

# BASIC – Regelwerk    Version 0.6

## Inhaltsverzeichnis

### Inhalt

Inhaltsverzeichnis.....	1
1. Überblick.....	1
2. Attribute .....	3
Fertigkeiten und Attribute.....	3
Die Ausprägung der Attribute im Spiel.....	4
Attribute bei der Charaktererschaffung.....	4
3. Völker.....	5
Mischlingscharaktere.....	8
4. Klassen.....	10
5. Erfahrung und Stufenaufstieg.....	22
6. Talente.....	23
7. Bonus und Malus.....	26
8. Würfelproben.....	27
9. Kampf.....	28
Angriff.....	29
Verteidigung.....	30
10. Lebenspunkte, Verletzung und Heilung.....	31
11. Magie.....	32
Wie wird gezaubert?.....	33
Lernen neuer Zauber.....	33
Die BASIC-Zauber.....	34
12. Ausrüstung.....	45
Waffen.....	45
Nahkampfwaffen.....	46
Fernkampfwaffen .....	47
Rüstungen.....	48
Magische Gegenstände.....	49
Magische Verbesserungen.....	49
Beispiele für magische Gegenstände.....	50
13. Monster und NPCs.....	52

## 1. Überblick

BASIC ist der Versuch ein Rollenspielregelwerk bereit zu stellen, welches so einfach und leicht erlernbar wie möglich ist und gleichzeitig den Spielern so viele Freiheiten wie möglich lässt. Da sich dieses Projekt vorrangig an Rollenspielneulinge wendet, wurde darauf verzichtet, ein regelfreies System entwickeln zu wollen, da diese mitunter schwieriger zu spielen sind als Systeme, die den unerfahrenen Spielern einfache Regeln zur Hand geben, an die sie sich halten können.

Beim Rollenspiel schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters. Diesen sollte er versuchen so gut wie möglich zu spielen – mit all seinen Stärken und Schwächen. Der Spieler bestimmt dabei die Aktionen die sein Charakter durchführt, lässt ihn reden und handeln, kämpfen und lachen.

Das Regelwerk soll den Spielern hierbei vorgeben, was ein Charakter tun kann und was nicht, lässt dabei jedoch genügend Spielräume um dem Charakter individuelle Züge zu verleihen.

Im Folgenden soll auf die Charakterwerte eingegangen werden, die den Rahmen vorgeben, in dem die Spieler ihre Charaktere ausgestalten können.

Zuerst werden die 4 **Attribute** erklärt. Dies sind die grundlegenden Werte jedes Charakters, die schon viel über ihn aussagen.

Die **Völker** bilden den zweiten Schwerpunkt. Ein Mensch sieht nicht nur anders aus als ein Zwerg, er verfügt auch über andere Eigenschaften. Hier finden sich die Regeln für diese Eigenschaften. Jeder Charakter muss (mindestens) einem Volk angehören.

Ein kurzes Kapitel gibt über die Bedeutung der **Gesinnung** Aufschluss.

Die **Klassen** stellen die vermutlich wichtigsten Charakterwerte dar. Entscheidet der Spieler bei der Festlegung der Attribute und des Volkes darüber, wie der Charakter zu Beginn des Spieles beschaffen ist, so entscheidet die Wahl einer der Klassen über die zukünftige Entwicklung des Charakters. Eine Klasse ist vergleichbar mit einem Beruf, den der Charakter erlernt und Charaktere verschiedener Klassen können sehr unterschiedliche Dinge tun. Im Laufe eines langen Abenteuerlebens kann ein Charakter mehr als einer Klasse angehören und somit ständig neues lernen. Jeder Spieler muss für seinen Charakter zu Spielbeginn eine Klasse wählen.

Im Laufe des Spieles werden die Charaktere wichtige Erfahrungen sammeln, Rätsel lösen, Monster töten und Aufträge erfüllen. Sie werden klüger, kräftiger, geschickter, werden neue Talente hinzulernen oder mächtigere Zauber sprechen können. Um dies in den Regeln zu manifestieren gibt es die **Stufen**. Jeder Charakter beginnt normalerweise auf der 1. Stufe. Hat er genügend Erfahrungen gesammelt, erreicht er die 2. Stufe. In diesem Moment wird er neue Dinge hinzulernen und mächtiger werden. Was er lernen kann, hängt von der gewählten Klasse ab, im Kapitel **Erfahrung und Stufenaufstieg** findet man aber noch mehr hierzu.

Die **Talente** dienen der Ausgestaltung eines Charakters. Sie ermöglichen es den Spielern, ihre Charaktere einzigartig zu machen und sie in die Richtung zu entwickeln, die sie sich wünschen.

Einige Talente erhält jeder Charakter bereits bei Spielbeginn durch sein Volk und seine Klasse. Weitere kann er hinzulernen, wenn er Erfahrungen gesammelt hat und neue Stufen erreicht.

Damit wäre die Charaktererstellung komplett und das Spielen könnte beginnen. Aber einige Dinge fehlen immer noch.

Den Anfang machen die Regeln zu dem Bereich **Bonus und Malus**. Hier geht es um ein zentrales Element des Regelwerkes und wie dieses im Einzelnen gehandhabt wird.

Es folgen die Regeln für die **Würfelproben**, den **Kampf** und zum Thema **Lebenspunkte, Verletzungen und Heilung**.

Das anschließende Kapitel ist der **Magie** gewidmet und enthält neben den Regeln zur Anwendung von Magie auch die komplette Liste mit allen Zaubern und den deren Erklärung.

Wer ins Abenteuer ziehen möchte, wird dies kaum im Schlafanzug tun. Vielmehr braucht man eine breite Palette an **Ausrüstung** um über die Runden zu kommen – Rüstungen, Waffen, Reittiere, Winterbekleidung – dies und noch mehr können die Charaktere hier erwerben.

Den Abschluss machen diejenigen, die sich den Helden in den Weg stellen oder ihnen auch helfen – die **Monster und NPCs**.

Hier wird eine Sammlung der häufigeren Gegner vorgestellt, mit samt ihren Werten und Informationen über ihr Vorkommen und ihr Verhalten im Kampf.

## 2. Attribute

Im BASIC-Regelwerk werden alle Charaktere durch 4 grundlegende Attribute definiert, welche alle körperlichen und geistigen Fähigkeiten beschreiben. Die Ausprägung dieser Attribute legt fest, was ein Charakter gut kann und worin er eher weniger gut ist. Wann immer ein Charakter agiert, tut er dies in dem Rahmen, den ihm seine Attributswerte vorgeben.

Im Spiel wird es dazu kommen, dass ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, deren Ausgang ungewiss ist – dies kann ein Angriff sein, das Feilschen um den besten Preis oder das lautlose Anschleichen – um nur einige zu nennen – in solchen Situationen wird durch einen Attributswurf ermittelt ob die Aktion gelingt oder nicht.

Ein **Attributswurf** ist die Summe aus einem Würfelwurf mit einem W20 und dem entsprechenden Attributswert. Je höher also der Wert eines Attributes, desto besser ist der Charakter auf dem jeweiligen Gebiet.

In vielen Rollenspielsystemen wird ein Charakter neben grundlegenden Attributen zusätzlich durch eine Vielzahl von **Fertigkeiten** definiert, welche ein sehr viel genaueres Bild des Charakters zeichnen. Letztlich wird aber jede Fähigkeit einem der Attribute zugerechnet und stellt mehr oder weniger nur eine Spezialisierung auf bestimmten Gebieten dar. Um die BASIC-Regeln so einfach und kurz wie möglich zu halten, wurde hier auf die Verwendung von Fertigkeiten verzichtet. Stattdessen wird der Einsatz verschiedenster Aktionen direkt durch die Attributswürfe geregelt.

Nachfolgend werden die vier Attribute kurz vorgestellt.

**PHYSIS (PH)** – beschreibt körperliche Eigenschaften wie Kraft, Ausdauer und Konstitution. Wann immer der Charakter eine Aktion durchführen möchte, die auf körperlicher Anstrengung beruht, verwendet er dieses Attribut – zum Beispiel beim Heben von schweren Gegenständen, beim Klettern, Springen, Laufen oder Schwimmen, aber auch alle Angriffe werden mit Hilfe der PHYSIS durchgeführt. Daher ist dies ein wichtiges Attribut für alle Kämpfer.

PHYSIS kommt aber auch zum Einsatz, wenn ein Charakter versucht sich gegen ein Gift zu wehren oder beim Kampf gegen eine Krankheit.

Bei der Ermittlung der Lebenspunkte eines Charakters wirkt sich die PHYSIS stärker als alle anderen Attribute aus.

**PSYCHE (PS)** – beschreibt geistige Eigenschaften wie Intelligenz, Auffassungsgabe, Weisheit und mentale Willenskraft. Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, die auf geistiger Anstrengung beruht, verwendet er dieses Attribut – zum Beispiel beim Einsatz von Wissensfertigkeiten, dem Suchen nach Informationen (oder Fallen) oder der Heilkunde.

Die magischen Fähigkeiten eines Charakters hängen maßgeblich von seiner PSYCHE ab, daher ist dies ein wichtiges Attribut für Zauberer und Priester.

Die PSYCHE kommt ebenfalls zum Einsatz, wenn der Charakter versucht sich gegen Zauber zu wehren, welche den Geist beeinflussen.

**AGILITÄT (AG)** – beschreibt die Behändigkeit, Geschicklichkeit und Schnelligkeit. Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, die eher mit Geschwindigkeit, Unauffälligkeit und Wendigkeit als mit Ausdauer und Körperkraft zusammenhängt, verwendet er dieses Attribut – beim Ausweichen genauso wie beim Taschendiebstahl, beim Balancieren ebenso wie beim Öffnen eines Schlosses. Da viele ihrer Fähigkeiten mit diesem Attribut durchgeführt werden, ist die AGILITÄT für Diebe von besonderer Bedeutung.

Eine hohe AGILITÄT vergrößert die Reichweite, die sich ein Charakter in einer Runde fortbewegen kann.

Darüber hinaus wird der Verteidigungswert im Nahkampf durch die AGILITÄT mitbestimmt.

Bei manchen Effekten mit Flächenwirkung (z.B. Zaubern) kann eine hohe AGILITÄT ebenfalls vor Schaden bewahren.

**AUSSTRAHLUNG (AU)** – beschreibt die Wirkung auf Andere, Überzeugungskraft, Glaubwürdigkeit, Charme und Charisma. Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, bei der es darum geht, einen Anderen zu täuschen oder zu überzeugen, kommt seine AUSSTRAHLUNG zum Tragen – z.B. beim Feilschen und Bluffen, bei diplomatischen Verhandlungen und bei Verhören. Die AUSSTRAHLUNG ist für viele Charaktere von Bedeutung – Priester können nur so ihren Glauben überzeugend verbreiten oder Untote vertreiben und Diebe und Barden bedienen sich häufig ebenfalls ihres Charmes, um aus brenzligen Situationen zu entkommen oder ihre Ziele zu erreichen.

### **Fertigkeiten und Attribute**

Wie Eingangs bereits ausgeführt, verzichtet das BASIC-Regelwerk auf Fertigkeiten. Dennoch wird im alltäglichen Spielablauf kein Spieler sagen, er werde jetzt PHYSIS einsetzen, sondern er wird versuchen, eine Wand hinauf zu klettern. Die folgende Tabelle soll daher eine Art Hilfestellung sein. Sie zeigt auf, welche häufig verwendeten Fertigkeiten welchem Attribut zuzuordnen sind. Manche Fertigkeiten sind zwei Attributen zugeordnet. Hier sollte der Spielleiter mit seinen Spielern absprechen, welches passender ist oder die Zuordnung von der jeweiligen Situation abhängig machen.

Diese Liste ist keineswegs vollständig und sollte vom Spielleiter in seinem Sinne ergänzt werden.

<b>Fertigkeit</b>	<b>Attribut</b>	<b>Fertigkeit</b>	<b>Attribut</b>
Abschätzen	Psyche	Schauspiel	Ausstrahlung
Alchemie	Psyche	Schleichen	Agilität
Balancieren	Agilität	Schlösser öffnen	PS, AG
Diplomatie	Ausstrahlung	Schwimmen	Physis
Fälschen	Psyche	Seilkunst	PS, AG
Gassenwissen	PS, AU	Spionieren	PS, AU
Handwerk	PS, PH	Springen	Physis
Heilkunde	Psyche	Taschendiebstahl	Agilität
Kampftaktiken	PH, PS	Täuschen	AU, PS
Klettern	Physis	Verhören	Ausstrahlung
Kriegsführung	Psyche	Verkleiden	AU, PS
Landeskunde	Psyche	Verstecken	Agilität
Lauschen	Psyche	Wahrnehmung	Psyche
Lesen & Schreiben	Psyche	Wissen (Geschichte)	Psyche
Lippen lesen	Psyche	Wissen (Religion)	Psyche
Menschenkunde	Psyche	Zauberkunde	Psyche
Musizieren	PS, AU		
Naturkunde	Psyche		
Reiten	PH, AG		

## ***Attribute bei der Charaktererschaffung***

Im BASIC-Regelsystem stellt der Wert 3 den Mittelwert dar. Die Menschen stellen die größte Bevölkerungsgruppe auf Ashnadar, und die überwiegende Mehrheit von ihnen hat durchschnittliche Attributswerte. Dadurch ergeben sich verschiedene Methoden, die Attribute der Spielercharaktere zu ermitteln:

Variante 1: Jedem Spieler stehen 12 Attributspunkte zu Verfügung, die er nach Belieben auf die 4 Attribute verteilen darf. Kein Attribut jedoch darf zu Spielbeginn mehr als 6 Punkte erhalten.

Variante 2: Jeder Spieler würfelt 4W6 und verteilt je ein Würfelergebnis auf ein Attribut.

Variante 3: Jeder Spieler würfelt 5W6 und wählt die 4 höchsten Würfe aus, um sie wie bei Variante 2 auf die 4 Attribute zu verteilen.

Variante 4: Jedem Spieler stehen eine vom Spielleiter bestimmte Menge an Attributspunkten zur Verfügung (z.B. 15 oder 18) die er nach Belieben auf die 4 Attribute verteilt. Kein Attribut jedoch darf zu Spielbeginn mehr als 6 Punkte erhalten.

Die beiden letztgenannten Varianten erzeugen Helden die über dem Durchschnitt liegen. Die Entscheidung darüber, welche Methode angewendet wird, liegt beim Spielleiter.

### 3. Völker

Bei der Behandlung der Attribute wurde schon kurz darauf eingegangen, dass die verschiedenen Völker unterschiedliche Werte aufweisen können. Dies ist jedoch nicht der einzige Unterschied zwischen einem Menschen und zum Beispiel einem Zwerg.

Es gibt natürlich ganz offensichtliche Unterschiede wie die Körpergröße, der Sprachgebrauch oder die Lebensart. Diese Dinge lassen sich aber nur schlecht in Regeln zwingen – zumindest nicht ohne die Regeln soweit aufzubauschen, bis jeder Spielspaß verfliegt. Daher erhalten die verschiedenen Völker bei BASIC nur wenige Eigenschaften, welche jedoch charakteristisch für sie sind.

Das Volk eines Charakters ergibt sich aus dem Volk seiner Eltern – dies klingt banal und ist es sicher auch, wenn beide Eltern eines Charakters Menschen sind. Schwieriger wird dies jedoch, wenn unter den Vorfahren eines Charakters nicht nur Menschen, sondern auch Zwerge und Halblinge sind, oder Elfen, oder Orks...

Die Regeln für solche **Mischlingscharaktere** befinden sich im Anschluss an die Beschreibung der einzelnen Völker. Um eines jedoch vorweg zu nehmen – jedes Volk erhält 4 Eigenschaften, welche durch Nummern gekennzeichnet sind. Dies spielt nur bei der Erstellung eines Mischlingscharakters eine Rolle.

Die Angaben zur bevorzugten Charakterklasse haben keine spieltechnische Relevanz. Sie sollen den Spielern nur die Wahl einer möglichen Klasse erleichtern.

**Die Menschen:** Sie sind am weitesten verbreitet und von allen Völkern am flexibelsten. Um dies in den Regeln zu verdeutlichen, können sie sich zwei Talente frei wählen und erhalten auch mehr Erfahrungspunkte als andere Charaktere.

Bevorzugte Charakterklasse: alle

1. Ein Talent frei wählen
2. Ein Talent frei wählen
3. +1 auf alle Würfelwürfe eines bestimmten Attributs
4. +50 Erfahrungspunkte, jedes mal wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht erhält er weitere 50 Erfahrungspunkte.

**Die Nordmänner:** Sie sind in den kalten und unwirtlichen Gegenden Ashnadars zu Hause – der Nordmark und den Donnerbergen.

Bevorzugte Charakterklasse: Kämpfer

1. Ein Talent frei wählen
2. Dunkelsicht 10m. Im Norden der Insel ist es oft nicht sehr sonnig und die Donnerberge sind ausgesprochen schattig. Daran haben sich die Augen der Nordmänner angepasst. Außerdem ist es im Norden oft sehr kalt. Die Nordmänner haben daher eine Kälteunempfindlichkeit entwickelt, welche die ersten 5 Schadenspunkte aus einer Kältequelle (z.B. einem Eiszauber) verhindert.
3. +1 auf alle Würfelwürfe eines bestimmten Attributs
4. +50 Erfahrungspunkte, jedes mal wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht erhält er weitere 50 Erfahrungspunkte.

**Die Waldmenschen:** Sie sind in den bewaldeten Regionen der Insel zu Hause und sind hervorragende Kundschafter, Jäger oder Waldläufer.

Bevorzugte Charakterklasse: Waldläufer

1. Ein Talent frei wählen
2. 1x pro Tag können Waldmenschen eine Minute lang mit Tieren sprechen. Dies funktioniert so wie der Zauber „Mit Tieren sprechen“.
3. +1 auf alle Würfelwürfe eines bestimmten Attributs
4. +50 Erfahrungspunkte, jedes mal wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht erhält er weitere 50 Erfahrungspunkte.

**Die Hochelfen:** Ein stolzes und hochmütiges Volk mit einem starken Hang zur Magie und einer besonderen Ausstrahlung.

Bevorzugte Charakterklasse: Zauberer, Barde

1. unabhängig davon, ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht, darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse, kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Illusion erschaffen, Licht, Stille, Telekinesis, Trugbild, Zaubertrick
2. +2 auf alle Agilitätswürfe
3. +2 auf alle Ausstrahlungswürfe
4. Alle Erholungseffekte (Heilung, Auffrischung des Zauberpools) treten bei Elfen bereits nach 4 Stunden, statt den üblichen 8 Stunden, ein.

**Die Nachtelfen:** Ein stolzes und hochmütiges Volk mit einer schwarzen Seele, welches weit im Norden Ashnadars lebt.

Bevorzugte Charakterklasse: Zauberer, Priester - Vorgul

1. unabhängig davon, ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht, darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse, kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Illusion erschaffen, Dunkelheit, Stille, Telekinesis, Trugbild, Zaubertrick
2. +2 auf alle Agilitätswürfe
3. Dunkelsicht 100m. Nachtelfen sind es gewohnt, im Verborgenen zu agieren. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst, so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen, um ihren Weg zu finden.
4. Alle Erholungseffekte (Heilung, Auffrischung des Zauberpools) treten bei Elfen bereits nach 4 Stunden, statt den üblichen 8 Stunden, ein.

**Die Waldelfen:** Ein naturverbundenes Volk, welches sich selbst als Hüter der Wälder versteht.

Bevorzugte Charakterklasse: Waldläufer, Druiden

1. unabhängig davon, ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht, darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse, kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Illusion erschaffen, Licht, Stille, Wurzelranken, Trugbild, Heilung
2. +2 auf alle Agilitätswürfe
3. 1x pro Tag können Waldelfen eine Minute lang mit Tieren und Pflanzen sprechen. Dies funktioniert so wie die Zauber „Mit Pflanzen sprechen“ und „Mit Tieren sprechen“.
4. Alle Erholungseffekte (Heilung, Auffrischung des Zauberpools) treten bei Elfen bereits nach 4 Stunden, statt den üblichen 8 Stunden, ein.

**Die Zwerge:** Zwerge sind ausdauernd, dickköpfig und zäh. Darüber hinaus sind sie Meister der Schmiedekunst und der Steinmetzarbeiten.

Bevorzugte Charakterklasse: Kämpfer

1. Bei allen Proben, die mit Stein- oder Schmiedearbeiten zu tun haben, erhält ein Zwerg einen Bonus in Höhe seiner gesamten Charakterklassen.
2. +1 Lebenspunkt pro Stufe
3. Dunkelsicht 100m. Zwerge sind es gewohnt, im Dunkeln zu arbeiten. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst, so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen, um ihren Weg zu finden.
4. +2 auf alle Psycheproben gegen Zauber, Zwerge sind extrem widerstandsfähig gegenüber Magie.

**Die Halblinge:** Sie sind nur etwa halb so groß wie Menschen, daher können sie sich gut verbergen und selbst durch dichtes Dickicht huschen. Sie sind geübt im Umgang mit Schleudern und neugierig über alle Maße.

Bevorzugte Klasse: Dieb

- 1.+2 auf alle Agilitätswürfe
2. Ein Talent frei wählen
3. +2 auf alle Würfe für Heimlichkeit, Schleichen und Verstecken
4. +2 auf alle Fernkampfangriffe mit einer Schleuder und mit Wurf Waffen

**Die Gnome:** Sie sind etwas genauso groß wie Halblinge und geborene Techniker und Alchimisten. Sie lieben es, die bizarren Konstruktionen zu entwerfen, manchmal funktionieren sie sogar. Egal ob sinnvoll oder nicht, Gnome haben einen Drang, alles am eigenen Leib herausfinden zu müssen. Sie mögen Witze und magische Spielereien und Tricks jeder Art. Daneben haben sie ein Faible für wertvolle Edelsteine und kunstvolle Maschinen.

Bevorzugte Klasse: auf Illusionen spezialisierte Zauberer.

1. unabhängig davon, ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht, darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse, kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Illusion erschaffen, Licht, Stille, Telekinesis, Trugbild, Zaubertrick
2. unabhängig davon, ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht, darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse, kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Illusion erschaffen, Licht, Stille, Telekinesis, Trugbild, Zaubertrick
3. +2 auf alle Agilitätswürfe
4. +2 auf alle Würfe für Heimlichkeit

**Die Balathar:** Das Volk der Geflügelten. Einst von den Göttern geschaffen, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren, sind sie meist arroganter und eingebildeter als alle anderen Völker. Mit ihren Schwingen können sie hervorragend fliegen und sind auch sonst überaus geschickt. Zusätzlich besitzen sie eine überirdische Ausstrahlungskraft.

Da der Vorteil einer ständigen Flugfähigkeit sehr groß erscheint, verbraucht diese Fähigkeit zwei der vier Eigenschaften.

