

Dirk Feldermann

AVARION

Grundregeln



Vorwort

Dieses PDF enthält die letzte Fassung der Version 4.5 von Avarion, die in den Jahren 2005 bis 2009 auf der Leipziger Buchmesse, der Spielmesse Essen, dem Nordcon in Hamburg und verschiedenen kleineren Cons vorgestellt und getestet wurde.

Bei diesen Tests hat sich leider herausgestellt, dass das dieser Version zugrundeliegende vierte Regelkonzept die Zielsetzung nicht ganz erfüllt - bei einem hochstufigen Spiel mit stark verbesserten Charakteren geht das Gleichgewicht verloren, und die Charaktererschaffung war für viele Spieler zu komplex.

Deshalb wurde mit der Ausarbeitung eines neuen (fünften) Regelkonzeptes begonnen, das wahrscheinlich 2012 in den offiziellen Spieltest gehen wird.

Allerdings möchte ich für diejenigen Testspieler, die das vierte Konzept gut befunden haben, das alte Regelbuch zur Verfügung stellen - zumal das Spiel mit vorgefertigten Charakteren und auf niedrigen Charakterstufen gut funktioniert hat.

Dieses Regelbuch darf für den privaten Gebrauch ausgedruckt werden, aber jede Veränderung oder Weiterverbreitung (auch auszugsweise) ist ausdrücklich verboten. Dies beinhaltet auch die freie Verbreitung und den Upload auf anderen Webseiten.

Wer Interesse an Avarion hat, kann den neuesten Status sowie die verfügbaren Downloads jederzeit direkt auf www.avarion.de abrufen.

Dirk Feldermann
Autor von Avarion
info@avarion.de
www.avarion.de

Copyright (c) Dirk Feldermann

Idee und Text: Dirk Feldermann

Titelbild: Sandra Stücker

Layout: Sandra Stücker und Dirk Feldermann

Innenillustrationen: Sandra Stücker, Kay Elzner und Xiaochun Han

Finale Konzept 4 -Version (4.5), Dezember 2011





0: Vorwort und Inhaltsverzeichnis

A: Einführung

C: Charaktere

CA: Allgemein

CG: Gilden

CK: Kulturen

CR: Rassen

CT: Talente

E: Erfahrung

EA: Allgemein

EB: Steigerung von Charakterwerten

ET: Technische Zusammenfassung

F: Fertigkeiten

FA: allgemeine Fertigkeiten

FK: Kampffertigkeiten

FS: Sprachen

H: Handel und Ausrüstung

K: Kampfregeln

KA: Allgemein

KF: Fernkampf

KG: Grundregeln

KH: Hauptregeln

KO: Optionale Regeln

KS: Kampfstile

M: Magie

MA: Allgemeines und Magietheorie

MG: Magische Gegenstände

ML: Magische Listen

MR: Magische Rituale

MZ: Zauberspruchmagie

T: Tabellen

W: Weltbeschreibung

Regeln zur Charaktererschaffung (es fehlt die Reinschrift der Charaktertabelle)

Gilden/Berufs-Liste für Charaktere. 25 im Basisregelwerk, einige wird es im kostenfreien Download geben, andere für Erweiterungen

Kulturelle Hintergründe – nicht im Basisregelwerk. Regeln und Preview wird es zum kostenfreien Download geben (noch nicht fertig)

Die Rassen unter denen die Spieler wählen können. 8 im Basisregelwerk, weitere vorgesehen

Persönliche Besonderheiten eines Charakters – kurze Grundliste im Basisregelwerk.

Grundregeln zur Erfahrung und Steigerung

Steigerungsregeln für verschiedene Werte

Die Erläuterung der Formeln hinter dem Charakterblatt-Generator. Nur für Interessierte bzw. zum Entwurf eigener Gilden/Rassen.

Grundregeln zu Fertigkeiten und Proben

Liste der am häufigsten benötigten Fertigkeiten

Liste der Kampffertigkeiten (Anwendung im Kapitel K beschrieben)

Regeln zum optionalen Einsatz verschiedener Sprachen im Rollenspiel

Ausrüstungslisten und Beschreibungen (noch nicht fertig gestellt)

Allgemeine Grundlagen des Kampfes und der Werte

Regeln zu Fernkampfangriffen

vereinfachte Regeln mit je einer Aktion pro Kampfrunde

volle Regeln mit Initiative und unterschiedlichen Aktionen pro Kampfrunde

verschiedene Regeln

Regeln zu den Kampfvorteilen der Kämpfergilden. Tabellen und Beschreibungen fehlen noch.

Listen verschiedener magischer Gegenstände und ihrer Kosten bei der Herstellung. (unvollständig)

Regeln zu Ritualmagie sowie einige Ritualbeschreibungen (unvollständig)

Regeln zu Zaubersprüchen und deren Beschreibung (kleine Details müssen noch besser abgestimmt werden)

Zusammentragung aller Tabellen des Regelwerks zum schnellen Nachschlagen. Die ganz großen Tabellen befinden sich nur hier. Fehlt noch.

Die Weltbeschreibung ist noch eine uralte Form. Überarbeitung und Aktualisierung beginnt nach Abschluss des Regelteils.



Einführung

Warum noch ein Rollenspiel-Regelwerk?

Diese wird sich so mancher fragen, wenn er dieses Buch zum ersten Mal in der Hand hat. Und tatsächlich gibt es auf dem Markt sehr viele verschiedene Rollenspielregelwerke für verschiedenste Zielgruppen. Was unterscheidet diese Regeln also von den anderen? Weshalb wurde überhaupt ein neues Regelwerk geschrieben anstelle eines einfachen neuen Kampagnenhintergrunds zu bestehenden Regelwerken?

Dafür gibt es drei Gründe.

Der erste dieser Gründe besteht darin, dass sich das hinter dieser Weltbeschreibung stehende Konzept der „modernen“ Fantasy nicht so einfach mit verfügbaren Regelwerken umsetzen lässt.

Die Welt von Avarion ist kein einfaches Mittelalter mit aufgesetzter Magie, sondern eine Welt in der die Magie bereits seit Jahrtausenden bekannt ist und in die fortschrittlicheren Zivilisationen integriert ist. In einer dieser Zivilisationen erzeugt Magie keine verwunderten Blicke mehr und jeder halbwegs erfolgreiche Handwerker kann sich vereinzelte magische Werkzeuge zur Arbeitsvereinfachung leisten. Zur Umsetzung einer solchen Welt sind aber entsprechende Optionen und Abstufungen in der Magie notwendig, die bei vielen anderen Regelwerken nur schwer erreicht werden können. Vielfach ist die Magie in anderen Regelwerken über die Seltenheit ausbalanciert und mehr Magie würde die Zauberer dort übermächtig werden lassen. Die Regeln von Avarion benutzen deshalb andere Mechanismen, um Zauberer, Kämpfer und sonstige Charaktere gegeneinander auszubalancieren.

Der zweite Grund ist das Verhältnis von Regelkomplexität zu verfügbaren Optionen und Realismus.

Es gibt auf dem Markt viele Rollenspiele, die weniger Regeln aber dafür mehr Spielleiterentscheidungen und Improvisation erfordern. Andere Rollenspiele versuchen mit ihren Regeln einen möglichst großen Realismus zu erreichen und nehmen dafür aufwendige Tabellen und umfangreiche Regeldetails in Kauf. Selten sind dagegen solche Rollenspiele, die sich trotz Realismus und Regeloptionen um einen möglichst einfachen und leicht zu erlernenden Regelsatz bemühen.

Und dies ist der zweite Grund für ein neues Regelwerk:

Das Bemühen aus den Regeln wieder ein Werkzeug zum Spielen zu machen, ohne den Spielleiter mit Zusatzentscheidungen zu überhäufen oder dem Spieler die Handlungsmöglichkeiten zu beschränken.

Der letzte Grund für ein neues Regelwerk ist das dies mehr als nur ein Regelwerk ist. Viele der bestehenden Rollenspiele beschränken sich auf ein für sich stehendes Regelwerk, eventuell noch mit einer Weltbeschreibung. Dadurch werden aber gerade die Anfänger im Stich gelassen, die erst noch erlernen müssen was ein solches Rollenspiel überhaupt ist und wo die Unterschiede und Vorteile im Vergleich zu den deutlich verbreiteteren Computer-Rollenspielen liegen.

Um hierbei zu helfen befinden sich in den Regeln von Avarion weiterführende Erläuterungen für neue Spieler und Spielleiter.

Avarion wendet sich sowohl an den fortgeschritteneren Rollenspieler und gibt ihm ein einfaches Werkzeug für ein optionsreiches Spiel. Es liefert aber auch Hilfen für den Anfänger, der mit den zusätzlichen

Erläuterungen um die üblichen Fallstricke auf dem Weg zum Rollenspiel herumgesteuert wird.

Einer dieser Fallstricke sind die teilweise abschreckenden dicken Regelbücher. Hierbei übersehen aber viele Anfänger, dass es sich dabei in weiten Teilen nur um Nachschlagewerke für die Zaubersprüche, Ausrüstung und Fertigkeiten einer großen Menge an unterschiedlichen Figuren handelt.

Die Einführung in das Rollenspiel ist deshalb in ein kleines Heftchen (Umschlaginnenseite hinten) ausgelagert, das deutlich einfacher durchzulesen ist. Dieses Heft kann einem neuen Spieler gegeben werden und er erfährt daraus alles was er für ein paar Probespiele mit einem vorgefertigten Charakter benötigt.

Die Lektüre des Einführungsheftes möchte ich aber auch Spielern empfehlen, die schon Erfahrung mit Rollenspielen haben: Dort werden alle grundlegenden Konzepte und Abkürzungen der Avarion-Regeln kurz erklärt.

Ohne eine solche Kurzeinführung besteht die Gefahr, dass man beim ersten Lesen dieses Hauptregelwerkes einige Abkürzungen und Begriffe nur durch aufwendiges Nachschlagen in den verschiedenen Regelkapiteln zuordnen kann.

Im weiteren Verlauf der Regeln wird bei Bedarf auf andere Punkte hingewiesen, die oft entweder falsch eingeschätzt oder falsch interpretiert werden können. Das zweite beigelegte Heft beschreibt z.B. in einfacher Form die Aufgaben eines Spielleiters – wenn die Spielergruppe noch keinen Spielleiter bestimmt hat, dann erhalten die Spieler hiermit genügend Informationen um zu entscheiden, wer diese Aufgabe übernehmen kann.

Es gibt auch ein Paket mit Basismaterial zu kaufen, das mehrere kurze Abenteuer und vorgefertigte Charaktere enthält – auf diese Art können auch mehrere Spieler ausprobieren ob ihnen die Aufgaben des Spielleiters gefallen, bevor man mit größeren und längeren Kampagnen beginnt.





Die Weltbeschreibung

Für ein Rollenspiel benötigt man im Wesentlichen zwei Grundlagen: Die Regeln als Werkzeug zur Verwaltung der Charaktere sowie eine mehr oder weniger umfassende Weltbeschreibung als Umgebung, in der die Charaktere leben und handeln.

Viele Spielleiter bevorzugen eigene Weltbeschreibungen, die sie ihren Vorlieben und den Wünschen der Spielergruppe anpassen können. Gerade bei größeren oder sehr aktiven Rollenspielgruppen erfordert aber die Vorbereitung der einzelnen Abenteuer und Kampagnen schon viel Aufwand. Da nicht jeder Spielleiter die Freizeit hat um dann noch zusätzlich eine eigene Welt auszuarbeiten, greift man in so einem Fall oft auf vorhandenes gekauftes Material zurück.

Die mit diesen Regeln ausgelieferte Weltbeschreibung gibt auch den Namen für das Regelwerk: Avarion – Die Welt der hundert Ebenen. Dabei handelt es sich aber nicht um eine klassische Fantasywelt. Hinter den sofort sichtbaren Besonderheiten in der Weltform (siehe Logo) liegt ein spezielles Konzept einer „fortgeschritteneren“ Fantasy.

Die meisten Weltbeschreibungen nehmen einen bestimmten Zeitrahmen der realen Welt und ergänzen diese bestehende Beschreibung um Magie oder andere Zusätze. Meistens ist das Ergebnis ein „Mittelalter plus Magie“ oder wie z.B. im Cyberpunk-Genre eine „Neuzeit plus Magie plus Implantate“. Dabei wird aber oft nicht beachtet, dass die Magie und ihre Möglichkeiten nach einigen Dutzend Jahren auch das normale Alltagsleben beeinflussen würden.

Im Unterschied zu diesen eher statischen Weltbeschreibungen wird bei Avarion die Grundlage „Mittelalter plus Magie“ weitergeführt in eine modernere Zeit, d.h. es wurde überlegt wie sich eine Zivilisation entwickelt, bei der die Magie schon vor Jahrhunderten eingeführt wurde.

Als Ergebnis sind magische Gegenstände in vielen Bereichen der fortgeschrittenen Zivilisationen zu finden. Schließlich ist nicht jeder Artefaktmeister bereit, für seinen Lebensunterhalt Monster zu jagen – speziell wenn ihm doch gute Zimmerleute auch Gold dafür zahlen, dass er ihre Sägen magisch verbessert.

Auf diese Weise hat die Magie viele Aufgaben vereinfacht, für die man in der Realität Technik einsetzt. Dies geht von der magischen Straßenbeleuchtung über magische Kinderspielzeuge bis hin zu Teleportationsportalen zur Reise zwischen den Städten.

Dies ist aber kein einfacher Austausch von Technik und Magie, da die der Magie zugrunde liegenden Besonderheiten auch zu Unterschieden führten – so kann eine magische Straßenlaterne nur abgeschaltet werden, indem jemand eine *Magieabwehr* oder ein *ZAUBER BRECHEN* auf sie spricht. Dies ist sogar dem jugendlichen Rabauken möglich, da die Fertigkeit *Magieabwehr* prinzipiell jedem offen steht.

Die magischen Städte sind aber nicht der einzige Unterschied zwischen einer normalen mittelalterlichen Fantasywelt und Avarion. Bei Avarion liegt die Betonung auf dem Phantastischen, und deshalb gibt es viele Bereiche mit Besonderheiten, die mehr oder weniger stark von der üblichen mittelalterlichen Welt abweichen. Dies kann so etwas sein wie der Ebenenfall, wo ein Meer über Tausende von Kilometern Breite auf die darunter liegende Ebene stürzt oder die Felsenebene, wo in der Luft schwebende Felsen besiedelt wurden, da

die Schatten der Felsen auf der Oberfläche viele Bereiche in düstere Sumpfbereiche veränderten.

Die Weltbeschreibung in diesem Basisbuch gibt nur einen groben Überblick über einige Zonen der Welt und nur einer dieser Bereiche ist für die ersten Abenteuer intensiver beschrieben. Neben Platzgründen gibt es aber noch einen wichtigen anderen Grund, weshalb viele der bereits genauer detaillierten Bereiche noch nicht einmal erwähnt wurden:

Dieses Buch wendet sich sowohl an Anfänger als auch an fortgeschrittene Spielrunden. Bei einer Anfängerrunde sollte man sich (zumindest in der ersten Zeit) auf die einfachere Weltbeschreibung Spieler beschränken. In einer fortgeschrittenen Spielrunde muss der Spielleiter hingegen auch mit ausgefalleneren Handlungswünschen der Spieler rechnen. Wenn die Spieler zum Beispiel ein eigenes Reich aufbauen und Könige werden wollen und die Spieler sich dann auch um kleinste Details selber kümmern wollen, dann ist ein Heiratsantrag des Kriegercharakters von Spieler 1 an die Elfin von Spielerin 2 oder die magische Suche nach Bodenschätzen durch Spieler 3 praktisch schon Alltagsgeschäft.

Detailliertere Beschreibungen der verschiedenen Bereiche – aber auch der besonderen Regeln der Welt – folgen deshalb in verschiedenen Zusatzbüchern. Dies ermöglicht auch jeder Spielergruppe gezielt die Quellenbände der Bereiche zu benutzen, in denen man sich aufhält.





McLennan
AVARIONPASSAGE 1994



Das Regelwerk

Das Hauptziel des Regelteils ist es, Anfängern wie fortgeschrittenen Spielern ein möglichst einfaches Werkzeug zur Verwaltung des Rollenspiels zu geben. Ein Weglassen von Regeln führt aber nicht zu diesem Ziel: Dann würde entweder der Handlungsspielraum der Spieler eingeschränkt und dies insbesondere die erfahreneren Spieler unzufrieden machen, oder aber dem Spielleiter würde eine größere Anzahl an Entscheidungen zu Spielsituationen aufgebürdet.

Stattdessen wurde eine Variante gesucht, wie man mit möglichst wenig Regeln möglichst viele Aktionen, Fähigkeiten und Charaktervarianten beschreiben und verwenden kann. Die Grundkonzepte der Ergebnisse kann man in den Einführungsregeln nachlesen.

Dieses Buch erläutert diese Grundkonzepte in den betreffenden Kapiteln genauer und gibt auch viele Beispiele, aber im Wesentlichen dient es als Nachschlagewerk für die Optionen aller Charaktere und aller Situationen. Da eine lange Suche nach den gewünschten Regeln und Optionen aber den Spielfluss hemmen kann, werden im Rahmen des Avarion-Regelwerkes verschiedene Mittel zur Reduzierung der Suchzeit benutzt.

Das erste Mittel ist das Einfügen vieler Informationen in den Charakterbögen, aber dies ist immer auf die Fähigkeiten des jeweiligen Charakters begrenzt.

Das zweite Hilfsmittel ist eine kapitelabhängige Seitennummerierung. Die verschiedenen Seitenzahlen werden nicht einfach durchnummeriert, sondern bestehen aus einem oder zwei Kennbuchstaben für das Kapitel gefolgt von der Seite innerhalb des Kapitels. Die Buchstaben sind alphabetisch sortiert und dabei so logisch wie möglich zugeordnet.

So sind alle K-Seiten ein Teil des Kampfkapitels und der entsprechenden Regeln, wobei z.B. die Seiten des Teilkapitels KG die Grundregeln des Kampfes beschreiben, während KF für den Fernkampf und KS für die Kampfstile steht. Die dritte Seite der Regeln zu Kampfstilen heißt also KS-3.

Die alphabetische Sortierung führt an einigen Stellen dazu dass man spätere Kapitel lesen muss, um alle Einzelheiten zu verstehen – so basiert der Fernkampf in KF auf den normalen Grundregeln des Kampfes in KG. Diese falsche Reihenfolge ist aber sehr selten und die Vorteile der Zuordnung sowohl für die schnelle Suche als auch für Regelweiterungen überwiegen deutlich.

Eine dritte Hilfestellung kommt aus der durchgehenden Verwendung bestimmter Schriftformen zur Kennzeichnung von regeltechnischen Begriffen.

Bei einem Rollenspiel muss man viele alltägliche Handlungen und Begriffe in Regeln fassen. Dazu kommen noch Beschreibungen von real nicht existierenden Möglichkeiten wie etwa Zaubersprüche etc. Als Ergebnis kann man in größeren Texten und Beschreibungen nicht immer sofort erkennen ob auf eine bestimmte Regel Bezug genommen wird. So kann mit einem magischen Geschoss sowohl allgemein jeder verzauberte Pfeil und Bolzen oder der gleichnamige Zauberspruch gemeint sein. Erst aus dem Kontext kann man dann erfahren was wirklich gemeint war.

Damit dies in diesem Regelwerk nicht zu Problemen führt werden **Charaktereigenschaften**, *Fertigkeiten* und **ZAUBERSPRÜCHE** durch andere Schriftformen hervorgehoben.

Charaktereigenschaften sind alle besonderen Eigenschaften und mehr oder weniger festen Werte einer Figur, wie **Attribute**, **Talente** oder **Punkte**.

Fertigkeiten sind zwar auch genau genommen auch Charaktereigenschaften, werden aber häufiger eingesetzt und mit Proben getestet. Deshalb werden sie entsprechend anders hervorgehoben.

ZAUBERSPRÜCHE bezieht sich dagegen direkt auf die jeweiligen Zauber und ihre Auswirkungen.

Zur genaueren Erläuterung wird hier mal ein Beispiel verwendet:

Es gibt Söldner und **Söldner** sowie *Söldner* und **SÖLDNER**.

Dabei sind mit der einfachen Schreibweise Söldner generell alle Personen genannt, die ihre Fähigkeiten gegen Bezahlung an andere verkaufen. In diesem Sinne sind viele Spielergruppen komplett Söldner, da sie für Auftraggeber verschiedene Aufgaben übernehmen.

Söldner sind dagegen Charaktere, die eine spezielle Ausbildung in der **Söldnergilde** erhalten haben (d.h. die **Charaktergilde Söldner**) und die dementsprechend über ähnliche Fähigkeiten aus diesem Kampfbereich verfügen.

Wird die Gildenbezeichnung dagegen wie *Söldner* geschrieben, so ist damit die spezielle *Gildenfertigkeit* gemeint, über welche die speziellen Vorteile der jeweiligen Gilden trainiert werden.

Der Zauberspruch **SÖLDNER** (oder **SÖLDNER RUFEN**) ist in diesem Handbuch nicht aufgeführt und für spätere Erweiterungen geplant. Es handelt sich dabei um eine Variante von **DIENER RUFEN**, mit der ein Kämpfer aus einem der äußeren Reiche herbeigerufen wird. Diese Schreibweise steht dabei sowohl für den Zauberspruch als auch für den damit herbeigerufenen **SÖLDNER**.

Als eine vierte Hilfestellung kann man die Einbindung eines Computers zur Vorbereitung von Kampagnen und Figuren bezeichnen. Dazu kann man auf www.avarion.de verschiedene Programme und Datensätze herunterladen.

Das wichtigste davon ist der Charakterblatt-Generator, der die Erstellung neuer Charakterbögen bei einer Erfahrungsgrenze vereinfacht. Aber es ist auch ein Grundsatz das alle Karten von Avarion und den verschiedenen Abenteuern auch elektronisch zur Verfügung gestellt werden – dies erlaubt dem Spielleiter, die Karten auch in Ausschnitten an die Spieler zu geben.





CA: Charaktere allgemein

Im Rollenspiel führt jeder Spieler einen selbsterstellten Charakter durch die Kampagne. Im Idealfall wird ein Spieler über mehrere Jahre hinweg denselben Charakter spielen und weiterentwickeln. So etwas ist natürlich nur möglich wenn der Spieler langfristiges Interesse an dieser Figur hat.

Deshalb sollte sich jeder Spieler ausreichend Zeit nehmen seine Spielfigur auszuwählen und zusammenzustellen. Die Auswahl sollte dabei jeder Spieler nach seinen eigenen Vorlieben treffen. Gruppenentscheidungen wie „Wir brauchen noch einen Dieb, den nimmst Du“ sollten unter allen Umständen vermieden werden und sind bei Avarion auch nicht notwendig. Eine Abstimmung der Hintergrundgeschichten der Charaktere (wie sie sich kennen gelernt haben etc.) kann dagegen das Rollenspiel bereichern.

Die Erschaffung einer Figur erfolgt normalerweise in zwei Schritten. Der erste Schritt ist dabei die Festlegung der Grundwerte und Ausrichtung der Figur und der zweite Schritt besteht in der Verteilung von Erfahrungspunkten auf die Fertigkeiten, die man vor dem Spiel gelernt haben möchte. Dabei kann die Spielrunde in beiden Teilen zwischen einigen Varianten wählen, je nachdem wie die Vorlieben der Gruppe aussehen. Genauso gibt es auch verschiedene Charakterbögen von ausführlichen 5-Seiten-Bögen mit Platz für Bilder bis hin zu komprimierten Bögen, die alle Werte auf 2-3 Seiten unterbringen – je nach persönlichem Geschmack eines Spielers.

Bei der Beschreibung der Varianten sollte man als erstes die Variante im zweiten Teil der Charaktererschaffung festlegen, denn diese Wahl hat die größeren Auswirkungen, inklusive einiger Punkte die Spielerentscheidungen im ersten Schritt der Charaktererschaffung beeinflussen. Es gibt theoretisch vier Möglichkeiten, die sich aus der Beantwortung zweier Fragen ergeben.

Die wichtigere Frage lautet, ob die Attribute eines Charakters sich auf die Kosten der Fertigkeitensteigerung auswirken sollen. Dies hat sowohl Vor- als auch Nachteile.

Wenn sich die Attribute auf die Fertigkeiten auswirken, dann ist jede Figur sehr individuell – ein geschickter Charakter wird die handwerklichen Fertigkeiten günstiger erlernen können, ein Intelligenter dagegen die akademischen Fertigkeiten und so weiter. Selbst zwei Charaktere mit gleicher Rasse und Gilde werden sich auf die Art relativ schnell unterscheiden, wenn ihre Attribute nur jeweils anders verteilt sind. Der Preis für diese Individualität ist aber auch ein eigenes Charakterblatt für jeden Charakter – man muss in diesem Falle zwischen dem ersten und dem zweiten Teil der Charaktererschaffung ein eigenes Charakterblatt nur für diese Figur ausdrucken.

Wenn die Attribute dagegen keine Auswirkung auf die Fertigkeitenkosten haben sollen, dann bleiben die Kosten für alle Charaktere mit dergleichen Gilde identisch – man kann die vorgefertigten Charakterblätter für jede Gilde rechtzeitig vorher ausdrucken und muss die Charaktererschaffung nicht für den Ausdruck unterbrechen.

Charaktere	
Charakterbeschreibung	CA-1
Grundausbildung	CA-3
Die Gilden	CG-1
Die Kulturen	CK-1
Die Rassen	CR-1
Die Talente	CT-1

Beispiel:

Sirial und Mredor sind zwei **Feliren-Waldläufer**. Sirial hat sich schon immer auf **Schnelligkeit** und **Geschicklichkeit** trainiert, ist aber nicht so **intelligent** wie Mredor und von den akademischen Fertigkeiten eher weniger angetan. Sie reisen sehr häufig mit Bregor Hammerschlag herum, einem **Zwergen-Söldner** (zum Vergleich).

Wenn man jetzt die (später noch erklärten) genauen Werte und Berechnungen überspringt, dann bedeutet dies für Fertigkeiten wie **Akrobatik**, **Kriegsmaschinen** und **Pflanzenkunde** mit Einfluss durch die Attribute folgende **EP-Kosten** (je geringer umso besser):

Die jeweils ersten drei Fertigkeitensteigerungen kosten bei der **Akrobatik** für Sirial 12-24-24 **EP**, für Mredor 13-26-26 **EP** und für Bregor 26-26-39 **EP**. Bei den **Kriegsmaschinen** sind dies für Sirial 27-36-45 **EP**, für Mredor 24-32-40 **EP** und für Bregor 9-18-18 **EP**. Im Fall der **Pflanzenkunde** sind die **EP-Kosten** dagegen für Sirial 9-18-18, für Mredor 8-16-16 und für Bregor 18-18-27.

Würde Sirial die **Geschicklichkeit** noch etwas weiter verbessern (das kostet auch **EP**), dann würden die Kosten z.B. für **Akrobatik** auf 10-20-20 **EP** sinken.

Nach der Variante ohne die Attributeinflüsse wären die Kosten für Sirial und Mredor identisch bei 13-26-26 **EP** für **Akrobatik** und 9-18-18 für **Pflanzenkunde** und Verbesserungen der Attribute würden daran nichts ändern.

Man sieht also dass die gewählte Gilde einen hohen Einfluss auf die Kosten hat (deshalb ist der **Söldner** im Vergleich), dass aber auch die Attribute einiges bewirken können. Wenn einer Gruppe der Aufwand für individuelle Charakterblätter zu groß ist und sie ihre Charaktere ohne Attributeinflüsse mit den vorgefertigten Charakterbögen erstellen wollen, dann sollten sie aber bedenken dass die Attribute dadurch auch weniger wertvoll und eine Reihe von Talenten (die die individuellen Kosten verändern) dann sinnlos sind. Eine solche Entscheidung muss für alle Charaktere der Spielgruppe gelten, da dies auch den Bedarf an **EP** etwas verändert.

Die zweite Unterscheidung betrifft die Länge der Fertigkeitenliste. Theoretisch kann jeder Charakter jede Fertigkeit erlernen, aber nicht jede Fertigkeit ist für jede Figur gleich wichtig. Außerdem kann ein Spielleiter entscheiden, dass man für bestimmte Fertigkeiten (z.B. die **Zauberfertigkeit** für einen **Söldner**) erst einmal Lehrmeister finden muss.





Abgesehen von der Länge der Liste hat dies auch Vor- oder Nachteile je nach Größe der Spielgruppe. Bei einer kleineren Spielgruppe kann es wichtig werden, wenn ein Charakter auch als sekundäre Fertigkeiten diejenigen erlernt, die zum Beruf eines anderen Charakters gehören. Wenn dann z.B. ein **Dieb** aus der Gruppe ausfällt, kann noch z.B. der **Söldner** versuchen, mit einer deutlich schlechteren Fertigkeit das Schloss an der Tür zu öffnen.

Bei größeren Spielgruppen kann es dagegen zu Problemen führen, wenn einige Fertigkeiten von der halben Gruppe gelernt sind – dann ist der Charakter der das „Hauptberuflich“ macht nämlich nicht mehr so herausragend in seinem Bereich. In einem solchen Fall kann es deshalb vorteilhaft sein, wenn jeder Spieler nur die hauptsächlich zu seiner Gilde gehörenden Fertigkeiten erlernen kann.

Es gibt deshalb für jede Gilde einen umfangreichen Fertigkeitenbogen mit allen bereits definierten Fertigkeiten sowie einen Bogen, der nur die von dieser Gilde hauptsächlich benutzten und gelehrteten Fertigkeiten enthält, mit Platz für diejenigen weiteren Fertigkeiten für die man doch noch einen Lehrmeister findet.

Kommen wir nun zum ersten Teil der Charaktererschaffung. Er enthält die Verteilung der Attribute, die freie Wahl der Rasse und Gilde sowie die Festlegung der Talente einer Figur. Die Auswahlmöglichkeiten hier beziehen sich auf die Art, wie man die Werte für die Attribute erhält. Es gibt hier drei gleichwertige Möglichkeiten, und sofern der Spielleiter nichts dagegen hat könnte jeder Spieler die Werte anders festlegen.

Die Festlegung der Attribute ist auch das, was durch die oben getroffene Entscheidung für den zweiten Teil am meisten beeinflusst wird: Wenn die Attribute keine Auswirkung auf die Steigerung der Fertigkeiten haben, dann sind einige Attribute deutlich weniger Wert als andere. Speziell **Geschicklichkeit** und **Intelligenz** sind mit Attributseinflüssen sehr wichtig und ohne diese Kopplung eher unwichtig, da sie zwar sehr viel bei den Fertigkeiten aber kaum andere Auswirkungen haben.

Für die Attribute benötigt man acht Werte zwischen 4 und 14. Diese Werte kann man entweder per Zufall, per Punkteverteilung oder per Wertefestlegung erhalten.

- Zufall: Es wird achtmal 2W6+2 gewürfelt.
- Punkteverteilung: Der Spieler verteilt 72 Punkte auf 8 Werte zwischen 4 und 14. Für jeden Wert im Bereich 4-6 erhält der Spieler einen Bonuspunkt, für jeden Wert im Bereich 12-14 muss er einen Extrapunkt zahlen.
- Wertefestlegung: Der Spieler erhält die Werte 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12 und 14 zur Verteilung auf die Attribute (insbesondere für schnell benötigte Notfallfiguren oder Gastspieler geeignet)

Diese Attributswerte kann man nach Belieben auf die acht Attribute verteilen.

Zeitgleich kann man auch frei die Rasse und die Gilde (Ausbildung) des Charakters wählen. Man sollte bei der Verteilung der Attributswerte aber natürlich darauf achten, dass die Rassenauswahl in einigen Fällen noch Plus- und Minuspunkte auf bestimmte Attribute gibt und das man je nach Ausbildung natürlich verschiedene Attribute bevorzugen sollte.

Der Spielleiter kann allerdings sowohl gegen die Punkteverteilung als auch gegen Auswahl von Rasse und Gilde ein Veto einlegen. Dies wird zwar eher selten gemacht, aber manche Ausbildungen und Kampagnen passen einfach nicht zueinander. So kann ein Heilercharakter in einer Kampagne über einen Krieg schwierig

zu spielen sein und ein gewürfelter Superheld mit allen Attributen über 12 passt nicht in eine Low-Fantasy-Kampagne, in der ein paar „Nichtsnutze“ ums Überleben kämpfen wollen.

Im Folgenden wird ein Beispielcharakter generiert und bei dieser Gelegenheit alle Charakterwerte erläutert.

Unser Beispielcharakter soll **Sirial Waldsucher** heißen und eine weibliche **Felire** sein (auch als Katzenmenschen bezeichnet). **Sirial** hat sich schon in früher Jugend entschieden später einmal **Waldläuferin** zu werden und ist dieser Gilde beigetreten. Sie möchte harmonisch mit der Natur leben und einen Missbrauch durch ausufernde Zivilisation verhindern. Dabei vertritt sie die Auffassung, dass ein Waldläufer seine Gegner (meistens tollwütige Tiere, seltener Banditen) aus dem verborgenen verfolgen und jagen sollte, ein Nahkampf ist in ihren Augen eine schlechte Wahl.

Die Figur wird mit der Punkteverteilung aufgebaut und die Spielerin entscheidet sich für die Verteilung 4, 7, 8, 8, 9, 10, 12, 13. Zusammen sind dies 71 Punkte – aufgrund der 12 und der 13 müssen zwei Extrapunkte gezahlt werden, aber es gibt nur einen Bonuspunkt durch die 4.

Die Ergebnisse mögen auf den ersten Blick gerade im Zusammenhang mit dem für Sterbliche möglichen Wertebereich von 1-25 niedrig erscheinen, aber jeder Charakter kann im Verlauf seines Lebens fast alle Attribute durch Erfahrung, Magie und andere Kräfte verbessern. Die einzige Ausnahme ist das **Mana**. Dieses Attribut ist extrem schwer zu verbessern und normalerweise kann sich der angeborene Wert nur verschlechtern – dafür gibt es aber einen Bonus +1W6 **Mana**.

Die 8 Werte müssen nun auf die 8 **Attribute** verteilt werden. Diese **Attribute** und ihre Bedeutung sind:

Stärke beschreibt die Tragkraft einer Figur und gibt Kampf Vorteile.

Es gibt nur relativ wenige Fertigkeiten mit Vorteilen durch **Stärke**, aber dieses Attribut bestimmt die Kosten und das Maximum der wichtigen **Ausdauerpunkte**.

Konstitution ist die allgemeine Verfassung des Körpers. Charaktere mit hoher **Konstitution** können mehr Verwundungen aushalten und haben auch bessere Chancen gegen Gifte und Krankheiten. Insbesondere begrenzt die Konstitution die maximalen **Lebenspunkte** und legt die **LP-Kosten** fest.

Geschicklichkeit beschreibt die Fähigkeit der Figur zu genauen Arbeiten in jeglicher Form. Viele **Fertigkeiten** sind bei einer hohen **Geschicklichkeit** mit geringeren Erfahrungskosten zu verbessern.

Die **Schnelligkeit** einer Figur beeinflusst die Reihenfolge und Anzahl der Aktionen sowohl im Kampf als auch bei sonstigen zeitkritischen Handlungen oder Bewegungen. Bei einer hohen **Schnelligkeit** hat man oft die erste Aktion im Kampf und kann auch häufiger zuschlagen als Figuren mit geringeren Werten.





Charisma ist die Ausstrahlung und teilweise das Aussehen der Figur. Hohe **Charisma**-Werte bieten Vorteile im sozialen Umfeld der Figur und reduzieren die Steigerungskosten bei vielen zwischenmenschlichen Fertigkeiten.

Die **Intelligenz** ist in erster Linie die Lernfähigkeit des Charakters. Sie wirkt sich auf die Kosten vieler akademischer *Fertigkeiten* aus.

Die **Willenskraft** bestimmt die Konzentration des Charakters auf seine Aufgaben. Aus diesem Grunde bestimmt dieses Attribut auch das Maximum und die Kosten der **Magiepunkte**. Der zweite Einsatzbereich ist das Verhalten in Extremsituationen. Bei niedrigen Werten lässt man sich leicht ablenken oder beeinflussen, während hohe Werte einen guten Schutz vor Geistesbeeinflussungen bieten. Auch die Gefahr eines Schocks oder Wahnsinns ist bei hohen Werten deutlich geringer. Die **Willenskraft** wird manchmal auch zur Entscheidung über das Verhalten in kritischen Situationen herangezogen wie z.B. ob der Charakter vor einer Übermacht sofort panisch flieht. Dies gilt aber auch gegen Versuchungen wie die Frage, ob ein Charakter sich in einer Wirtschaft sinnlos betrinkt oder für den Auftrag am nächsten Tag lieber nüchtern bleibt).

Das **Mana** beschreibt die Abstimmung des Charakters mit der Magie und ist gleichzeitig ein Messwert für die im Körper vorhandene magische Kraft. Ein hoher **Manawert** verbessert die magischen Fertigkeiten und gibt bessere Resistenzen gegen spezielle magische Rituale und göttliche Effekte wie Andar's Bann, der über den Ebenen der Welt liegt.

Eine Besonderheit dieses **Attributes** ist es, dass ein Charakter in speziellen Ritualen einen Teil seines **Manas** opfern kann um andere Fertigkeiten und Vorteile zu erhalten. Dabei wird die magische Energie seines Körpers umgewandelt.

Mana-Proben werden normalerweise nur in speziellen Bereichen und bei der Handhabung von extrem starken Magieformen benötigt und sind deshalb eher selten. Sollten aber trotzdem **Mana**-Proben notwendig werden, dann kann jeder vorher für andere Fertigkeiten geopfert **Mana**-Punkte schon zu viel gewesen sein. Die Entscheidung zwischen hohen **Mana**-Werten und den teilweise sehr guten Vorteilen aus **Mana**-Opferungen muss jeder Spieler selber treffen.

Vor der Verteilung der Werte betrachten wir noch die Auswirkungen der Rassenwahl auf die Attribute.

Feliren haben einen Bonus von +2 auf **Geschicklichkeit** und **Schnelligkeit** sowie eine **Willenskraft** +1, aber einen **Mana**-Abzug -2. Die anderen Werte bleiben unverändert.

Aufgrund ihrer Abneigung gegen Nahkämpfe erhält Serial den **Stärke**-Wert 4, obwohl dies für eine kämpferische Gilde eher ungewöhnlich ist. Mit dem Schwerpunkt auf die Bewegung im Unterholz und ähnliche Aktionen werden die höchsten Werte auf die **Geschicklichkeit** und die **Schnelligkeit** gelegt, wodurch der Rasseneffekt noch weiter verstärkt wird.

Die erste Verteilung der Punkte sieht dann wie folgt aus:
St: 4, Ko: 7, Ge: 12, Sc: 13, Ch: 10, In: 9, Wi: 8, Ma: 8

Bei dem oben kurz erwähnten Bonus für **Mana** hat die Spielerin Glück und würfelt eine 5.

Wenn man dazu noch die Auswirkungen der Rasse hinzunimmt, wird daraus erst einmal **Ge 14, Sc 15, Wi 9** und **Ma 11**.

Der nächste Schritt in der Charaktererschaffung sollte die Auswahl der **Talente** sein. Diese Auswahl sollte man aber schon bei der Auswahl der Gilde und Rasse sowie der Würfelverteilung grob getroffen haben, da man mit den passenden **Talenten** bestimmte Werte verstärken oder einschränken kann. So hat die Spielerin von Serial nur deshalb die 7 auf die **Konstitution** gelegt, weil sie auf jeden Fall das **Talent "Robust I"** nehmen wollte, was unter anderem einen Bonus auf **Ko** bringt. Wenn sie sich dies nicht hätte leisten können, dann hätte die Spielerin die 7 eher auf **Charisma** oder **Intelligenz** gelegt.

Jede Rasse hat eine unterschiedlich hohe Anzahl an **Talentpunkten**. Mit diesen **Talentpunkten** kann man die verschiedensten Optionen zum Abrunden der Gilden- und Rassenwahl bezahlen. Dabei können nachteilige **Talente** auch weitere Punkte geben, mit denen man teurere andere Optionen bezahlen kann.

Feliren haben nur **3 Talentpunkte**, da sie bereits einen großen Bonus auf **Geschicklichkeit** und **Schnelligkeit** erhalten.

Dies ist gerade ausreichend für **Robust I**, die Spielerin muss keine Nachteile für zusätzliche Talentpunkte auswählen. Serial hat nun eine **Konstitution** von 8 und wird diesen Wert auch günstiger trainieren können als andere Feliren.