Für die Balathar gelten folgende Begrenzungen: **Psyche** und **Ausstrahlung** müssen bei der Charaktererschaffung mindestens den Wert 3 haben. Die Balathar können als einziges Volk Sturmsänger werden (siehe Klassenbeschreibung). Um diese Klasse wählen zu können, muss der Charakter jedoch gewisse Voraussetzungen erfüllen. So muss er ein schwarzes Gefieder und sehr schlechte Augen haben. Ein Charakter, der Sturmsänger werden will, erhält von Anfang an einen Abzug von -10 auf jede visuelle Sinneswahrnehmung und jeden Fernkampfangriff sowie -5 auf jeden Nahkampfangriff. Der Abzug auf die Nahkampfangriffe verschwindet, wenn der Charakter das Talent Blind kämpfen gewählt hat.

Bevorzugte Klasse: Priester (Balahr, Lishal)

1+2. Flugfähigkeit maximal 10m/s

3. unabhängig davon, ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht, darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse, kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Heilung, Licht, Stille, Telekinesis, Magie auflösen,
4. +2 auf alle Ausstrahlungswürfe

**Die Orks des Südens:** Dies sind die kleinsten Vertreter der Orks – und die zivilisiertesten. Häufig unterscheiden sie sich von Menschen nur durch ihre kräftige Statur, die spitzen Zähne und ihre grünlich-graue Hautfarbe. Sie leben in festen Siedlungen und teilweise auch in menschlichen Städten und bieten ihre Dienste als Kundschafter, Jäger, Schmiede oder ähnliches an.

Für die Orks des Südens gelten folgende Begrenzungen: PHYSIS muss bei der Charaktererschaffung mindestens den Wert 3 haben und die Attribute AUSSTRAHLUNG und PSYCHE dürfen bei der Verteilung von permanenten Attributspunkten beim Stufenaufstieg nicht höher als 9 sein (durch Zauber oder magische Gegenstände kann dieser Wert überschritten werden).

Bevorzugte Klasse: Waldläufer

1. Dunkelsicht 10m. Orks sind es gewohnt, in den schattigen Schluchten der Donnerberge zurechtzukommen. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst, so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen, um ihren Weg zu finden.
2. +2 auf alle Würfe für Spurenlesen, Überleben in der Wildnis, Orientierung, Verstecken, Schleichen
3. +1 auf PHYSIS
4. Raserei (siehe Talente)

**Die Orks des Nordens:** Diese Orks sind größer und kräftiger als ihre Verwandten aus dem Süden. Auch sie leben in festen Siedlungen, sind aber wilder und barbarischer. Sie sind in der Schmiedekunst bewandert und stellen gute Krieger.

Für die Orks des Nordens gelten folgende Begrenzungen: PHYSIS muss bei der Charaktererschaffung mindestens den Wert 4 haben und die Attribute AUSSTRAHLUNG und PSYCHE dürfen bei der Verteilung von permanenten Attributspunkten beim Stufenaufstieg nicht höher als 6 sein (durch Zauber oder magische Gegenstände kann dieser Wert überschritten werden).

Bevorzugte Klasse: Kämpfer

1. Dunkelsicht 50m. Orks sind es gewohnt, in den schattigen Schluchten der Donnerberge zurechtzukommen. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst, so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen, um ihren Weg zu finden. Außerdem ist es im Norden oft sehr kalt. Die Orks des Nordens haben daher eine Kälteunempfindlichkeit entwickelt, welche die ersten 5 Schadenspunkte aus einer Kältequelle (z.B. einem Eiszauber) verhindert.
2. +1 Lebenspunkt pro Stufe
3. +2 auf PHYSIS
4. Raserei

**Die Gebirgsorks:** Dies sind die größten aller Orks, und die primitivsten. Sie leben als barbarische Nomaden in den Bergen und hausen in Zelten oder Höhlen.

Für die Gebirgsorks gelten folgende Begrenzungen: PHYSIS muss bei der Charaktererschaffung mindestens den Wert 6 haben und die Attribute AUSSTRAHLUNG und PSYCHE dürfen bei der Verteilung von permanenten Attributspunkten beim Stufenaufstieg nicht höher als 3 sein (durch Zauber oder magische Gegenstände kann dieser Wert überschritten werden).

Bevorzugte Klasse: Barbar

1. Dunkelsicht 100m. Orks sind es gewohnt, in den schattigen Schluchten der Donnerberge zurechtzukommen. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst, so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen, um ihren Weg zu finden. Außerdem ist es im Norden oft sehr kalt. Die Gebirgsorks haben daher eine Kälteunempfindlichkeit entwickelt welche die ersten 5 Schadenspunkte aus einer Kältequelle (z.B. einem Eiszauber) verhindert.
2. +2 Lebenspunkte pro Stufe
3. +3 auf PHYSIS
4. Raserei

## **Mischlingscharaktere**

Was passiert, wenn ein Charakter Eltern aus zwei verschiedenen Völkern besitzt? Oder Großeltern aus drei oder 4 verschiedenen Völkern? Dann wird er unter Umständen Eigenschaften aus mehreren Völkern aufweisen. Um den Spielern zu ermöglichen, solche Mischlinge spielen zu können, wurden die Eigenschaften jedes Volkes in 4 Teile gesplittet.

Hat nun ein Charakter Eltern aus zwei Völkern, so kann er sich aus jedem Elternvolk 2 Eigenschaften auswählen, so dass er insgesamt ebenfalls 4 Eigenschaften aufweist.

Sind beide Eltern selbst Mischlinge aus verschiedenen Völkern, so kann ein Charakter aus maximal 4 Völkern Eigenschaften erhalten.

Charaktere, die auf diese Weise erstellt werden, sind tendenziell stärker als andere, da hier die Spieler ihre Eigenschaften fast völlig frei wählen können. Daher könnte der Spielleiter entscheiden, dass die Eigenschaften



die von den Eltern auf den Charakter übergehen, zufällig ausgewürfelt werden – so wie in der Natur auch der Zufall entscheidet, welche Eigenschaften an die Kinder weitergegeben werden.

Balathar und Gebirgsorks sind die einzigen Völker, die sich mit keinem anderen Volk vermischen.

Und auch wenn ansonsten jede Kombination regeltechnisch machbar ist, so ist doch nicht jede Kombination sinnvoll – zum Beispiel wäre es fast völlig undenkbar einen Mischlingscharakter aus Halbling und Ork des Nordens oder aus Elf und Zwerg zu erschaffen. Hier obliegt es dem Spielleiter zu entscheiden, welche Kombinationen er zulässt.

Unterliegt ein Elternteil bestimmten Beschränkungen (zum Beispiel die Orks), so gehen diese vollständig auf den Charakter über.

Hier einige gängige Mischlingscharaktere:

Elf und Mensch (Halbelf)

Mensch und Ork des Südens (Halbork)

Mensch und Ork des Nordens (Halbork)

Zwerg und Halbling (Zwelbling)

Gnom und Halbling (Gnomling)

## 4. Klassen

Die Klasse die ein Charakter wählt, sagt viel über seine Fähigkeiten aus. Sie spiegelt wieder, womit der Charakter seine Zeit verbringt und worin er sich schult – letztlich ist die Klasse nichts anderes als ein „Beruf“, den jeder Charakter erlernen muss. Wenn er diesen Beruf ausübt und auf Abenteuerreisen geht, Heldentaten vollbringt oder auch nur knapp mit dem Leben davon kommt, sammelt der Charakter mehr und mehr Erfahrung. Hat er genügend sogenannte Erfahrungspunkte gesammelt, verbessern sich seine Fähigkeiten oder er erhält neue hinzu. Dies soll den Fortschritt und die Lernerfolge eines ereignisreichen Lebens symbolisieren. In den Regeln ist dies dadurch verankert, dass ein Charakter eine neue **Stufe** erreichen kann, wenn er genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Ein Charakter beginnt normalerweise auf der ersten Stufe und wird nach und nach um viele Stufen aufsteigen. Wie viele Erfahrungspunkte nötig sind, um aus einer Stufe in die nächste aufzusteigen, kann im Kapitel **Erfahrung und Stufenaufstieg** nachgelesen werden.

Ein Charakter kann im Laufe seines Abenteuerlebens in mehreren Klassen Stufen aufsteigen (Multiklassencharakter). In diesem Fall behält er alle Vorteile und Fähigkeiten aller Klassen denen er angehört. Um zusätzlich zu einer erlernten Klasse eine weitere erlernen zu können, muss der Charakter allerdings zuvor das Talent „Neuorientierung“ gewählt haben.

Die Stufe eines Charakter ergibt sich im Normalfall aus der Summe aller Stufen die er in verschiedenen Klassen erreicht hat – so ist ein Stufe 2 Kämpfer + Stufe 1 Priester ein Charakter der 3. Stufe. Allerdings ist es (für viele Zauber z.B.) entscheidend, wie viele Stufen der Charakter in einer bestimmten Stufe erreicht hat. In dem angeführten Beispiel würde der Charakter für die Durchführung von göttlichen Zaubern als Charakter der 1. Stufe gelten. Die beiden Stufen als Kämpfer kommen hierbei nicht zur Geltung, weil sie ihm nicht das Wirken göttlicher Zauber gestatten.

Für manche Klassen bestehen Beschränkungen – sie können nicht von jedem Volk erlernt werden, oder nur von Charakteren bestimmter Gesinnung, oder erst dann, wenn der Charakter eine bestimmte Stufe in anderen Klassen erreicht hat. Diese Beschränkungen werden bei den einzelnen Klassen explizit aufgeführt.

In der folgenden Beschreibung der Klassen wird zuerst auf allgemeine Vorteile und Beschränkungen jeder Klasse eingegangen. Danach findet sich eine Auflistung aller Fertigkeiten und Vorteile die ein Charakter in Abhängigkeit der Stufe in dieser Klasse erhält.

**Barbar:** Sie sind die wilden und unzivilisierten Krieger. Taktik und Finesse ist nichts für sie. Barbaren steigern sich lieber in eine urtümliche Raserei und stürmen frontal auf den Gegner zu – auf ihr Glück und häufig auf die Gunst der Götter vertrauend. PHYSIS und AGILITÄT sind die beiden wichtigsten Attribute für Barbaren. Balathar, Halblinge und Gnome können keine Barbaren sein. Barbaren können jeder Gesinnung angehören. Barbaren können nur leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, erhalten sie die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Raserei
2	Attribut +1, Waffe, Waffenspezialisierung
3	LP/Mana +1, Talent, Raserei
4	Attribut +1, Waffe
5	LP/Mana +1, Talent, Raserei
6	Attribut +1, Talent
7	LP/Mana +1, Talent, Raserei
8	Attribut +1, Talent
9	LP/Mana +1, Talent, Raserei
10	Attribut +1, Talent

**Attribut +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

**LP/Mana +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

**Raserei:** Barbaren erhalten, mit der ersten Stufe beginnend, das Talent Raserei. Dies ist identisch mit jenem aus der Liste der Talente.

**Talent:** Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

**Waffe:** Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

**Waffenspezialisierung:** Dieses Talent ist identisch mit jenem aus der Liste der Talente.

**Barde:** Sie sind Spielleute mit der Gabe ihre Zuhörer in den Bann zu ziehen, sie zu verzaubern und verschiedenste Emotionen in ihnen hervorzurufen. Barden sind Meister der Diplomatie und sind oft als Unterhändler tätig. Andere begnügen sich damit, auf Jahrmärkten ihr Auskommen zu finden. Und wieder andere nutzen ihre Gaben, um weniger ehrbaren Beschäftigungen nachzugehen, z.B. als Fälscher und Betrüger.

Barden sind eine magiebegabte Klasse. Allerdings zählt nur jede zweite Stufe zur Errechnung des Zauberpools hinzu. Hinsichtlich der Zaubererstufe zählt also nur jede zweite Bardenstufe. Anders als andere Klassen addieren Barden ihren Wert für die AUSSTRAHLUNG mit zu ihrem Zauberpool hinzu. Barden können arkane Zauber wirken.

PSYCHE und AUSSTRAHLUNG sind die beiden wichtigsten Attribute für Barden. Daneben ist AGILITÄT von einiger Bedeutung.

Gebirgsorks, Orks des Nordens und Zwerge können keine Barden sein. Barden können jeder Gesinnung angehören.

Barden können leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

<u>Stufe</u>	<u>Vorteile und Fertigkeiten</u>
1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Bardentalent
2	Attribut +1, Zauber, Talent
3	LP/Mana +1, Waffe
4	Attribut +1, Zauber, Talent
5	LP/Mana +1, Talent
6	Attribut +1, Zauber, Talent
7	LP/Mana +1, Talent
8	Attribut +1, Zauber, Talent
9	LP/Mana +1, Talent
10	Attribut +1, Zauber, Talent

**Attribut +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

**LP/Mana +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

**Bardentalent:** Der Barde erhält auf alle Proben für Diplomatie, Bluffen, Fälschen, Feilschen, Geschichtswissen, Legendenwissen und Musik (Instrument und Gesang) sowie auf die Dichtkunst einen Bonus in Höhe der Stufe die der Charakter als Barde erreicht hat.

**Talent:** Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

**Waffe:** Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

**Zauber:** Auf jeder zweiten Stufen erhält der Barde diese Fertigkeit und erhöht seinen Zauberpool entsprechend. Außerdem darf der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten) welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse), darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen

**Dieb:** Diese flinken Gesellen verstehen sich bestens darauf fremde Gegenstände unbemerkt in ihren Besitz zu bringen, Schlösser zu öffnen, Fallen zu finden, zu entschärfen oder auch anzulegen sowie unerkannt und heimlich zu sein.

Balathar, Gebirgsorks und Orks des Nordens können keine Diebe sein. Diebe können jeder Gesinnung angehören.

Diebe können leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, erhalten sie die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Diebestalent
2	Attribut +1, Waffe, Talent
3	LP/Mana +1, Talent
4	Attribut +1, Talent, Talent
5	LP/Mana +1, Talent
6	Attribut +1, Talent, Talent
7	LP/Mana +1, Talent
8	Attribut +1, Talent, Talent
9	LP/Mana +1, Talent
10	Attribut +1, Talent, Talent

**Attribut +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

**LP/Mana +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

**Diebestalent:** Der Dieb erhält auf alle Proben für Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Fallen finden, Fallen entschärfen, Fallen anlegen, Verstecken und Schleichen sowie auf den Verteidigungswert und jede Agilitätsprobe beim Ausweichen von Zaubereffekten einen Bonus in Höhe der Stufe die der Charakter als Dieb erreicht hat.

**Talent:** Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

**Waffe:** Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

**Druide:** Sie sind die Wahrer des Gleichgewichtes. Gut und Böse existieren für sie häufig nicht, nur natürlich und unnatürlich. Sie leben im Einklang mit der Natur und beziehen ihre Kräfte von allen Göttern gleichermaßen. Druiden sind eine magiebegabte Klasse. Sie können göttliche Zauber wirken. PSYCHE ist das wichtigste Attribut für Druiden, ein Leben in der Wildnis stärkt aber auch ihre PHYSIS. Balathar können keine Druiden sein. Druiden müssen neutraler Gesinnung sein. Druiden können leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe Vorteile und Fertigkeiten

1	Zauber, LP/Mana +1, Manaquelle, Talent, Waffe, Tiergefährte
2	Zauber, Attribut +1, Talent
3	Zauber, LP/Mana +1, Tiergefährte +1
4	Zauber, Attribut +1, Talent
5	Zauber, LP/Mana +1, Tiergefährte +1
6	Zauber, Attribut +1, Talent
7	Zauber, LP/Mana +1, Tiergefährte +1
8	Zauber, Attribut +1, Talent
9	Zauber, LP/Mana +1, Tiergefährte +1
10	Zauber, Attribut +1, Talent

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Manaquelle: Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Tiergefährte: Von Beginn an hat der Druide einen tierischen Gefährten an seiner Seite. Dieser ist ihm der engste und manchmal auch einzige Freund. Mit ihm kann er telepathisch kommunizieren und der Gefährte gehorcht seinen Befehlen so gut er es vermag. Wird der Gefährte verletzt, kann der Druide jeden erlittenen Schaden auf sich selbst übertragen. Dies funktioniert egal wie weit Gefährte und Druide getrennt sind.

Der Druide kann einen der folgenden Gefährten auswählen:

Falke: PH 1 PS 2 AG 2 AU 1 Lebenspunkte: 7 Kampfschaden: 2  
Flugfähigkeit (10m/s), +2 auf alle Würfe für Lauschen, Entdecken und Heimlichkeit

Bär: PH 3 PS 1 AG 1 AU 1 Lebenspunkte: 9 Kampfschaden: 1W6  
+2 auf alle Würfe für Spuren finden, lesen und verfolgen

Wolf: PH 2 PS 1 AG 2 AU 1 Lebenspunkte: 8 Kampfschaden: 1W6  
+2 auf alle Würfe für Lauschen, Heimlichkeit und Schleichen

Wiesel: PH 1 PS 1 AG 3 AU 1 Lebenspunkte: 7 Kampfschaden: 1  
+4 auf alle Würfe für Heimlichkeit, Schleichen, Lauschen, Spuren finden, lesen und verfolgen

Wenn ein Gefährte seinem Druiden beim Einsatz einer der oben aufgeführten Fertigkeiten hilft, so gilt der Bonus auch für den Wurf des Druiden.

Tiergefährte +1: Der Gefährte steigert ein Attribut um einen Punkt. Dadurch erhöhen sich auch seine Lebenspunkte.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Zauber: Die erreichte Stufe zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit hinzu. Zusätzlich darf sich der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten), welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse), darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen

**Jhamari:** Wo die Magie stark ist, da ist auch der Wunsch stark, sich davor zu schützen. Die Jhamari werden einzig und allein dafür ausgebildet arkane und göttliche Zauberwirker in Schach zu halten. Sie haben eine sehr hohe Resistenz gegen jede Form von Magie und haben gelernt selbst Zauber aufzulösen.

Jhamari sind keine magiebegabte Klasse und sie dürfen auch keine magischen Gegenstände benutzen. Ein Charakter, der bereits Stufen als Jhamari absolviert hat, darf keine magiebegabte Klasse mehr erlernen. Charaktere die bereits eine magiebegabte Klasse erlernt haben, können keine Jhamari werden.

PSYCHE und PHYSIS sind von großer Bedeutung für diese Klasse. Erstes weil es die Magieresistenz erhöht, zweites, um die Jhamari im Kampf zu stärken.

Nur Menschen und Zwerge können Jhamari werden. Jhamari können nur guter Gesinnung sein.

Jhamari können alle Arten von Rüstung tragen.

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	LP +1, Waffe, Talent, Magieresistenz
2	Attribut +1, Waffe, Magie kontern 1/d
3	LP +1, Talent
4	Attribut +1, Waffe, Magie kontern 2/d
5	LP +1, Talent
6	Attribut +1, Magie kontern 3/d
7	LP +1, Talent
8	Attribut +1, Magie kontern 4/d
9	LP +1, Talent
10	Attribut +1, Magie kontern 5/d

**Attribut +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

**LP +1:** Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter seine Lebenspunkte um eins erhöhen.

**Magieresistenz:** Der Charakter erhält auf jede Attributprobe, die zum Abwehren eines Zaubereffektes absolviert wird, einen Bonus in Höhe der Stufen die dieser Charakter als Jhamari erreicht hat. Selbst gegen Zauber, die normalerweise keine solche Abwehrprobe erlauben, erhält ein Jhamari einen Rettungswurf gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{10 + \text{Zauberstufe} + \text{Psyche}\}$

**Magie kontern:** Alle zwei Stufen erhält ein Jhamari dieses Talent. Es erlaubt ihm unter Aufwand einer Handlung einen beliebigen Zauber zu unterbrechen, ganz so wie es der Zauber „Gegenzauber“ ermöglicht. Die Reichweite beträgt allerdings immer maximal 100m und der Jhamari kann Zauber mit einer Zauberstufe, die maximal seiner Stufe entspricht, unterbrechen.

Dieses Talent kann er auf der 2. Stufe einmal pro Tag anwenden. Alle zwei Stufen kann er es einmal mehr pro Tag anwenden.

**Talent:** Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

**Waffe:** Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

**Kämpfer:** Sie sind, wie der Name schon sagt, im Umgang mit Waffen versiert und für den Kampf geschult. Es gibt jedoch viele verschiedene Kämpfer – leicht gerüstete Bogenschützen und schwer gepanzerte Ritter, und alles was dazwischen vorstellbar ist. PHYSIS und AGILITÄT sind die beiden wichtigsten Attribute für Kämpfer. Sie können jedem Volk und jeder Gesinnung angehören. Kämpfer können jede Art von Rüstung tragen.

<u>Stufe</u>	<u>Vorteile und Fertigkeiten</u>
1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Schildspezialisierung
2	Attribut +1, Waffe; Waffenspezialisierung
3	LP/Mana +1, Talent
4	Attribut +1, Waffe, Talent
5	LP/Mana +1, Talent
6	Attribut +1, Waffe, Talent
7	LP/Mana +1, Talent
8	Attribut +1, Waffe, Talent
9	LP/Mana +1, Talent
10	Attribut +1, Waffe, Talent

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Schildspezialisierung: Auf der ersten Stufe erhält der Kämpfer dieses Talent. Dies ist identisch mit jenem aus der Liste der Talente und kann demnach nicht noch einmal gewählt werden.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Waffenspezialisierung: Dieses Talent ist identisch mit jenem aus der Liste der Talente.

**Mönch:** Mönche sind sehr außergewöhnliche Charaktere. Zum einen sind sie ausgezeichnete Kämpfer. Zum anderen sind sie tief religiös.

Mönche sind eine magiebegabte Klasse. Allerdings zählt nur jede zweite Stufe zur Errechnung des Zauberpool hinzu. Hinsichtlich der Zaubererstufe zählt also nur jede zweite Mönchsstufe. Mönche können göttliche Zauber wirken und müssen eine Gottheit wählen.

PHYSIS und AGILITÄT und PSYCHE sind gleichermaßen wichtig für sie. Sie können jedem Volk und jeder Gesinnung angehören.

Mönche können leichte Rüstungen tragen, viele verzichten jedoch völlig auf das Tragen von Rüstungen und vertrauen auf ihre Glaubensrüstung. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	LP/Mana +1, Waffenloser Kampf, Fester Glaube
2	Attribut +1, Zauber, Waffe
3	LP/Mana +1, Talent
4	Attribut +1, Zauber, Talent
5	LP/Mana +1, Talent
6	Attribut +1, Zauber, Talent
7	LP/Mana +1, Talent
8	Attribut +1, Zauber, Talent
9	LP/Mana +1, Talent,
10	Attribut +1, Zauber, Talent

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Fester Glaube: Der Mönch erhält einen Bonus in Höhe seiner Mönchsstufen auf jeden Verteidigungswert und auf jeden Angriffswurf, den er waffenlos durchführt, sowie auf den Schaden, den er waffenlos verursacht.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Waffenloser Kampf: Dieses Talent ermöglicht es dem Mönch mit bloßen Händen ohne Abzüge zu kämpfen.

Zauber: Auf jeder zweiten Stufen erhält der Mönch diese Fertigkeit und erhöht seinen Zauberpool entsprechend. Außerdem darf der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten), welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse), darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen



**Priester:** Sie sind die Verkünder und Botschafter der Worte der Götter. Ihnen sind magische Kräfte gegeben und auch im Kampf schlagen sie sich gut.

Sie zählen als magiebegabte Klasse und können göttliche Zauber wirken. Jede Stufe, die ein Charakter in einer magiebegabten Klasse erreicht, zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit dazu.

Priester müssen jedoch einen Gott auswählen dem sie folgen. Dies hat Auswirkungen auf die Zauber, die ihnen zur Verfügung stehen und sollte sich auch in den Charaktereigenschaften des Priesters widerspiegeln. Über die verschiedenen Gottheiten informiert das Kapitel **Religion** im Teil Geographie.

Priester können jedem Volk und jeder Gesinnung angehören (je nach Gottheit). Ihr wichtigstes Attribut ist die PSYCHE da sie darüber ihr Mana beziehen. AGILITÄT und PHYSIS sind ebenfalls von Bedeutung da sie die Kampffähigkeiten verbessern. Die AUSSTRAHLUNG ist für Priester ebenfalls sehr wichtig, da ein Teil ihrer Arbeit darin besteht, andere auf den rechten Pfad des Glaubens zu leiten.

Priester dürfen leichte und mittlere Rüstungen tragen. Wenn sie schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

#### Stufe Vorteile und Fertigkeiten

1	Zauber, LP/Mana +1, Manaquelle, Talent, Waffe
2	Zauber, Attribut +1, Waffe
3	Zauber, LP/Mana +1, Talent
4	Zauber, Attribut +1
5	Zauber, LP/Mana +1, Talent, Waffe
6	Zauber, Attribut +1
7	Zauber, LP/Mana +1, Talent
8	Zauber, Attribut +1
9	Zauber, LP/Mana +1, Talent
10	Zauber, Attribut +1

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Manaquelle: Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Zauber: Die erreichte Stufe zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit hinzu. Zusätzlich darf sich der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten), welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse), darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen

**Sturmsänger:** Sie sind sehr ungewöhnliche Priester der Balathar. Sturmsänger werden fast blind und mit komplett schwarzem Gefieder geboren. Schon kurz nach der Geburt nimmt die Vereinigung der Sturmsänger die sehr schwachen Kinder in ihre Obhut und bildet sie zu Sturmsängern aus. Nach vielen Jahren des Trainings verfügen sie dann über erstaunliche Fertigkeiten, welche ihre Handicaps mehr als ausgleichen. Sturmsänger können von ihrer normalen Sicht, in der sie sehr kurzsichtig sind, in eine Anderssicht wechseln, in der sie die Welt gestochen scharf, wenn auch anders als gewöhnliche Sterbliche, sehen. Sie nehmen die Luftströmungen als silbrig glänzende Bänder und Wirbel wahr. So können sie selbst Gegner erkennen (um welche die Luft herumströmt) und auch feine Risse oder Lücken in festen Wänden erkennen, durch die ein feiner Lufthauch weht. Doch sie können noch mehr. In ihrer Anderssicht können sie ihren Körper verlassen, und als Astralgestalt auf einem Windhauch reiten, und diesen lenken, wohin sie wollen. Dabei können sie überall dorthin gelangen, wo auch die Luft hingelangen kann. Ihr Körper bleibt in dieser Zeit jedoch regungslos und verletzlich an Ort und Stelle. Wenn sie in ihrer Astralgestalt reisen, können sie zu anderen Wesen Kontakt aufnehmen, indem sie ihre Gedanken auf sie projizieren. Je mächtiger ein Sturmsänger wird, desto größer wird der Einfluss, den er in der Anderssicht auf die Luft ausüben kann, so kann er aus einem lauen Lufthauch schnell einen Sturm entfesseln und aus heiterem Himmel Gewitterwolken herbeirufen.

In der Gesellschaft der Balathar werden die Sturmsänger als Ausgestoßene betrachtet. Zum einen werden sie auf Grund ihrer Behinderungen diskriminiert, mehr aber noch auf Grund ihrer Fertigkeiten gefürchtet. Daher leben sie oft, wenn sie nicht gerade im Tempel Dienst tun, einsiedlerhaft in den entlegenen Regionen des Windberges. Man sagt, dass sie auch für das Wetter auf dem Windberg zuständig sind, und in Zeiten großer Not den gesamten Berg in einen mächtigen Orkan hüllen können. Andere sagen ihnen prophetische Kräfte zu, und auch wenn sie in der Öffentlichkeit nicht gern gesehen werden, so umgibt sich der Hohepriester doch oft mit einem oder mehreren Beratern aus der Zunft der Sturmsänger.

PSYCHE ist das Hauptattribut der Sturmsänger, da sie aus ihrem Geist die Energie für ihre Priesterzauber und ihre Anderssicht beziehen. AUSSTRAHLUNG ist jedoch ebenfalls wichtig, da ihnen nur Charisma und Überzeugungsgabe einen gewissen Respekt einbringt.

Die Sturmsänger sind eine magiebegabte Klasse und sie können göttliche Zauber wirken. Ihr Gott ist Balahr, der Herr des Windes.

Sturmsänger erhalten aufgrund ihrer schlechten Augen einen Abzug von -10 auf jede visuelle Sinneswahrnehmung und jeden Fernkampfangriff sowie -5 auf jeden Nahkampfangriff. Der Abzug auf die Nahkampfangriffe verschwindet, wenn der Charakter das talent Blind kämpfen gewählt hat.

Sturmsänger können leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Um Sturmsänger zu werden, muss ein Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

Nur Balathar mit schwarzem Gefieder und schlechten Augen können Sturmsänger werden. Weiterhin muss der Charakter mindestens 3 Stufen als Priester Balahrs absolviert haben und der Zauberpool muss mindestens 25 Manapunkte enthalten. Seine Attribute müssen mindestens folgende Werte aufweisen: PH 2 PS 7 AG 3 AU 5.

#### Stufe Vorteile und Fertigkeiten

1	Anderssicht, Anderssichtzauber: Windritt, LP/Mana +1
2	Zauber, Attribut +1
3	Anderssichtzauber: Mächtige Illusion erschaffen, LP/Mana +1, Talent
4	Zauber, Attribut +1
5	Anderssichtzauber: Luftelementar beschwören, LP/Mana +1, Talent
6	Zauber, Attribut +1
7	Anderssichtzauber: Wetterkontrolle, LP/Mana +1, Talent
8	Zauber, Attribut +1
9	Anderssichtzauber: Wirbelsturm, LP/Mana +1, Talent
10	Zauber, Attribut +1

**Anderssicht:** Ab der ersten Stufe kann ein Sturmsänger jeden Tag für insgesamt 5 min pro Stufe in die Anderssicht wechseln. Je 5 min verbrauchen dabei einen Manapunkt aus dem Zauberpool des Sturmsängers. In der Anderssicht erkennt ein Sturmsänger alles um ihn herum gestochen scharf und kann jede noch so kleine Luftströmung „sehen“. Dies ermöglicht ihm zum Beispiel das Aufspüren von Geheimtüren oder die Orientierung in völliger Dunkelheit. Weiterhin kann er in der Anderssicht telepathisch mit anderen Wesen kommunizieren. Außerdem kann er in der Anderssicht auch spezielle Anderssichtzauber wirken, die es ihm ermöglichen sich als Astralgestalt schnell und weit zu bewegen oder die Luft so zu manipulieren, dass sie wirkungsvolle Illusionen oder Wirbelstürme bildet. Um zwischen der Anderssicht und seiner normalen Sicht zu wechseln, muss der Sturmsänger eine Handlung aufwenden.

**Anderssichtzauber:** Auf jeder zweiten Stufe erhält der Sturmsänger zusätzlich zu seinen Priesterzaubern einen speziellen Anderssichtzauber, den er nur in der Anderssicht anwenden kann. Für die Ermittlung der Stufe der Zauber zählt jede Stufe, die der Charakter als Sturmsänger erlangt hat.

Die Kosten dieser Zauber werden von seinem Zauberpool abgezogen.

**Windritt:** Dieser Zauber ermöglicht es dem Sturmsänger seinen Körper zu verlassen und als Astralgestalt mit einem Windstrom zu reisen. Auf diese Weise kann er an Orte gelangen, die ihm sonst versperrt geblieben wären (z.B. durch den Spalt einer verschlossenen Tür). Die Dauer dieser Reise bestimmt der Sturmsänger dadurch, wie lange er in der Anderssicht verbleibt. Ist jedoch sein Zauberpool aufgebraucht, kehrt er sofort in seinen physischen Körper zurück. Die Kosten dieses Zaubers betragen 1 Manapunkt.

Mächtige Illusion erschaffen: Dieser Zauber ähnelt jenem, den arkane Zauberwirkende sprechen können, ist jedoch mächtiger. Die Reichweite beträgt 10m/Stufe und die Kosten  $2 \times \text{Stufe}$  Manapunkte  
Dieser Zauber erschafft eine dreidimensionale Illusion mit einer Größe von bis zu  $5\text{m}^3/\text{Stufe}$  innerhalb der Reichweite. Die Illusion kann Bewegungen und Geräusche beinhalten. Die Illusion hält für maximal 30sek/Stufe. Der Sturmsänger muss in der Anderssicht verbleiben, so lange die Illusion aktiv sein soll.  
Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{20 + \text{Zauberstufe} + \text{Psyche}\}$  lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

Luftelementar beschwören: Dieser Zauber ähnelt dem Zauber Elementar beschwören, ist jedoch mächtiger. Die Reichweite, innerhalb der Elementar beschworen werden kann beträgt 20m und die Kosten 10 Manapunkte

Effekt: Der Sturmsänger kann innerhalb der Reichweite ein Luftelementar beschwören.

Ein Zauberwirker kann keine zwei Elementare gleichzeitig kontrollieren. Ein beschworenes Elementar zerfällt nach spätestens 24 Stunden, oder wenn es zerstört wird oder der Zauberwirker es aus seinen Diensten entlässt. Solange es von ihm kontrolliert wird gehorcht es gedankenlos allen seinen Befehlen.

Ein Elementar verfügt über 3W6 Lebenspunkte und folgende Attributswerte:

PH10 PS46 AG4 AU0

Elementare haben einen Angriff pro Runde und verursachen 2W6 Schaden.

Ihr Verteidigungswert beträgt 10.

Wetterkontrolle: Dieser Zauber ermöglicht es dem Sturmsänger die Wetter in einem Bereich von bis zu  $10\text{km}^2$  zu verändern. Die Dauer der Veränderung beträgt eine Minute pro Stufe. Er kann die Wolkendecke, die Lufttemperatur, die Windgeschwindigkeit und den Niederschlag beeinflussen. Die Kosten hängen dabei von dem gewünschten Effekt ab. Für jeden, der vier Parameter, die der Sturmsänger in das Gegenteil verkehren will (z.B. kalt zu warm oder Windstille zu Sturm), kostet der Zauber  $5 \times \text{Stufe}$  Manapunkte, möchte der einen Parameter nur mäßig verändern, so betragen die Kosten nur  $2 \times \text{Stufe}$  Manapunkte. Dabei ist zu beachten, dass einige Veränderungen (z.B. Sonnenschein zu Regen) die Beeinflussung zweier Parameter (Wolkendecke und Niederschlag) benötigen. Möchte ein Sturmsänger beispielsweise an einem wolkenlosen, windstillen und warmen Sommertag einen Schneesturm entfesseln, so muss er alle vier Parameter in ihr Gegenteil verkehren. Entsprechend kostet der Zauber dann  $20 \times \text{Stufe}$  Manapunkte.

Wirbelsturm: Dieser Zauber beschwört einen mächtigen Wirbelsturm mit einem Radius von 100m/Stufe und einer Dauer von 1min/Stufe. Die Bewegungsweite jedes Wesens innerhalb des Sturms ist für die Wirkungsdauer halbiert, jeder Nahkampfangriff erleidet einen Abzug von -5 und jeder Fernkampfangriff einen Abzug von -10. Jedes Wesen innerhalb des Bereiches erleidet einmalig 1W6 Schadenspunkte durch herumfliegende Steine, Äste oder ähnliches. Eine erfolgreiche Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{15 + \text{Zauberstufe} + \text{Psyche}\}$  halbiert den Schaden.

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Zauber: Die erreichte Stufe zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit hinzu. Zusätzlich darf sich der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten), welchen er von nun an beherrscht.

**Waldläufer:** Sie sind eine besondere Form des Kämpfers. Zuhause in der Wildnis sind sie die idealen Pfadfinder, Kundschafter und Jäger. PHYSIS und AGILITÄT sind die beiden wichtigsten Attribute für Waldläufer, aber auch PHYSIS ist nicht unwichtig, da sie in höheren Stufen auch Zauber wirken können. Sie können jedem Volk und jeder Gesinnung angehören.

Waldläufer sind ab der fünften Stufe eine magiebegabte Klasse. Von da an zählt jede zweite Stufe zur Errechnung des Zauberpools hinzu. Hinsichtlich der Zaubererstufe zählt also nur jede zweite Waldläuferstufe ab der 5.

Waldläufer sind göttliche Zauberwirker und sie können Druidenzauber sowie Zauber, die keinem speziellen Gott zugeordnet sind, sprechen.

Waldläufer können leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

#### Stufe Vorteile und Fertigkeiten

1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Waldläufertalent
2	Attribut +1, Waffe, Talent
3	LP/Mana +1, Talent
4	Attribut +1, Waffe, Talent
5	LP/Mana +1, Zauber
6	Attribut +1, Waffe, Talent
7	LP/Mana +1, Zauber
8	Attribut +1, Talent, Tiergefährte
9	LP/Mana +1, Zauber
10	Attribut +1, Talent, Tiergefährte +1

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Waldläufertalent: Der Waldläufer erhält auf alle Proben für Spuren finden und folgen, Anschleichen, lautloses Bewegen, Naturkunde, Heilkunde, Tierempathie und alle andere Proben, die in sein Tätigkeitsbereich fallen, einen Bonus in Höhe der Stufe die der Charakter als Waldläufer erreicht hat.

Zauber: Ab der fünften Stufe erhält der Waldläufer alle zwei Stufen diese Fertigkeit und erhöht seinen Zauberpool entsprechend. Außerdem darf der Charakter einen beliebigen Druidenzauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten), welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse), darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen

Tiergefährte: Ab der achten Stufe hat der Waldläufer einen tierischen Gefährten an seiner Seite. Mit ihm kann er telepathisch kommunizieren und der Gefährte gehorcht seinen Befehlen so gut er es vermag. Wird der Gefährte verletzt, kann der Waldläufer jeden erlittenen Schaden auf sich selbst übertragen. Dies funktioniert egal wie weit Gefährte und Waldläufer getrennt sind.

Der Waldläufer kann einen der folgenden Gefährten auswählen:

- Falke: PH 1 PS 2 AG 2 AU 1 Lebenspunkte: 7 Kampfschaden: 2  
Flugfähigkeit (10m/s), +2 auf alle Würfe für Lauschen, Entdecken und Heimlichkeit
- Bär: PH 3 PS 1 AG 1 AU 1 Lebenspunkte: 9 Kampfschaden: 1W6  
+2 auf alle Würfe für Spuren finden, lesen und verfolgen
- Wolf: PH 2 PS 1 AG 2 AU 1 Lebenspunkte: 8 Kampfschaden: 1W6  
+2 auf alle Würfe für Lauschen, Heimlichkeit und Schleichen
- Wiesel: PH 1 PS 1 AG 3 AU 1 Lebenspunkte: 7 Kampfschaden: 1  
+4 auf alle Würfe für Heimlichkeit, Schleichen, Lauschen, Spuren finden, lesen und verfolgen

Wenn ein Gefährte seinem Waldläufer beim Einsatz einer der oben aufgeführten Fertigkeiten hilft, so gilt der Bonus auch für den Wurf des Waldläufers.

Tiergefährte +1: Der Gefährte steigert ein Attribut um einen Punkt. Dadurch erhöhen sich auch seine Lebenspunkte. Dieses Talent erhält der Waldläufer ab der 10. Stufe alle zwei Stufen.

**Zauberer:** Die Zauberer sind die großen Magiewirker, Magier und Hexer. Ihre Stärken liegen in ihrer Magie, ihre Schwächen in der direkten Konfrontation.

Sie zählen als magiebegabte Klasse und können arkane Zauber wirken. Jede Stufe die ein Charakter in einer magiebegabten Klasse erreicht, zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit dazu.

Zauberer können jedem Volk und jeder Gesinnung angehören. Ihr wichtigstes Attribut ist die PSYCHE da sie darüber ihr Mana beziehen. AGILITÄT ist ebenfalls von Bedeutung da es Zauberern die Verteidigung erleichtert. Viele Zauberer legen außerdem auf eine hohe AUSSTRAHLUNG wert.

Zauberer dürfen leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen, können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe Vorteile und Fertigkeiten

1	Zauber, LP/Mana +1, Manaquelle, Talent, Waffe
2	Zauber, Attribut +1
3	Zauber, LP/Mana +1, Talent
4	Zauber, Attribut +1
5	Zauber, LP/Mana +1, Talent, Waffe
6	Zauber, Attribut +1
7	Zauber, LP/Mana +1, Talent
8	Zauber, Attribut +1
9	Zauber, LP/Mana +1, Talent
10	Zauber, Attribut +1

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Manaquelle: Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen, welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr, wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Zauber: Die erreichte Stufe zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit hinzu. Zusätzlich darf sich der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten), welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse), darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen.

## 5. Erfahrung und Stufenaufstieg

In der Beschreibung der Klassen ist schon deutlich geworden, dass jede Klasse in mehr als 10 Stufen untergliedert ist. Diese durchläuft ein Charakter nach und nach, während er an Erfahrungen reicher wird. Jede Stufe bringt gewisse Vorzüge mit sich – jedes zweite Mal, wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, darf er ein Attribut um +1 erhöhen. Hierbei sind Grenzwerte zu beachten, die durch das Volk oder die Klasse vorgegeben sind. Auf manchen Stufen erhält ein Charakter neue Zauber oder neue Talente oder einzigartige Fähigkeiten.

Ein Charakter verfügt immer über alle diese Vorzüge aller Stufen aller Klassen die er bisher erreicht hat – also hat ein Kämpfer der 4. Stufe zweimal seine Attribute erhöhen dürfen. Zusätzlich hat er gelernt mit 3 Waffen umzugehen, eine davon beherrscht er als Spezialist und auch im Umgang mit dem Schild ist er besonders geübt. Darüber hinaus konnte der Charakter noch 3 Talente nach Wahl des Spielers erlernen.

Doch wann erreicht ein Charakter eine neue Stufe? Im Laufe seines Abenteuerlebens sammelt er Erfahrung. Im Spiel wird dies durch sogenannte Erfahrungspunkte ausgedrückt.

Ein Charakter erhält Erfahrungspunkte für: gelöste Rätsel, entschärfte Fallen, überwundene Gegner (das muss nicht zwingend einen kämpferischen Sieg bedeuten), für das Erlangen von wichtigen Informationen, für gutes Rollenspiel, für gute Einfälle und natürlich auch für den erfolgreichen Abschluss eines Abenteuers.

Einmal erhaltene Erfahrungspunkte können dem Charakter nicht mehr verloren gehen, sollte er jedoch in einer Weise handeln die seinem Volk, seiner Klasse oder seiner Gesinnung zuwider läuft, so sollte der Spielleiter entsprechend weniger Erfahrungspunkte verteilen.

Hat der Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt, steigt er eine Stufe auf. Entweder er steigt eine Stufe in einer Klasse auf, in der er bereits Stufen erreicht hat, oder er beginnt den Aufstieg in einer neuen Klasse auf Stufe 1 (wenn er die entsprechende Klasse wählen darf und wenn er zuvor das Talent Neuorientierung erlernt hat). Ein solcher Charakter wird als Multiklassencharakter bezeichnet. Er behält alle Vorzüge und Errungenschaften seiner bisherigen Klasse(n) und erhält nun die seiner neuen Klasse dazu. Steigt er später erneut auf, kann er sich wiederum aussuchen, ob er in seiner neuen Klasse oder einer seiner früheren Klassen aufsteigen will – oder ob er erneut eine neue Klasse erlernen will (sofern wieder alle Bedingungen erfüllt sind).

Um auszurechnen wie viele Erfahrungspunkte ein Charakter benötigt um aufzusteigen wird immer die Summe aller seiner Stufen in allen Klassen ermittelt und mit der untenstehenden Tabelle verglichen.

Folgende Erfahrungspunkte sind notwendig um eine Stufe zu erreichen.

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0 EP
2	300 EP
3	600 EP
4	1000 EP
5	1500 EP
6	2100 EP
7	2800 EP
8	3600 EP
10	4500 EP
11	5500 EP
12	6600 EP
13	7800 EP
14	9100 EP
15	10500 EP
16	12000 EP
17	13600 EP
18	15300 EP
19	17100 EP
20	19000 EP

## 6. Talente

Die Attribute definieren die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters, seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten. Und doch gibt es spezielle Fertigkeiten, die sich nur schlecht durch die Attribute beschreiben lassen. Diese werden als Talente bezeichnet und symbolisieren im Gegensatz zu den Attributen nicht die grundlegenden, sondern die individuellen Besonderheiten eines Charakters.

Talente müssen von den Charakteren erlernt werden und im Laufe eines langen Abenteuerlebens wird ein Held viele Talente erlernen die ihn einzigartig machen und ihm mehr Spieltiefe geben können.

Die meisten Talente können von jedem Charakter erlernt werden, manche aber sind bestimmten Gruppen von Charakteren vorbehalten oder können erst gewählt werden, wenn ein Charakter eine gewisse Stufe erreicht hat.

Manche Talente können mehrmals von einem Charakter gewählt werden – dies wird dann explizit erwähnt. Alle anderen Talente können nur ein einziges mal von einem Charakter erlernt werden.

Wenn die Beschreibung eines Talent es nichts anderes aussagt, wirkt das Talent dauerhaft und automatisch.

Wenn ein Charakter ein neues Talent erlernen kann, wird in den Beschreibungen der Völker und Klassen erläutert.

**Ausweichen:** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe und auf jeden Agilitätswurf um dem Effekt eines Zaubers auszuweichen. Um dieses Talent wählen zu können muss Agilität mindestens 5 betragen. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Um es ein zweites mal wählen zu können muss Agilität mindestens 10 betragen, um es ein drittes mal wählen zu können mindestens 15 usw.

**Blind Kämpfen:** Der Charakter kann kämpfen, ohne seine Augen benutzen zu können. Er erhält auf seine Angriffe einen Abzug von -2 anstatt -8 für z.B. magische Dunkelheit oder bei Verlust des Augenlichtes. Von gewöhnlicher Dunkelheit oder schlechten Sichtbedingungen wird er gar nicht mehr beeinträchtigt.

**Magische Forschung:** Der Charakter hat lange und hart daran gearbeitet den Geheimnissen der Magie auf den Grund zu gehen. Dafür darf er einen zusätzlichen arkanen Zauber erlernen. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter einer Klasse angehören welche arkane Magie wirken kann. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Gedankenzauber:** Erlaubt es dem Charakter einen Zauber sofort und jederzeit zu wirken ohne eine Handlung aufwenden zu müssen. Die Kosten des Zaubers erhöhen sich um 2xStufe. Um das Talent Gedankenzauber erlernen zu können muss der Charakter bereits die Talente Zaubern ohne Gesten und Zaubern ohne Worte beherrschen. Gedankenzauber kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Jedes mal kann Gedankenzauber insgesamt einmal mehr pro Tag angewendet werden.