Die endgültigen Attributswerte sind somit: **St: 4, Ko: 8, Ge: 14, Sc: 15, Ch: 10, In: 9, Wi: 9, Ma: 11**

Bei der Verwendung der individuellen Charakterbögen muss sich der Spieler jetzt für die Waffenfertigkeiten entscheiden, die der Charakter während seiner Ausbildung besonders intensiv trainiert. Bei den allgemeinen vorgefertigten Charakterbögen ist dies bereits geschehen, wobei dann die für die Gilde üblichen Waffen gewählt wurden.

Auch bei den individuellen Charakterbögen geben einige Gilden einen Teil der Ausbildung vor (z.B. erlernen **Blutmagier** immer *Stichwaffen* für ihren **BLUTDOLCH**), aber in den meisten Fällen kann man eine unterschiedliche Anzahl von Waffenfertigkeiten auf eine bessere Steigerungsklasse anheben – dies ist wie die allgemeinen Werte der Fertigkeiten in den Gildentabellen festgehalten, die für die individuellen Charakterbögen benötigt werden.



Der letzte noch fehlende Punkt im ersten Schritt der Charaktererschaffung sind die verschiedenen Energien. Diese beginnen alle für alle Charaktere mit je 5 Punkten, werden aber normalerweise in der nachfolgenden Grundausbildung direkt verbessert. Es gibt für jede Figur drei Energiearten:

Lebenspunkte (LP) geben an, wie viel Schaden der Körper des Charakters aushält bevor er stirbt. **Lebenspunkte** werden abgezogen bei Wunden und Todesgiften. In seltenen Fällen können **LP** auch zur Verbesserung einzelner Proben eingesetzt werden. Dies ist dann jeweils bei der Fertigkeit (z.B. *Körperkontrolle*) angegeben. **Lebensenergie** regeneriert sich normalerweise mit nur wenigen Punkten pro Tag.

Ausdauerpunkte (AP): steht für die Leistungsfähigkeit einer Person. **Ausdauerpunkte** verliert man durch Lähmungsgifte und Belastung bzw. Schwerarbeit. **Ausdauer** wird außerdem benötigt um Aktionen im Kampf zu beschleunigen und ist deshalb insbesondere für Kämpfer sehr nützlich.

Ausdauer kann durch Pausen teilweise zurückgewonnen werden und ist nach einer Nacht guten Schlafes grundsätzlich wieder voll.

Magiepunkte (MP): Dieser Wert wird im Wesentlichen als Konzentrationskraft verstanden (siehe Magieregeln).

Magiepunkte verbraucht man durch Halluzinationsgifte und ihren Einsatz, wobei die Verwendung der **MP** für jede geistige Anstrengung steht, nicht nur für Magie. Auch ein Kämpfer sollte also über ein paar **Magiepunkte** in Reserve verfügen. **MP** werden durch Meditation oder eine gute Nachtruhe wieder vollständig regeneriert.

Hinweis:

Wenn man mit Attributseinflüssen auf die Fertigkeiten spielt und abzusehen ist, dass man in der Grundausbildung ein Attribut über eine Grenze verbessern wird (auf 12 oder 15 z.B.), dann sollte man dies schon jetzt vor dem Ausdruck der Fertigkeitenbögen angeben – der neue Wert kann dann schon sofort die EP-Kosten verringern.





Die Grundausbildung

Sobald ein Spieler den Fertigkeitenbogen für seine Figur hat, kann er die Charaktererschaffung mit der Grundausbildung weitermachen. Die Grundausbildung steht dabei für alles, was der Charakter vor dem Spielbeginn gelernt und trainiert hat – egal ob dies ein Teil seiner Berufsausbildung, eine Erfahrung aus der Kindheit, das private Hobby oder die Aushilfszeit im Laden der Eltern war.

Die Grundausbildung läuft fast genauso ab wie jede andere Steigerung im späteren Abenteuerleben. Dies bedeutet dass man von den verfügbaren freien **Erfahrungspunkten** die auf dem Charakterbogen gelisteten Kosten für eine Fertigkeit abzieht und diesen Wert dann als gelernt markiert. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Gilden nicht nur in den Kosten pro Fertigkeit, sondern auch darin wie viele Punkte man pro Fertigkeit gleichzeitig verbessern kann. Wenn man bereits alle Kostenangaben für eine Fertigkeit als trainiert markiert hat, dann muss man vor der nächsten Steigerungsmöglichkeit erst einmal die nächste Erfahrungsgrenze erreichen, um wieder alle Trainingsmöglichkeiten freizuschalten.

Diese Stufen-ähnlichen Steigerungsschritte sollen verhindern, dass ein Spieler alle Punkte auf wenige Fertigkeiten konzentriert – dies ist eine für die Spielbalance bei längeren Spielen und sehr erfahrenen Veteranen-Figuren notwendige Regel.

Es gibt allerdings ein paar Sonderregeln, die die Grundausbildung von einer normalen Steigerung im Verlaufe des Spieles unterscheiden. Die meisten dieser Regeln dienen der Vereinfachung, aber einige geben auch besondere Möglichkeiten zur Verbesserung, die nach der jahrelangen Berufsausbildung nicht mehr wahrgenommen werden können. Wenn man diese besonderen Möglichkeiten z.B. aufgrund der teilweise hohen Erfahrungskosten nicht nutzt, kann man sie später nicht so einfach nachholen.

Diese Sonderregeln sind:

- 1.) Alle notwendigen Lehrmeister für spezielle Fähigkeiten sind automatisch vorhanden und alle eventuellen Proben auch automatisch gelungen. Bei späteren Steigerungen im Abenteuerleben kann der Spielleiter dagegen verlangen, das erst ein Lehrmeister gefunden wird, bevor man eine neue Fähigkeit erlernen kann.
- 2.) Es darf nur ein **Attribut** verbessert werden. Bei einigen Rassen kann dieses Attribut zweimal verbessert werden, aber es darf nie ein anderes zweites **Attribut** gesteigert werden. Man kann aber auf diese Attributssteigerung auch verzichten, wenn man die Punkte für andere Fähigkeiten benutzen will.
- 3.) Ein Charakter kann zusätzlich zu den *Kampfstilen* der *Gildenfertigkeit* (siehe die Gildenbeschreibung) beliebig viele *Kampfstile* mit der schlechteren Steigerungsklasse I erlernen. Viele Spieler verzichten aber auch auf Kampfstile zu den Klasse-I-Kosten, da dies deutlich teurer ist und die Kampfstile der Gildeausbildung oft ausreichen.
- 4.) Alle zauberkundigen Charaktere erhalten alle Magiestufe-0-Zaubersprüche aus ihren jeweiligen Gildenlisten des Kapitels MZ kostenlos (dies sind 1 oder 2 Stück je nach Gilde).
- 5.) Alle Charaktere (auch solche ohne Zauberausbildung) können beliebig viele weitere Magiestufe-0-Zaubersprüche für 5 EP pro Stück erlernen, wenn sie in der Grundausbildung die *Zauberfertigkeit* auf mindestens +1 bringen. Der Spielleiter kann dies im Einzelfall verbieten

oder die Spruchauswahl einschränken (insbesondere wenn dies nicht zu der Hintergrundgeschichte des Charakters passt).

- 6.) Wenn ein Charakter Magie I beherrscht (d.h. dies als erste Stufe in der Gildenfertigkeit trainiert), dann kann er ein paar Zaubersprüche Magie I für je 10 EP erlernen. Figuren aus Gilden mit dem Schwerpunkt Zauberei können auf diese Weise maximal 4 Zaubersprüche erlernen, während Charaktere aus Gilden mit eingeschränkter Zauberausbildung maximal zwei Zaubersprüche erlernt haben können – und das nur sofern die Magie I bei ihnen in der ersten Stufe der Gildenfertigkeit liegt, sonst haben sie keine Zaubersprüche. Der Spielleiter kann die Zauberauswahl einschränken, insbesondere wenn es um komplexere oder gildenfremde Zauber geht.
- 7.) In der Grundausbildung kann man einmal für eine fast beliebige Fertigkeit eine Profiausbildung erhalten. Dies kostet allerdings 100 EP (ohne Fertigkeitwerte) und gibt alle Vorteile einer solchen Ausbildung (siehe Seite F-3). Die Auswahl ist nur durch Spielleiter-Entscheidungen zum Charakter-Hintergrund sowie einige Sonderfälle beschränkt. Die Sonderfälle sind jeweils angegeben, z.B. kann ein **Streuner** von seiner Beschreibung her nie eine professionelle Ausbildung erhalten und die professionelle *Zauberfertigkeit* ist eine Besonderheit nur für spezielle Gilden wie die **Erzmagier**. Bei zusätzlichen Nachteilen oder einer kreativen Hintergrundgeschichte mit einem Verzicht auf mehrere Talentpunkte kann der Spielleiter aber auch Ausnahmen zu diesen Regeln zulassen.
- 8.) Die Grundausbildung hat 1200 EP zur Verteilung. Diese Punkte müssen verbraucht werden, da der Charakter danach mit einer Gesamterfahrung von 0 Punkten anfängt. Es können aber maximal 20 überzählige EP als freie EP eingetragen werden, wenn man in der Grundausbildung keine Einsatzmöglichkeit dafür findet. Ein Überschuss jenseits der 20 EP verfällt immer.

Die Kosten für eine bestimmte Fähigkeit ändern sich im Verlaufe eines Charakterlebens gar nicht oder nur Minimal (bei individuellen Charakterbögen nach bestimmten Attributssteigerungen). Wenn man also eine Fähigkeit in der Zeit bis zur nächsten Erfahrungsgrenze nicht verbessert, dann verliert man keine Punkte – aber man fällt im Maximalwert zurück gegenüber einem anderen Charakter mit derselben Erfahrung, der diese Fähigkeit bei jeder Gelegenheit verbessert hat.

Aus diesem Grunde sollte sich jeder Spieler diejenigen Fertigkeiten überlegen, die er möglichst durchgehend verbessern möchte. Mit diesen Werten sollte er dann sowohl in der Grundausbildung als auch bei späteren Erfahrungsgrenzen immer anfangen, damit er die Verbesserung nicht verpasst.

In der ersten Zeit gehören dazu auf jeden Fall die *Gildenfertigkeit* und die **Energiesteigerungen**. Je nach Art der Kampagne können noch die wichtigsten Waffenfertigkeiten, Bewegungsfertigkeiten wie *Klettern/Schwimmen* und für zauberfähige Figuren natürlich *Zauberkunde* und *Zauberfertigkeit* dazukommen. Hier sollte man am besten mit dem Spielleiter absprechen, was er für die geplante Kampagne empfiehlt, denn *Schwimmen* wird im Gebirge seltener genutzt als auf der Seereise und die Anzahl der Kämpfe kann auch stark variieren.





Aufgrund der niedrigen Startwerte für **Lebenspunkte**, **Ausdauerpunkte** und **Magiepunkte** ist es sehr empfehlenswert, diese in der Grundausbildung komplett zu verbessern. Jede Energie kann pro Erfahrungsgrenze bis zu dreimal verbessert werden, wobei die Kosten von den entsprechenden Attributen abhängen (siehe Seite E-6), aber die Gilde festlegt wie viele Punkte eine Figur pro Verbesserung erhält. Letzteres steht bei der jeweiligen Gildenbeschreibung in Kapitel CG.

Die Gildenfertigkeit gibt die besonderen Vorteile der jeweiligen Gildenausbildung an. Im späteren Verlauf eines Abenteuerlebens muss sie zwar nicht mehr bei jeder Erfahrungsgrenze verbessert werden (einige der Vorteile auf den hohen Stufen können nur ineffektiv eingesetzt werden, wenn der Rest der Fähigkeiten noch schlecht ist), aber gerade als Anfänger sind die ersten Fähigkeiten doch sehr wichtig und teilweise unverzichtbar (z.B. die Magie I für Zauberer).

Als **Waldläuferin** erhält Sirial für jeden Kauf von **Lebenspunkten** +3 LP. Dies kostet sie aufgrund der **Ko** 8 jeweils 32 EP. Würde sie die **Konstitution** auf 9 verbessern, dann würde dies sogar auf 28 EP pro 3 LP reduziert werden, aber Sirial trainiert zuerst ihre **Geschicklichkeit**. Insgesamt möchte die Spielerin alle Werte maximal erhöhen, da ein **Waldläufer** später auch Zaubersprüche verwenden kann. Dies ergibt dann insgesamt Kosten von 96 EP für +9 LP, 108 EP für +6 AP und 84 EP für +6 MP für Startwerte von AP 11, LP 14 und MP 11 – was nichts anderes bedeutet als dass Sirial als Anfängerin mit einer passenden Rüstung zwei durchschnittliche Schwerttreffer überleben könnte und bei einer Anstrengung nicht sofort zusammenbricht.

Als Felire kann Sirial die **Geschicklichkeit** zweimal pro Erfahrungsgrenze verbessern, und dies ist auch relativ günstig. Die Spielerin entscheidet deshalb, das Sirial für 120 EP eine **Ge** +2 auf **Ge** 16 trainiert – was sofort Auswirkungen auf die Kosten der Fertigkeiten in der Grundausbildung hat (wenn man mit der entsprechenden Option spielt).

Der erste Wert der **Gildenfertigkeit** kostet die Waldläuferin aufgrund ihrer Geschicklichkeit nur 51 EP und gibt ihr eine Auswahl eines erweiterten Kampfstils für entweder *Axt*, *Kampfstab* oder *Bogen*. Sie wird später noch einen meisterhaften Kampfstil erlernen können, aber nur diese beiden Kampfstile werden günstig zu verbessern sein. Sirial wählt als Kampfstil *Stabwehr* für Kampfstäbe, da sie später den meisterhaften Kampfstil für den Bogen nutzen möchte. Da der erste Wert des Kampfstils in diesem Fall kostenlos gelernt ist, kann sie nun alle Paradenfertigkeiten mit ihrem Kampfstab einsetzen und hat auch einen Bonus +1 auf alle Paraden.

Die nächste Entscheidung der Grundausbildung bezieht sich auf die Auswahl der **Waffenfertigkeiten**. Als **Waldläuferin** kann Sirial fünf Fertigkeiten in Klasse IV steigern und alle anderen in Klasse III.

Als Hauptwaffen wählt Sirial den *Bogen* und dafür auch die *Parade Waffenlos* zur Verteidigung. Als Nahkampfwaffe wählt die Spielerin für Sirial den *Kampfstab*.

Bei der Auswahl der Hauptwaffe sollte man die Auswahl der in der **Gildenfertigkeit** angegebenen möglichen Kampfstile beachten – diese Kampfstile bringen große Vorteile für die betreffenden Waffen. Und wenn man andere Waffenfertigkeiten trainiert als zu den günstigen Kampfstilen der Gildenfertigkeit gehören, dann kann man die Vorteile nicht gleichzeitig zu der am besten trainierten Waffe einsetzen.

Als vierte und fünfte Fertigkeit werden *Waffenlos* und *Stichwaffen* gewählt. Alle anderen Kampffertigkeiten verbleiben in Klasse III und sind damit teurer im Training.

Bis hierhin hat die Grundausbildung 459 EP gekostet – es verbleiben also noch 741 EP für die Verteilung auf alle Fertigkeiten. Auf die Option einer zusätzlichen professionellen Ausbildung verzichtet die Spielerin – Sirial ist in ihrer Jugend mehr durch den Wald in der Nähe ihres Dorfes gestreift und hat mehr Fertigkeiten ansatzweise gelernt, aber keine davon mit aller Theorie professionell geschult. Außerdem waren der Spielerin die 100 EP zu viel – dann hätte sie weniger Fertigkeiten allgemein trainieren können.

Die endgültige Verteilung von Sirials Grundausbildung kann man auf dem Beispiel-Charakterbogen in den Einführungsregeln sehen – es sind eine ganze Reihe naturbezogener Fertigkeiten.

Zum Abschluss erhält Sirial noch die Zaubersprüche *Naturverständnis* und *Sinne behindern* kostenlos – an diesen Zaubersprüchen der Magiestufe 0 wurden ihr die Grundlagen der Magie bei gebracht, aber die besseren Zaubersprüche kann sie erst später erlernen, nachdem sie ihre Gildenfertigkeit auf die zweite Stufe trainiert hat, die ihr Magie I geben würde.

Ebenfalls zum Abschluss gehört noch die Wahl der Ausrüstung, aber dies ist von der Kampagne des Spielleiters abhängig. Dies kann ein mehr oder weniger freier Einkauf mit einer bestimmten Geldmenge sein (unterschiedlich je nach Ausbildung, da einige Ausbildungen mehr Material verbrauchen als andere) oder aber eine frei zusammengestellte Ausrüstung ohne besondere Preisgrenzen, bei der der Spielleiter aber sein OK für besondere Gegenstände geben muss. Manchmal gibt es auch eine Gruppenkasse für die gesamte Ausrüstung, über die sich die Spieler dann einigen müssen.



Die Gilden (Charakterklassen)

Es gibt auf Avarion eine sehr große Anzahl der verschiedensten Ausbildungen, die unabhängig von der tatsächlichen Organisation als Gilden bezeichnet werden.

Jede Gildenbeschreibung besteht aus drei Teilen. Dies sind die Textbeschreibung, die *Gildenfertigkeit* und die Fertigkeitsklassen. Die Textbeschreibung und die *Gildenfertigkeit* werden in diesem Kapitel beschrieben, die Fertigkeitsklassen dagegen in einer Tabelle im Anhang zusammengefasst. Die *Gildenfertigkeit* und die Tabelle definieren dabei die Regeln für den Charakter, die Textbeschreibung dient nur zur allgemeinen Beschreibung und Erläuterung der Gilde.

Da nach den Regeln prinzipiell jeder Charakter alles erlernen kann und die Ausbildung in der Gilde lediglich die unterschiedlichen Kosten der einzelnen Fertigkeiten vorgibt, gibt es auch innerhalb einer Gilde sehr viele unterschiedliche Charaktere. Da sich außerdem einige Gilden mehr durch die Hintergrundgeschichte in der Welt unterscheiden als durch Fähigkeiten und Kosten sind die Spieler in der Gildenwahl sehr frei.

Zum Beispiel lehrt die Gilde der Eryncrist wie die Jägergilde auch den Kampf und naturbezogene Fertigkeiten. Theoretisch unterscheiden sich Charaktere der Gilden also kaum. Wo allerdings die Jäger auf einen Schutz der Natur und einen Einklang zwischen Natur und Zivilisation suchen, da gehen die „Schwerter des Waldes“ (so die Übersetzung des elfischen Begriffes) dazu über, alle Natursünder zu bestrafen und endgültig an der Einflussnahme auf die Natur zu hindern.

Die im folgenden beschriebenen Gilden und ihre Ausbildungen sind oft nur als Muster für einen Charakter zu sehen und können im Detail der jeweiligen Kampagne und ihrem kulturellen Hintergrund angepasst werden. Dabei sind rein optische Änderungen (d.h. die *Gildenfertigkeit* und die Fertigkeitentabelle bleiben unberührt) problemlos möglich, solange der Spielleiter keine Probleme mit seiner Kampagne sieht. Ob eine Söldnergilde nun mit Ritterrüstung und Langschwert oder mit Samurairüstung und Katana kämpft ist für die Regeln egal, ebenso die Unterscheidung ob ein Magier seine Zaubersprüche in einem Buch, einem Kristall oder auf Tierfellen aufzeichnet.

Der Spielleiter kann hier aber kulturelle Eigenarten einführen, die einem laut Hintergrundgeschichte zugereistem Charakter Schwierigkeiten bereiten. So mag es in der Kampagne sein dass ein Gesetz den Besitz von Edelsteinen auf Mitglieder des Adels beschränkt oder Tierfelle bzw. Tierarten als heilige Symbole einer Gottheit verehrt werden. In solchen Fällen müsste der Zauberer seine Hilfsmittel vor der Bevölkerung verbergen, auch wenn Magie selber frei praktiziert werden kann.

Im Inhaltsverzeichnis sind alle im Basisregelwerk vorhandenen Gildenbeschreibungen normal und mit Seitenzahl gelistet. Die grauen Zeilen ohne Seitenzahl listen dagegen diejenigen Gilden, die auf der Webseite oder in späteren Erweiterungen veröffentlicht werden.