**Geschärfted Sinne:** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle seine Würfe die mit suchen, entdecken oder lauschen zu tun haben. Darüber hinaus erhält er +2 auf alle seine Agilitätsproben. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Gezielter Treffer:** Der Charakter muss einen beliebigen Gegner zwei Kampfrunden lang eingehend studieren, dies zählt als Handlung. Danach erhält er bei seinem nächsten erfolgreichen Angriff gegen diesen Gegner einen Bonus von +1W6 auf seinen Schaden. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter eine Agilität von mindestens 5 haben. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Jedes mal wenn dieses Talent erneut gewählt wird muss die Agilität des Charakters um weitere 5 höher sein als zuvor. Der Charakter kann dann entscheiden ob er zwei oder mehr Runden lang seinen Gegner studieren will. Hat der Charakter das Talent 2 mal gewählt kann er seinen Gegner maximal 3 Runden lang beobachten (+2W6 Schaden), hat er es 3 mal gewählt kann er seinen Gegner maximal 4 Runden lang beobachten (+3W6 Schaden) usw.

**Glück:** Der Charakter kann einmal pro Tag einen beliebigen Würfelwurf wiederholen. Der neue Wert gilt jedoch auch dann wenn er ungünstiger als der erste ausfallen sollte. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Großer Krieger:** Der Charakter erhält +1 auf alle Angriffs- und Verteidigungswerte.

**Guter Schütze:** Die Abzüge für Fernkampfangriffe innerhalb der maximalen Reichweite verringern sich von -4 auf 0.

**Heilende Hände:** Der Charakter kann einmal am Tag durch Berührung bei einem beliebigen Ziel einen Lebenspunkt pro Stufe heilen. Dieses Talent kann nur von Balathar oder Mönchen gewählt werden.

**Kampfgewandtheit:** Der Charakter kann bei Nahkampfangriffen mit Waffen die leichter als 5kg sind bzw. beim waffenlosen Nahkampf einen Bonus für hohe Agilität erhalten (analog zu dem Bonus beim Fernkampf). Hat der Charakter eine Agilität von mindestens 5 so erhält er +1 auf jeden entsprechenden Angriffswurf, ab AG10 erhält er +2 und ab AG15 +3 usw.

**Kampf mit zwei Waffen:** Dieses Talent erlaubt das Kämpfen mit zwei einhändig geführten Waffen gleichzeitig. Es können damit pro Handlung ein Angriff mehr durchgeführt werden als ohne dieses Talent. Jeder Angriffswurf erhält jedoch einen Abzug von -3. Kämpft ein Charakter ohne dieses Talent mit zwei Waffen so beträgt der Abzug -6. Alle weiteren Angriffe einer Handlung (durch Talente oder Magie ermöglicht) können nur noch mit einer der beiden Waffen durchgeführt werden.

**Mächtiger Schlag:** Der Charakter erhält +1 auf alle Nahkampfangriffe und jeden Nahkampfschaden.

**Manaquelle:** Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Nur magisch begabte Charaktere können dieses Talent wählen.

**Neuorientierung:** Der Charakter kann, wenn er das nächste mal eine neue Stufe erreicht, eine Klasse wählen die von seinen bisherigen Klassen abweicht (Multiklassencharakter). Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Pfadfinder:** Der Charakter kann sich selbst im dichtesten Unterholz ohne Einschränkungen frei bewegen und hinterlässt beim gehen keine sichtbaren Spuren mehr. Dieses Talent kann nur von Druiden gewählt werden.

**Rasche Heilung:** Der Charakter heilt nicht 1 Lebenspunkt pro Tag sondern 1 Lebenspunkt pro Stunde. Bei besonders guten Heilungsbedingungen (siehe Lebenspunkte, Verletzung und Heilung) heilt der Charakter nicht 2 Lebenspunkte pro Tag sondern 2 Lebenspunkte pro Stunde.

**Raserei:** Der Charakter versetzt sich in einen Kampfesrausch der ihm einen Bonus von +1 auf seine Physis gibt und auf seine Angriffs- und Schadenswerte sowie einen Malus von -1 auf seine Agilität und auf seine Verteidigungswürfe. Zusätzlich erhält der Charakter 2 temporäre Lebenspunkte hinzu. Diese verfallen wieder wenn die Raserei endet. Raserei kann nur von Barbaren und Kämpfern gewählt werden. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Jedes mal erhält der Charakter einen weiteren Bonus von +1 auf seine Physis und einen Abzug von -1 auf seine Agilität sowie zwei weitere temporäre Lebenspunkte. Die Raserei kann sooft pro Tag in einem Kampf ausgelöst werden wie der Charakter das Talent Raserei gewählt hat. Raserei endet erst nach Ende des Kampfes in dem sie ausgelöst worden ist.

**Schildspezialisierung:** Der Charakter erhält auf seinen Verteidigungswert +2 wenn er einen Schild führt. Dieser Bonus zählt zusätzlich zu dem Bonus des Schildes.

**Schmerzresistenz:** Der Charakter ignoriert alle Abzüge durch Verwundungen.

**Schnellkampf:** Mit diesem Talent kann ein Charakter statt einem Angriff pro Kampfrunde zwei Angriffe durchführen. Alle Angriffe die er auf diese Weise ausführt werden gleichzeitig durchgeführt wenn der Charakter an der Reihe ist. Der zweite Angriff erhält jedoch einen Abzug von -2 auf seinen Angriffswurf. Dieses Talent kann nur von Charakteren gewählt werden deren Agilität mindestens 5 beträgt. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Jedes mal erhält der Charakter einen weiteren Angriff dazu welcher um weitere -2 schlechter als der vorherige gelingt (also -4 für den 3. und -6 für den 4. Angriff usw.) und jedes mal steigt der notwendige Mindestwert für die Agilität um weitere +5 (also AG 10 wenn man das Talent zum zweiten mal wählen will und AG 15 wenn man es ein drittes mal wählen möchte usw.)

**Spirituelle Studien:** Der Charakter hat viele Stunden ins Gebet versunken verbracht und die Nähe zu den Göttern gesucht. Dafür darf er einen zusätzlichen göttlichen Zauber erlernen. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter einer Klasse angehören welche göttliche Magie wirken kann. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Spruchrollen herstellen:** Der Charakter kann Zauber auf speziellen Papierrollen niederschreiben. Diese können dann später von jedem Zauberkundigen einfach eingesetzt werden. Beim Schreiben einer Spruchrolle werden keine Manapunkte verbraucht. Dafür müssen sie bei der Aktivierung des Zaubers von der Rolle ausgegeben werden. Die Stufe des Zaubers wird jedoch schon bei der Herstellung festgelegt.  
Um eine Spruchrolle herzustellen muss der Charakter die Zauberkosten in Gold ausgeben. Darüber hinaus kostet es ihn auch 1/10 der Herstellungskosten an Erfahrungspunkten (jedoch immer mindestens 1) und er benötigt für die Herstellung 1/10 der Kosten in Stunden.

**Spuren lesen:** Der Charakter erhält +10 auf jede Probe für das Finden und Verfolgen von Spuren.



**Waffenfertigkeit:** Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen je nach Klasse oder Volk bei der Waffenbeschreibung beachten, Waffenloser Kampf oder verschiedene Kampfstile können auch gewählt werden). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr wenn er mit der gewählten Waffe kämpft. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Waffenspezialisierung:** Der Charakter erhält +2 auf jeden Angriffswurf mit einer gewählten Art von Waffe (z.B. Langbogen oder Kurzsword, aber auch waffenloser Kampf ist möglich). Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden, gilt aber jedes mal für eine andere Art von Waffe. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter den Umgang mit der gewünschten Waffe bereits beherrschen.

**Weitergabe des Wissens:** Wenn dieses Talent gewählt wird darf der Tiergefährte des Druiden ein Talent aus dieser Liste erlernen. Der Gefährte darf auch Talente wählen die nur von Druiden gewählt werden können (außer „Weitergabe des Wissens“). Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Dieses Talent kann nur von Druiden gewählt werden.

**Willensstärke:** Wann immer der Charakter eine Psyche-Probe ablegen muss um einem Zauber, einer Verführung oder ähnlichem zu widerstehen gelingt ihm dieser Wurf um +2 besser. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Die Boni addieren sich.

**Zähigkeit:** Der Charakter erhöht seine maximalen Lebenspunkte um 3. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Zaubern ohne Gesten:** Erlaubt es dem Charakter Zauber zu wirken ohne seine Hände einsetzen zu müssen. Jeder so gewirkte Zauber kostet 5 Manapunkte mehr.

**Zaubern ohne Worte:** Erlaubt es dem Charakter Zauber zu wirken ohne dabei sprechen zu müssen. Jeder so gewirkte Zauber kostet 5 Manapunkte mehr.

## 7. Bonus und Malus

Ein grundlegendes Element des BASIC-Regelsystems ist die Vergabe von Boni und Mali – also von Aufschlägen und Abzügen auf Würfelproben.

Die Attribute stellen im Grunde den Sockel dar welcher festlegt wie gut die Chancen für das Gelingen einer Aktion sind, die Boni und Mali modifizieren diese Chance jedoch zum Teil beträchtlich und können das Gelingen deutlich erleichtern oder erschweren.

Ein Bonus/Malus kann aus vielen Quellen stammen – Talente und magische Gegenstände sind die häufigsten Quellen für dauerhaft wirkende Verbesserungen oder Verschlechterungen einer Probe – diese sollten auch auf dem Charakterbogen kenntlich gemacht werden.

Zauber können kurzzeitig Boni und Mali verteilen und darüber hinaus gibt es auch noch situationsabhängige Modifikatoren: Das Gelingen einer Aktion ist nicht nur von den Fähigkeiten und der Ausrüstung eines Charakters abhängig (interne Modifikatoren) sondern auch von externen.

Möchte ein Dieb eine Wand erklettern um anschließend durch ein Fenster im Obergeschoss einzubrechen so muss er zuerst eine Kletterprobe (PHYSIS) und anschließend eine Probe auf das geräuschlose Öffnen des Fensters (AGILITÄT) bestehen. Das Klettern fällt umso leichter je mehr Vorsprünge oder Ritzen es in der Wand gibt – ist die Wand glatt wie Glas kommt selbst der beste Dieb ohne Hilfsmittel kaum hinauf – und das Öffnen des Fensters ist auch abhängig von der Art des Schließmechanismus. Ist die Wand ausgesprochen leicht zu erklettern (weil es vielleicht eine Regenrinne gibt oder breite Fenstersimse), dann kann der Charakter einen Bonus erhalten, ist es außergewöhnlich schwierig die Wand zu erklimmen, so sollte ihm das Gelingen durch einen Malus erschwert werden.

Einige dieser Modifikatoren finden sich im nächsten Kapitel (Würfelproben) sowie im Kapitel Kampf, doch es ist unmöglich für alle Situationen ausreichende Modifikatoren bereit zu stellen. Hier sollte der Spielleiter die Schwierigkeit einschätzen und entsprechende Boni/Mali verteilen.

Im BASIC-Regelsystem sind alle Boni/Mali generell kumulativ. Erhält ein Charakter +1 auf alle PHYSISproben durch ein Amulett und weitere +2 durch einen Zauber so hat er insgesamt einen Bonus von +3. Führt er dann noch eine Waffe welche ihm +1 auf jeden Angriff gewährt so kann er im Kampf mit dieser Waffe +4 auf sein Würfelergebnis addieren.

Ein Charakter darf keine Boni aus identischen Quellen erhalten – er kann also nicht zweimal das gleiche Amulett tragen und dadurch den doppelten Bonus erhalten. Genauso wenig kann er zweimal vom gleichen Zauber profitieren, es sei denn der Zauber sagt etwas anderes.

## 8. Würfelprouben

Würfelprouben sind das zentrale Element des Regelsystems – durch sie wird in kniffligen Situationen entschieden ob eine Aktion gelingt oder nicht.

Die Prouben laufen immer nach dem gleichen Schema ab – es liegt ein Attribut zu Grunde. Dessen Wert wird als Sockel verwendet. Dazu werden alle wirksamen Boni für dieses Attribut/diese Fertigkeit addiert und alle Mali (durch Verletzung, Zauber, Rüstungen) subtrahiert. Anschließend wird noch ein W20 (ein zwanzigseitiger Würfel) geworfen und das Ergebnis hinzuaddiert. Diese Summe wird mit dem Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen. Der SG wird im Normalfall vom Spielleiter festgelegt.

Ist der Wert gleich oder größer dem SG, so gilt die Proube als bestanden, ist der Wert kleiner als der SG, so wurde die Proube nicht bestanden und die Aktion führt nicht zum Erfolg.

Es gibt im BASIC-Regelwerk folgende Arten von Würfeln:

Attributsprouben (z.B. beim Einsatz einer Fertigkeit):  $\text{ATTRIBUT} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{SG}$

Angriffsprouben - Nahkampf:  $\text{PHYSIS} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{Verteidigungswert}$   
- Fernkampf:  $\text{PHYSIS} + \text{Boni für hohe AGILITÄT} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{Verteidigungswert}$

Rettungswürfe (um sich vor dem Effekt eines Zaubers zu schützen):

$\text{ATTRIBUT} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{SG}$ , wobei der Schwierigkeitsgrad vom Zauberkwirkenden abhängt, im Normalfall:  $\text{SG} = 10 + \text{Zauberstufe} + \text{PSYCHE}$

Eine weitere Art von Würfelprouben ist der Schadenswurf im Kampf. Bei den meisten Waffen wird der Schaden den sie verursachen durch das Werfen eines oder mehrerer W6 ermittelt. Dieser Wert muss mit keinem anderen verglichen werden sondern wird direkt von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen. Boni und Mali können zum Tragen kommen.

### **Automatischer Erfolg und automatischer Fehler:**

Wird bei einer beliebigen Proube eine 20 gewürfelt, so ist diese Proube automatisch bestanden, ganz gleich ob das Endergebnis den SG erreicht oder nicht.

Wird bei einer beliebigen Proube eine 1 gewürfelt, so ist diese Proube automatisch fehlgeschlagen, ganz gleich ob das Endergebnis den SG erreicht oder nicht.

Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden was in einer solchen Situation geschieht – gut möglich dass dem Charakter bei einem katastrophalen Angriff die Waffe aus der Hand fällt oder dass er eine besonders verletzliche Stelle getroffen hat und zusätzlichen Schaden verursacht (Vorschlag: +1W6) oder ähnliches.

## 9. Kampf

Der Kampf ist eigentlich immer chaotisch und hektisch – kaum etwas ist so wichtig wie das richtige Timing. Um hier die Übersicht zu behalten wird der Kampf im BASIC-Regelsystem in Kampfrunden mit je 5 Sekunden Länge unterteilt.

Innerhalb einer Kampfrunde kann ein Charakter verschiedene Dinge tun, aber zuvor muss noch geklärt werden wer wann an der Reihe ist.

Es beginnt in einer Kampfrunde immer der Charakter (oder der Gegner) mit der höchsten Agilität. Danach ist der Charakter/Gegner mit der zweithöchsten Agilität an der Reihe usw. Der Charakter/Gegner mit der niedrigsten Agilität ist als letzter an der Reihe.

Haben zwei Charaktere/Gegner die gleiche Agilität, so sind sie gleichzeitig an der Reihe. Beide dürfen alle ihre Aktionen durchführen. Das Ergebnis dieser Aktion kommt erst dann zum Tragen wenn diese Charaktere in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen.

Magische Gegenstände oder Zauber die die Agilität erhöhen verbessern natürlich auch die Reihenfolge der Kämpfer zu Gunsten des Charakters.

Innerhalb einer Kampfrunde kann jeder Charakter folgende Aktionen durchführen:

- Eine Handlung vollführen: als Handlung zählen:
  - Angriff plus maximal 3 Schritte Bewegung (Nahkampf oder Fernkampf), Bonus für hohe Agilität\*
  - Zauber wirken plus maximal 3 Schritte Bewegung (nur wenn der Charakter zaubern kann), Bonus für hohe Agilität\*
  - Abwehrhaltung einnehmen (+4 auf den Verteidigungswert) und maximal 1 Schritt Bewegung
  - Maximal 10 Schritte rennen, Bonus für hohe Agilität\*
  - Maximal 20 m Fliegen (nur wenn der Charakter fliegen kann)
  - Einen Heiltrank trinken oder einen notdürftigen Verband anlegen
  - Eine Aktion die im Zeitumfang den oben genannten entspricht
- Zusätzlich zu dieser einen Handlung stehen jedem Charakter noch mehrere kleine Aktionen zu – zum Beispiel das Ziehen einer Waffe, das Wechseln der Bewaffnung, Sprechen, Defensivhaltung einnehmen (solange ein Charakter in der Defensivhaltung ist erhält er einen Abzug von 4 auf alle Angriffe und dafür einen Bonus von +2 auf seinen Verteidigungswert). Das Einnehmen der Defensivhaltung muss zu Beginn der Kampfrunde angekündigt werden – ein Charakter kann also nicht angreifen und anschließend in diese Haltung wechseln (und so den Malus umgehen).

\*Bonus für hohe Agilität: Hat ein Charakter eine Agilität von 5 oder mehr, so kann er sich einen Schritt mehr bewegen und weiterhin angreifen oder zaubern, bzw. zwei Schritte weiter rennen.

Ab einer Agilität von 10 oder mehr kann er zwei Schritte mehr zurücklegen und weiterhin angreifen oder zaubern, bzw. 4 Schritte weiter rennen usw.

## Angriff

Ein Angriff wird zuerst angesagt („Mein Charakter greift XY an“). Um angreifen zu können muss der Gegner innerhalb der Reichweite der Waffe sein (im Nahkampf Armeslänge plus Länge der Waffe).

Danach wird eine Angriffsprobe durchgeführt.

PHYSIS + Boni – Mali +W20  $\geq$  Verteidigungswert

Für Fernkampfangriffe kommt noch ein Bonus für besonders hohe AGILITÄT hinzu:

AG  $\geq$  5 – Bonus +1

AG  $\geq$  10 – Bonus +2

AG  $\geq$  15 – Bonus +3

usw.

Bei einer Angriffsprobe können folgende externe Modifikatoren zum Tragen kommen:

- +1 Gegner mindestens doppelt so groß wie der Angreifer
- 1 Gegner höchstens halb so groß wie der Angreifer
- +1 Angreifer steht auf einer erhöhten Stellung
- 1 Angreifer steht niedriger als der Gegner
- 4 Angreifer hat Defensivhaltung eingenommen.
- 4 Gegner befindet sich außerhalb der einfachen Reichweite, aber innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe (nur Fernkampf)
- 2 Gegner ist teilweise in Deckung (ein Schild zählt hier nicht als Deckung, es wird in den Verteidigungswert eingerechnet)
- +8 Gegner ist gefesselt oder sonst wie bewegungsunfähig
- 4 gewöhnliche Dunkelheit (Abzug gilt nicht für Charaktere mit Dunkelsicht oder dem Talent Blind kämpfen)
- 8 magische Dunkelheit (Abzug gilt für Charaktere mit dem Talent Blind kämpfen nur mit –2)
- 2 schlechte Sichtverhältnisse (z.B. Nebel oder Staub, gilt nicht für Charaktere mit dem Talent Blind kämpfen)
- 2 Charakter kämpft in mittelschwerer Rüstung
- 4 Charakter kämpft in schwerer Rüstung
- 6 Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig (nur im Nahkampf)
- 3 Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig (nur im Nahkampf, nur mit dem Talent Kampf mit zwei Waffen)
- 4 Kampf mit einer Waffe die der Charakter nicht beherrscht
- +2 Angriff von Hinten
- +1 Angriff von der Seite
- +4 Gegner erwartet den Angriff nicht
- 2 der zweite Angriff des Charakters in dieser Runde
- 4 der dritte Angriff des Charakters in dieser Runde
- +1 Ziel größer als 2m
- 1 Ziel kleiner als 1m
- +2 Ziel größer als 3m
- +3 Ziel größer als 4m
- 2 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal doppelter Reichweite der Waffe.
- 4 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal dreifacher Reichweite der Waffe.
- 6 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal vierfacher Reichweite der Waffe.
- 8 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal fünffacher Reichweite der Waffe.

Gelingt die Angriffsprobe, ist also der Wert größer oder gleich dem Verteidigungswert des Gegners, so wird als nächstes der verursachte Schaden bestimmt. Dieser richtet sich nach der Waffe mit der angegriffen wurde. Ein waffenloser Angriff verursacht einen Schadenspunkt Grundscha-den. Hier kommt noch ein Bonus für große PHYSIS hinzu.

PH  $\geq$  5 – Bonus +1

PH  $\geq$  10 – Bonus +2

PH  $\geq$  15 – Bonus +3

usw.

Auch Waffenschaden kann unter Umständen von der PHYSIS des Angreifers abhängen. Welche Waffen dies betrifft ist im Kapitel Ausrüstung erläutert.

Im Normalfall kann in einer Kampf-runde nur einmal angegriffen werden. Es gibt Talente, magische Gegenstände und Zauber die es ermöglichen mehr als einen Angriff pro Runde durchzuführen.

Dann wird der erste Angriff nach den normalen Regeln abgehandelt, der zweite erfolgt gleich im Anschluss an den ersten (und darf auch ein anderes Ziel haben), erhält jedoch einen Malus von –2.

Jeder weitere Angriff erhält einen weiteren Malus von –2 (also –4 für den 3., –6 für den 4. und so weiter).

Man kann jedoch innerhalb eines Angriffs mit zwei Waffen gleichzeitig angreifen und somit auch zweimal Schaden verursachen. Jeder der beiden Angriffe erhält jedoch einen Abzug von –6.

Nach Verrechnung des Schadens endet der Angriff.

## Verteidigung

### Nahkampf:

Ein Charakter verteidigt sich automatisch gegen alle Angriffe die gegen ihn gerichtet sind. Zum einen verfügt er über gewisse Reflexe welche durch seine AGILITÄT ausgedrückt werden. Zum anderen trägt er (hoffentlich) eine Rüstung die ihn zusätzlich schützt. Um sich zu verteidigen muss der Spieler nicht würfeln, der Angriff des Gegners wird einfach mit dem Verteidigungswert des Angegriffenen verglichen. Ist der Wert mindestens gleich, so war der Angriff erfolgreich.

Der Verteidigungswert (Nahkampf) wird wie folgt berechnet:

AGILITÄT + Rüstung (+ Boni – Mali) = Verteidigungswert

Es gibt verschiedene Möglichkeiten den Verteidigungswert zu verbessern:

Defensivhaltung: Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf seinen Verteidigungswert, jedoch einen

Abzug von –4 auf jeden seiner Angriffe. Eine Defensivhaltung einzunehmen ist keine

Handlung, das heißt der Charakter kann immer noch angreifen oder zaubern. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig in Abwehr- und in Defensivhaltung sein.

Abwehrhaltung: Der Charakter konzentriert sich ausschließlich auf die Abwehr von Angriffen und

erhält daher einen Bonus von +4 auf seinen Verteidigungswert. Das Einnehmen der

Abwehrhaltung ist eine Handlung und daher kann der Charakter weder angreifen noch zaubern solange er in dieser Haltung verharrt. Er kann sich jedoch langsam (einen Schritt pro Runde) bewegen. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig in Abwehr- und in Defensivhaltung sein.

### Fernkampf:

Sich gegen anfliegende Pfeile oder Armbrustbolzen oder selbst gegen Kugeln aus einer Handschleuder ist jedoch erheblich schwieriger. Die Zeit die einem Charakter zum reagieren bleibt ist so kurz dass er im Grunde nicht mehr ausweichen kann. Daher kommt bei einem Fernkampfangriff die Agilität nicht zum tragen. Magischer Schutz ist allerdings wirksam – wenn er nicht die Agilität erhöht sondern anders wirksam ist.

Der Verteidigungswert (Fernkampf) wird wie folgt berechnet:

Rüstung (+ Boni – Mali) = Verteidigungswert

## 10. Lebenspunkte, Verletzung und Heilung

Die Vitalität eines Charakter wird im BASIC-System durch seine Lebenspunkte angezeigt. Je mehr Lebenspunkte ein Charakter hat desto gesünder und vitaler ist er und desto mehr kann er „einstecken“. Die maximalen Lebenspunkte eines Charakters ergeben sich aus der Summe seiner Attributswerte plus seinem Wert für das Attribut Physis (dieses Attribut wird also doppelt gewertet um seinen höheren Stellenwert für die Vitalität eines Charakters aufzuzeigen).

Khor zum Beispiel hat folgende Attributswerte: PH 3; PS 4; AG 3; AU 5

Seine maximalen Lebenspunkte betragen also 18  $\{(3+4+3+5)+3\}$

Da jeder Charakter einen Attributspunkt hinzugewinnt wenn er eine Stufe aufsteigt erhöhen sich auch seine Lebenspunkte um mindestens einen Punkt pro Stufe (wenn ein Charakter das Attribut Physis steigert steigen seine Lebenspunkte um 2 Punkte). Zusätzlich können auch Talente (Zähigkeit) oder magische Gegenstände die maximalen Lebenspunkte eines Charakters dauerhaft erhöhen.

Wenn Khor z.B. die 5. Stufe erreicht hat könnten seine Attributswerte wie folgt aussehen: PH 5; PS 4; AG 4; AU 6 (insgesamt wurden +4 Attributspunkte verteilt). Zusätzlich hat Khor einmal das Talent Zähigkeit gewählt (+3 Lebenspunkte). Seine maximalen Lebenspunkte betragen also 27  $\{(5+4+4+6)+5+3\}$

Manche Zauber hingegen können die maximalen Lebenspunkte kurzzeitig erhöhen. Heilzauber hingegen können nur verbrauchte Lebenspunkte wiederherstellen, nicht jedoch die Zahl der maximal möglichen Lebenspunkte erhöhen.

Das Leben eines Abenteurers ist nicht ungefährlich – ob im Kampf, durch Magie oder Krankheiten, Fallen oder tiefe Stürze – ein Charakter kann sich auf viele Weise verletzen. Jeder Schaden den er erhält wird von seinen Lebenspunkten abgezogen und je schlechter es um seine Gesundheit bestellt steht desto schlechter schlägt sich der Charakter – desto schlechter kann er weiteren Angriffen ausweichen oder eine steile Felswand erklettern.

Dies wird bei BASIC durch Abzüge verdeutlicht welche ein Charakter auf all seine Würfelwürfe erhält (also alle Attributspalten, Angriffs- und Verteidigungsproben aber auch alle Würfe die beim Zaubern notwendig werden (z.B. Schaden und Heilung)) wenn er einen gewissen Verletzungsgrad erreicht hat.

- Hat ein Charakter nur noch 50% seiner maximalen Lebenspunkte (abgerundet) oder weniger, dann erhält er –2 auf alle seine Würfelwürfe. Erst wenn er wieder mehr als 50% seiner Lebenspunkte hat erlischt dieser Abzug.
- Hat ein Charakter nur noch 25% seiner maximalen Lebenspunkte (abgerundet) oder weniger, dann erhält er insgesamt –4 auf alle seine Würfelwürfe. Erst wenn er wieder mehr als 25% seiner Lebenspunkte hat erlischt dieser Abzug.
- Hat ein Charakter 0 Lebenspunkte wird er ohnmächtig.
- Hat ein Charakter –5 Lebenspunkte stirbt er.

Verlorene Lebenspunkte können auf verschiedene Wege geheilt werden – die göttliche Magie der Glaubensvertreter und Heiltränke sind sicher die beliebtesten und bequemsten Wege wieder zu Kräften zu kommen, doch auch ohne die Form der Hilfe heilen die Verletzungen eines Charakters.

Ein verletzter Charakter mit mehr als 0 Lebenspunkten heilt automatisch 1 Lebenspunkt pro Tag, wenn er mindestens 8 Stunden ruht (bei Elfen genügen hier 4 Stunden). Bei besonders schweren Verletzungen (0 oder weniger Lebenspunkte) wird allerdings jemand benötigt der sich um den Charakter kümmert um den Heilungsprozess in Gang zu halten. Diese Form der Heilung setzt voraus dass der Charakter sich um seine Wunden kümmert (Verbandsmaterial, Desinfektion, heilsame Salbe) und sich nicht in absolut unwirtlicher Umgebung befindet (ein Krankheitsverseuchter Sumpf zum Beispiel) – unter sehr schlechten Bedingungen und ohne jede Pflege heilen Verletzungen nicht.

Genießt der Charakter hingegen eine ausgezeichnete Pflege (saubere Umgebung, klares Wasser, ärztliche Betreuung, Bettruhe) heilt er einen weiteren Lebenspunkt pro Tag.

Das Talent „Rasche Heilung“ befähigt einen Charakter dazu schneller als gewöhnlich verlorene Lebenspunkte wiederherzustellen während manche Wesen (wie zum Beispiel Trolle) jeden Schaden in kürzester Zeit regenerieren können. Auch Zauber und magische Gegenstände können die Heilung eines Charakters beschleunigen.

# 11. Magie

Magie ist ein zentraler Bestandteil von BASIC und viele Charaktere sind in der Lage Magie anzuwenden. Generell unterscheidet man zwischen arkaner und göttlicher Magie.

Arkane Magie wird zum Beispiel von Zauberern und Hexern ausgeübt welche durch harte Arbeit gelernt haben die Ströme der Magie zu kontrollieren und für ihre eigenen Zwecke zu nutzen.

Göttliche Magie wird von Priestern und Druiden angewendet und stammt weniger aus einem intellektuellen Verständnis der magischen Strömungen als vielmehr aus dem festen Glauben an die Götterwelt. Die Götter sind es die ihnen ihre magischen Kräfte verleihen und die Priester und Druiden rufen sie durch Gebete hervor.

Ein Charakter welcher arkane Magie wirken kann hat keinen Zugriff auf Zauber die ausschließlich göttlich sind und ein göttlicher Zauberwirkender hat keinen Zugriff auf ausschließlich arkane Zauber. Manche göttliche Zauber können zusätzlich nur von Anhängern bestimmter Götter gewirkt werden.

Zusätzlich gibt es Zauber die keinem von beidem zugeordnet sind. Diese können von allen Zauberwirkenden gesprochen werden.

Welcher Zauber von wem genutzt werden kann steht in der Erklärung der einzelnen Zauber rechts neben seinem Namen.

Neben dem Namen und der Zuordnung zur arkanen oder göttlichen Domäne sind Zauber noch durch weitere Eigenschaften gekennzeichnet welche im Folgenden kurz vorgestellt werden sollen:

**Zaubererstufe:** Manche Zauber sind so mächtig, dass sie nicht jeder Anfänger lernen und beherrschen könnte. Um dies im Spiel anzuzeigen gibt es Zauber die man erst erlernen und verwenden kann wenn man eine gewisse Stufe erreicht hat. So kann ein Priester zum Beispiel erst dann ein Abwehrgebet sprechen wenn er mindestens die dritte Stufe erreicht hat. Dabei bezieht sich die Zahl der Stufen ausschließlich auf jene Stufen die ihm das Wirken dieses (göttlichen) Zaubers gestatten. Der Priester kann diesen Zauber also erst lernen, wenn er mindestens ein Priester der 3. Stufe ist, nicht wenn er zum Beispiel zwei Stufen als Priester und eine als Kämpfer hat.

Manche Effekte der Zauber hängen von der Zaubererstufe ab. Hier gilt immer die aktuelle Stufe des Zauberwirkenden – anders als bei der Zauberstufe, welche variiert werden kann.

**Kosten:** Die Kosten eines Spruches zeigen an wie viele Manapunkte der Zauberwirkende aus seinem Zauberpool aufwenden muss um diesen Zauber zu wirken. Die Kosten werden in dem Moment „bezahlt“ wenn der Zauber begonnen wird und auch wenn er keinen Effekt haben sollte sind die entsprechenden Manapunkte für den Rest des Tages verloren.

Bei manchen Zaubern hängen die Kosten von der (Zauber)stufe ab. Hier kann der Zauberwirkende frei entscheiden wie mächtig sein Zauber werden soll. Solange er die Kosten bezahlen kann, darf er die Stufe frei wählen.

**Reichweite:** Ein Zauber kann bei BASIC auf dreierlei Weise wirken – entweder nur auf den der ihn gewirkt hat (Zauberwirkender), oder auf ein oder mehrere Ziele welche der Zauberwirkende berührt (er darf sich auch selbst berühren), oder der Zauber wirkt innerhalb einer gewissen Entfernung welche in Metern angegeben ist. Solange ein Zauber nichts anderes regelt, gilt dieses Entfernung als Radius um den Zauberwirkenden herum. Innerhalb dieses Radius kommt der Spruch dann zum tragen.

**Effekt:** Dies beschreibt schließlich auf welche Art der Zauber wirkt, wie lange diese Wirkung anhält und ob man sich dagegen schützen kann.

**Zauberstufe:** Zur Stufe eines Zaubers wurde bereits bei den Kosten etwas gesagt, hier soll jedoch noch etwas ergänzt werden. Häufig hängen die Kosten, die Reichweite und der Effekt von der Zauberstufe ab, je größer die gewählte Stufe desto mächtiger der Zauber.

Die Zauberstufe kommt jedoch auch zum Tragen wenn man sich vor einem Zauber schützen will oder wenn man versucht einen Zauber aufzulösen oder zu unterbinden. Auch hier gilt wieder, je größer die Stufe, desto schwieriger ist der Zauber aufzulösen oder zu unterbinden.

Es gibt aber auch Zauber deren Mächtigkeit nicht von der Zauberstufe abhängt. Dies sind am einfachsten dadurch zu erkennen dass ihre Kosten nicht von der Stufe abhängen. Für diese Zauber gilt eine unveränderliche Zauberstufe welche der Mindeststufe entspricht die ein Zauberwirkender haben muss, um diesen Zauber zu wirken. So hat der Zauber Dunkelheit immer eine Zauberstufe von 1 (weil er bereits ab der 1. Stufe gewirkt werden kann), die Geistkontrolle aber eine Zauberstufe von 3 (weil dieser Zauber erst ab der 3. Stufe gewirkt werden kann)

**Zauberpool:** Dies ist die Quelle aller Energien die ein magiebegabter Charakter nutzt um zu zaubern. Die Zahl der maximalen Magiepunkte die ein Zauberpool enthält ergibt sich aus dem Wert der Psyche des Charakters multipliziert mit der Anzahl an Charakterstufen die diesem Charakter das Zaubern ermöglichen {Psyche x Stufe = Zauberpool}. Es spielt dabei keine Rolle ob alle diese Stufen aus der gleichen Klasse stammen, Hauptsache sie nutzen den Zauberpool.

Bsp: Khor ist ein Priester der 5. Stufe mit einer Psyche von 8. Sein Zauberpool kann also maximal 40



Manapunkte enthalten (5x8). Wenn er nun eine Stufe aufsteigt und sich entschließt dies als Kämpfer zu tun und außerdem sein Attribut Agilität steigert, bleibt die Größe seines Zauberpools unverändert. Entschließt er sich jedoch seine neue Stufe als Zauberer, Druiden oder Priester (oder einer anderen Klasse welche magiebegabt ist) zu nutzen und steigert dann noch seinen Psychewert um 1, erhöht sich sein Zauberpool von 40 (5x8) auf 54 (6x9).

Der Zauberpool stellt immer Energie für einen ganzen Tag zur Verfügung. Ist er aufgebraucht kann der Charakter keine weiteren Zauber wirken. 8 Stunden Schlaf füllen den Zauberpool wieder auf (bei Elfen genügen hier 4 Stunden). Kommt der Charakter nicht dazu sich so lange auszuruhen kann er nur einen Bruchteil seiner Energien wieder erhalten (die Hälfte seine Zauberpools nach nur 4 Stunden, ein Viertel nach nur 2 Stunden, für Elfen gelten die halben Zeiten).

Barden addieren zusätzlich noch ihren Wert für die AUSSTRAHLUNG zu ihrem Zauberpool, hinzu. Dafür zählt bei ihnen nur jede zweite Stufe für die Berechnung des Zauberpools.

## ***Wie wird gezaubert?***

Um einen Zauber wirken zu können muss der Zauberwirkende sowohl sprechen als auch gestikulieren können – wobei für die göttliche Magie das Sprechen eines Gebetes von größerer Bedeutung ist als die Handbewegungen während bei arkanen Zauberwirkenden die Gestik von größerer Bedeutung ist während die Sprache eventuell nur auf ein Auslösewort reduziert werden kann.

## ***Lernen neuer Zauber***

Ein Charakter welcher Magie wirken kann erlernt auf der 1. Stufe automatisch 3 Zauber. Diese muss er beherrschen können, also der richtigen Domäne (arkan oder göttlich und bei göttlichen Zaubern dem richtigen Gott) angehören und darüber hinaus muss der Charakter die notwendige Zaubererstufe erreicht haben (also kann ein Charakter der 1. Stufe keine Zauber wählen die mindestens die 3. Stufe oder noch mehr erfordern). Ansonsten kann der Charakter seine Zauber frei wählen.

Steigt der Charakter in der Klasse auf die ihm das Zaubern ermöglicht erhält er einen neuen Zauber dazu welcher er wie oben beschrieben frei wählen kann. Dies symbolisiert seinen Fortschritt auf dem Feld der Magie und seine Bestrebungen Neues zu lernen.

Unter Umständen kann ein Charakter auch durch Talente oder Effekte mächtiger Magie neue Sprüche hinzulernen.

Es kann passieren dass ein Zauberwirkender der Meinung ist dass ihm ein früher einmal gewählter Zauber nun nicht mehr von Nutzen ist (zum Beispiel weil er einen besseren erlernt hat). Um solche „unnützen“ Zauber noch in Wert zu setzen kann der Charakter sie gegen neue Sprüche umtauschen. Für je zwei Zauber welche er „verlernt“ darf er einen neuen Zauber erlernen.

## Die BASIC-Zauber

### Abpraller (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 2xKosten des abprallenden Zaubers Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen arkanen Zauber bis zur 9. Stufe der ein oder mehrere Ziele hat (keine Zauber die nur auf den Zauberwirkenden wirken) oder flächenwirksam ist auf ein neues Ziel umlenken wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist). Ein Abpraller kann keinen anderen Abpraller oder Gegenzauber zum Ziel haben.

### Abwehrgebet (göttlich)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2+Kosten des abzuwehrenden Zaubers Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen göttlichen Zauber bis zur 6. Stufe unterbrechen wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist).

### Bärenpranken (göttlich – Druiden)

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: Zauberwirkender

Effekt: Die Hände des Druiden verwandeln sich in die Pranken eines Bären. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Nahkampfangriffe kann jedoch keine Waffen oder andere Gegenstände mehr in den Händen halten. Der Druiden kämpft mit den Bärenpranken ohne Abzüge für ungelernete Waffen/Kampfstile. Die Bärenpranken verursachen einen Schaden von 2W6. Der Zauber wirkt 1 Runde pro Stufe.

Druiden auf denen dieser Spruch liegt können trotzdem noch Zauber wirken.

### Blutmagie (arkan, göttlich – Nandur, Vorgul)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Zauberwirkender

Effekt: Die Blutmagie entzieht dem Zauberwirkenden X Lebenspunkte und erhöht seinen Zauberpool um X/2 Manapunkte (abgerundet). Dabei kann die maximale Größe des Zauberpools jedoch nicht überschritten werden.

### Charisma des Drachen (göttlich – Lishal, Balahr, Waylun)

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält AUSSTRAHLUNG +1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf den Zauberpool der Barden und auf die Lebenspunkte.

### Dornenranken (göttlich – Druiden)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Effekt: Die Dornenranken funktionieren ebenso wie der Zauber Wurzelranken, nur dass sie ihren Opfern zusätzlich in jeder Runde 1 Schadenspunkt zufügen

### Dunkelheit

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Dunkelheit hüllt einen Bereich von 20m Durchmesser für eine Dauer von 30min in die Finsternis einer sternenlosen Nacht. Nicht-magische Lichtquellen können diese Dunkelheit ebenso durchdringen wie magische.

„Dunkelheit“ hebt den Zauber Licht auf.

#### Einfacher Beschwörungszauber

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: X

Reichweite: 10m

Effekt: Dieser Zauber ruft ein oder mehrere Wesen mit insgesamt bis zu zweimal X Lebenspunkten herbei welche(s) der Zauberwirkende schon mindestens einmal persönlich gesehen hat. Die beschworenen Wesen bleiben für 1 Runde/Stufe und gehorchen den Befehlen des Zauberwirkenden bevor sie wieder dorthin verschwinden von wo sie gekommen sind. Auf diese Weise beschworene Wesen können selbst keine Zauber wirken.

Wesen mit einem Psychewert von 3 oder höher können auf diese Weise nicht beschworen werden.

#### Eisschauer (arkan, göttlich – Balahr, Waylun)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe, 2m/Stufe Radius

Effekt: Jedes Ziel innerhalb des Kreises mit 2m/Stufe Radius erleidet 1W6 Schaden durch herumwirbelnde spitze Eisnadeln.

Eine erfolgreiche Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} halbiert den Schaden.

#### Eissturm (arkan, göttlich – Balahr, Waylun)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten: 4xStufe Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe, 2m/Stufe Radius

Effekt: Jedes Ziel innerhalb des Kreises mit 2m/Stufe Radius erleidet 2W6 Schaden durch herumwirbelnde spitze Eisnadeln. Der Sturm bleibt für 1 Runde/Stufe aktiv. Er verursacht keinen weiteren Schaden, solange jedoch der Sturm tobt, erleiden alle Angriffe innerhalb des Bereiches und in den Bereich hinein einen Malus von -4 und die Bewegungsweite ist halbiert.

Eine erfolgreiche Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} halbiert den Schaden.

#### Elementar beschwören

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 15 Manapunkte

Reichweite: 10m

Effekt: Der Zauberwirker kann innerhalb der Reichweite ein Elementar seines Elementes beschwören – Zauberern stehen Feuer-, Erd-, Wasser-, oder Lufoelementare zur Verfügung, Priester Lishals und Druiden beschwören Waldelementare, Priester Nandurs Feuelementare, Priester Wayluns Wasserelementare, Priester Balahrs Windelementare und Priester Vorguls Knochelementare.

Ein Zauberwirker kann keine zwei Elementare gleichzeitig kontrollieren. Ein beschworenes Elementar zerfällt nach spätestens 24 Stunden, oder wenn es zerstört wird oder der Zauberwirker es aus seinen Diensten entlässt. Solange es von ihm kontrolliert wird gehorcht es gedankenlos allen seinen Befehlen.

Ein Elementar verfügt über 3W6 Lebenspunkte und folgende Attributswerte:

PH8 PS4 AG2 AU0

Elementare haben einen Angriff pro Runde und verursachen 2W6 Schaden.

Ihr Verteidigungswert beträgt 10.

#### Erdbeben (arkan, göttlich – Alas)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe, 2m/Stufe Radius

Effekt: Jedes Ziel innerhalb des Kreises mit 2m/Stufe Radius erleidet 1W6/2 Schaden durch die Erschütterungen. Zusätzlich besteht für jedes Wesen innerhalb des Bereiches eine 50% -Chance, in eine aufbrechende Erdspalte zu stürzen. Ein Sturz in eine solche Spalte verursacht 1W6+Stufe Schaden und man benötigt 1 Runde/Stufe um sich wieder aus der Spalte zu befreien.

Fliegende Wesen entgehen der Wirkung dieses Zaubers mit einer gelungenen Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche}.

#### Erscheinung verändern (arkan, göttlich – Waylun, Balahr)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieser Zauber verändert das äußere Erscheinungsbild des Bezauberten geringfügig, so kann die Haar-, Augen-, oder Hautfarbe verändert werden, die Haarlänge oder die Farbe der Kleidung die man trägt. Bei genauerer Betrachtung bleibt der Bezauberte erkennbar, bei flüchtigem Ansehen fällt dies jedoch schwer.

Der Effekt hält 1min/Stufe

- Feuerball** (arkan, göttlich - Nandur)  
 Kosten: 3xStufe Manapunkte  
 Reichweite: 10m/Stufe, Durchmesser von 1m/Stufe  
 Effekt: Jedes Ziel innerhalb des Bereiches erleidet 1W6/Stufe (max. 10 Stufen) Feuerschaden.  
 Eine erfolgreiche Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} halbiert den Schaden.
- Feuer kontrollieren** (göttlich – Nandur)  
 Zaubererstufe: mindestens Stufe 6  
 Kosten: 5xStufe Manapunkte  
 Reichweite: 5m Radius/Stufe in maximal 10m/Stufe Entfernung  
 Effekt: Innerhalb des betroffenen Bereichs kann der Zauberwirker sein Element beliebig beeinflussen. Er kann Flammen auflodern oder erlöschen lassen. Darüber hinaus kann er, wenn kein Feuer vorhanden ist alle brennbaren Objekte innerhalb der Reichweite in Flammen aufgehen lassen. Dies versucht bei allen Wesen die mit den Flammen in Berührung kommen einmalig 2W6 Schaden. Leicht brennbare Gegenstände wie Pergament oder dünne Kleidung werden von den Flammen verzehrt, dickerer Stoff, Holz und ähnliche Materialien nehmen keinen Schaden. Erschaffenes Feuer erlischt am Ende der Runde wieder.
- Feuersturm** (arkan, göttlich – Nandur)  
 Zaubererstufe: mindestens Stufe 9  
 Kosten: 5xStufe Manapunkte  
 Reichweite: 20m/Stufe, 2m/Stufe Radius  
 Effekt: Jedes Ziel innerhalb des Kreises mit 2m/Stufe Radius erleidet 1W6 Feuerschaden pro Runde. Der Sturm bleibt für 1 Runde/Stufe aktiv.  
 Eine erfolgreiche Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} halbiert den Schaden.
- Gegenzauber** (arkan)  
 Zaubererstufe: mindestens Stufe 3  
 Kosten: 2+Kosten des abzuwehrenden Zaubers Manapunkte  
 Reichweite: 10m/Stufe  
 Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen arkanen Zauber bis zur 6. Stufe unterbrechen wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist).
- Geistkontrolle** (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)  
 Zaubererstufe: mindestens Stufe 3  
 Kosten: 3 Manapunkte  
 Reichweite: 10m  
 Effekt: Ein intelligentes Wesen gerät für 10sek unter die Kontrolle des Zauberwirkenden und führt alle Befehle aus die dieser ihm telepathisch übermittelt. Dabei wird er sich jedoch selbst keinen Schaden zufügen (im Ermessen des Spielleiters). Wird das Ziel angegriffen ist die Kraft des Zaubers automatisch gebrochen. Erhält das Ziel keine Befehle wird es untätig stehen bleiben und neue Befehle erwarten. Wird der Zauber nicht gebrochen sondern normal beendet kann sich das Ziel nicht daran erinnern beherrscht worden zu sein.  
 Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.
- Geräusche erzeugen**  
 Kosten: 1xStufe Manapunkte  
 Reichweite: 2m/Stufe  
 Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite für einen Zeitraum von 2 Sekunden/Stufe nach Belieben Geräusche erklingen lassen. Dabei kann es sich um Stimmen, Waffengeklirr oder ähnliches handeln. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.  
 Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {15+Zauberstufe+Psyche} lässt den Zuhörer erkennen, dass die Geräusche nicht echt klingen. Unter bestimmten Voraussetzungen kann der Spielleiter entscheiden, dass der Zauber leichter zu durchschauen ist. Dann verringert sich der Schwierigkeitsgrad entsprechend.
- Geschick des Aals** (göttlich – Druiden, Waylun, Vorgul)  
 Kosten: 2xStufe  
 Reichweite: Berührung  
 Effekt: Ein berührtes Wesen erhält AGILITÄT +1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keine Auswirkungen auf die Lebenspunkte.