Gildenbeschreibungen

Symbolerläuterung	CG-3
Gildenfertigkeit	CG-5
Adeliger (ADH, Handelsadel)	
Adeliger (ADK, Kämpferadel)	
Adeliger (ADZ, Zaubereradel)	
Adept (ADT)	
Akrobat (AKR)	
Alchimist (ALC)	
Allgemeine Offene Gilden (AOG)	
Arkaner Dieb (ADB)	
Arkaner Gelehrter (AGL)	
Arkaner Kämpfer (AKK)	
Arkaner Meister (AKM)	
Artefaktmeister (AFM)	
Artefaktwirker (AFW)	
Asassine (ASA)	
Astralwanderer (ASW)	
Auraträger (AUR)	
Bandit (BND)	
Bannweber (BNW)	
Barde (BRD)	
Barbar (BBR)	CG-9
Berserker (BRS)	
Beschwörer (BES)	CG-9
Blutmagier (BLM)	CG-10
Derkaat (DRK)	
Detektiv (DKT)	CG-11
Dieb (DIE)	CG-11
Druide (DRU)	CG-12
Elementardruide (ELD)	
Elementarzauberer (ELZ)	
Eryncrist (ERY)	
Erzmagier (ERZ)	CG-13
Fokusmagier (FOM)	
Gaukler (GKL)	
Geisterbeschwörer (GSB)	
Gelehrter (GEL)	CG-13
Gestaltwandler (GSW)	
Gladiator (GLD)	
Grabräuber (GRB)	
Händler (HND)	CG-14
Heiler (HEI)	CG-14
Hexenjäger (HXJ)	
Hexer (HEX)	CG-15
Höhlenkämpfer (HLK)	
Hüter der Bewegung (HTB)	
Hüter des Chaos (HTC)	
Hüter der Hitze (HTH)	
Hüter der Kälte (HTK)	
Hüter des Lebens (HTL)	
Hüter der Magie (HTM)	
Hüter des Nichts (HTN)	
Hüter der Zeit (HTZ)	
Illusionist (ILL)	





Eine andere Sache sind Eingriffe in die Charakterregeln. Es gibt viele prinzipiell ähnliche Gilden, die nur leicht andere Schwerpunkte in der Ausbildung setzen. Bestes Beispiel dafür ist die Fertigkeit *Schwimmen* bei einem Wüstenkrieger auf der einen und einem Kampfmatrosen auf der anderen Seite. Beide Gilden können von der **Söldner**-Gilde abgeleitet werden, aber die Fertigkeitsklassen werden dabei etwas modifiziert.

Anfänger sollten von solchen Modifikationen an den bestehenden Musterausbildungen absehen. Fortgeschrittene Spieler können beim Spielleiter um die Erlaubnis für eine bestimmte Änderung bitten, aber dabei sollte das Gleichgewicht ungefähr bestehen bleiben.

Noch schwerwiegender als Änderungen in der Fertigkeitstabelle können sich Änderungen der Gildenfertigkeit auswirken, da hierüber alle Besonderheiten einer Gilde gelernt und festgesetzt werden.

Die erste Stufe der Gildenfertigkeit wird normalerweise in der Grundausbildung erlernt, da es sich um die erste spezielle Option oder Fähigkeit des Charakters handelt. Dies ist zwar nicht notwendig (genauso wenig wie man sie jede Stufe steigern muss) aber die besonderen Optionen sind normalerweise mehr Wert als alle anderen *Fertigkeiten* oder Werte des Charakters.

Die Gildenfertigkeiten sind jeweils als kompletter Block auf einen bestimmten Gildentyp abgestimmt und ungefähr gleichwertig. Dies gilt aber nicht für die Kosten einer einzelnen Stufe – wie man schon am Vergleich einiger gemischten Gilden erkennen kann, bei denen Magie I mal auf der ersten und mal auf der zweiten Stufe liegt.

Eine Reihe von Gilden schreibt ihren Mitgliedern einen strengen Verhaltenskodex vor. Dieser Kodex ist ein wesentlicher Grund für das hohe Ansehen dieser speziellen Gilden. Er kann von Spielern aus zwei Gründen nicht ignoriert werden:

1. Regelmäßige Gesinnungstests während der Ausbildung schließen alle moralisch fehlerhaften Anwärter aus.
2. Eine allgemeine Überwachung wird früher oder später ein Übertreten des Kodex auffliegen lassen. Dann sollte der Spieler vor dem Gildengericht eine sehr gute Ausrede vorweisen können. Kein Charakter unterhalb eines Gildenmeisters ist darüber informiert wie genau diese Überwachung abläuft. Allerdings scheinen wirklich alle Übertretungen irgendwann vor dem Gildengericht zu landen – wenn auch manchmal sehr viel später.

Ein gutes Beispiel für diese Verhaltensregeln sind die verschiedenen Heilzauber. Jede Gilde mit Zugang zu einem der Heilzaubersprüche hat in einer mehr oder weniger starken Form einen Kodex zum Schutze des Lebens. Dies geht bis zum Extrem des Heilers, der kein intelligentes Wesen absichtlich töten darf und selbst in Notwehr für eine Aktion mit Todesfolge gute Gründe haben sollte...

Jäger (JGR) CG-16

Kampfmagier (KMA)

Karlin-Dran (KAD)

Kopfgeldjäger (KGJ) CG-17

Kristallarzt (KAR)

Kristallbeschwörer (KBS)

Kristalldieb (KDB)

Kristallforscher (KFO)

Kristallkämpfer (KKÄ)

Kristallrichter (KRT)

Kristallzauberer (KZB)

Kurtisane (KUR)

Lelyaioiale (LYA)

Liltanuru (LTN)

Luftkämpfer (LKM)

Magier (MAG) CG-17

Marak'Dur (MRD)

Mediziner (MED)

Mönch (MÖN)

Naturruide (NDR)

Nekromant (NKM)

Ordenskrieger (OKR)

Paladin (PAL) CG-18

Palastsucher (PLS)

Reek-Lon (REL)

Ritter (RIT) CG-19

Runenkämpfer (RUK)

Runenleser (RUL)

Runenmagier (RUM)

Runenzauberer (RZB)

Schamane (SCM)

Schattenhand (SCH)

Schattenläufer (SCL)

Schicksalsleser (SLE)

Seelenloser (SEL)

Seher (SEH)

Slitar (SLI)

Söldner (SLD) CG-19

Sphärentaucher (SPT)

Streuner (STR) CG-20

Sturmläufer (STL)

Symbolmagier (SYM)

Taurendur (TRD)

Tempeldiener (TDN)

Todesmagier (TMA)

Vanor (VAN) CG-21

Wächter (WÄC)

Waffenmeister (WFM)

Waffenzauberer (WFZ)

Waldläufer (WLD) CG-21

Walküre (WLK)

Wandeldruide (WDR)

Wundträger (WTR)

Xaltar-Träger (XTR)

Zauberforscher (ZFO)

Zaubermeister (ZAM)

Zauberschmied (ZSM)

Zaubertänzer (ZTZ)





Gildenbeschreibungen

Alle Gildenbeschreibungen beginnen mit der Überschrift, auf die eine Textbeschreibung mit dem Bild eines Gildenangehörigen sowie eine Schriftrolle mit genaueren Gildenangaben folgt.

Der Begriff Gilde wurde dabei aus verschiedenen Gründen als Sammelbezeichnung für die Ausbildungsform eines Charakters nach diesen Regeln gewählt. Dies bedeutet aber nicht dass jede Regel-Gilde auch in der Weltbeschreibung gildenartig organisiert ist. Für Gilden wie die **Magier** trifft das zu, aber **Barbaren** erhalten ihre Ausbildung üblicherweise in unorganisierten Stammesverbänden und alleine die Vorstellung einer **Streuner**-Gilde widerspricht sich selbst.

Die in anderen Regelsystemen üblichen Bezeichnungen passen aber noch weniger – ein Charakter ist nicht auf eine Klasse mit festen Fertigkeiten festgelegt sondern kann theoretisch alles erlernen, aber auf der anderen Seite ist es keine bloße Template, denn die Ausbildung führt zu unterschiedlichen Kosten je nach gewünschter Fähigkeit.

Die Überschrift einer Gildenbeschreibung besteht immer aus der allgemeinen Gildenbezeichnung, gefolgt von der Abkürzung der Bezeichnung. Diese Abkürzung aus drei Buchstaben wird in allen Tabellen und einigen Beschreibungen als eindeutige Kennzeichnung für die Gilde und ihre Mitglieder benutzt. Wenn man also im Verlauf der Regeln auf eine fett gedruckte (d.h. einen Charakterwert darstellende) Drei-Buchstaben-Kombination trifft, dann ist damit eine der vielen Charaktergilden gemeint.

Der Textteil enthält eine genauere Beschreibung der Gilde und einige ihrer Besonderheiten. Hiermit sind aber weniger Sonderregeln gemeint, sondern die üblichen Ziele und Verhaltensweisen der Gildenmitglieder. Auch sonstige Besonderheiten in Zusammenhang mit Gesetzen der Gilde oder der Länder sind hier erwähnt – zum Beispiel das Verbot der Heiler, ein intelligentes Lebewesen zu töten.

Die Schriftrolle gibt eine Zusammenfassung der wichtigen Werte und Optionen der jeweiligen Gilde. Dies sind die jeweilige *Gildenfertigkeit* mit allen Optionen, die Angabe wie viele **AP/LP/MP** jeweils pro Steigerung gekauft werden sowie einige Symbole zur Kennzeichnung der Ausrichtung dieser Gilde.

Diese Symbole sollen dem Leser einen schnellen Überblick über die Schwerpunkte der Gilde geben, ohne dass er dafür die Steigerungstabellen am Ende des Regelwerkes vergleichen muss. Jedes Symbol steht dabei für einen Ausbildungsbereich. Wenn z.B. das Symbol für die magische Ausbildung fehlt, dann gibt es in dieser Gilde keine oder kaum magische Ausbildung. Eine Gilde hat üblicherweise entweder einen Schwerpunkt oder zwei gute Ausbildungsbereiche. Die anderen Ausbildungsbereiche können dann nur noch grundlegendes oder kaum Ausbildung beinhalten. Allerdings ist dies keine feste Regel – wenn eine Gilde Besonderheiten hat die eine Abweichung von diesen Richtlinien rechtfertigen, dann kann die Gilde auch zwei Schwerpunktausbildungen haben oder überall nur grundlegende Ausbildungen.

In den Grundregeln gibt es lediglich drei Ausbildungsbereiche – Kampfausbildung, Zaubersprachausbildung und allgemeine Fertigkeiten. In späteren Erweiterungen werden auch noch weitere Symbole mit den entsprechenden Regeln hinzukommen, die dann auf andere Fähigkeiten der betreffenden Gilden hinweisen.

Kampfausbildung



Schwerpunkt Kampfausbildung



Gute Kampfausbildung



Grundlegende Kampfausbildung

Kaum Kampfausbildung

Die Kampfausbildung legt im wesentlichen fest, welche Qualität die Kampftechniken eines Charakters in seiner Gildenfertigkeit haben und welche Kampftechniken er noch zu halbwegs bezahlbaren Kosten trainieren kann.

Der Schwerpunkt in der Kampfausbildung bedeutet, dass die Gilde kaum andere Bereiche außer dem Kampf trainiert. Als Ergebnis haben die Charaktere mehrere günstige (d.h. Steigerungsklasse II) Kampfstile mit Meister- und erweiterten Techniken in ihrer Gildenfertigkeit und können darüber hinaus alle anderen Kampfstile in Klasse I erlernen.

Eine gute Kampfausbildung enthält aufgrund der für andere Bereiche eingesetzten Trainingszeit höchstens eine günstige Meistertechnik in der Gildenfertigkeit und ansonsten nur erweiterte Techniken. Außerdem können nur Grundtechniken und erweiterte Techniken in Steigerungsklasse I gelernt werden, zusätzliche Meistertechniken bleiben ohne magische Unterstützung in der teureren Steigerungsklasse 0.

Bei der Grundlegenden Kampfausbildung sind höchstens einzelne Erweiterte Techniken vergünstigt in der Gildenfertigkeit. Darüber hinaus kann ein Charakter nur noch Grundtechniken in Klasse I trainieren. Diese Form der Kampfausbildung erfordert dafür aber relativ wenig Schulungszeit und kann deshalb bei vielen Gilden nebenbei gelehrt werden.

Wenn eine Gilde kaum Kampfausbildung gibt, dann sind einige in der Gildenfertigkeit gelistete Grundtechniken die einzigen Kampfstile für diese Charaktere. Weitere Kampfstile können sie nur in Steigerungsklasse 0 trainieren oder magisch erlernen.

Alle Regeln zu Kampfstilen werden im Kampfkapitel beschrieben und eine größere Auswahl an Kampfstilen für alle Waffen befinden sich in Kapitel KS. Die Kampfstile sind der besondere Vorteil kämpferischer Gilden, da sie unterschiedliche Bonuspunkte und besondere Schlagformen lehren. Je hochwertiger der Kampfstil ist umso mehr Bonuspunkte und Optionen hat der Kämpfer mit diesem Kampfstil – und zauberfähige Charaktere haben normalerweise nicht die Ausbildungszeit für die Meistertechniken.





Zauberspruchausbildung



Schwerpunkt Zaubersprüche



Gute Zauberspruchausbildung



Grundlegende Zauberspruchausbildung

Kaum/Keine Zauberspruchausbildung

Allgemeine Fertigkeiten



Schwerpunkt Fertigkeiten



Gute Fertigkeitenausbildung



Grundlegende Fertigkeitenausbildung

Kaum Fertigkeitenausbildung

Die Unterscheidung der Zauberspruchausbildung gibt an, bis zu welcher Komplexität ein Charakter Zaubersprüche ohne Schäden für seinen Körper beherrschen könnte, sobald er gut genug trainiert ist. Versucht er aufwendigere Zaubersprüche einzusetzen, dann besteht die Gefahr schwerer Schäden für den Zauberer – wobei dieser Effekt meistens erst nach dem Spruch einsetzt.

Der Schwerpunkt in den Zaubersprüchen ist notwendig, wenn ein Charakter die komplexesten Zaubersprüche der Magiestufe IV einsetzen will. Ein derartiger Charakter hat aber keine Zeit um irgendetwas anderes zu trainieren. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Magie IV Zaubersprüche aufwendige aber mächtige Rituale mit entsprechenden Vorbereitungszeiten.

Gilden mit diesem Schwerpunkt haben oft sehr umfassende magische Ausbildungen und dementsprechend eine hohe Zahl an Gildenzaubern ohne Wirkungsgrenze. Es gibt dabei aber auch Ausnahmen – die **Erzmagier** haben z.B. kaum Gildenzauber, da sie anders trainieren.

Eine gute Zauberspruchausbildung ist ausreichend, wenn man lediglich Zaubersprüche bis Magiestufe III beherrschen will. Dafür kennen Charaktere mit dieser Ausbildung sich üblicherweise noch in einem weiteren Gebiet außer der Magie gut aus. Die Anzahl ihrer Gildenzauber ist geringer als die einer Gilde mit dem Schwerpunkt Zaubersprüche.

Eine grundlegende Zauberspruchausbildung beschränkt sich auf Zaubersprüche der Magie I oder (seltener) auch Magie II. Magie I sind schnell einsetzbare Zaubersprüche mit entsprechenden Wirkungen, wozu auch einige der besten Kampfzauber gehören. Magie II enthält zwar Sprüche mit besserer Wirkung, aber diese Zauber brauchen oft eine zu große Zauberzeit für den direkten Kampfeinsatz. Gilden mit dieser Klassifizierung haben nur ganz wenige Gildenzauber, die meisten Zauber müssen diese Charaktere als wirkungsbegrenzte Zaubersprüche erlernen.

Ohne Zauberspruchausbildung kann ein Charakter lediglich die Zaubersprüche der Magiestufe 0 einsetzen, ohne Schaden zu nehmen. Und selbst dies erfordert noch genug Ausbildung um die *Zauberfertigkeit* auf +1 zu bringen, was für Charaktere in dieser Gruppe oft relativ teuer ist. Sie haben keinerlei Gildenzauber.

Da die Magie auf Avarion sehr verbreitet ist, haben viele magisch ungebildete Charaktere und NPCs im Verlauf ihres Lebens zumindest die Grundlagen für Zaubersprüche der Magiestufe 0 erlernt – gerade bei NPCs sind dies aber oft Sprüche zur Hilfe im Alltagsleben, die im Grundregelwerk nicht gelistet sind.

Der Schwerpunkt in den Fertigkeiten bedeutet eine Ausbildung, mit der man eine sehr große Menge an allgemeinen Fertigkeiten sehr einfach erlernen und trainieren kann. Außerdem haben diese Gilden oft noch einen Sonderbonus bei einer oder mehr Fertigkeiten und meistens eine hohe Anzahl an professionell ausgebildeten Fertigkeiten.

Je nach Gilde kann sich aber die Auswahl welche Fertigkeiten günstig sind immer noch deutlich unterscheiden.

Bei einer guten Fertigkeitenausbildung kann man immer noch viele Fertigkeiten einfach trainieren, aber die Bonuspunkte sind entweder gar nicht mehr vorhanden oder wie die Anzahl der günstigen Fertigkeiten deutlich reduziert. Dafür ist meistens noch ein zweiter Ausbildungsbereich gut trainiert.

Eine grundlegende Fertigkeitenausbildung berücksichtigt nur noch wenige außer den absolut notwendigen allgemeinen Fertigkeiten. Insgesamt sind die meisten Fertigkeiten deutlich aufwendiger zu trainieren als bei besseren Ausbildungen. Die Auswahl dieser absolut notwendigen Fertigkeiten richtet sich nach den Schwerpunkten der Gilde. Die für diese Schwerpunkte notwendigen Werte lassen sich immer noch günstig verbessern, aber sonstige Steigerungen sind deutlich teurer.

Kaum Fertigkeitenausbildung bedeutet, dass nur die für die Gilde elementar wichtigen Fertigkeiten überhaupt trainiert wurden. Charaktere mit dieser Qualifikation sind häufig mit Problemen konfrontiert, wenn sie außerhalb ihres Fachgebietes arbeiten wollen. Komplette ohne Fertigkeiten ist natürlich kein Charakter.





Die Gildenfertigkeit

Die *Gildenfertigkeit* gibt einem Charakter die besonderen Fähigkeiten und Vorteile der jeweiligen Gilde. Jeder Charakter kann erst einmal nur eine *Gildenfertigkeit* haben, da er für den Erwerb einer zweiten *Gildenfertigkeit* auch eine zweite mehrjährige Gildenausbildung erhalten müsste. Dies ist einer langlebigen Rasse wie den Elfen zwar theoretisch möglich, bleibt aus Gründen des Spielgleichgewichts aber vorerst nur NSCs vorbehalten.

Jede *Gildenfertigkeit* ist eine Listenfertigkeit mit Werten von 1-7. Jeder dieser Listenwerte steht dabei für einen Bonus oder eine besondere Fähigkeit der jeweiligen Gilde, deren Grundlagen der Charakter in der Grundausbildung gelernt hat und die er durch Erfahrung und fortgesetztes Training irgendwann dann einsetzen kann. Zur Regelvereinfachung muss sich der Spieler im Falle einer Auswahl mehrerer Optionen aber erst dann entscheiden, wenn er diese Option lernt. Man geht dann automatisch davon aus, dass diese Option von dem Charakter bereits seit seiner Grundausbildung durchgehend trainiert wird.

Der erste Vorteil sollte bereits in der Grundausbildung gelernt werden. Danach ist es aber eine Entscheidung des Charakters wie schnell er die anderen Vorteile trainiert – bei einigen Gilden macht bei den höheren Listenwerten durchaus sinn, mal eine Stufe ohne Steigerung abzuwarten.

Bei einer Wahl zwischen mehreren Vorteilen auf einem Listenwert (z.B. bei Profi-Optionen oder Kampfstilen die genaue Auswahl) kann der Spieler im Normalfall nur einen davon nehmen – es sei denn die *Gildenfertigkeit* gibt ausdrücklich an, dass für diese Wertstufe zwei Optionen aus der Liste zu wählen sind. In diesem wie auch in allen anderen Fällen gilt, dass die *Gildenfertigkeit* immer Vorrang hat vor allen normalen und allgemeinen Regeln. Derartige „Regelbrüche“ durch die *Gildenfertigkeit* werden aber sehr selten bleiben und im Fall des Falles immer durch andere Einschränkungen ausgeglichen.