#### Gestalt des Gefährten (göttlich – Druiden)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: Stufe des Tiergefährtenx3 Manapunkte

Reichweite: Zauberwirkender

Effekt: Der Druiden verwandelt sich und seine gesamte Ausrüstung durch diesen Zauber in ein Wesen welches seinem Gefährten ähnelt, nur dass es in etwa so groß wie der Druiden selbst ist. In seiner Tierform kann der Druiden weder zaubern noch Handlungen durchführen die ihm in seiner Gestalt unmöglich sind (z.B. Waffen führen oder sprechen). Er behält aber alle seine Attribute, Talente und Fertigkeiten bei und erhält einen Bonus auf eines seiner Attribute in der Höhe des entsprechenden Attributwertes seines Gefährten. Der Bonus erhöht auch die Lebenspunkte, den Verteidigungswert sowie die Angriffe des Druiden.

Welches Attribut den Bonus erhält richtet sich nach der Art des Gefährten:

Falke: + PS oder AG

Bär: + PH

Wolf: + PH oder AG

Wiesel: + AG

Darüber hinaus kann der Druiden für die Dauer der Verwandlung alle Talente und Fertigkeiten seines Gefährten nutzen als wären es seine eigenen. Im Nahkampf verursacht der Druiden 1W6+PH des Gefährten Schaden (maximal +6)

Die Verwandlung bleibt solange bestehen bis der Druiden sich freiwillig zurückverwandelt (kostet eine Handlung) oder der Zauber aufgelöst oder gebannt wird.

#### Gestaltveränderung (arkan, göttlich – Waylun, Balahr)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 5

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieser Zauber erlaubt es die Gestalt des Bezauberten bis zur Unkenntlichkeit zu verändern. Er kann altern oder sich verjüngen (bis zu 5 Jahre/Stufe), an Körpergröße oder –Umfang gewinnen oder verlieren (bis zu 10cm/Stufe) und natürlich können auch Kleidung und Gesichtszüge verändert werden. Dabei kann jedoch nicht die grundlegende Gestalt des Bezauberten verändert werden – so kann man z.B. aus einem kleinen Menschen einen großen Halbork machen, nicht jedoch eine Riesenspinne oder einen Hund, da diese eine grundlegend andere Anatomie aufweisen. Der Effekt hält 1min/Stufe

#### Gift neutralisieren (göttlich – Lishal, Druiden)

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Befreit das Ziel von der Wirkung jeglicher Gifte. Auf diese Weise werden auch alle Attributsschäden neutralisiert.

#### Große Heilung (göttlich)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Heilt bei einem beliebigen Ziel 3 Lebenspunkte pro Stufe.

#### Großer Kreis der Heilung (Göttlich – Lishal)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten: 5xStufe Manapunkte

Reichweite: 3m Radius/Stufe zentriert auf den Zauberwirker

Effekt: Heilt bei allen verbündeten Wesen innerhalb der Reichweite 1W6 Lebenspunkte/Stufe. Alle gegnerischen Wesen innerhalb der Reichweite verlieren 1W6 Lebenspunkte/Stufe.

#### Heilung (göttlich)

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Heilt bei einem beliebigen Ziel 3 Lebenspunkte.

#### Illusion erschaffen (arkan)

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine dreidimensionale Illusion mit einer Größe von bis zu 1m<sup>3</sup>/Stufe innerhalb der Reichweite. Die Illusion kann Bewegungen beinhalten, jedoch keine Geräusche. Die Illusion hält für maximal 10sek/Stufe. Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

Kontrolle des Pöbels (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: 5m/Stufe

Effekt: Bis zu ein intelligentes Wesen pro Stufe geraten für 10sek unter die Kontrolle des Zauberwirkenden und führen alle Befehle aus die dieser ihnen telephatisch übermittelt. Dabei werden sie sich jedoch selbst keinen Schaden zufügen (im Ermessen des Spielleiters). Werden die Ziele angegriffen ist die Kraft des Zaubers automatisch gebrochen. Erhalten die Ziele keine Befehle werden sie untätig stehen bleiben und neue Befehle erwarten. Wird der Zauber nicht gebrochen sondern normal beendet können sich die Ziele nicht daran erinnern beherrscht worden zu sein.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Kraft des Bären (göttlich – Druiden, Alas, Nandur)

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält PHYSIS +1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe.

Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Lebenspunkte des Betroffenen, erhöht aber seinen Angriffswert und eventuell auch den Schaden (je nach Waffe).

Kraftverlust (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: X Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Kraftverlust entzieht dem Ziel X Manapunkte aus dem Zauberpool.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Kreis der Heilung (göttlich – Lishal)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: 2m Radius/Stufe zentriert auf den Zauberwirker

Effekt: Heilt bei allen verbündeten Wesen innerhalb der Reichweite 1 Lebenspunkt/Stufe. Alle gegnerischen Wesen innerhalb der Reichweite verlieren 1 Lebenspunkt/Stufe.

Licht

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Licht erhellt einen Bereich von 20m Durchmesser für eine Dauer von 30min taghell. „Licht“ hebt den Zauber Dunkelheit auf.

Lichtschwingen (arkan, göttlich – Balahr, Lishal)

Zauberstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Verleiht einem Charakter für 10 min/Stufe silbrig durchscheinende Flügel, die ihm das Fliegen ermöglichen. Die maximale Geschwindigkeit beträgt hierbei 2 m/s + 0,5 m/s pro Zauberstufe. Während der Charakter fliegt, erhält er im Nah- und Fernkampf einen Abzug von -8 auf sein Kampfergebnis. Ab der zweiten Zauberstufe verringert sich dieser Malus um 1 pro Zauberstufe, kann aber nie zu einem positiven Bonus werden.

Luft kontrollieren (göttlich – Balahr)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 5xStufe Manapunkte

Reichweite: 5m Radius/Stufe in maximal 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Innerhalb des betroffenen Bereichs kann der Zauberwirker sein Element beliebig beeinflussen. Er kann den Wind bis zu 5m/s pro Stufe schneller oder langsamer wehen lassen um z.B. ein Schiff voran zu treiben oder Geschosse aufzuhalten. Mögliche Anwendungen schließen auch die Erzeugung eines Wirbelsturms mit ein welcher Objekte und Wesen bis zu einem Gewicht von 10kg/Stufe umwirft und bis zu 5kg/Stufe in die Luft schleudert. So geschleuderte Wesen erleiden beim Aufprall 1W6 Schaden/Stufe. Es sollte eine Abstimmung von Spieler und Spielleiter entscheiden welche Effekte darüber hinaus möglich sind.

Mächtige Geistkontrolle (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 6 Manapunkte

Reichweite: 10m

Effekt: Ein intelligentes Wesen gerät für 1min unter die Kontrolle des Zauberwirkenden und führt alle Befehle aus die dieser ihm telepatisch übermittelt. Dabei wird er sich jedoch selbst keinen Schaden zufügen (im Ermessen des Spielleiters). Wird das Ziel angegriffen ist die Kraft des Zaubers automatisch gebrochen. Erhält das Ziel keine Befehle wird es untätig stehen bleiben und neue Befehle erwarten. Wird der Zauber nicht gebrochen sondern normal beendet kann sich das Ziel nicht daran erinnern beherrscht worden zu sein.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{12+\text{Zauberstufe}+\text{Psyche}\}$  schützt vor dem Effekt.

Mächtige Illusion erschaffen (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten:  $3 \times \text{Stufe}$  Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine dreidimensionale Illusion mit einer Größe von bis zu  $5\text{m}^3/\text{Stufe}$  innerhalb der Reichweite. Die Illusion kann Bewegungen und Geräusche beinhalten, Die Illusion hält für maximal 10sek/Stufe.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{12+\text{Zauberstufe}+\text{Psyche}\}$  lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

Mächtige Kontrolle des Pöbels (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten:  $6 \times \text{Stufe}$  Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Bis zu ein intelligentes Wesen pro Stufe geraten für 1min unter die Kontrolle des Zauberwirkenden und führen alle Befehle aus die dieser ihnen telephatisch übermittelt. Dabei werden sie sich jedoch selbst keinen Schaden zufügen (im Ermessen des Spielleiters). Werden die Ziele angegriffen ist die Kraft des Zaubers automatisch gebrochen. Erhalten die Ziele keine Befehle werden sie untätig stehen bleiben und neue Befehle erwarten. Wird der Zauber nicht gebrochen sondern normal beendet können sich die Ziele nicht daran erinnern beherrscht worden zu sein.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{12+\text{Zauberstufe}+\text{Psyche}\}$  schützt vor dem Effekt.

Mächtige Magie auflösen

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten:  $3 \times \text{Stufe}$  Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Dieser Zauber kann einen bereits wirkenden Zauber oder die permanenten Folgen eines Zaubers (z.B. eine Versteinering) aufheben, nicht aber die kurzzeitigen Folgen eines Zaubers (z.B. den Schaden eines Feuerballs). Um den gewünschten Effekt zu beenden ist eine erfolgreiche Zauberprobe (mit einem Bonus in Höhe der Zauberstufe)  $\{2 \times \text{Zauberstufe}+\text{Psyche}+W20\}$  gegen eine Zauberprobe des Erzeugers des Spruches.

Mächtiger Abpraller (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten:  $3 \times \text{Kosten des abprallenden Zaubers}$  Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen arkanen Zauber jeder Stufe der ein oder mehrere Ziele hat (keine Zauber die nur auf den Zauberwirkenden wirken) oder flächenwirksam ist auf ein neues Ziel umlenken wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist). Ein Abpraller kann keinen anderen Abpraller oder Gegenzauber zum Ziel haben.

Mächtiger Gegenzauber (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten:  $4+\text{Kosten des abzuwehrenden Zaubers}$  Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen arkanen Zauber bis zur 9. Stufe unterbrechen wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist).

#### Mächtiges Abwehrgebet (göttlich)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 4+Kosten des abzuwehrenden Zaubers Manapunkte

Reichweite: 20m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen göttlichen Zauber bis zur 9. Stufe unterbrechen wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist).

#### Mächtiges Trugbild (arkan, göttlich: Balahr)

Zaubererstufe: mindestens 3 Stufe

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine zweidimensionale, unbewegte und geräuschlose Illusion mit einer Größe von bis zu 5m<sup>2</sup>/Stufe welche bis zu 1min/Stufe anhält.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {12+Zauberstufe+Psyche} lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

#### Magie auflösen

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Dieser Zauber kann einen bereits wirkenden Zauber oder die permanenten Folgen eines Zaubers (z.B. eine Versteinerung) aufheben, nicht aber die kurzzeitigen Folgen eines Zaubers (z.B. den Schaden eines Feuerballs). Um den gewünschten Effekt zu beenden ist eine erfolgreiche Zauberprobe {Zauberstufe+Psyche+W20} gegen eine Zauberprobe des Erzeugers des Spruches.

#### Magie erkennen

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Zauberwirkender

Effekt: Der Zauber ermöglicht es, zu erkennen, ob ein Gegenstand, den der Zauberwirkende berühren muss, magisch ist oder nicht. Hat der Zauberwirkende mindestens die 3. Stufe erreicht, kann er feststellen, ob die Magie dieses Gegenstandes schwach (+1 und +2), mittel (+3 bis +5) oder mächtig (mehr als +5) ist (Diese Zahlen beziehen sich auf den Gesamtbonus des magischen Gegenstandes).

Hat der Zauberwirkende mindestens die 6. Stufe erreicht, erfährt er außerdem den ungefähren Effekt der Magie (z.B. Schutz, Feuer, Verwandlung oder Attributsverbesserung), diese Information sollte jedoch ungenau bleiben.

Hat der Zauberwirkende mindestens die 9. Stufe erreicht, kann er die genauen Eigenschaften des Gegenstandes in Erfahrung bringen.

Der Zauber ist für eine Minute aktiv.

#### Magisches Portal (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 5

Reichweite: maximal 100km/Stufe

Effekt: Der Zauberwirker erschafft ein magisches Portal welches es erlaubt in Sekundenschnelle riesige Distanzen zurückzulegen. Das Portal kann von maximal 1 Wesen pro 2 Stufen verwendet werden bevor es sich schließt. Der Zauberwirker kann aber auch bestimmen dass sich das Portal schließt bevor die maximal zulässige Anzahl an Wesen hindurchgegangen ist.

Der Zauberwirker muss den Ort an den er reisen will gut kennen, ansonsten besteht die Gefahr dass er vom Ziel abweicht. Kennt er den Ort nur flüchtig oder durch eine genaue Beschreibung so gelingt die Reise bei einer 10 oder mehr auf einem W20, kennt er ihn gar nicht und ist die Beschreibung nicht sehr genau so gelingt die Reise bei einer 15 oder mehr auf einem W20. Misslingt dieser Wurf, so weicht der Zielpunkt um 1W6x10% der Reisedistanz in eine beliebige Himmelsrichtung ab.

#### Manasog (arkan, göttlich – Balahr, Waylun)

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirkende entzieht einem Opfer Mana um seinen eigenen Zauberpool zu vergrößern. Der Manasog entzieht dem Opfer einen Manapunkt pro Zauberstufe und der Zauberwirkende erhöht seinen Zauberpool um eben so viele Manapunkte. Die Zauberstufe kann nie größer als die Zaubererstufe sein. Ist das Opfer nicht magisch begabt (nutzt also keinen Zauberpool), dann entzieht der Manasog Manapunkte in Höhe der Psyche des Opfers und der Zauberwirkende erhöht seinen Zauberpool um eben so viele Manapunkte. Dem Opfer entstehen dadurch keine Nachteile, doch gilt seine Psyche als erschöpft und kann somit bis zum Ende des Tages nicht erneut Ziel eines Manasogs werden.

Manasog kann den Zauberpool des Zauberwirkenden über die maximale Größe hinaus auffüllen.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.



Materie verändern (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten: 10xStufe Manapunkte

Reichweite: 1m/Stufe

Effekt: Innerhalb der Reichweite kann der Zauberwirkende die Art der Materie eines Volumens von bis zu 1m<sup>3</sup> pro Zauberstufe verändern. So kann er Stein in Luft verwandeln oder Luft in Stein, Wasser in Wein oder Stroh und Gold.

Die Veränderung bleibt für 1min/Stufe bestehen, danach wird der Ausgangszustand wieder hergestellt.

Belebte Materie lässt sich damit nicht verändern.

Mit Pflanzen sprechen (göttlich – Druiden)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirker kann innerhalb der Reichweite mit Pflanzen aller Art sprechen. Sie werden ihm antworten so gut es ihnen möglich ist, dabei ist aber zu berücksichtigen dass Pflanzen anders „denken“ als Tiere oder die Charaktere dies tun.

Der Effekt hält 1min/Stufe an.

Mit Tieren sprechen (göttlich – Druiden)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirker kann innerhalb der Reichweite mit Tieren aller Art sprechen. Sie werden ihm antworten so gut es ihnen möglich ist, dabei ist aber zu berücksichtigen dass Tiere anders denken als die Charaktere dies tun.

Der Effekt hält 1min/Stufe an.

Mit Toten sprechen (göttlich – Vorgul)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirker kann für 1min/Stufe mit jedem toten Wesen kommunizieren solange er es berührt. Die Toten sind zu wahrheitsgemäßen Antworten verpflichtet, können jedoch versuchen sich jeder einzelnen Frage zu widersetzen indem sie eine Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} bestehen.

Negative Ausstrahlung

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält AUSSTRAHLUNG -1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Lebenspunkte und den Zauberpool des Betroffenen.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Regeneration (göttlich – Lishal)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 20 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieser Zauber heilt ein Ziel vollständig. Jeglicher Schaden und auch alle Attributsabzüge, die durch Gift, Flüche oder ähnliches entstanden sind, werden dadurch geheilt.

Schwäche des Geistes

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält PSYCHE -1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Lebenspunkte und den Zauberpool des Betroffenen.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Schwäche des Körpers

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält PHYSIS -1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Lebenspunkte des Betroffenen, verschlechtert jedoch seinen Angriffswert.

Eine erfolgreiche Physisprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Speis und Trank erschaffen (göttlich – Druiden, Lishal)

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m

Effekt: Der Zauber erschafft pro Stufe genügend Nahrung und Getränke für drei Personen oder ein Pferd für einen ganzen Tag. Was nach Ablauf des Tages nicht verzehrt wurde löst sich in Nichts auf.

Sprachlosigkeit (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: Ein Wesen in maximal 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Das betroffene Wesen kann für eine Dauer von 1Runde/Stufe seine Zunge nicht mehr bewegen und somit weder sprechen noch Zauber wirken.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Steinhagel (arkan, göttlich – Alas)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 2m Radius/Stufe in maximal 20m/Stufe Entfernung

Effekt: Jedes Wesen innerhalb des betroffenen Bereichs erleidet 1W6 Schaden.

Eine erfolgreiche Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} halbiert den Schaden.

Stein kontrollieren (göttlich – Alas)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 5xStufe Manapunkte

Reichweite: 5m Radius/Stufe in maximal 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Innerhalb des betroffenen Bereichs kann der Zauberwirker sein Element beliebig gestalten. Er kann bis zu 100kg/Stufe Material verformen um z.B. eine Schlucht oder einen Wall entstehen zu lassen. Wesen können dadurch nicht zu Schaden kommen. Mögliche Anwendungen schließen das Blockieren oder Öffnen von Wegen ein sowie das Graben von Tunneln ein. Hier sollte eine Abstimmung von Spieler und Spielleiter entscheiden was alles möglich ist.

Die Veränderungen sind permanenter Natur.

Um diesen Zauber wirken zu können muss ausreichend Stein vorhanden sein.

Stille

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m Radius um ein Objekt in maximal 10m/Stufe Entfernung.

Effekt: Kein Geräusch dringt für eine Dauer von 1min/Stufe aus dem betroffenen Bereich oder in ihn hinein. Wesen innerhalb des betroffenen Bereiches können jedoch immer noch Zauber oder Gebete wirken und Ziel von Zaubern oder Gebeten werden.

Telekinesis (arkan)

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Ein Objekt in bis zu 5m/Stufe Entfernung

Effekt: Der Zauberwirker kann ein Objekt von bis zu 5kg/Stufe bis zu 1min/Stufe schweben lassen oder das Objekt auch in Schrittgeschwindigkeit bewegen.

Tiefere Dunkelheit (arkan, göttlich - Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Tiefere Dunkelheit hüllt einen Bereich von 20m Durchmesser für eine Dauer von 10min/Stufe in absolute Finsternis. Nicht-magische Lichtquellen und der Zauber „Licht“ können diese Dunkelheit nicht durchdringen.

„Tiefere Dunkelheit“ hebt den Zauber Licht auf.

Tote erwecken (arkan, göttlich - Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: StufexStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirkende kann für 1 Stunde/Stufe einen Toten zu untotem Leben erwecken. Je nach Verfassung des Leichnams kann der Zauberwirkende ein Skelett, einen Zombie oder einen Ghul erschaffen. Die maximalen Lebenspunkte des erweckten Untoten dürfen nicht größer als die Gesamtkosten dieses Zaubers sein.

Für die Dauer der Wirkung kann der zauberwirkende dem Untoten Gedankenbefehle übermitteln, denen dieser bedingungslos gehorcht.

Trugbild (arkan, göttlich: Balahr)

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine zweidimensionale, unbewegte und geräuschlose Illusion mit einer Größe von bis zu 1m<sup>2</sup>/Stufe welche bis zu 1min/Stufe anhält.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

Ungeschicklichkeit

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält AGILITÄT -1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Lebenspunkte des Betroffenen, verringert jedoch seinen Verteidigungswert.

Eine erfolgreiche Physisprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Vampirgriff (arkan, göttlich – Vorgul)

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirkende entzieht einem lebenden Ziel (keine Pflanzen) einen Lebenspunkt pro Zauberstufe und erhält für je 2 auf diese Weise entzogene Lebenspunkte selbst einen Lebenspunkt dazu. Dabei kann jedoch die Zahl seiner Lebenspunkte nicht den Maximalwert überschreiten.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Verbesserte Telekinesis (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: Ein oder mehrere Objekte in bis zu 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Der Zauberwirker kann ein oder mehrere Objekte von bis zu 10kg/Stufe bis zu 1min/Stufe schweben lassen oder das Objekt auch in doppelter Schrittgeschwindigkeit bewegen.

Vollständige Heilung (göttlich – Lishal)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 15 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Heilt bei einem beliebigen Ziel alle Lebenspunkte.

Wasser erschaffen (göttlich – Waylun)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: 1m/Stufe

Effekt: Innerhalb der Reichweite kann der Zauberwirkende bis zu 10 Liter Wasser pro Stufe erschaffen

Wasser kontrollieren (göttlich – Waylun)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 6

Kosten: 5xStufe Manapunkte

Reichweite: 5m Radius/Stufe in maximal 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Innerhalb des betroffenen Bereichs kann der Zauberwirker sein Element beliebig gestalten. Er kann bis zu 1m<sup>3</sup>/Stufe Wasser verformen. So kann er z.B. einen Strudel erzeugen der ein Schiff in die Tiefe zieht oder eine große Welle erzeugen. Mögliche Anwendungen schließen das Heben und Senken des Wasserspiegels ein. Hier sollte eine Abstimmung von Spieler und Spielleiter entscheiden was alles möglich ist.

Nach Beendigung des Zaubers wird das Wasser der Schwerkraft folgen.

Um diesen Zauber wirken zu können muss ausreichend Wasser vorhanden sein.

Weisheit des Adlers (göttlich – Druiden, Lishal, Balahr)

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält PSYCHE +1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf den Zauberpool des Betroffenen und auch nicht auf die Lebenspunkte.

Wiederauferstehung (göttlich – Lishal)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 9

Kosten: speziell

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Priester kann mit diesem Zauber einen Verstorbenen zum Leben erwecken. Dieser wird vollständig geheilt und alle Attributsschäden durch Gift oder Flüche oder ähnliches werden neutralisiert.