Die verschiedenen Optionen in den unterschiedlichen *Gildenfertigkeiten* sind soweit wie möglich vereinheitlicht. Die genaueren Beschreibungen dieser Optionen und Fähigkeiten schließen sich direkt an diesen Absatz an. Nach diesen Gildenoptionen folgen dann die verschiedenen Gildenbeschreibungen mit ihren Detailangaben und den jeweiligen *Gildenfertigkeiten*.

Attributsbonus [Liste] [+x]

Sobald dieser Bonus erreicht wird, wählt der Spieler eines der **Attribut** aus der angegebenen Liste und dieses **Attribut** wird sofort um x Punkte erhöht. Wenn eine *Gildenfertigkeit* mehrere derartige Boni enthält dann muss jedes Mal ein anderes Attribut gewählt werden. Kein Attribut darf zweimal über die *Gildenfertigkeit* verbessert werden.

Die Auswirkung tritt sofort in Kraft und ist unabhängig von allen sonstigen Regeln, insbesondere sollte man zusätzlich geplante Steigerungen desselben **Attributes** vor diesem Bonus bezahlen (nach dem Bonus sind sie aufgrund des höheren Wertes teurer) und dafür mit eventuellen Folgekosten bis nach der Verbesserung warten (zum Beispiel werden **Lebenspunkte** mit höherer Konstitution billiger, daher sollten man vor einem eventuellen **Ko-Bonus** nur das Minimum trainieren).

Begleiter

Ein Begleiter ist ein normales Tier, das sich aus irgendwelchen Gründen dem Charakter angeschlossen hat und mit ihm wohnt oder reist. Der Begleiter wird normalerweise mit *Abrichten* ausgebildet (wobei es aber keine Patzer geben kann, daher kann man seinen Begleiter auch ohne Ausbildung in *Abrichten* schulen – es dauert nur länger und ist schwerer).

Handelt es sich bei dem Begleiter um einen sogenannten Seelenbruder, dann besteht zwischen dem Tier und dem Charakter eine weiterführende magische Verbindung, die aber nicht genau erforscht ist und dem Charakter zwar einige Familiar-ähnliche Vorteile bringen kann, aber nicht so stark wie die echte magische Verbindung zu einem Vertrauten werden kann. Details hierzu werden bei der Behandlung der Vertrauten in Kapitel ML beschrieben.

Beschwörungsgruppe

Zauberer können mit verschiedenen Zaubersprüchen und Ritualen die unterschiedlichsten Wesen herbeirufen oder beschwören. Je nach der Art des Wesens kann eine solche Beschwörung einem Zauberer unterschiedlich leicht fallen.

Prinzipiell gibt es verschiedene Gruppen von Wesen, die jeweils mit ähnlichen Techniken und Zaubern beschworen werden können. Ein Zauberer kann nun mit einer Beschwörungsoption gezielt die Zauberei für eine solche Gruppe trainieren und wird anschließend Wesen dieser Art immer einfacher herbeirufen können als die Wesen anderer Beschwörungsgruppen.

In allen Fällen erhält der Zauberer einen Bonus +5 auf die Zauberprobe jedes Rituals, welches ein Mitglied der jeweiligen Gruppe beschwören, herbeirufen oder beleben soll. Dieser Bonus wird auch zur Wirkungsgrenze bei Fremdzaubern addiert.

Es ist jetzt die Entscheidung des jeweiligen Charakters/Spielers ob er den Bonus so legt das eigene Gildenzauber effektiver werden oder ob er einzelne Fremdzauber halbwegs effektiv machen will.

Da allerdings oft mehrere Zaubersprüche für eine Gruppe passen, wirkt sich der Bonus meistens auf Gilden- und auf Fremdzauber aus. Zusätzlich zu diesem allgemeinen Bonus führt dieses intensive Studium der Wesen dazu, dass eine passende Fertigkeit als professionell geschult gilt.

Die Gruppen und die jeweilige Fertigkeit sind:

1. Dämonen und Teufelsgeister (*Xenokunde*)
2. Elementarwesen und Elementargeister (*Xenokunde*)
3. Fische, Wassergeister und Wasserwesen (*Meereskunde*)
4. Erdgeister und unterirdische Wesen (*Mineralkunde*)
5. Luftgeister und Vögel (*Tierkunde*)
6. Feuergeister, Feuerwesen und Echsen (*Tierkunde* oder *Xenokunde*)
7. Landtiere und Tiergeister (*Tierkunde*)
8. magische Wesen und Bewohner der äußeren Reiche (*Xenokunde*)
9. Naturgeister (*Pflanzenkunde*, *Tierkunde* oder *Naturkunde*)
10. Totengeister und Untote (wahlweise *Religion* oder *Ritualkunde*)
11. Insektenartige (*Tierkunde*)

Im Falle der Gruppen 6, 9 und 10 kann sich der Charakter eine der Fertigkeiten aussuchen, die dann als professionell geschult gilt. Jede Fertigkeit kann nur einmal professionell geschult werden, d.h. wenn ein Charakter Dämonen und Elementarwesen mit zwei Beschwörungsoptionen erlernt, dann wird die zweite Profi-Option durch einen Bonus +3 ersetzt. Gleiches gilt wenn die genannte





Fertigkeit schon vorher auf anderem Wege professionell geschult wurde.

Schmied mit einer halbwegs gut trainierten *Schmiedekunst* wird den Wert besser schätzen können.

Extrabonus [Bereich] [+x]

Viele Gilden geben dem Charakter die Möglichkeit sich in einem bestimmten Bereich zu spezialisieren. Sobald dies der Fall ist, erhält der Charakter auf alle Proben aus diesem Teilbereich den angegebenen Extrabonus. Wenn der Extrabonus eine Nummer trägt, dann bedeutet dies normalerweise dass er mit einer höheren Option der *Gildenfertigkeit* noch mal verbessert wird. Ohne eine solche Nummerierung muss jeder Extrabonus auf einen anderen Bereich gelegt werden.

Es wird dabei allgemein unterschieden zwischen einem Berufs-, einem Wissens- und einem Fertigkeitenbonus.

Wenn als Bereich „Beruf“ angegeben ist, dann können nur professionell gelernte *Fertigkeiten* den Bonus erhalten und der Bonus muss einem Spezialgebiet dieser Fertigkeit zugeordnet werden. So kann ein Schmied (ein Charakter mit professioneller *Schmiedekunst*) einen Extrabonus „Waffenschmied“ oder „Goldschmied“ oder „Rüstungsschmied“ wählen und würde den Bonus dann nur bei den entsprechenden Arbeiten auf seine *Schmiedekunst* kriegen. Ein solcher Berufsbonus steht dann für die im Verlauf der Zeit erreichte Perfektion solcher Arbeiten und ermöglicht eine höhere Qualität und damit höhere Verkaufspreise und Spielwerte.

Bei anderen *Fertigkeiten* müsste die Spezialisierung ähnlich eingeschränkt gewählt werden, zum Beispiel bei *Ritualkunde* auf Beschwörungsrituale, Bannkreise, Wahrnehmungsrituale oder ähnliches.

Wenn dagegen als Bereich „Wissensgebiet“ angegeben ist, dann wird die Einschränkung des Bereiches etwas anders gehandhabt. Es muss sich immer um überwiegend akademische *Fertigkeiten* handeln (keine der mehr handwerklichen *Fertigkeiten*). Der Charakter kann jetzt zwischen einer Spezialisierung auf eine professionellen Fertigkeit und einer Spezialisierung auf ein Thema wählen.

Die Spezialisierung einer professionellen Fertigkeit wird dabei genauso gehandhabt wie ein Berufsbonus. Die Spezialisierung auf ein Thema wird hingegen ohne Rücksicht auf professionelle Fertigkeiten gehandhabt. Ein Themenbonus wird auf alle *Fertigkeiten* wirksam, die irgendwie mit dem gewählten Thema zu tun haben – egal welche *Fertigkeit* dies ist.

Ein Thema in diesem Sinne kann eine geographische Region („Ich habe das furanische Reich studiert – Kultur, Gesetze, Politik etc.“), ein Wissensgebiet („Ich kenne mich gut mit Heilkräutern aus – finden, zubereiten, anwenden etc“) oder ähnliches sein. Ein weiteres Beispiel ist der Extrabonus „Handelspreise“ des Händlers – dieser Bonus gilt auf jede beliebige *Fertigkeit*, sobald es um den Wert eines Gegenstandes oder einer Leistung geht.

Und hier zeigt sich auch der Nachteil eines solchen breit gefächerten Extrabonus: Wenn der Händler die entsprechende *Fertigkeit* nicht selber besitzt, dann kann man ihm immer noch einiges vormachen und er sollte sich nicht zu sehr auf seine Proben verlassen. Wenn also ein Kräuterhändler ohne *Schmiedekunst* den Wert einer Stahlkette schätzen will, dann hat er nur diesen Extrabonus und insbesondere immer noch den Nachteil der ungelerten Fertigkeit – jeder normale

Fokus

Mit einem Fokus ist im Falle einer Gildenfertigkeit immer ein persönlicher Fokus gemeint, der im Rahmen weiterer Rituale verstärkt und verbessert werden kann. Dies ist nicht zu verwechseln mit einem allgemeinen Fokus, der einfach nur einen Zauberspruch verstärkt und dabei verbraucht wird.

Die genauen Möglichkeiten des Fokus und die Auswahl des Gegenstandes sollte der Spieler mit dem Spielleiter absprechen. Normalerweise erhält der Spieler zu seinem Fokus eine oder mehr Listenfertigkeiten, die er durch Rituale und den Einsatz eigener **EP** steigern kann. Die erste Stufe ist dabei bereits kostenlos enthalten, weitere Stufen muss der Charakter selber zahlen und zaubern. Im Falle eines Verlustes oder der Zerstörung des Fokus sind die eingesetzten Punkte verloren.

Die Fokusgegenstände werden mit Beispielen im Kapitel ML näher beschrieben.

Gildewahl [Gilde]

Viele der Vorteile der Gildenfertigkeiten geben einem Spieler die Auswahl, welchen genauen Bonus er aus einer Liste für seinen Charakter haben möchte. In einigen Fällen kann man sogar zwischen einer längeren Liste unterschiedlicher Vorteile wählen.

Damit die aufwendigen Auswahllisten nicht in die Gildenfertigkeit eingetragen werden müssen, ist die Gildewahl als Platzhalter definiert. Hier kann man jeweils die genauen Sonderregeln und Auswahlmöglichkeiten unter dem Namen der Gilde nachschlagen.

Auswahl **Erzmagier**:

Erzmagier haben eine sehr breite Auswahl an magischen Vorteilen und können für jede ihrer beiden Auswahloptionen frei zwischen den folgenden Möglichkeiten wählen:

Ein Vertrauter, ein persönlicher Fokusgegenstand, eine Beschwörungsgruppe, ein Magietyp, eine Laborart, eine Runenart oder einem Formbonus.

Vertrauter, Fokus und Beschwörungsgruppe sind im Grundregelwerk enthalten – die anderen Optionen gehören zu Gilden, die erst zu einem späteren Zeitpunkt mit den entsprechenden Regeln veröffentlicht werden. Ihre Erwähnung hier soll nur zeigen, dass die Erzmagier auch Zugriff auf diese Möglichkeiten haben werden, sobald die entsprechenden Regeln veröffentlicht sind.

Auswahl **Magier**:

Die **Magier** haben eine breite Auswahl, die aber einigen besonderen Einschränkungen unterliegt. So kann ein **Magier** zwar einen Vertrauten oder einen persönlichen Fokusgegenstand haben, aber nicht beides. Angesichts der Kosten für Vertraute und Fokusgegenstände ist das aber in der Regel kein besonderer Nachteil.

Die zweite Einschränkung besteht darin, dass sie nur ein Fachgebiet haben können – sie können wahlweise eine Beschwörungsgruppe, eine Laborart oder einen Magietyp als Bonus auswählen, aber sie können nicht mehrere Fachgebiete mit verschiedenen Gildenauswahl-Punkten erlernen.

Die dritte Wahlalternative besteht zwischen einer Runenart, der Anrufung der Natur oder einem magischen Sinn.

Da ein **Magier** nur zwei Felder zur Gildewahl in seiner Gildenfertigkeit hat, muss er sich auch für zwei der drei möglichen





Wahlalternativen entscheiden. Einige dieser Auswahloptionen sind im Grundregelwerk noch nicht beschrieben und dienen nur als Platzhalter und um zu zeigen das der Magier bei Erscheinen der passenden Erweiterung ebenfalls Zugriff auf diese Optionen hat.

Auswahl **Streuner**:

Die Auswahl der **Streuner** ist genauso breit gefächert wie ihre Fähigkeiten. Allerdings kann jeder der Auswahlpunkte nur begrenzt ausgewählt werden – üblicherweise nur einmal, seltener zweimal. So kann ein **Streuner** der *Kampfstile* erlernt zuerst einen günstigen ET Kl. II wählen, muss aber bei einem zweiten Stil schon schlechtere Werte in Kauf nehmen. Es ist bei der weiteren Beschreibung der Optionen jeweils angegeben wie oft man welche Option auswählen darf.

- *Kampfstil* frei ET Klasse II (nur einmal wählbar)
- *Kampfstil* frei ET Klasse I (zweimal wählbar)
- *Kampfstil* frei GT Klasse II (nur einmal wählbar)
- Magie I und *Zauberfertigkeit* auf +3, egal welcher Wert vorher (nur einmal wählbar)
- *Zauberfertigkeit* auf +8, egal welcher Wert vorher (nur einmal wählbar)
- Auswahl Glück, Schicksal oder Reichtum (nur eine der drei einmal wählbar)
 - Glück= einmal pro Spielabend einen Würfelwurf setzen
 - Schicksal= Rest von 2 Karmapunkten
 - Reichtum= Monatseinkommen 30 GM oder Restkapital 500 GM
- Extrabonus „Handel“ oder „Gauernerwelt“ +3 (nur einer der beiden einmal wählbar)
- Extrabonus „Umgang (alle)“ oder „Naturkunde (alle)“ +2 (nur einer der beiden einmal wählbar)
- Vielseitigkeit: Abzug ungelernete Fertigkeit nur -4 statt -5 (nur einmal wählbar)

Kampfstil [Fertigkeit] [Typ] [Klasse]

Bei dieser Fähigkeit kann sich der Charakter einen *Kampfstil* aussuchen, der dann besser als für seine Gilde üblich gesteigert werden kann. Dieser Kampfstil wird dann mit dem Wert 1 beherrscht, sofern in der *Gildenfertigkeit* keine andere Regelung getroffen ist.

In der Beschreibung ist [Fertigkeit] eine Liste aus einer oder mehr *Kampffertigkeiten*, aus denen der *Kampfstil* ausgewählt werden muss. In Einzelfällen kann dies sogar auf bestimmte Waffen einer *Kampffertigkeit* begrenzt werden, zum Beispiel Dolche statt *Stichwaffen*. „Frei“ bedeutet dabei dass die Wahl der *Fertigkeit* dem Charakter/Spieler überlassen wird. Es dürfen aber nur die üblichen Stile gelernt werden, keine speziellen Techniken. Spezialtechniken dürfen nur gelernt werden, wenn die *Gildenfertigkeit* ausdrücklich den Namen nennt oder aber der Spielleiter ausdrücklich zustimmt. Ein Beispiel für eine solche Spezialtechnik sind die *Diebestricks/Hinterhalte*, die erst einmal nur in der **Diebesgilde** gelernt werden können.

Für den Typ gibt es die Auswahl GT (Grundtechnik), ET (erweiterte Technik) und MT (Meistertechnik). Dies schränkt die Auswahl auf den jeweiligen Schwierigkeitsgrad ein.

Die Klasse gibt die Steigerungsklasse an, auf welcher der jeweilige *Kampfstil* anschließend gelernt wird. Normalerweise ist dies die Klasse II. Mit Erlaubnis des Spielleiters kann man in begründeten Ausnahmefällen anstelle eines GT Klasse II einen *Kampfstil* ET Klasse I erlernen. Dies sollte dann aber auch von der Hintergrundgeschichte zu dem Charakter passen (angeblich trainiert

er den hochwertigeren Kampfstil ja schon seit Jahren und nicht erst wenn der Spieler sich dies aussucht) und der Charakter erkaufte die besseren Kampfoptionen mit einer deutlichen Verteuerung des Kampfstils.

Magie [x]

Eine Magiestufe erlaubt es dem Charakter, alle Gildenzauber und Fremdzauber der jeweiligen Magiestufe X zu erlernen und danach einzusetzen. Ein Magieeinsatz ohne diese Option führt garantiert zu mehr oder weniger starken körperlichen Schäden, ist aber theoretisch möglich (siehe Magieregeln MA). Wenn ein Charakter eine Magiestufe in seiner *Gildenfertigkeit* besitzt erlernt er mit dieser Stufe automatisch und ohne Kosten/Probe einen Gildezauber auf dieser Magiestufe. Die Auswahl wird zwischen Spieler und SL abgesprochen.

Die Magie 0 ist übrigens für alle Charaktere zugänglich, diese Option beginnt bei Magie I.

Magische Wirkung [ZAUBERSPRUCH]

Einige Gilden trainieren einige wenige Prinzipien so stark, dass sie eine Wirkung ähnlich der eines Zauberspruches erzeugen können ohne den Zauberspruch selbst einsetzen müssen – oft sogar ohne dass diese Gilden überhaupt Zaubersprüche einsetzen können. Teilweise wird diese Wirkung auch nicht durch Magie, sondern durch spezielles Training erreicht und ist nur für die Regeln mit dem Zauberspruch identisch.

In so einem Fall wird die Wirkung mit kleinen Änderungen fast so abgehandelt, als wenn der Charakter den Zauberspruch wie ein Zauberer sprechen würde. Die Änderungen gegenüber den Normalregeln bestehen darin, dass es zum einen nicht notwendig ist den Spruch real zu sprechen, sondern eine einfache Konzentration ausreicht. Außerdem ist die Wirkung niemals begrenzt, die Probe kann beliebig hoch werden.

Die Probe ist normalerweise eine normale 1W20-Probe, wobei der Bonus lediglich aus den eingesetzten Punkten (je nach Gilde und Wirkung **MP** oder **AP**) besteht.

Gute Beispiele hierfür sind der **Barbar**, der nur durch Konzentration seine *STÄRKE VERBESSERN* kann oder der **Kopfgeldjäger**, dessen *SPURENWISEN* bei der Verfolgung gesuchter Verbrecher von vielen mit Magie verwechselt wird, obwohl es nur eine spezielle Ausbildung ist.

Profi aus [Liste]

Dies hier ist einer der häufigsten Vorteile aus der *Gildenfertigkeit*: Der Charakter kann eine der Fertigkeiten aus der Liste wählen, die





mit sofortiger Wirkung als professionell geschult gilt. Hinter den Kulissen der Regeln wird davon ausgegangen, dass der Charakter diese *Fertigkeit* schon in seiner Grundausbildung besonders geschult und danach immer wieder geübt hat und nun endlich die Meisterschaft erreicht hat.

Tarnausbildung

Verschiedene Gilden schulen ihre Mitglieder darin eine Tarnexistenz aufzubauen und einen anderen Beruf oder andere Gilde vorzutauschen. Damit ist kein vorübergehendes Verkleiden gemeint sondern ein jahrelanges Vortäuschen des jeweiligen Berufes.

Für jede Tarnausbildung erhält der Charakter eine passende *Gildenkunde* (Beruf) +2, gefälschte Papiere und die jeweilige Basisausrüstung. Zusätzlich enthalten ist - je nach der ausgewählten falschen Gilde - eine entsprechende Profifertigkeit, ein *Kampfstil* oder etwas magisches Training.

Bei einer Kämpfergilde wählt man frei einen passenden *Kampfstil* des ET-Typs (der dann auf Klasse II gesteigert wird), während man bei einer Zaubergilde Magie I und *Zauberfertigkeit* +3 (Keine Klassenänderung!) sowie einen ersten Zauberspruch erhält. Wenn die gewählte Tarngilde zugangsbeschränkte Zaubersprüche (z.B. Heilzauber) enthält, so kann man diese nur in den jeweiligen Gilden zu deren Bedingungen erlernen. Die Tarnexistenz sollte einer solchen allgemeinen Überprüfung standhalten, aber dies ist auch von der Art des Zaubers abhängig. Die Gildenmeister der echten Gilde informieren die jeweiligen Schüler auf Anfrage welche beschränkten Zaubersprüche sie normalerweise erlangen können und wo die Prüfungen zu kritisch sind. Der Spielleiter kann je nach gewählter Gilde und Zauberspruch entscheiden wie schwierig das Erschleichen des betreffenden Zauberspruches in seiner Kampagne ist.

Vertrauter (Familiar)

Ein Vertrauter ist ein Wesen, das je nach Charaktergeschichte und Kampagne entweder gerufen werden muss oder von alleine kommt und dann bis zu seinem Tode bei dem Charakter bleibt.

Der Vertraute ist normalerweise zusätzlich mit magischen Ritualen gebunden und erhält oft magische Fähigkeiten, die der Charakter nach Belieben einsetzen kann. Im Falle eines toten Vertrauten sind dann aber nicht nur die vom Charakter in den Vertrauten investierten **Erfahrungspunkte** und Kräfte verloren, sondern häufig kommt es zusätzlich noch zu einem Schock mit weiteren Folgen.

Die genauen Regeln zu Vertrauten befinden sich im Kapitel ML.

ZAUBERSPRUCH

Wenn in der Gildenfertigkeit ein Zauberspruch genannt ist, aber der Zusatz Magische Wirkung fehlt, dann handelt es sich normalerweise um ein Zauberitual, das in Kapitel MR näher erläutert wird.



Der Barbar (BBR)

Die **Barbaren** haben keine Ausbildung und Gildenorganisation im Sinne der anderen Charakterklassen. Ihre Ausbildung beruht teilweise auf den überlieferten Traditionen von Stammesverbänden und zum teilweise auf eigenem und ungeschulten herumprobieren. Sie verwenden in der Regel Äxte und Schlagwaffen wegen deren einfachen aber wirksamen Kampftaktiken.

Für die Lehrgänge in den höheren Werten und bei Problemen mit



Barbar (St)

3 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Kampfstil *Axt / Schlagwaffe* ET Kl. 2
- 2: Profi aus *Naturkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, Spuren lesen*
- 3: Kampfstil *Axt / Schlagwaffe* MT Kl. 2
- 4: Profi aus *Abrichten, Geländelauf* oder Liste 2
- 5: Magische Wirkung **STÄRKE VERBESSERN (AP)**
- 6: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2 oder *Axt / Schlagwaffe* MT Kl. 2
- 7: Attributsbonus **St** oder **Ko** +3

den örtlichen Gesetzen wenden sie sich traditionsgemäß an die **Ritter-** oder **Söldnergilden**. Diese übernehmen - allerdings gegen Bezahlung - auch alle sonstigen Aufgaben, für die man sich sonst an seine eigene Gilde wendet.

Da viele **Barbaren** in der Wildnis aufgewachsen sind verfügen sie oft über gute Kenntnisse in naturbezogenen Fertigkeiten. Dies macht sie zu gern gesehenen Karawanenwächtern bei Reisen durch unzivilisiertes Gelände, da sie dann auch bei anderen Problemfällen als reinen Kämpfern helfen können und insbesondere die Jäger und Kundschafter einer solchen Karawane gut unterstützen können.

Der Beschwörer (BES)

Der **Beschwörer** ist ein Zauberer, der seine Magie zum Herbeirufen der verschiedensten natürlichen oder magischen Wesen benutzt. Allerdings hat er nur wenige Möglichkeiten den beschworenen Kreaturen seinen Willen aufzuzwingen. Stattdessen ist er auf Verhandlungen (bei vernunftbegabten Wesen) und Bestechung sowie Einfühlungsvermögen (Leckereien für Tiere) angewiesen.

Beschwörer haben keine durchgehende Gildenstruktur oder



Beschwörer (Wi)

1 x AP, 2 x LP, 3 x MP

- 1: Magie I
- 2: Beschwörungsgruppe
- 3: Vertrauter
- 4: Magie II
- 5: Kampfstil *Kampfstab* GT Kl. 2
- 6: Magie III/IV
- 7: Beschwörungsgruppe

einheitliche Ausbildungsform. Je nach Herkunftsort kann die Ausbildung sowohl in einer formalen Gilde als auch in einer Beziehung zwischen Meister und Lehrling erfolgen. Teilweise übernehmen die Magiergilden Vermittlung und Hilfe für die **Beschwörer**, wenn in einem Ort keine



eigene Gildenvertretung existiert. Dies ist aber genauso unregelmäßig wie die Ausbildungsformen, da es keine festen Verträge gibt.

Ein **Beschwörer** kann jede beliebige Kreatur rufen oder beschwören, aber er spezialisiert sich schon relativ schnell auf eine Gruppe bestimmter Kreaturen, die er dann besonders einfach und effektiv rufen kann. Je nachdem ob es sich bei der Spezialisierung um Dämonen oder um Naturgeister oder anderes handelt ist sein Ruf mehr oder weniger gut.

Dämonenbeschwörer sind aber weniger verhasst (und seltener) als **Hexer** – schließlich hat der **Beschwörer** keine Zauber um den beschworenen Dämonen zu etwas zu zwingen, und eine freiwillige Verhandlung führt in der Regel zu schlechteren Ergebnissen – abgesehen davon das einige Dämonen ohne eine Zwangsbeschwörung gar nicht erst erscheinen würden.

Der Blutmagier (BLM)

Die Bezeichnung **Blutmagier** für diese Gilde war ursprünglich nur der umgangssprachliche Ausdruck im einfachen Volk. Im Laufe der Zeit wurde dieser Begriff aber immer häufiger übernommen, sodass heute nur wenige Gelehrte wissen, dass man diese Gilde früher als die Lebensmagier kannte.

Die Bezeichnung dieser Gilde rührt daher, dass die **Blutmagier** die Lebenskraft als Quelle für ihre Magie zu verwenden. Bei allen **BLUT**-Zaubern müssen sie ihre eigenen **Lebenspunkte** als Kraftquelle einsetzen, indem sie sich verwunden und das ausströmende Blut in den jeweiligen Zauberspruch leiten. Bei anderen Zaubersprüchen können sie eine beliebige Kombination aus **LP** und **MP** einsetzen. In diesem Fall wird der Bonus für die Zauberprobe aus der Summe der **LP** und **MP** berechnet.

Zusätzlich zu den Zaubersprüchen erlernen sie auch die **BLUTRITUALE**, bei denen teilweise auch andere Personen ihre Lebenskraft einfließen lassen können. Dies muss aber immer freiwillig und mit Unterstützung des Spenders geschehen, der **Blutmagier** kann nicht gleichzeitig einen magischen Zwang ausüben und die Lebenskraft in Magie umwandeln.

Je nach Ritual kann der **Blutmagier** zwar arme Leute für ihre Lebenskraft bezahlen, aber die meisten **BLUTRITUALE** wirken auf die Spender und der **Blutmagier** wird im Gegenteil sogar dafür bezahlt um z.B. einen **BLUTBUND** (eine magisch verstärkte Blutsbrüderschaft) auf eine Gruppe von Kämpfern auszusprechen. Durch diese in Kapitel MR näher beschriebenen Rituale haben die **Blutmagier** gerade bei Naturvölkern und Kämpfern ein sehr hohes Ansehen. Allerdings kennt nicht jeder **Blutmagier** alle Rituale und gerade die hochwertigeren Rituale muss er sich oft erst noch erarbeiten.



Die Verwendung von Lebenskraft in den Blutzaubern gibt diesen Zaubersprüchen einige besondere Vorteile gegenüber den regulären Versionen dieser Zaubersprüche. Die Details sind jeweils in den Zaubersprüchen angegeben, aber im Allgemeinen hat ein mit Blut gezauberter Spruch besondere Vorteile im Einsatz gegen Dämonen und wenn es um die Lebensessenz geht.

Wenn ein Zauberspruch vollständig mit Lebenspunkten anstelle von Magiepunkten gezaubert wird, dann hat jeder Dämon (sofern die Zaubersbeschreibung keine andere Regelung angibt) einen Abzug von -5 auf eine eventuelle **Magieabwehr**. Bei höheren Dämonen hat die Blutmagie noch weitere Auswirkungen, die aber im Einzelfall durch den Spielleiter entschieden werden müssen.

Allerdings hat der **Blutmagier** aufgrund der engen Verknüpfung seiner Lebenskraft mit seiner Magie auch ein Problem mit Heilzaubern. Jeglicher magische Heiltrank oder Heilzauber wirkt bei ihm nur mit halber Kraft, d.h. er erhält nur die Hälfte (aufgerundet) der angegebenen **LP** zurück. Außerdem ist es ihm nicht möglich, die Zauber der **HEILUNG**-Reihe selber auszusprechen. Er könnte sie zwar theoretisch als Fremdzauber erlernen, aber jede Zauberprobe auf einen solchen Zauberspruch ist ein automatischer Patzer.

Die Blutmagier sind neben den Hexern die besten Kämpfer aus den reinen Zaubereergilden. Dies liegt neben der hohen Lebenskraft an einem erweiterten Training im Umgang mit Dolchen, denn der Blutmagier muss sich oft auch in unglücklichen Situationen und Positionen zum Zaubern selbst verletzen können.

Blutmagier (Wi)

2 x AP, 4 x LP, 1 x MP

- 1: Magie I
- 2: Kampfstil Dolch ET Kl. 2
- 3: Magie II und **BLUTRITUALE**
- 4: Profi aus *Körperkontrolle*, *Medizin* oder *Ritualkunde*
- 5: Magie III/IV
- 6: Attributsbonus **Ko** +2
- 7: Profi aus *Pflanzenkunde*, *Magie erkennen* oder [Liste 4]

Der Detektiv (DKT)

Die **Detektive** sind eine Spezialausbildung aus der Gilde der Kopfgeldjäger. Sie sind nach wie vor ein Teil dieser Gilde, aber sie haben sich auf das Aufspüren und Verfolgen von Individuen in Städten und zivilisierten Bereichen spezialisiert. Sie haben eine feste Gildenstruktur, in der die Aufträge oft auch fest verteilt werden. Dadurch sollen Kämpfe untereinander verhindert werden. Die Fähigkeiten eines Detektivs gleichen teilweise denen eines Diebes (*schleichen/verfolgen*, *Mechanismen* etc.), aber der zweite Schwerpunkt ist Recherche und Wissenssuche anstelle von Taschendiebstahl und ähnlichem.

Jeder in der Gilde gebundene Detektiv handelt entweder im Auftrag einer Person oder (bei öffentlich ausgeschriebenen Belohnungen) auf eigene Faust. Dabei hält er sich strikt an die Bedingungen für die Belohnung bzw. an den jeweiligen Auftrag. Wenn dieser Auftrag



lediglich das aufspüren, beobachten und melden beinhaltet, dann wird das Ziel den Detektiv häufig nicht einmal bemerken. In dieser Funktion werden sie auch gerne als Spione eingesetzt.

Ein **Detektiv** muss nach seiner Ausbildung etwa 10% seiner Einkünfte an die Gilde abführen. Dafür erhält er in allen Gildenhäusern freie Kost und Logis und wird bei Problemen von der Gilde aus dem Gefängnis herausgekauft (sofern dies möglich ist). Zahlt er diese Gebühr nicht wird er in den Gildenbüchern als freier **Detektiv** eingetragen und ist für sich selber verantwortlich. Insbesondere kann er sich nicht mehr auf das Schiedsgericht der Gilde berufen wenn es zu einem Streit zwischen ihm und anderen Kopfgeldjägern oder seinem Auftraggeber kommt. Aufgrund dieser Abgabe sind die in der Gilde gebundenen **Detektive** teurer zu bezahlen, meistens aber auch verlässlicher als frei angeheuerte Helfer.

Detektiv (In)

2 x AP, 3 x LP, 2 x MP

- 1: Profi aus *Tarnen*, *Auftreten*, *Fälschungen* oder *Weltkunde*
- 2: Kampfstil freie Wahl GT Kl. 2
- 3: Profi aus *Portalkunde*, *Geheimcodes* oder Liste [1]
- 4: Magie I
- 5: Profi aus *Gesetzeskunde*, *Sprachkunde* oder Liste [3]
- 6: Kampfstil freie Wahl GT Kl. 2
- 7: Attributsbonus **In** oder **Ge** +2

Der Dieb (DIE)



Es gibt allgemein drei Arten von Dieben. Dies ist natürlich der ungebildete Dieb aus Verzweiflung, der einfach nur versucht zu überleben. Dazu kommt der von der Diebesgilde ausgebildete Fachmann im Schlösser öffnen, der von den verschiedensten Leuten für unterschiedliche Tätigkeiten von Spionage bis zur Untersuchung alter Ruinen angeworben wird. Und die letzte Art ist der zwar ausgebildete Dieb, der aber seine Dienste weniger selektiert anbietet

Dieb (Ge)

2 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Profi aus *Akrobatik*, *Fälschungen*, *Gelenkigkeit*, *Mechanismen*, *Stehlen* oder *Schleichen*
- 2: Tarnausbildung
- 3: Kampfstil freie Wahl oder *Diebestricks/Hinterhalte* ET Kl. 2
- 4: Profi aus Liste 1
- 5: Extrabonus „Gauernerwissen“ +5
- 6: Kampfstil wie 3 ET Kl. 2
- 7: Attributsbonus **Ge** oder **Sc** +3



und meistens auf eigene Faust Händler oder Reisende ausraubt. Die hier beschriebene Diebesgilde und Ausbildung für Spielercharaktere legt den Schwerpunkt natürlich auf den zweiten Typ von Dieb, der je nach seinen Taten auch als Held berühmt werden kann. Die eher dunklen Diebesgilden werden in späteren Erweiterungen beschrieben.

Der Spieler sollte sich zu Beginn einer Kampagne in Absprache mit dem Spielleiter entscheiden, ob er einen ungebundenen Dieb spielen will oder ein Mitglied eines Gildenhauses. Ein ungebundener Dieb kann beliebig reisen und muss sich nur alle zwei oder drei Jahre mal in einem Gildenhaus melden. Er darf aber in einer Stadt nicht ohne Rücksprache mit dem örtlichen Gildenhaus tätig werden. Ein Mitglied eines Gildenhauses ist üblicherweise an eine

Stadt gebunden – Reisen in speziellen Aufträgen sind zwar in Ausnahmefällen möglich, aber eher selten. Diese Diebe erhalten von dem jeweiligen Gildenhaus ihre Aufträge zugeordnet (oft mit eigener Wahl aus Aushängen) und werden von der Gilde vor den Gesetzeshütern geschützt, aber müssen dafür auch 10% ihrer Beute oder ihres Lohnes (Auftragsdiebstahl) an die Gilde abführen. Eine dritte Variante ist die eines ausgestoßenen Diebes. Die Mitgliedschaft in der Diebesgilde ist normalerweise auf Lebenszeit, aber wenn ein Dieb die Gesetze der Gilde zu oft bricht oder den falschen Leuten auf die Füße tritt, dann kann er auch ausgestoßen werden. In diesem Fall wird die Diebesgilde ein Kopfgeld auf ihn aussetzen (das je nach Vergehen manchmal nur symbolischen Wert hat und manchmal groß genug ist das man sich davon zur Ruhe setzen kann).

Der Druiden (DRU)

Nach den Erkenntnissen der Gelehrten setzt sich alles Existierende aus insgesamt 12 Elementen zusammen, die jedes zwei Aspekte haben. Teilweise stehen diese Elemente im Widerstreit und teilweise bilden sie Einheiten aus. Diese Elemente sind: Feuer/Hitze, Erde/Magie, Luft/Bewegung, Wasser/Leben, Fleisch/Lebewesen, Holz/Pflanzenwelt, Eis/Kälte, Metall/Antimagie, Leere/Starre, Verbindung/Chaos, Zeit/Vergangenheit und Zeit/Zukunft. Nur ein Teil dieser Elemente konnte bisher tatsächlich isoliert oder kontrolliert werden. Die **Druiden** interessiert aber weder die Theorie noch die Erforschung der bisher unbekannteren Elemente. Sie begnügen sich damit die sechs am häufigsten vorkommenden Elemente zu bearbeiten und im Gleichgewicht zu halten. Diese sogenannten „einfachen Elemente“ sind Feuer, Wasser, Erde, Luft, Holz (Pflanzenwelt) und Fleisch (Tierwelt).

Die einzelnen Druidengilden legen dabei unterschiedliche Schwerpunkte – auch wenn jeder Druiden für jedes der sechs Elemente über Zaubersprüche verfügt, sind die aufwendigeren Magien doch so schwer das man nicht mehr alle Elemente gleich gut beherrschen kann. Die Druiden unterscheiden dabei drei verschiedene Bereiche und benennen die jeweiligen Untergilden nach diesen Gruppen. Der erste Bereich sind die Zaubersprüche zur Naturverbundenheit. Mit diesen Zaubern kann der Druiden Tiere und Pflanzen, aber auch Naturkräfte beeinflussen und verändern. Druiden mit diesem Schwerpunkt werden oft Naturdruiden genannt. Alle diese auf Holz und Fleisch ausgerichteten Kontrollzauber versagen aber, wenn man sie auf intelligente Wesen richtet.



Der zweite Bereich sind die Zaubern zur Veränderung des eigenen Körpers. Mit diesen Zaubern nimmt der Druiden die Gestalt oder Fähigkeiten von Tieren, Pflanzen oder ähnlichen Naturkräften an. Druiden mit diesem Schwerpunkt werden häufig als Wandlerdruiden bezeichnet.

Der letzte Bereich ist die grundlegende Elementarmagie, bei der die Druiden direkte Kontrolle auf die ersten vier Elemente Wasser, Erde, Feuer und Luft ausübt. Diese Druiden nennt man die Elementardruiden.

Der hier beschriebene Druiden ist ein allgemein auf alle Elemente ausgelegter Druiden mit einem leichten Schwerpunkt im Bereich der Naturmagie.

Durch die Kontrollzauber über die verschiedenen Elemente und ihre Mischungen haben die Druiden sehr mächtige Möglichkeiten. Diese Fokussierung wird aber mit einer besonderen Empfindlichkeit gegen die beiden Elemente Metall und Eis bezahlt. Alle **Druiden** haben eine leichte magische Metallallergie (siehe CT-00) und bei Kälte lassen ihre magischen Kräfte nach (-1 auf Zaubersprüchen pro 2 Grad unter Null).

Die Verbundenheit mit den Elementen führt dazu, dass die meisten Druiden sich um ein Gleichgewicht in der Natur sorgen und überall helfend eingreifen, wo die Natur aus dem Gleichgewicht geraten ist.

Druiden (In)
2 x AP, 2 x LP, 3 x MP

- 1: Magie I, leichte Metallallergie und Magieschwäche in Kälte
- 2: Profi aus *Tierkunde*, *Pflanzenkunde* oder *Naturkunde*
- 3: Magie II
- 4: Vertrauter
- 5: Kampfstil freie Wahl GT Kl. 2
- 6: Magie III/IV
- 7: **DRUIDENHAIN**

Der Erzmagier (ERZ)

Während sich fast alle anderen Zauberergilden zur besseren Beherrschung ihrer Magie auf eine Gruppe von wenigen Zaubersprüchen konzentrieren (die jeweiligen Gildenzauber), haben sich die **Erzmagier** ganz den reinen Magieformen verschrieben. Dies hat ihnen bessere Möglichkeiten zur Steuerung der Magie gegeben (sie können als einzige Gilde der Grundregeln die *Zauberfertigkeit* professionell erlernen und so ihre Wirkungsgrenze für fremde Zaubersprüche erhöhen), aber dafür haben sie kaum Zaubersprüche ohne Wirkungsgrenze.

Die **Erzmagier** sind immer auf der Suche nach neuen magischen Geheimnissen und Zauberbüchern. Gerade ein junger **Erzmagier** wird schon auf den Hinweis eines vorher unbekanntes Zauberspruches aufspringen und auf die Suche gehen, während sich ältere **Erzmagier** mehr mit eigenen Magieforschungen beschäftigen und dafür einen steten Nachschub an seltenen magischen Zutaten benötigen.