Der Tod des Verstorbenen darf nicht länger als eine Stunde pro Zaubererstufe zurückliegen.

Die Kosten des Zaubers entsprechen den maximalen Lebenspunkten des Ziels.

Wurzelranken (göttlich – Druiden)

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: ein 10m im Radius umfassendes Gebiet in maximal 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Im gesamten betroffenen Gebiet sprießen kräftige Ranken aus dem Boden welche alle Wesen die sich darin befinden umklammern und festhalten. Die Ranken haben eine Physis von  $10+1/\text{Stufe}$  und um sich aus ihnen zu befreien muss ein konkurrierender Physiswurf gewonnen werden. Solange ein Wesen von den Ranken gehalten wird kann es sich weder bewegen noch kämpfen oder zaubern sofern dafür Handbewegungen notwendig sind. Barden jedoch können immer noch singen.

Wer sich in den betroffenen Bereich hineinbewegt wird von den Ranken angegriffen und ebenfalls gehalten sofern er seinen Verteidigungswurf nicht besteht. Wer den Ranken einmal entkommen ist wird nicht wieder von ihnen attackiert und kann normal agieren.

Die Ranken bleiben 1Runde/Stufe aktiv.

Wenn der Zauber gesprochen wird steht allen Betroffenen Wesen ein Agilitätswurf gegen den Schwierigkeitsgrad  $\{10+\text{Zauberstufe}+\text{Psyche}\}$  zu. Wenn sie diesen bestehen gelingt es ihnen den Ranken auszuweichen und sie werden nicht umklammert. Sollten sie sich in der darauf folgenden Runde noch immer im Wirkungsbereich des Zaubers befinden werden sie von den Ranken angegriffen.

Zauberrüstung (arkan)

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: Zauberwirkender

Effekt: Der Zauberwirkende erhält für die Dauer von einer Stunde pro Stufe einen Bonus von  $+1/\text{Stufe}$  auf seine Verteidigungswerte. Dieser Bonus geht verloren, solange der Zauberwirkende eine mittlere oder schwere Rüstung trägt.

Zaubertrick (arkan)

Kosten: 1Manapunkt

Reichweite: 10m Radius zentriert um den Zauberwirker

Effekt: Für eine Dauer von 10min/Stufe kann der Zauberwirker kleinere magische Tricks anwenden. Er kann keine zwei Tricks zur gleichen Zeit wirken. Bei der Art der Zaubertricks können Spieler und Spielleiter ihre Phantasie spielen lassen, die Tricks richten jedoch nie Schaden an und führen auch keine dauerhaften Veränderungen herbei. Ein Zauberer kann zum Beispiel bunte Lichter um sich herum tanzen lassen, die Farbe oder das Muster von Gegenständen/Kleidung verändern, kleinere offensichtliche Illusionen erschaffen und ähnliches.

## 12. Ausrüstung

In diesem Kapitel wird all das beschrieben was ein Charakter auf seinen Abenteuern gebrauchen kann. Waffen und Rüstungen machen den Anfang, danach folgen magische Gegenstände und die Regeln ihrer Herstellung, Tränke, weltliche Güter und alles was sich sonst nirgendwo einordnen lässt folgt danach.

Die Ausrüstung eines Charakters kann überlebenswichtig sein – daher neigen Spieler dazu ihren Schützlingen alles mitzugeben was irgendwie sinnvoll erscheint. Diese Charaktere laufen dann bepackt wie Maultiere durch die Abenteuer und manche dürften sich gleich gar nicht mehr rühren können. Gerade die schweren Rüstungen und große Waffen stellen für Charaktere die erst am Anfang ihrer Karriere stehen oft eine enorme Gewichtsbelastung dar.

Daher wird an dieser Stelle die **Tragkraft** eingeführt:

Jeder Charakter kann nur seinen Wert in PHYSIS x10 in Kilogramm tragen.

Jeder Charakter kann Gegenstände bis zu einem Gewicht von PHYSISx5kg werfen.

Jeder Charakter kann Gegenstände bis zu einem Gewicht von PHYSISx20kg für kurze Zeit hochstemmen.

Ein Charakter mit PHYSIS 3 kann also durchaus eine Vollplatte tragen – dann muss er jedoch ohne Waffe, Zelt, Verpflegung und ähnlichem auskommen.

### **Waffen**

Der Schaden mancher Waffen und auch die Reichweite sind unter Umständen von der PHYSIS (und in seltenen Fällen von der AGILITÄT) abhängig.

Für besonders hohe Werte in PHYSIS können Waffen deren Schadenswert mit einem +PH gekennzeichnet ist, einen Schadensbonus erhalten. Für die Reichweite mancher Waffen gilt das Gleiche.

Der Bonus ergibt sich wie folgt:

PH  $\geq$  5 – Bonus +1

PH  $\geq$  10 – Bonus +2

PH  $\geq$  15 – Bonus +3

usw.

In den seltenen Fällen wo die Agilität das Attribut ist welches den Wert einer Waffe verbessert ersetzt man in obiger Auflistung einfach PH durch AG.

## Nahkampfwaffen

Waffe	Einhand/Zweihand	Schaden	Gewicht in kg	Preis in GM
Dolch (klein)	Einhandwaffe	1W6/2	0,5	1
Kurzschwert (klein)	Einhandwaffe	1W6-1	2	5
Langschwert	Einhandwaffe	1W6	5	10
Zweihänder	Zweihandwaffe	2W6	10	20
Degen	Einhandwaffe	1W6+2	3	30
Streitkolben (klein)	Einhandwaffe	1W6	5	20
Streitkolben	Einhandwaffe	1W6+1	10	30
	Zweihandwaffe	2W6	10	30
Kriegshammer	Einhandwaffe	1W6+1	10	30
	Zweihandwaffe	2W6	10	30
Kriegsaxt	Einhandwaffe	1W6+1	10	30
	Zweihandwaffe	2W6	10	30
Zwergenkriegsaxt	Einhandwaffe	1W6+PH (max. +3)	10	50
	Zweihandwaffe	2W6+PH (max. +3)	10	50
Speer	Zweihandwaffe	1W6+2	5	10
	Diese Waffe erlaubt Nahkampfangriffe bis auf Armeslänge +1m Entfernung.			
Streitaxt (groß)	Zweihandwaffe	2W6+2	15	50
	Um diese Waffe führen zu können, muss PHYSIS mindestens 10 betragen. Für jeden Punkt, den PHYSIS unter 10 liegt, bekommt der Angriff einen Malus von -1.			
Orkaxt (groß)	Zweihandwaffe	2W6+PH (max. +5)	20	50
	Um diese Waffe führen zu können, muss PHYSIS mindestens 15 betragen. Für jeden Punkt, den PHYSIS unter 15 liegt, bekommt der Angriff einen Malus von -1. Zusätzlich erhält jeder Angriff mit dieser Waffe einen Malus von -2, weil sie schwierig zu handhaben ist.			
Hellebarde	Zweihandwaffe	2W6+PH (max. +3)	15	50
	Um diese Waffe führen zu können, muss PHYSIS mindestens 5 betragen. Für jeden Punkt, den PHYSIS unter 5 liegt, bekommt der Angriff einen Malus von -1. Diese Waffe erlaubt Nahkampfangriffe bis in Armeslänge +2m Entfernung. Zusätzlich erhält jeder Angriff mit dieser Waffe einen Malus von -2, weil sie schwierig zu handhaben ist. Befindet sich der Gegner näher als 1m an dem Waffenträger, erhält jeder Angriff mit dieser Waffe einen zusätzlichen Malus von -4.			
Lanze	Einhandwaffe	3W6	15	20
	Um diese Waffe führen zu können muss der Träger beritten sein und die Lanze an sich befestigen können. Die Lanze zerbricht nach erfolgreichem Treffer und kann nicht mehr eingesetzt werden. Diese Waffe erlaubt Nahkampfangriffe bis in Armeslänge +2m Entfernung. Zusätzlich erhält jeder Angriff mit dieser Waffe einen Abzug von -2 weil sie schwierig zu handhaben ist. Befindet sich der Gegner näher als 1m an dem Waffenträger, erhält jeder Angriff mit dieser Waffe einen zusätzlichen Malus von -4			
Dornenkeule	Einhandwaffe	1W6+2+PH (max. +3)	20	10
	Zweihandwaffe	2W6+4+PH (max. +6)	20	10
	Um diese Waffe führen zu können, muss PHYSIS mindestens 10 betragen. Für jeden Punkt, den PHYSIS unter 10 liegt, bekommt der Angriff einen Malus von -1.			

Die Waffen Dolch, Kriegshammer, Kriegsaxt und Speer können auch als Wurfaffen verwendet werden. Die entsprechenden Werte finden sich im Abschnitt Fernkampfwaffen. Sie verhalten sich jedoch ungünstiger als ihre speziell hierfür angefertigten Verwandten.

## Fernkampfaffen

(wenn nicht anders beschrieben immer Zweihandaffen)

RW – bedeutet hier Reichweite – innerhalb dieser Distanz erleidet ein Angriff keine Abzüge.

Innerhalb der doppelten Reichweite erleidet ein Angriff einen Malus von –2, innerhalb der dreifachen Reichweite von –4 und innerhalb der vierfachen Reichweite von –6

RWmax – Ab dieser Entfernung trifft die Waffe überhaupt nicht mehr.

Waffe	RW/Rwmax in m	Schaden	Gewicht in kg	Preis in GM
Schleuder (klein)	2 / 15	2	0,5	1
Wurfdolch (klein) (Einhandwaffe)	3 / 10	1W6/2	0,5	1
Wurfbeil (Einhandwaffe)	3+PH (max. +3) / 15+PH (max. +6)	1W6	2	5
Wurfspeer (Einhandwaffe)	5+PH (max. +3) / 20+PH (max. +6)	1W6	2	5
Kurzbogen (klein)	10 / 30	1W6	3	20
Jagdbogen	20 / 60	1W6/2	4	30
	Erlaubt einen zusätzlichen Angriff mit dieser Waffe pro Runde			
Langbogen	20 / 60	1W6	6	50
Elfenlangbogen	30 / 100	1W6+AG (max. +3)	6	300
Handarmbrust (klein) (Einhandwaffe)	5 / 15	1W6	3	20
Leichte Armbrust	10 / 30	1W6	6	25
Schwere Armbrust	10 / 40	2W6	9	30
Dolch (klein) (Einhandwaffe)	2 / 6	1W6/2	0,5	1
Kriegshammer (Einhandwaffe)	2+PH (max. +6) / 10+PH (max. +12)	1W6	10	30
	Jeder Fernkampfangriff mit dieser Waffe erhält einen Abzug von –2 weil sie nicht für den Fernkampf entworfen wurde.			
Kriegsaxt (Einhandwaffe)	2+PH (max. +6) / 10+PH (max. +12)	1W6	10	30
	Jeder Fernkampfangriff mit dieser Waffe erhält einen Abzug von –2 weil sie nicht für den Fernkampf entworfen wurde.			
Speer (Einhandwaffe)	3+PH (max. +3) / 10+PH (max. +6)	1W6+PH (max. +3)	5	10
	Jeder Fernkampfangriff mit dieser Waffe erhält einen Abzug von –2 weil sie nicht für den Fernkampf entworfen wurde.			

## Rüstungen

Jeder Charakter darf (wenn überhaupt) nur eine Rüstung, eine Kopfbedeckung und einen Schild tragen. Bei Rüstungen ohne speziellem Bein- und Armschutz kann dieser noch zusätzlich getragen werden.

Wer eine leichte Rüstung trägt erleidet keine Abzüge auf seine Würfe.

In mittlerer Rüstung erleidet ein Charakter einen Malus von -1 auf alle Angriffsproben.

In schwerer Rüstung erleidet ein Charakter einen Malus von -2 auf alle Angriffsproben.

Wer eine Rüstung trägt die er erlaut seiner Klasse nicht tragen kann erleidet folgende Abzüge auf alle Angriffe. Außerdem kommt seine AGILITÄT beim Verteidigungswert nicht mehr zum Tragen.

Leichte Rüstung: -2

Mittlere Rüstung: -4

Schwere Rüstung: -8

### Leichte Rüstungen:

Ledertunika:	Verteidigung +1	Gewicht: 5kg	Preis: 30GM
Brustpanzer (Leder):	Verteidigung: +2	Gewicht: 8kg	Preis: 50GM
Lederkappe:	Verteidigung: +1	Gewicht: 1kg	Preis: 10GM
Kleines Rundschild (Holz)	Verteidigung: +1	Gewicht: 5kg	Preis: 5GM

### Mittlere Rüstungen:

Beschlagener Brustpanzer (Leder):	Verteidigung: +3	Gewicht: 10kg	Preis: 60GM
Arm- und Beinschienen (Leder)	Verteidigung: +1	Gewicht: 3kg	Preis: 20GM
Beschlagene Lederrüstung (inklusive Arm- und Beinschutz):	Verteidigung: +5	Gewicht: 20kg	Preis: 100GM
Stahlkappe:	Verteidigung: +2	Gewicht: 5kg	Preis: 30GM
Kleines Rundschild (Metall)	Verteidigung: +2	Gewicht: 10kg	Preis: 50GM
Großes Rundschild (Holz)	Verteidigung: +2	Gewicht: 10kg	Preis: 10GM

### Schwere Rüstungen:

Bänderpanzer	Verteidigung: +4	Gewicht: 15kg	Preis: 70GM
Kettenhemd:	Verteidigung: +5	Gewicht: 15kg	Preis: 100GM
Brustplatte (Metall):	Verteidigung: +6	Gewicht: 20kg	Preis: 150GM
Vollplatte (inklusive Arm- und Beinschutz, ohne Helm und Handschuhe)	Verteidigung: +7	Gewicht: 30kg	Preis: 200GM
Vollhelm (Metall)	Verteidigung: +3	Gewicht: 10kg	Preis: 50GM
Arm- und Beinschienen (Metall)	Verteidigung: +2	Gewicht: 10kg	Preis: 50GM
Panzerhandschuhe:	Verteidigung: +1	Gewicht: 5kg	Preis: 50GM
Die Handschuhe geben im unbewaffneten Nahkampf einen Bonus von +1 auf den Schaden.			
Großes Rundschild (Metall):	Verteidigung: +3	Gewicht: 15kg	Preis: 100GM
Turmschild:	Verteidigung: +5	Gewicht: 25kg	Preis: 150GM

Um ein Turmschild einhändig führen zu können bedarf es einer PHYSIS von 10 oder mehr



## Magische Gegenstände

Es gibt die verschiedensten Arten von magischen Gegenständen – im Grunde kann jeder Gegenstand auch magisch sein. Doch Magie auf einem Gegenstand zu fixieren ist ausgesprochen schwierig und kostspielig, daher trifft man so gut wie nie auf magische Lebensmittel oder ähnliches.

Am gebräuchlichsten sind magische Waffen und Rüstungen, Tränke und Spruchrollen sowie Kleidungs- und Schmuckgegenstände.

Der Einfachheit halber wurde festgelegt dass jeder Gegenstand maximal 10 magische Verzauberungen haben kann. Kein Gegenstand kann mehr als 10 Boni erhalten.

Ausnahmen sind hierbei Zauberstäbe, welche ausschließlich Zaubersprüche enthalten. Diese können beliebig viele Boni enthalten.

Es gibt eine breite Palette mit magischen Verbesserungen, die im Folgenden aufgeführt sind, manche von ihnen sind auch zwei oder mehr Boni wert.

So ist es möglich magische Gegenstände ganz individuell zu erstellen und auch ihren Wert zu ermitteln.

Dieser berechnet sich wie folgt: (Kosten des Gegenstandes + 500 Goldmünzen) x Anzahl der Boni

Für Rüstungen und Waffen gilt der Preis welcher in der Liste aufgeführt ist.

Für Amulette und Broschen wird ein Preis von 100 GM angesetzt, für Ringe von 150 GM.

Die Effekte magischer Gegenstände wirken nur dann, wenn die Gegenstände auch tatsächlich getragen werden. Es nützt nichts einen ganzen Rucksack voller magischer Ringe bei sich zu haben – man muss sie schon am Finger tragen damit sie ihre Wirkung entfalten.

Jeder Charakter darf maximal 4 Ringe, 2 Amulette/Ketten, 1 Brosche, 1 Rüstung usw tragen – der Spielleiter sollte im Zweifelsfall entscheiden wie viele Gegenstände ein Charakter maximal nutzen kann.

Alle magischen Verbesserungen die von magischen Gegenständen herrühren sind kumulativ, das heißt sie addieren sich auf. Dies bedeutet aber auch dass ein Charakter der eine um +5 verbesserte Rüstung und einen Schutzring +5 trägt keinen +10 sondern nur einen +5 Bonus erhält, weil der maximale Bonus für die Verbesserung +5 beträgt. Er kann aber natürlich noch zusätzliche Boni durch auf ihn gewirkte Zauber erhalten.

## Magische Verbesserungen

Verbesserung +1	Dieser magische Bonus verbessert den Angriff eines Charakters (bei einer Waffe oder einem Amulett) oder den Verteidigungswert (bei einer Rüstung, Armschienen oder einem Ring) um +1. Jeder Gegenstand darf maximal 5 solcher Verbesserungen erhalten. Bonus: +1
Durchlagskraft +1	Dieser magische Bonus erhöht den Schaden einer Waffe um +1. Ein so verzaubertes Amulett erhöht den waffenlosen Schaden um +1. Jeder Gegenstand darf maximal 5 solcher Verbesserungen erhalten. Bonus: +1
Elementarschaden	Dieser magische Bonus erhöht den Schaden einer Waffe um +1W6 durch die Wirkung eines der folgenden Elemente: Feuer, Eis, Blitz Bonus: +4
Beschleunigung +1	Dieser magische Bonus erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 1m/s. Darüber hinaus erhält der Träger des Gegenstandes einen zusätzlichen Angriff pro Runde welcher den normalen Abzügen für zusätzliche Angriffe unterliegt (Angriffswurf um 2 schlechter als der vorige Angriff) Jeder Charakter kann nicht von mehr als 2 Beschleunigungen profitieren. Bonus: +2 bei einer Waffe (gilt nur für diese Waffe) +5 bei anderen Gegenständen (gilt für alle Angriffe)
Tarnung	Dieser magische Bonus verbessert den Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe um +4 und gewährt einen Bonus von +10 auf alle Proben die mit Heimlichkeit oder Verstecken zu tun haben. Nur Rüstungen, Umhänge oder Mäntel können auf diese Weise verzaubert werden. Jeder Charakter kann nicht von mehr als einer Tarnung profitieren. Bonus: +3

Attributssteigerung +1	Dieser magische Bonus erhöht ein beliebiges Attribut um +1. Jeder Charakter kann nicht von mehr als 5 Attributssteigerungen profitieren, ganz gleich welche Attribute gesteigert werden. Bonus: +2
Talentspeicher	Dieser magische Bonus erlaubt es ein beliebiges Talent in diesem Gegenstand zu speichern. Der Träger erhält alle Vorteile des Talent es so als würde er selbst es gewählt haben. Talente welche der Charakter nicht nutzen kann, haben keinen Effekt. Bonus: +2
Zauberspeicher	Dieser magische Bonus ermöglicht es einen beliebigen Zauber in dem Gegenstand zu speichern. Zauber die permanent wirken sind auch auf dem Gegenstand permanent aktiv und können auch nicht durch gewöhnliche Zauber aufgelöst sondern nur unterdrückt werden. Zauber welche nur kurzzeitig (wie ein Feuerball) oder für eine beschränkte Zeit (wie Licht) wirken erhalten 10 Ladungen pro Zauberstufe. Bei Zaubern deren Kosten nicht von der Zauberstufe abhängen (Licht) gilt immer die minimal mögliche Zauberstufe. Durch ein Befehlswort kann der Zauber dann ausgelöst werden als ob der Zauberwirkende welcher den Gegenstand verzaubert hat ihn nun wirken würde. Dies kostet wie das Sprechen eines Zaubers eine Handlung. Die PSYCHE des Zauberwirkenden wird in diesem Fall mit der Zauberstufe gleichgesetzt. Auch magisch unbegabte Charaktere können diese magischen Gegenstände benutzen, es sei denn es ist ihnen ausdrücklich verboten. Bonus: +Kosten des Zaubers

## Beispiele für magische Gegenstände

Amulett der Intelligenz	Amulett +4 PSYCHE +2 Marktpreis: 2400 GM
Eisdolch	Dolch +4 Angriff +0, Schaden: 1W6/2 + 1W6 (Eis) Marktpreis: 2000 GM
Gewitterzahn	Degen +8 Angriff +4, Schaden: 2W6 + 1W6 (Blitz) Marktpreis: 4500 GM
Laute der Überredungskunst	Laute +3 Der Träger erhält +10 auf alle Ausstrahlungswürfe, wenn er auf diesem Instrument spielt. Marktpreis: 1800 GM
Ledertunika des Waldes	Ledertunika +4 Rüstungswert: +3, gegen Fernkampfangriffe +3 Der Träger erhält in natürlicher Umgebung einen Bonus von +2 auf seine Verteidigungswerte. Marktpreis: 2200 GM
Mächtige Flammenklinge	Langschwert +10 Angriff +3, Schaden: 1W6 + 3 + 1W6 (Feuer) Marktpreis: 5150 GM
Mächtiges Mondsteinamulett	Amulett +10 Zauberpool +15 Manapunkte Marktpreis: 6000 GM
Manaspeicher	Dieser kleine Lederbeutel enthält Mondsteinstaub, der insgesamt 10 Manapunkte gespeichert hat. Der Träger kann nach belieben Staub entnehmen und verwenden. Marktpreis: 250 GM

Mondsteinamulett	Amulett +4 Zauberpool +6 Manapunkte Marktpreis: 2400 GM
Mondsteinring	Ring +2 Zauberpool +3 Manapunkte Marktpreis: 1300 GM
Packtasche des Füllens	Tasche +4 In der Tasche können alle Gegenstände, die durch die Öffnung hineinpassen, ohne Probleme verstaut werden. Das Maximalgewicht beträgt 5'000 kg. Dabei wiegt die Tasche selbst gefüllt nur ein Hundertstel des Gewichts des tatsächlichen Inhalts. Marktpreis: 2000 GM
Ring des Glücks	Ring +4 Der Träger kann zweimal pro Tag einen beliebigen Wurf wiederholen. Marktpreis: 2600 GM
Ring der Agilität:	Ring +4 Erhöht die Agilität des Trägers um +2 Marktpreis: 2600 GM
Robe des Schutzes	Robe +5 Erhöht die Verteidigungswerte um +5. Kann nur getragen werden, wenn der Charakter keine Rüstung trägt. Marktpreis: 3000 GM
Schattenrüstung	Ledertunika +5 Rüstungswert: +3, gegen Fernkmpfangriffe +7 +10 auf alle Proben für Heimlichkeit und Verstecken Marktpreis: 2650 GM
Schlangengiftdolch	Dolch +3 Angriff: +0, Schaden: 1W6/2 Jede Verwundung mit dieser Waffe verursacht einen -1 Abzug auf Physis durch Gift. Der Effekt hält 1 Stunde an. Marktpreis: 1500 GM
Schutzring +1	Ring +1 Erhöht die Verteidigungswerte um +1. Marktpreis: 650 GM
Stab des Lichtes	Zauberstab +1 Enthält 10 Ladungen des Zaubers „Licht“ Marktpreis: 510 GM
Stab der Druiden	Zauberstab +13 Enthält 10 Ladungen „Heilung“ 10 Ladungen „Mit Tieren Sprechen“ (Stufe 1) 10 Ladungen „Mit Pflanzen sprechen“ (Stufe 1) 20 Ladungen „Kraft des Bären“ (Stufe 2) 40 Ladungen „Wurzelranken“ (Stufe 4) Marktpreis: 6630 GM
Verbesserter Bogen der Beschleunigung	Langbogen +4 Angriff: +2 und ein zusätzlicher Angriff mit +0, Schaden: 1W6 Marktpreis: 2250 GM
Vollplatte der meisterlichen Verteidigung	Vollplatte +5 Rüstungswert: +12 Marktpreis: 3500 GM

## 13. Monster und NPCs

Das Überwinden von Monstern und Gegnern bringt Erfahrungspunkte ein. Diese entsprechend der Summe aus Lebenspunkten und dem höheren der beiden Verteidigungswerte. Haben mehrere Charaktere an der Überwindung teilgenommen so werden die Punkte unter ihnen aufgeteilt.