Erzmagier (Ma)

1 x AP, 2 x LP, 3 x MP

- 1: Magie I
- 2: Profi *Zauberfertigkeit*
- 3: Magie II
- 4: Kampfstil *Kampfstab/Dolch* GT Kl. 1
- 5: Gildeauswahl (Erzmagier)
- 6: Magie III/IV
- 7: Gildeauswahl (Erzmagier)

Das Fehlen von Gildenzaubern führt allerdings dazu, dass die **Erzmagier** bei ihrer Magie oft anders vorgehen als die üblichen Zauberergilden. Zauberer mit Gildenzaubern können beliebig viele **Magiepunkte** in einen Zauberspruch legen und damit besonders hohe Effekte bewirken. Der **Erzmagier** weiß dagegen, dass ab einer gewissen Menge an **MP** alles weitere durch die Wirkungsgrenze verschwendet ist. Da sie gleichzeitig Vorteile bei Fremdzubern haben versuchen die Erzmagier deshalb ein möglichst breites Spektrum an verschiedenen Zaubersprüchen zu erlernen. Wenn man für jede Gelegenheit den passenden Zauber hat, muss man seltener einen weniger gut passenden Spruch mit Gewalt (d.h. vielen **MP**) auf das gewünschte Ziel bringen. Es dauert aber seine Zeit, bis man ein solches Repertoire aufgebaut hat.

Der erste Zauberspruch der **Erzmagier** kann aus allen nicht gesperrten Magie I Zaubersprüchen jeder beliebigen Gilde ausgewählt werden. Als gesperrt zählen nur diejenigen Zaubersprüche, denen von den jeweiligen Gilden besondere Auflagen oder Bedingungen für die Zulassung zur Schulung zugeteilt wurden. Dies sind alle Heilzauber, die Elementarkontrollzauber und diejenigen Zauber, die in ihrer Beschreibung als schwer erhältlich gekennzeichnet sind. Im Grenzfall gilt die Entscheidung des Spielleiters. Auch diese Zaubersprüche kann der **Erzmagier** erlernen, aber er muss die dafür notwendigen Leistungen während des Rollenspiels zeigen oder erarbeiten. Dies kann nicht ein Bestandteil der Grundausbildung sein.

Der Gelehrte (GEL)

Das klassische Klischee des weltfremden alten Gelehrten ist nur eine Seite einer facettenreichen Gilde. Schließlich wird kein Gelehrter alt geboren. Ein junger **Gelehrter** zieht oft auf der Suche nach neuem Wissen oder alten Büchern durch die Lande, bevor er sich dann im Alter auf irgendein Sachgebiet spezialisiert und als örtlicher Lehrmeister niederlässt.

Aber auch als Fachleute für die Erforschung vergessener Ruinen sind Gelehrte gerne gesehen.

Ein Spieler mit einem **Gelehrten** wird sich oft eine vergessene Kultur oder etwas ähnliches als Fachgebiet aussuchen, damit er dann auf der Suche nach Überresten dieses Volkes mit einer

Gelehrter (In)

1 x AP, 2 x LP, 3 x MP

- 1: Profi aus akademischen *Fertigkeiten*
- 2: 1. Extrabonus „Wissen“ +5
- 3: Profi aus akademischen *Fertigkeiten*
- 4: Magie I
- 5: 2. Extrabonus „Wissen“ +5
- 6: Profi aus beliebiger allg. *Fertigkeit*
- 7: 1. Extrabonus „Wissen“ verbessert auf +10



Abenteurergruppe durch die Lande ziehen kann. Alternativen hierzu wären die Erforschung eines geheimen Netzwerkes aus Teleportern oder ein Kartenzeichner auf der Reise durch die Grenzländer.

Allerdings ist der **Gelehrte** nicht in jeder Kampagne als Spielercharakter geeignet. Der Schwerpunkt seiner Fähigkeiten liegt im theoretischen Bereich. Seine Kampffertigkeiten sind mehr für einen Notfall und die Verteidigung und Magie erlernt er erst relativ spät und nur einfache Zauber. Ein Spieler mit dem Wunsch einen Gelehrten zu spielen sollte deshalb vorher Rücksprache mit dem Spielleiter nehmen – auch damit sein gewähltes Wissensgebiet im Verlauf der Abenteuer eingebaut werden kann.

Die **Gelehrten** können praktisch alle eher akademischen Fertigkeiten trainieren. Bei der Auswahl der professionell geschulten Fertigkeiten steht ihnen zweimal jede akademische Fertigkeit offen und die dritte Profiausbildung kann mit jeder beliebigen Fertigkeit erfolgen. Im Streitfall gilt wie üblich die Entscheidung des Spielleiters, ob eine Fertigkeit akademisch gelehrt wird oder doch mehr praktisch trainiert.

Der **Gelehrte** hat oft weder Zeit für noch Interesse an einer Kampfausbildung. Sein breites Wissen über alle Gebiete gibt ihm aber zumindest die Grundlagen, um sowohl einfache Waffen als auch Zaubersprüche anwenden zu können.



Der Händler (HND)



Die Händlergilden haben auf der einen Seite einen festen Verbund, da sie sehr streng die Richtlinien für Ausbildung, Handelsgesetze und andere Bestimmungen einhalten. Außerhalb dieser Regelungen ist die Zusammenarbeit zwischen den Gilden aber praktisch gar nicht vorhanden, da kein Händler gerne seine Lieferanten oder Handelsgeheimnisse weitergibt.

In der Händlergilde gibt es im Wesentlichen zwei verschiedene Schwerpunkte der Ausbildung. Hier wird aber lediglich die Ausbildung zum reisenden **Händler** als Vorlage genommen, da ein

Händler in einem Kontor oder einer Stadt als Charakter für Spieler nur selten verwendbar ist. Bei einem Händler in einem Handelskontor oder einer Stadt wird bei der Ausbildung deutlich weniger Gewicht auf Reisefertigkeiten gelegt und dafür die Verwaltungsfertigkeiten und gezielt das Wissen über die bevorzugten Handelsobjekte verbessert.

Ein **Händler** als Spielercharakter ist oft entweder der Leiter oder Teilnehmer eines mehr oder weniger großen Handelszuges oder aber ein Reisender wie Marco Polo, immer auf der Suche nach neuen Handelswegen und -gütern.

Nach Absprache mit dem Spielleiter sollte ein **Händler** auch die Grundlagen zum Aufbau seines Handels erhalten, das heißt der Spielleiter sollte dem Spieler zusätzliche Handelswaren und falls notwendig auch 1-2 zusätzliche Sprachen (auf einfachen Werten) kostenlos geben. Der genaue Umfang und die Art dieser Handelsmöglichkeiten ist aber von der Kampagne abhängig und kann nicht allgemein angegeben werden.

Händler (Ch)

2 x AP, 3 x LP, 1 x MP



- 1: Profi *Handeln*
- 2: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 3: Extrabonus „Handel“ +5
- 4: Profi *Logistik*
- 5: Profi aus *Auftreten*, *Fahrzeug*, *Gesetzeskunde*, *Umgang*
- 6: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 7: Attributsbonus **In** oder **Ch** +3

Der Heiler (HEI)

Die **Heiler** sind dazu ausgebildet Wesen zu heilen und Leben zu schonen. **Heiler** dürfen nur bei akuter Gefährdung des eigenen Lebens töten und müssen selbst dann Gegner nach Möglichkeit schonen und nach einer Gefangennahme auch heilen. Diese Regeln gelten schwerpunktmäßig für intelligente Lebewesen und Fleisch (speziell Nutztierfleisch) wird als teil der natürlichen Nahrungskette akzeptiert. Nutzloses Töten von Tieren ist aber auch ungerne gesehen und der Anteil von Vegetariern ist unter den Heilern größer als bei anderen Berufen.

Dies Ausbildungsgrundsätze Hand in Hand mit einer fast völlig fehlenden Kampfausbildung – nur zur Selbstverteidigung wird Kampf überhaupt angeboten und oft lernen auch nur diejenigen **Heiler** *Paradefertigkeiten*, die sich später einmal verschiedenen Expeditionen in die Wildnis anschließen wollen.

Die Anerkennung dieser Regeln sowie ihre rigorose Einhaltung durch die Strafen der Gildenmeister haben in sehr vielen Kulturen und Reichen zu einer Immunität der **Heiler** geführt. Mit anderen Worten: Häufig wird der Mord an einem **Heiler** als Staatsverbrechen auf einer Stufe mit Königsmord und Hochverrat verfolgt (Was einige Auswirkungen auf das Verhalten einfacher Räuber hat).

Die Einschränkungen der **Heiler** sind nicht als so hart aufzufassen, dass er nicht kämpfen darf oder seine (gerade als Neuling) wenigen Heilzauber für Gegner verschwenden muss. Auch Unfälle und unbeabsichtigte Tötungen werden vergeben, wenn der jeweilige Heiler wirklich alles tat um das Leben zu schonen. Nicht toleriert und mit harten Strafen bis hin zur Blockade aller magischen Fähigkeiten oder lebenslanger Haft bestraft werden dagegen provozierte Notwehrsituationen, „auf der Flucht sterbende“ Gefangene oder ähnliches.

Auf eine nur den höchsten Gildenmeistern bekannte Art wird früher oder später jede derartige fragwürdige Situation zur Untersuchung gebracht und durch ein Gildengericht beurteilt. So manches mal bekommt der betreffende Heiler noch nicht einmal etwas von dieser Untersuchung mit – solange er nicht schuldig gesprochen wird oder ihm nicht mitgeteilt wird das sein Verhalten fehlerfrei war.

Einen Heiler in einer Spielergruppe zu haben ist gleichzeitig ein Vorteil und ein Nachteil. Die Kämpfe sind auf Avarion relativ gefährlich, und auch wenn sich eine Spielergruppe mit Heiltränken eindecken kann wirken diese Heiltränke nicht auf Bewusstlose. Bei lebensgefährlichen Verletzungen im Kampf ist die Heilmagie oft die einzige Möglichkeit dem Charakter noch das Leben zu retten.



Auf der anderen Seite wird kein Heilercharakter eine rücksichtslos vorgehende Söldnertruppe begleiten. Wenn also andere Leute trotz intensiver bitten des Heilers nicht bereit sind ihre Gegner nach der gefangennahme zu verarzten und sehr brutal vorgehen, dann wird der Heiler diese Leute irgendwann nicht mehr begleiten (d.h. der Spieler wird vom Spielleiter gebeten den Charakter zu wechseln) oder aber bei einer Beteiligung wird der Heiler irgendwann vor einem Gildengericht stehen.

Es ist nach Absprache mit dem Spielleiter natürlich möglich einen „abtrünnigen“ Heiler zu spielen, aber dieser Charakter wird dann nie höhere Heilzauber geschult bekommen und seine Ausbildung oft sogar verstecken müssen. Da keinem Charakter bekannt ist wie die Gilde die Verfehlungen aufspürt wird ein solcher abtrünniger Heiler oft sogar paranoide Züge annehmen – was natürlich auch einen Reiz eines solchen Charakters für den Spieler sein kann.

Die Kleidung eines **Heilers** ist normalerweise in den traditionellen Farben des Lebens (grün (Natur) und blau (Wasser)) gehalten und wird von dem Symbol der Heilergilden geschmückt. Die Farben des Gewandes und das Gildensymbol sind nicht vorgeschrieben, aber sie ermöglichen die Identifikation eines Heilers aus der Entfernung. Das Gildensymbol ist in der Regel mit einer schwachen aber für jeden spürbaren Heilmagie aufgeladen, die zum einen den Heiler unterstützt und zum anderen die Fälschung des Gewandes erschwert. Prinzipiell kann zwar jede Zauberergilde und jeder Zauberer mit Heilzaubern dieses Symbol verzaubern, aber aufgrund uralter Verträge und Traditionen wird dies nicht gemacht.

Ein ausgestoßener Magier würde dies zwar manchmal für gutes Gold tun, aber auch dabei muss man erst einmal den richtigen Ausgestoßenen finden.

Mit einem solchen Gewand könnte ein **Heiler** theoretisch sogar durch ein Schlachtfeld gehen und alle Krieger würden ihm Platz machen. Kein zivilisierter Kämpfer würde einen **Heiler** angreifen, auch nicht wenn dieser gerade einen Gegner verarztet - schließlich könnte er selber ja der nächste Patient werden.

Allerdings wird eine solche Aktion nur von sehr neuen (naiven) oder sehr mächtigen (Schutzmagie) **Heilern** durchgeführt, da sie nicht gegen Reflexreaktionen oder ungezielte Pfeilhagel geschützt sind.

Heiler (In)

2 x AP, 2 x LP, 3 x MP

1: Magie I

2: Profi *Medizin*

3: Magie II

4: **Regenerationskraft I**

5: Magie III/IV

6: Profi aus *Giftkunde, Alchemie, Pflanzenkunde, Tiermedizin*

7: **ERWECKUNG**



Der Hexer (HEX)



Ein **Hexer** ist im wesentlichen ein sehr egozentrischer Zauberer. Macht und persönlicher Gewinn sind für die meisten **Hexer** die Hauptmotivation – insbesondere da die Hexergilde als einzige Gilde verschiedene Varianten des *RITUALS DER UNSTERBLICHKEIT* lehrt. Andere Zauberer können dieses Ritual zwar auch durchführen, müssen es aber mühsam und ohne Erfolgsgarantie erforschen.

Die Ausbildung findet meistens zwischen einem Meister und einem oder mehreren Lehrlingen statt. Trotzdem sind die **Hexer** in festen Gildenstrukturen organisiert, da sie aufgrund ihres (fehlenden) Ansehens und häufigen Hexenjagden, aber auch aufgrund der Komplexität ihrer Rituale immer wieder auf gegenseitige Unterstützung angewiesen sind.

Das Spezialgebiet jedes **Hexers** sind Beschwörungs- und Kontrollzauber für Untote und Dämonen. Die verschiedenen Gildenzweige haben je nach ihrer Zielsetzung unterschiedlich viele Zaubersprüche für die eine oder andere Spezialisierungsrichtung. Außerdem lehren die verschiedenen Gilden auch unterschiedliche Ritual- und Opferbeschreibungen.

Opfer-Zauber benötigen zwingend eine Ritualbeschreibung für einen speziellen Dämonen und Hexer suchen immer nach neuen Beschreibungen. Beschwörungs-Zauber können allgemein eingesetzt werden und rufen dann das „Kanonenfutter“, d.h. einfache Dämonen ohne besondere Fähigkeiten. Zum Ruf spezieller Dämonen werden auch hier Ritualbeschreibungen benötigt.

Im Verlauf der Zeit haben sich drei mehr oder weniger getrennte Gildenzweige herausgebildet. Dies sind die weißen, die grauen und die schwarzen Hexergilden.

Die weißen Gilden suchen die Unterstützung und den Schutz der weltlichen Herrscher für ihre Forschungen und Arbeiten. Da sie zu diesem Zweck die kritischsten Zaubersprüche aus ihren Schulungsplänen gestrichen haben und die Herrscherhäuser aktiv unterstützen wird ihnen dieser Schutz oft auch gewährt. Allerdings sind selbst die offiziellen Gildenhäuser in den größeren Städten zum Schutz vor den (teilweise berechtigten) Vorurteilen der normalen Bevölkerung getarnt.

Weißer Hexergilden können von **Hexern** relativ einfach und von anderen Charakteren mit einiger Suche im Unterweltbereich aller großen Städte gefunden werden. Vielfach wird hier auch Schutzmagie

gegen andere **Hexer** verkauft und Unterstützung für diejenigen bereit gestellt, die gegen die schlimmsten schwarzen Hexer vorgehen. Die einzelnen Gildenhäuser gehen mit der Unterstützung gegen andere **Hexer** aber unterschiedlich weit – je nach den Abmachungen mit den lokalen Herrschern, denn auch die Weißen Hexer sind egozentrisch und machen nichts ohne Gegenleistung.

Die grauen Gilden setzen dagegen auf die eigenen Fähigkeiten. Graue **Hexer** versuchen ihre Ziele ohne Unterstützung durch einen Patron jeglicher Art zu erreichen und schauen bei der Auswahl ihrer Zaubersprüche mehr auf die Effektivität als auf die Moral oder die Gesetze. In vielen Gegenden sind die grauen Gilden auch die einzigen Kontaktpunkte zwischen den weißen und den schwarzen **Hexern**.

Graue Hexer binden sich nur ungern langfristig an andere Personen und sind eher selten Bedienstete, aber eine offene Partnerschaft mit beiderseitigem Nutzen kann sehr lange halten. Insbesondere auf der Suche nach alten Beschwörungsritualen und besonderen magischen Zutaten ziehen sie oft Jahrelang mit Abenteurergruppen umher, da allein reisende unerfahrene Hexer oft zusätzlichen Anfeindungen ausgesetzt sind.

Schwarze **Hexer** suchen einfach nur den schnellsten und einfachsten Weg zur Macht, ohne sich an irgendwelche Moralvorstellungen gebunden zu fühlen. In den schwarzen Gilden werden deshalb insbesondere Dämonenbeschwörungen und Opferrituale gelehrt, mit denen die **Hexer** die Gunst hoher Dämonen und Teufelsgeister zu erreichen versuchen. Die schwarzen **Hexer** sind auch der Hauptgrund für das schlechte Ansehen der **Hexer** allgemein.

Schwarze Hexer sind eher selten Spielercharaktere und deutlich häufiger die Gegner mit denen es die Spieler zu tun bekommen. Allerdings ist ein schwarzer Hexer nicht automatisch böse – gerade die pragmatischeren unter ihnen halten die Gesetze so lange wie möglich ein, da eine Verfolgung als Verbrecher natürlich auch ihr Leben etwas erschwert.

Einige Opferrituale versprechen nur soviel Macht, dass viele schwarze Hexer früher oder später die Grenze überschreiten und ein intelligentes Wesen an Dämonen opfern.

Theoretisch kann jeder **Hexer** in jeder der Hexergilden um Schulungen und Unterkunft bitten. Praktisch werden weiße **Hexer** in schwarzen Gilden nur so gerade eben geduldet und umgekehrt. In einigen Fällen herrscht sogar offene Feindschaft zwischen einzelnen Gilden. Die Gildenbindungen sind aber nicht absolut und manche **Hexer** wechseln sogar im Verlauf ihrer Ausbildung ihre Zielrichtung. Dies liegt oft daran, dass man die weißen Gilden einfacher finden kann und während der Ausbildung feststellt dass einem die graue oder schwarze Ausrichtung doch besser liegt.

Hexer (Wi)

1 x AP, 2 x LP, 3 x MP

- 1: Magie I
- 2: Kampfstil *Kampfstab* ET Kl. 2
- 3: Magie II
- 4: Beschwörungsgruppe
- 5: Magie III/IV
- 6: Kampfstil *Kampfstab/Dolch* ET Kl. 2
- 7: *RITUAL DER UNSTERBLICHKEIT*



Der Jäger (JGR)



Die Gilden der Jäger streben ein Gleichgewicht zwischen der Natur und der Zivilisation an. Dies führt in der Regel dazu dass sie sich für den Schutz der Natur einsetzen, da sich die Städte auch ohne ihr zutun ausbreiten. Im Gegensatz zu den **Waldläufern** und **Druiden** versuchen sie aber ohne den Einsatz von Magie und alleine durch ihre Lebensweise in den Einklang mit der Natur zu kommen.

In den Grenzgebieten ist der Jäger oft ein Hauptnahrungslieferant für die jeweiligen Dörfer und deshalb ein angesehener Gast. In den zivilisierteren Gebieten hilft er dagegen zusammen mit ähnlich ausgerichteten Gilden bei der Wahrung der Natur und dem Erhalt der Ressourcen.

Reisende Jäger wollen oft Erfahrung mit den verschiedensten Naturphänomenen sammeln um diese Erfahrung später einzusetzen. Für viele Jäger ist die Reise selbst aber auch der Sinn des Lebens – sie können sich eine Sesshaftigkeit und Pflege der Natur in der Umgebung einer Stadt noch nicht einmal vorstellen.

Jäger (Sc)

2 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Profi *Abrichten* und *Begleiter*  
- 2: Kampfstil *Axt*, *Kampfstab* oder *Bogen* ET Kl. 2
- 3: Profi *Naturkunde*
- 4: Kampfstil *Axt*, *Kampfstab*, *Dolch*, *Bogen* oder *Wurfwaffe* MT Kl. 2
- 5: Profi aus *Geländelauf*, *Holzverarbeitung*, *Meereskunde*, *Navigation*, *Pflanzenkunde*, *Reiten*, *Tierkunde*, *Tiermedizin*
- 6: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 7: Profi aus Liste 5

Der Kopfgeldjäger (KGJ)



Ursprünglich haben sich die **Kopfgeldjäger** auf um die Verfolgung von Flüchtigen im Land zwischen den Städten konzentriert, wo die lokalen Gesetzeshüter nur selten hinkamen. Diese Suche nach Personen in der Wildnis ist auch nach wie vor das Spezialgebiet dieser Ausbildung, aber es haben sich in der Gilde der Kopfgeldjäger auch andere Spezialisierungen herausgebildet. Dazu gehören z.B. die Detektive und die Hexenjäger. Alle Untergilden werden aber nach wie vor von dieser Gilde verwaltet.