Einen Gegner zu überwinden muss nicht heißen ihn zu erschlagen. Ihn zu vertreiben oder zu umgehen ist ebenso ein Erfolg.

Abkürzungen: PH – Physis; PS – Psyche; AG – Agilität; AU – Ausstrahlung; EP - Erfahrungspunkte  
 VNK – Verteidigungswert Nahkampf; VFK – Verteidigungswert Fernkampf  
 MP - Manapunkte

Bär - klein	PH 3	PS 1	AG 1	AU 1	VNK: 11	VFK: 6
	Lebenspunkte: 9		Angriffe: +3	Schaden: 1W6+1		EP: 20

Bär - mittel	PH 6	PS 2	AG 3	AU 2	VNK: 13	VFK: 8
	Lebenspunkte: 19		Angriffe: +6	Schaden: 1W6+2		EP: 30

Bär - groß	PH 9	PS 2	AG 4	AU 3	VNK: 14	VFK: 9
	Lebenspunkte: 27		Angriffe: +9 / +7	Schaden: 1W6+3		EP: 45

Bergriese	PH 15	PS 2	AG 3	AU 1	VNK: 13	VFK: 10
	Lebenspunkte: 45		Angriffe: +15 / +13	Schaden: 2W6+3		EP: 58
	Talente: Dunkelsicht 50m, Kälteunempfindlichkeit, Raserei (2x), Zähigkeit, natürliche Rüstung +10					
	Ausrüstung: Baumkeule (Reichweite im Nahkampf: 4m)					
	Beschreibung: Bergriesen sind etwa 7m groß, sehr muskulös und mit dicken Fellen bekleidet. Sie leben in den höheren Regionen der Donnerberge als Einzelgänger oder seltener auch in kleinen Gruppen. Sie sind nicht böse, sehen die Bedürfnisse und Wünsche anderer Lebewesen aber als unwichtig an.					

Blutwolf	PH 10	PS 5	AG 10	AU 3	VNK: 20	VFK: 15
	Lebenspunkte: 38		Angriffe: +10 / +8 / +6	Schaden: 2W6		EP: 58
	Beschreibung: Magische Bestie, die von Schwarzmagiern und Anhängern Vorguls beschworen werden kann. Blutwölfe werden von frischem Blut angezogen und ernähren sich davon. Sie sind böse und feindselig.					

Dämon – klein (Zaubererstufe 5)	PH 3	PS 6	AG 6	AU 6	VNK: 16	VFK: 10
	Lebenspunkte: 24	Zauberpool: 30 MP/Tag	Angriffe: +3	Schaden: 1W6/2		EP: 100
	Talente: Dunkelsicht 100m, natürliche Rüstung +10, Flugfähigkeit, kann nur von magischen Waffen und Zaubern getroffen werden, immun gegen Feuerschaden, Regeneration (1 LP/Runde)					
	Zauber: Dunkelheit, Einfacher Beschwörungszauber, Feuerball, Gestaltveränderung, Kraftverlust					
	Beschreibung: Dämonen sind die böse Ausgeburt der Hölle Urgols. Sie leben von der Energie der Lebenden und dienen dem, der sie beschworen hat – wenn er denn mächtig genug ist, sie zu kontrollieren. Kleine Dämonen sind nicht größer als 1m, haben harte, rote Haut, scharfe Krallen und böse funkelnde Augen. Dämonen sind überaus intelligent und verschlagen und nutzen mächtige Magie.					

Dämon mittel (Zaubererstufe 8)	PH 6	PS 9	AG 9	AU 9	VNK: 24	VFK: 15
	Lebenspunkte: 39	Zauberpool: 72 MP/Tag	Angriffe: +6 / +4	Schaden: 1W6+1		EP: 250
	Talente: Dunkelsicht 100m, natürliche Rüstung +15, Flugfähigkeit, kann nur von magischen Waffen und Zaubern getroffen werden, immun gegen Feuerschaden, Regeneration (2 LP/Runde)					
	Zauber: Abpraller, Dunkelheit, Elementar beschören (Feuer), Feuerball, Gegenzauber, Geistkontrolle, Gestaltveränderung, Kraftverlust, Mächtige Illusion erschaffen, Magisches Portal, Manasog					
	Beschreibung: Dämonen sind die böse Ausgeburt der Hölle Urgols. Sie leben von der Energie der Lebenden und dienen dem, der sie beschworen hat – wenn er denn mächtig genug ist, sie zu kontrollieren. Mittlere Dämonen sind etwa 3m groß, haben harte, rote Haut, scharfe Krallen und böse funkelnde Augen. Dämonen sind überaus intelligent und verschlagen und nutzen mächtige Magie.					

Dämon groß (Zaubererstufe 11)	PH 9	PS 12	AG 12	AU 12	VNK: 32	VFK: 20
	Lebenspunkte: 54	Zauberpool: 124 MP/Tag	Angriffe: +9 / +7 / +5	Schaden: 2W6+1		EP: 500
	Talente: Dunkelsicht 100m, natürliche Rüstung +20, Flugfähigkeit, kann nur von magischen Waffen und Zaubern getroffen werden, immun gegen Feuerschaden, Regeneration (3 LP/Runde)					
	Zauber: Abpraller, Dunkelheit, Elementar beschwören (Feuer), Feuerball, Gestaltveränderung, Kraftverlust, Mächtige Geistkontrolle, Mächtige Illusion erschaffen, Mächtiger Gegenzauber, Magisches Portal, Manasog					
	Beschreibung: Dämonen sind die böse Ausgeburt der Hölle Urgols. Sie leben von der Energie der Lebenden und dienen dem, der sie beschworen hat – wenn er denn mächtig genug ist, sie zu kontrollieren. Große Dämonen sind imposante 5m groß, haben harte, rote Haut, scharfe Krallen und böse funkelnde Augen. Dämonen sind überaus intelligent und verschlagen und nutzen mächtige Magie.					

Drache grün, jung (Zaubererstufe 6)	PH 10	PS 15	AG 15	AU 15	VNK: 25	VFK: 10
	Lebenspunkte: 65	Zauberpool: 90 MP/Tag	Angriffe: +10 / +8	Schaden: 2W6+2		EP: 180
	Talente: Dunkelsicht 50m, natürliche Rüstung +10, Flugfähigkeit, kann nur von magischen Waffen und Zaubern getroffen werden,					
	Zauber: Abpraller, Gegenzauber, Geistkontrolle, Gestaltveränderung, Kraftverlust, Mächtige Illusion erschaffen,					
	Beschreibung: die grünen Drachen leben schon seit Urzeiten in den Wäldern Ashnadars. Durch die Ausbreitung der Menschen wurden sie immer weiter zurückgedrängt. Heute kann man nur noch wenige von ihnen im Schattenwald und im Wald von Arwen antreffen. Sie sind sehr geschickte Flieger, die gut zwischen den Baumstämmen manövrieren können. Ausgewachsene Drachen können bis zu 30m lang werden, junge Drachen bringen es auf 10-15m Länge. Die schlanken grünen Drachen können mit ihren Pranken und ihrem Maul schmerzhafte Verletzungen verursachen, sind aber weit weniger gefährlich als schwarze oder rote Drachen.					

Frostriese	PH 13	PS 3	AG 3	AU 3	VNK: 15	VFK: 12
	Lebenspunkte: 41		Angriffe: +13 / +11	Schaden: 2W6+2		EP: 70
	Talente: Dunkelsicht 50m, Kälteunempfindlichkeit, Zähigkeit (2x), natürliche Rüstung +10, 1x pro Tag kann ein Frostriese den Zauber Eisschauer (Zauberstufe 6) sprechen.					
	Ausrüstung: Pelzrüstung (+2), Dornenkeule (Reichweite im Nahkampf: 4m)					
	Beschreibung: Frostriesen sind etwas kleiner als die Bergriesen und leben ganz im Norden Ashnadars. Sie sehen die schneebedeckten Berge als ihr Reich an und töten jeden, der es betritt. Gerne schleudern sie auch große Felsbrocken auf Reisende (Schaden: 3W6, aber nur ein Angriff in zwei Runden).					

Goblin	PH 2	PS 2	AG 3	AU 1	VNK: 7	VFK: 4
	Lebenspunkte: 10		Angriffe: +2 (+1)	Schaden: je nach Waffe		EP: 15
	Ausrüstung: einfache Fell- oder Lederrüstung und Holzschild, Schleuder und Speer					
	Beschreibung: Goblins sind die kleinen, grünen Verwandten der Orks. Sie werden kaum größer als einen Meter (und erhalten deshalb +1 auf Angriffe gegen menschengroße Gegner), schwächlich und verschlagen.					

Goblin – Schamane (Zaubererstufe 1)	PH 2	PS 4	AG 3	AU 2	VNK: 7	VFK: 4
	Lebenspunkte: 13	Zauberpool: 4 MP/Tag	Angriffe: +2 (+1)	Schaden: je nach Waffe		EP: 20
	Ausrüstung: einfache Fell- oder Lederrüstung und Holzschild, Schleuder und Speer, kleine Beutel mit Zauberutensilien, Knochen und Amuletten					
	Zauber: Illusion erschaffen (Stufe 1), Wurzelranken (Stufe 1)					

Ghul	PH 6	PS 2	AG 4	AU 2	VNK: 9	VFK: 5
	Lebenspunkte: 23		Angriffe: +6 / +4	Schaden: (1W6/2)+1 +Gift		EP: 35
	Talente: Schmerzresistenz, Kälteunempfindlichkeit, Dunkelsicht 10m, Zähigkeit, natürliche Rüstung +5					
	Beschreibung: Ghule sind durch langwierige Rituale erweckte Untote mit langen Klauen und Reißzähnen. Sie sind immun gegen Erschöpfung und körperlichen Schmerz, erhalten jedoch einen Abzug von –4 auf jede Würfelprobe, wenn sie starkem Licht ausgesetzt sind. Jede Verwundung, die der Zombie verursacht, kann eine Vergiftung (PH-1) bewirken. Die Wirkung hält einen Tag an. Vor der Vergiftung kann man sich mit einer gelungenen PHYSIS-Probe (Schwierigkeitsgrad 15) schützen.					

Hauptmann der Wache	PH 5	PS 3	AG 4	AU 4	VNK: 17	VFK: 13
	Lebenspunkte: 24		Angriffe: +7 (Langschwert)	Schaden: je nach Waffe		EP: 41
	Talente: Schildspezialisierung, Waffenspezialisierung (Langschwert), Zähigkeit,					
	Ausrüstung: Brustplatte, Stahlkappe, Langschwert, großes Rundschild aus Metall, 10 Silberstücke					
	Beschreibung: Der Hauptmann der Wache ist der Oberbefehlshaber der Stadtwache einer mittelgroßen Stadt und eine Person großer Autorität.					

Hügelriese	PH 10	PS 3	AG 3	AU 3	VNK: 13	VFK: 10
	Lebenspunkte: 32		Angriffe: +10 / +8	Schaden: je nach Waffe		EP: 45
	Talente: Dunkelsicht 50m, Raserei, Zähigkeit, natürliche Rüstung +5					
	Ausrüstung: beschlagene Lederrüstung, Großes Rundschild aus Holz, Dornenkeule					
	Beschreibung: Hügelriesen sind die kleinen Verwandten der Bergriesen und werden etwa 5m groß. Sie leben in den tieferen Regionen der Donnerberge und in den Hügellanden in kleinen Gruppen. Sie sind nicht böse und manchmal betreiben sie sogar Handel mit den Menschen und Orks					

Lichtdrache	PH 3	PS 2	AG 6	AU 2	VNK: 19	VFK: 13
	Lebenspunkte: 15		Angriffe: +3	1W6/2		EP: 40
	Talente: Dunkelsicht 50 m, Fliegen (10 m/s), einmal pro Tag Feuer speien, was so zu behandeln ist wie ein Feuerball der 1. Stufe, nicht-magische Waffen verursachen nur halben Schaden					
	Beschreibung: Lichtdrachen sind bis zu ein Meter lange, leuchtend gelbe, ätherische Wesen, die auf magischem Wege beschworen werden können. Sie sind geschickte Flieger und verteilen schmerzhaft Bisse.					

Lindwurm	PH 15	PS 5	AG 3	AU 5	VNK: 23	VFK: 20
	Lebenspunkte: 49		Angriffe: +15/ +13/+11	Schaden: 3W6		EP: 100
	Talente: Dunkelsicht 50m, natürliche Rüstung +20, Zähigkeit (2x)					
	Beschreibung: Lindwürmer sind bis zu 15m lange und bis zu 3m durchmessende Schlangen, die im Schattenwald ihr Unwesen treiben. Sie leben in großen Erdhöhlen und ernähren sich von Wild und unvorsichtigen Reisenden.					

Magischer Wächter	PH 8	PS 4	AG 4	AU 1	VNK: 18	VFK: 14
	Lebenspunkte: 30		Angriffe: +8 / +6	Schaden: 1W6+1		EP: 50
	Ausrüstung: Vollplattenrüstung, Panzerhandschuhe, Vollhelm, großes Rundschild aus Metall, Speer					
	Beschreibung: Magie erfüllt diese Rüstung mit Leben. Meist werden solche Wächter eingesetzt, um Türen oder besondere Gegenstände zu bewachen und können für Jahrhunderte regungslos bleiben, bis jemand versucht die Tür zu öffnen oder den Gegenstand zu entwenden.					

Nekromant (Mensch, Zaubererstufe 4)	PH 2	PS 6	AG 4 (+2)	AU 4	VNK: 11	VFK: 5
	Lebenspunkte: 13	Zauberpool: 30 MP/Tag	Angriffe: +2	Schaden: je nach Waffe		EP: 50
	Talente: Manaquelle (2x), Zaubern ohne Worte					
	Ausrüstung: Robe des Schutzes +5, Ring der Agilität, Dolch, Zauberbuch und Zauberzutaten					
	Zauber: Blutmagie, Dunkelheit, Einfacher Beschwörungszauber, Mit Toten sprechen, Tote erwecken, Vampirgriff,					
	Beschreibung: Nekromanten sind Zauberer oder Priester, die Vorgul dienen und seine Rückkehr nach Ashnadar vorbereiten. Sie beschwören Untote und agieren im Heimlichen. In fast jeder größeren Stadt leben zumindest einige von ihnen als Priester oder Alchemisten getarnt, oftmals sind sie auch in Geheimbünden organisiert.					

Ork des Nordens	PH 7	PS 2	AG 3	AU 2	VNK: 12	VFK: 9
	Lebenspunkte: 25		Angriffe: +8	Schaden: je nach Waffe		EP: 37
	Talente: Dunkelsicht 50m, Kälteunempfindlichkeit, Raserei, Zähigkeit					
	Ausrüstung: Kettenhemd, Stahlkappe, großes Rundschild aus Holz, 3 Wurfbeile, Kriegsaxt, 15 Kupferstücke					
	Beschreibung: Diese Orks leben in den tieferen Lagen der nördlichen Donnerberge. Für eine nähere Beschreibung siehe auch das Kapitel Völker im Ashnadar-Quellenbuch					

Ruheloser Geist	PH 1	PS 2	AG 1	AU 3	VNK: 6	VFK: 6
	Lebenspunkte: 8		Angriffe: +1	Schaden: 1W6/2		EP: 15
	Talente: Kann nur von magischen Waffen und Zaubern getroffen werden. Kann durch Wände und nicht magische Objekte hindurchschweben.					
	Beschreibung: Wenn ein sterbender etwas wichtiges unerledigt zurücklässt oder nach Rache sinnt, so kann aus ihm ein ruheloser Geist werden. Diese Untoten halten sich stets in der Nähe ihres Todesortes auf und versuchen mit aller Macht ihr Ziel zu erreichen.					

Skelettbogenschütze (menschl.)	PH 1	PS 1	AG 3	AU 1	VNK: 10	VFK: 10
	Lebenspunkte: 7		Angriffe: +1	Schaden: je nach Waffe		EP: 20
	Talente: Schmerzresistenz, Kälteunempfindlichkeit, Dunkelsicht 10m, +5 auf den VFK					
	Ausrüstung: rostiges Kettenhemd, Langbogen, Stahlkappe					
	Beschreibung: Diese Untoten werden von Nekromanten und bösen Priestern Vorguls vom Tode erweckt. Sie sind immun gegen Erschöpfung und körperlichen Schmerz, erhalten jedoch einen Abzug von -4 auf jede Würfelprobe, wenn sie starkem Licht ausgesetzt sind.					

Skelett (Hügelriese)	PH 4	PS 1	AG 1	AU 1	VNK: 9	VFK: 12
	Lebenspunkte: 14		Angriffe: +4	Schaden: je nach Waffe		EP: 30
	Talente: Zähigkeit, Schmerzresistenz, Kälteunempfindlichkeit, Dunkelsicht 10m, +5 auf den VFK					
	Ausrüstung: Bänderpanzer, Kriegsaxt, Stahlkappe, großes Rundschild (Holz)					
	Beschreibung: Diese Untoten werden von Nekromanten und bösen Priestern Vorguls vom Tode erweckt. Sie sind immun gegen Erschöpfung und körperlichen Schmerz, erhalten jedoch einen Abzug von -4 auf jede Würfelprobe, wenn sie starkem Licht ausgesetzt sind.					

Skelett (Mensch)	PH 2	PS 1	AG 1	AU 1	VNK: 10	VFK: 14
	Lebenspunkte: 7		Angriffe: +2	Schaden: je nach Waffe		EP: 20
	Talente: Schmerzresistenz, Kälteunempfindlichkeit, Dunkelsicht 10m, +5 auf den VFK					
	Ausrüstung: rostiges Kettenhemd, Langschwert, Stahlkappe, großes Rundschild (Holz)					
	Beschreibung: Diese Untoten werden von Nekromanten und bösen Priestern Vorguls vom Tode erweckt. Sie sind immun gegen Erschöpfung und körperlichen Schmerz, erhalten jedoch einen Abzug von -4 auf jede Würfelprobe, wenn sie starkem Licht ausgesetzt sind.					



Skelett (Ork)	PH 4	PS 1	AG 1	AU 1	VNK: 9	VFK: 12
	Lebenspunkte: 14		Angriffe: +4	Schaden: je nach Waffe		EP: 30
Talente: Zähigkeit, Schmerzresistenz, Kälteunempfindlichkeit, Dunkelsicht 10m, +5 auf den VFK						
Ausrüstung: Bänderpanzer, Kriegsaxt, Stahlkappe, großes Rundschild (Holz)						
Beschreibung: Diese Untoten werden von Nekromanten und bösen Priestern Vorguls vom Tode erweckt. Sie sind immun gegen Erschöpfung und körperlichen Schmerz, erhalten jedoch einen Abzug von -4 auf jede Würfelprobe, wenn sie starkem Licht ausgesetzt sind.						

Wachsoldat	PH 3	PS 2	AG 3	AU 2	VNK: 13	VFK: 10
	Lebenspunkte: 13		Angriffe: +3	Schaden: je nach Waffe		EP: 26
Ausrüstung: beschlagene Lederrüstung, Stahlkappe, Langschwert, großes Rundschild aus Metall, 5 Kupferstücke						
Beschreibung: Dies ist ein typischer Wachsoldat, wie er als Stadtwache oder Söldner seinen Dienst tut.						

Waldtroll	PH 10	PS 1	AG 0	AU 0	VNK: 13	VFK: 8
	Lebenspunkte: 24		Angriffe: +10 /+8	Schaden: 2W6 (Schwert) oder 3 LP + PH-1 durch Gift (Krallen)		EP: 80
Talente: Dunkelsicht 10m, Regeneration (heilt 1W6 LP pro Runde, Feuerschaden kann nicht regeneriert werden)						
Ausrüstung: scharter Zweihänder						
Beschreibung: Die Waldtrolle sind knapp 3m große, schlacksige, blau-grün-häutige Monster mit großen, spitzen Ohren, einer langen Nase, langen Eckzähnen und einem durchdringenden Körpergeruch. Sie leben vor allem im Schattenwald in kleinen Gruppen zusammen. Sie sind böse, aber dumm und einfältig.						

Wolf - klein	PH 2	PS 1	AG 2	AU 1	VNK: 12	VFK: 7
	Lebenspunkte: 8		Angriffe: +2	Schaden: 1W6		EP: 20

Wolf - mittel	PH 4	PS 2	AG 4	AU 2	VNK: 14	VFK: 9
	Lebenspunkte: 16		Angriffe: +4	Schaden: 1W6+1		EP: 30

Wolf - groß	PH 6	PS 3	AG 6	AU 3	VNK: 16	VFK: 11
	Lebenspunkte: 24		Angriffe: +6 /+4	Schaden: 1W6+2		EP: 45

Wolf - Alpha	PH 8	PS 4	AG 8	AU 4	VNK: 18	VFK: 13
	Lebenspunkte: 32		Angriffe: +8 / +6 / +4	Schaden: 1W6+3		EP: 70

Zombie (Mensch)	PH 3	PS 1	AG 1	AU 1	VNK: 10	VFK: 9
	Lebenspunkte: 9		Angriffe: +3	Schaden: 1W6/2 +Gift		EP: 25
Talente: Schmerzresistenz, Kälteunempfindlichkeit, Dunkelsicht 10m,						
Ausrüstung: rostiges Kettenhemd, Stahlkappe, großes Rundschild (Holz)						
<p>Beschreibung: Diese Untoten werden von Nekromanten und bösen Priestern Vorguls vom Tode erweckt. Sie sind immun gegen Erschöpfung und körperlichen Schmerz, erhalten jedoch einen Abzug von -4 auf jede Würfelprobe, wenn sie starkem Licht ausgesetzt sind.</p> <p>Jede Verwundung, die der Zombie verursacht, kann eine Vergiftung (PH-1) bewirken. Die Wirkung hält 1 Stunde an. Vor der Vergiftung kann man sich mit einer gelungenen PHYSIS-Probe (Schwierigkeitsgrad 10) schützen.</p>						