Jedes Gildenmitglied handelt entweder im Auftrag einer Person oder (bei öffentlich ausgeschriebenen Belohnungen) auf eigene Faust. Dabei hält er sich strikt an die Bedingungen für die Belohnung

Kopfgeldjäger (Ge)

2 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Profi aus *Tarnen*, *Naturkunde*, *Spuren lesen*  
- 2: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 3: Profi aus *Navigation*, *Portalkunde* oder Liste 1
- 4: Kampfstil freie Wahl MT Kl. 2
- 5: Profi aus *Weltkunde* oder Liste 3
- 6: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 7: Mag. Wirkung: **SPURENWISSEN** (AP)



beziehungsweise an den jeweiligen Auftrag. Wenn dieser Auftrag lediglich das aufspüren, beobachten und melden beinhaltet wird das Ziel ihn häufig nicht einmal bemerken.

Städte verlangen deshalb auch eine Lizenz oder einen Nachweis der Fähigkeiten, bevor sie die Belohnungen auszahlen und damit jemand dort offiziell als Kopfgeldjäger arbeiten darf.

In gewissem Sinne sind die **Kopfgeldjäger** die Polizei in der Wildnis. In den großen Reichen existieren zwar feste Gesetze und die entsprechenden Ordnungshüter, aber gerade in den aufgrund der Teleporternetze kaum bereisten und unbewachten Grenzgebiete zwischen den Provinzen einer Reiches sind die Dorfbewohner auf sich selbst gestellt. Hier sind Steckbriefe mit Belohnungen noch immer die effektivste Möglichkeit Verbrecher zu jagen.

Ein **Kopfgeldjäger** muss nach seiner Ausbildung etwa 10% seiner Einkünfte an die Gilde abführen. Dafür erhält er in allen Gildenhäusern freie Kost und Logis und wird bei Problemen von der Gilde aus dem Gefängnis herausgekauft (sofern dies möglich ist). Zahlt er diese Gebühr nicht, dann wird er in den Gildenbüchern als freier **Kopfgeldjäger** eingetragen und ist für sich selber verantwortlich. Insbesondere kann er sich nicht mehr auf das Schiedsgericht der Gilde berufen, wenn es zu einem Streit zwischen ihm und anderen **Kopfgeldjägern** oder seinem Auftraggeber kommt. Üblicherweise sind die in der Gilde gebundenen **Kopfgeldjäger** teurer aber auch verlässlicher als freie Helfer.

Theoretisch kann sich jeder einen Kopfgeldjäger nennen und Verbrecher fangen. Allerdings sind die echten ausgebildeten **Kopfgeldjäger** deutlich besser und verlässlicher als allgemeine Söldner, die sich mit Kopfgeldern über Wasser halten. Einige



Der Magier (MAG)

Der Magier ist der klassische Zauberertyp. Seine Magie ist breit gefächert und kann viele verschiedene Bereiche abdecken. Er ist ein Forscher und kann sich in viele Richtungen spezialisieren. Allerdings wird er in keiner dieser Spezialisierungen jemals so gut werden wie ein Zauberer, der von Anfang an auf die jeweilige Magierichtung ausgelegt ist. Zum Ausgleich kennt er aber noch Zaubersprüche anderer Bereiche und ist deutlich vielseitiger.



Der ungezügelte Forschungsdrang vieler Magier hat eine ganze Reihe guter aber auch ein paar schlechte Resultate gehabt. Das mit Abstand wichtigste und beste Ergebnis sind dabei die TelePortale. Diese mittlerweile häufigste Form der Teleportationsverbindungen wurde vor Jahrtausenden von den Großmeistern der Magiergilde entwickelt.

Im Verlaufe der Jahrtausende sind Teile dieses Geheimnisses trotz aller Anstrengungen der Magiergilde gelüftet worden – heute können viele Gilden die Rituale zur Portalerschaffung lehren. Nach wie vor alleiniges Geheimnis der Magiergilde ist aber die Herstellung der TelePortal-Schlüssel, die für die Rituale zwingend notwendig sind. Der Verkauf dieser Metallstäbe ist eine der Haupteinnahmequellen der großen Gildenhäuser.

Die Rituale zur Erschaffung dieser Verbindungen waren lange Zeit das alleinige Geheimnis der Magiergilde, die dadurch zu der für die Regierungen und Herrscher wichtigsten Gilde aufstiegen – ohne die schnellen und beliebig zu erstellenden TelePortale wäre die Verwaltung und Versorgung vieler Reiche unmöglich.

Die Weigerung dieses Herstellungsgeheimnis offen zu legen und der teilweise gedankenlose Forschungsdrang einiger **Magier** führt aber auch immer wieder zu Konflikten mit anderen Zaubergilden, speziell den **Artefaktmeistern** (die hinter der Magie der Teleportale her sind) und den Gilden aus dem Orden des Wissens (die jegliche neue Erkenntnisse kontrollieren wollen).

Magier (In)

1 x AP, 2 x LP, 3 x MP

- 1: Magie I
- 2: Profi aus *Magie erkennen*, *Portalkunde*, *Ritualkunde*, *Zauberkunde*
- 3: Kampfstil *Kampfstab/Dolch/Wurfwaffe*
GT Kl. 2
- 4: Magie II
- 5: Gildeauswahl (Magier)
- 6: Magie III/IV
- 7: Gildeauswahl (Magier)

Eine weitere Besonderheit der **Magier** besteht darin, das sie als einzige Zaubergilde weit verbreitete und zumindest halbwegs öffentlich zugängliche Bibliotheken einrichten. Andere forschende Zaubergilden haben entweder keine eigene Organisation (z.B. **Alchimisten**) oder verbieten den Zugriff für Gildenfremde (z.B. **Artefaktmeister**).



Der Paladin (PAL)

Die Gilden der **Paladine** versuchen die Schwachen und Unschuldigen zu beschützen. Ein **Paladin** wird sich bei einem Kampf immer die Seite aussuchen die im Recht ist und/oder die einfache Bevölkerung zu schützen sucht.

Abhängig von dem Gildenhaus in dem der **Paladin** ausgebildet wurde, kann der Glaube an eine bestimmte Gottheit und die Befolgung ihrer Lehren vorgeschrieben sein. Viele **Paladine** schreiben aber keinen Gott vor sondern schwören ihren Eid auf das Leben und den Schutz der Schwachen.

Jeder Spieler kann selber entscheiden, ob sein **Paladin** aus einer Gilde stammt die sich mit einem bestimmten Gott verbunden hat oder aus einer der Gilden, die allgemein auf das Licht und das Leben schwören. Regeltechnisch gibt es keine Unterschiede und der Spieler kann auch festlegen ob seine Zauber nun echte Zaubersprüche sind oder Gebete an einen Gott.

Ein **Paladin** kann sich jederzeit als Söldner anheuern lassen (besonders als Wächter sind sie gefragt), aber er wird keine Reichtümer anhäufen. Wenn er mehr Gold verdient als er für den Unterhalt der eigenen Ausrüstung und noch ein paar kleine Reserven



benötigt wird er diesen Überschuss entweder über seine Gilde oder direkt den Bedürftigen zur Verfügung stellen.

Aus diesem Grund hat die Gilde der **Paladine** einen der am besten organisierten und am weitesten verbreiteten Gildenverbund Avarions. In den Gildehäusern haben alle Paladine und alle armen Leute freie Kost und Logis. Auch die Schulungen der **Paladine** sind umsonst oder zum Selbstkostenpreis zu erhalten. Andere Charakterklassen können gegen eine zusätzliche Spende an den Schulungen teilnehmen (sofern sie die Erlaubnis erhalten, bei einigen Schulungen müssen bestimmte Eide abgelegt werden).

Der **Paladin** ist für sein Bestreben die Unschuldigen zu schützen in einer speziellen Form der *Parade* geschult. Er kann seine eigene *Parade* (*ablenkend* oder *blockend*, nicht *waffenlos*) einsetzen, um den Angriff auf ein beliebiges neben ihm stehendes Wesen abzuwehren. Dies ist auch gegen Fernkampfangriffe möglich, wenn der **Paladin** über die notwendigen Fähigkeiten verfügt.

Paladin (Ge)

1 x AP, 3 x LP, 2 x MP

- 1: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 2: Magie I
- 3: 2x Profi in *Magieabwehr* und in *Kampftaktik*
- 4: Kampfstil freie Wahl MT Kl. 2
- 5: Magie II
- 6: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 7: Magie III

Der Ritter (RIT)

Ritter haben keine Gildenorganisation wie die anderen Ausbildungen. Eine Ritterausbildung wird nur von den Waffenmeistern an Fürstenhöfen vorgenommen und ist sehr stark formalisiert. Dort werden bevorzugt die Söhne (seltener auch Töchter) der Adligen angenommen, auch wenn immer wieder freie Plätze durch begabte Bürgerliche ausgefüllt werden. **Ritter** werden nicht nur im Kampf mit allen Waffen ausgebildet, sondern erhalten auch intensive Schulungen in Taktik und der Verwaltung und Steuerung einer Armee. Diese Schulungen sind aber so umfassend, dass kaum Zeit zum Erwerb anderer Fertigkeiten bleibt.

Nach dem Ende seiner Ausbildung wird der **Ritter** einen hohen Fürsten suchen, dem er die Treue schwören will. Häufig wird dies der Fürst sein, an dessen Hof er ausgebildet wurde, aber dies ist nicht notwendig.

Ritter (St)

2 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Kampfstil *Schwert* oder *Stangenwaffe* ET Kl. 2
- 2: Profi aus *Kampftaktik*, *Logistik*, *Reiten*
- 3: Kampfstil *Schwert*, *Stangenwaffe*, *Schild* oder *Armbrust* ET Kl. 2
- 4: Kampfstil *Schwert*, *Stangenwaffe* oder *Schild* MT Kl. 2
- 5: Profi aus *Instruktion*, *Auftreten*, *Kriegsmaschinen* oder *Liste 2*
- 6: Kampfstil freie Wahl MT Kl. 2
- 7: Attributsbonus **St** oder **Ge** +3



Der **Ritter** kann nun je nach der Entscheidung seines Herrn an dessen Hof bleiben, um das Heer zu verstärken und neue **Ritter** auszubilden, oder in die Welt hinauszuziehen, um den Namen seines Herrn zu verbreiten und durch Abenteuer neuen Ruhm für sich und seinen Herrn zu erwerben.

Ein Spieler wird in der Regel einer der reisenden **Ritter** sein, die den Ruf ihres Fürsten verbreiten wollen. Alternativ kann er aber auch ein ausgestoßener **Ritter** ohne Herr oder auf der Suche nach einem würdigen Herrscher für den Treueeid sein.

Ähnlich wie die Adligen kann auch der **Ritter** an jedem Fürstenhof mit Kost und Logis rechnen. Allerdings wird von einem **Ritter** erwartet, dass er beim Ruf zu den Waffen dem Herrscher des jeweiligen Landes zu Hilfe eilt, zumindest solange dieser nicht mit seinem jeweiligen Herrn verfeindet ist.

Ein **Ritter** hat offiziell einen hohen Ehrbegriff, vergleichbar mit dem eines **Paladins**. Da die **Ritter** dies aber als eine Sache der persönlichen Ehre ansehen und keinerlei Prüfungen über die moralische Einstellung eines Anwärters vornehmen, gibt es immer wieder Raubritter. Ein solcher Ritter kann eine Gegend teilweise sehr lange terrorisieren, bis sein (schlechter) Ruf andere **Ritter** erreicht, die dann herbeikommen um ihn zu fordern und zu töten.



Der Söldner (SLD)

Der **Söldner** ist von der Ausbildung her eine bürgerliche Variante des **Ritters**. Er vermietet seinen Waffenarm an jeden der seine Bedingungen und Preise erfüllen kann. Dabei gibt es sowohl einzeln reisende Söldner für persönliche Dienste als auch stehende Söldnerheere, die sich an die Fürsten kriegsführender Nationen verdingen.

Man muss allerdings zwischen der Ausbildung und der Gilde unterscheiden. Im Gegensatz zu fast allen anderen Gilden findet die Söldnerausbildung nicht in den Gildenhäusern statt, sondern in den Trainingslagern der verschiedenen Söldnerheere. Die Gilde vermittelt teilweise Ausbildungsplätze, aber

üblicherweise sprechen die interessierten Jünglinge die Heerführer und ihre Vertreter selber an.

Hauptaufgabe der strikt geführten Söldnergilde ist die Vermittlung von Aufträgen und als Schiedsgericht bei Streitfragen zu urteilen. Ein **Söldner** kann nach Belieben aus der Gilde austreten und auf eigene Faust arbeiten. Wenn er aber Gildemitglied bleibt muss er regelmäßig Gebühren zahlen und erhält dafür die Hilfe der Gilde bei Problemen mit Verträgen und verschiedene andere Dienste. Für den Auftraggeber bewirkt dies, dass Gildensöldner teurer aber auch verlässlicher sind als freie Söldner. Außerdem kann er sich darauf verlassen dass ein Gildensöldner nur auf ausdrücklichen Befehl brandschatzen wird, was insbesondere bei Bürgerkriegen und ähnlichem ein großer Vorteil ist.

Ein **Söldner** versucht normalerweise in seinem Leben genug anzusparen um sich irgendwo auf einen Altersruhesitz zurückziehen zu können. Dies kann durchaus in jungen Jahren geschehen, wenn er einige lukrative Aufträge hatte. Schließlich weiß der **Söldner** auch, dass mit jedem neuen Auftrag auch wieder eine Gefahr für sein Leben entsteht.



Söldner (Sc)

2 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 2: Kampfstil freie Wahl ET Kl. 2
- 3: Profi aus *Kampftaktik*, *Kriegsmaschinen* oder *Medizin*
- 4: Kampfstil freie Wahl MT Kl. 2
- 5: Profi aus *Auftreten*, *Logistik*, *Naturkunde* oder Liste 3
- 6: Kampfstil freie Wahl MT Kl. 2
- 7: Attributsbonus **St** oder **Ge** oder **Sc** +2

Der Streuner (STR)

Es gibt keine Gilde der **Streuner**. Ein **Streuner** entsteht normalerweise dann, wenn jemand nicht die richtige Gilde für sich findet und mehrere Ausbildungen anfängt und wieder abbricht. Das Resultat ist in der Regel eine breite Ausbildung in allen möglichen und unmöglichen Fächern, die aber in keinem Bereich wirklich intensiv ist.

Es ist offensichtlich dass der größte Teil der **Streuner** sich aus Faulenzern und Arbeitsscheuen zusammensetzt, die sich irgendwie durchs Leben mogeln. Dazwischen gibt es aber auch immer wieder **Streuner** die sich aus anderen Gründen nicht festlegen konnten. Diese **Streuner** brachten es teilweise zu sehr hohem Ruhm und sind deshalb die Vorbilder (und Ausreden) für diejenigen die es mit der Streunerlaufbahn zu Ruhm und Ehre bringen wollen ohne sich anzustrengen.



Streuner (Ge)

2 x AP, 3 x LP, 2 x MP

- 1: Gildenauswahl (Streuner)
- 2: Gildenauswahl (Streuner)
- 3: Attributsbonus (beliebig) +2
- 4: Gildenauswahl (Streuner)
- 5: Gildenauswahl (Streuner)
- 6: Gildenauswahl (Streuner)
- 7: Attributsbonus (beliebig, nicht wie 3) +2

Ein **Streuner** beherrscht grundsätzlich keine Fertigkeit auf professionellem Niveau. Dafür hat er aber normalerweise von allen Fertigkeiten und Ausbildungen genug Bruchstücke mitbekommen, um diese für seine Zwecke einsetzen zu können.

Mit den Streuneroptionen kann er eine breit gefächerte Kombination von Kampfstilen, einfacher Magie oder anderer Vorteile nach persönlichen Wünschen zusammenstellen. Hochwertige Magie- oder Kampffähigkeiten kann er dadurch nicht erhalten, aber einige der Vorteile aus der Streuneroption können sonst gar nicht oder nur als Talente mit entsprechenden Kosten bei der Charaktererstellung erworben werden.

Der Vanor (VAN)

Die Gilde der **Vanor** sucht den perfekten Einklang von Körper und Geist durch die verschiedensten körperlichen Ertüchtigungen und Meditationsübungen. Sie sind Experten im waffenlosen Kampf, aber sie haben auch verschiedene spezielle Waffen entworfen, deren Einsatz eine besonders herausragende Körperbeherrschung erfordert.

Die Vanorgilde ist extrem strikt organisiert und die Mitgliedschaft ist Pflicht. Das Auftreten erinnert mehr an geheimnisvolle Orden als an eine offene Gilde. Insbesondere um die Spezialwaffen wird ein großes Geheimnis gemacht, sodass auch Anfänger unter den **Vanor** (d.h. unter anderem auch die Spielercharaktere) nicht alle Einsatzmöglichkeiten und Taktiken dieser Waffen kennen. Dies wird dadurch dargestellt dass die verschiedenen Vorteile der Vanorwaffen-*Kampfstile* erst nach und nach aufgedeckt werden, ein Spieler muss seine Waffe also fast blind wählen.

Wenn ein Charakter zu einem Meister im Umgang mit diesen Waffen wird, kann er aber von der Gilde auch magische Varianten dieser besonderen Waffen erwerben.

Im Verlauf ihrer Ausbildung können die **Vanorkämpfer** sich für zwei der Spezialwaffen entscheiden, deren Fertigkeiten und *Kampfstile* sie dann auf einer höheren Steigerungsklasse erlernen. Eine dieser beiden Waffen erhalten sie kostenlos mit dem Ende



der Grundausbildung, die andere können sie gegen eine hohe Goldsumme von der Gilde erwerben. Dieser Kaufpreis wird auch für eine neue Waffe gefordert, wenn ein **Vanor** seine erste persönliche Waffe verliert.



Die Waffen und die zugeordneten Fertigkeiten sind die Dreischeide (*Axt*), der Kristallstab (*Kampfstab*), das Zwillingschwert (*Schwerter*), der Dornbogen (*Bogen*) oder der Dreistern (*Wurfaffen*). Mehrere dieser Waffen zeichnen sich durch viele Dornen auf allen Flächen aus und der Rest ist aufgrund einiger Besonderheiten ebenfalls nur schwer zu benutzen. Dies führt gerade bei Anfängern zu schlechten Kampferten, die nur langsam durch besondere Eigenschaften der Kampfstile dieser Waffen ausgeglichen werden. Genaue Regeln und Beschreibungen finden sich bei den Kampfstilen auf Seite KS-

Vanor (Sc)

3 x AP, 3 x LP, 1 x MP

- 1: Kampfstil *waffenlos* ET Kl. 2
- 2: Kampfstil Vanorwaffe MT Kl. 2
- 3: Profi aus körperlichen *Fertigkeiten*
- 4: Kampfstil *waffenlos* MT Kl. 2
- 5: Profi aus *Meditation, Medizin, Naturkunde* oder Liste 3
- 6: Kampfstil Vanorwaffe MT Kl. 2
- 7: Attributsbonus *Ge* oder *Sc* +2



Die Waldläufer (WLD)



Die **Waldläufer** sind eine nur locker organisierte Gilde. Ihr Ziel ist der Schutz der Natur und die Einstimmung mit ihr. Zu diesem Zweck reisen sie oft und viel, immer auf der Suche nach neuem Wissen über Naturkräfte.

Waldläufer sind praktisch ständig unterwegs durch die Wildnis und werden nur selten sesshaft. Auf einer dieser vielen Reisen durch unbekannte Wildnis wird der **Waldläufer** seinen Seelenbruder finden. Dieser Seelenbruder ist ein magisches Wesen, z.B. ein Einhorn, ein Pegasus, ein Greif oder ähnliche. Dieses Wesen wird im Verlauf eines Abenteuers langsam zu ihm stoßen. Es ist dann am **Waldläufer**, dieses Wesen für sich zu gewinnen und ihm die Scheu zu nehmen.

Die Magie der **Waldläufer** wird zwar regeltechnisch wie normale Zaubersprüche behandelt, aber sie entsteht nicht aus Schulungen sondern aus der persönlichen Erforschung der Natur. Insbesondere können die verschiedenen Zauber nicht in Schulungen gelernt werden, sondern müssen durch die Beobachtung von Naturkräften selbst entwickelt werden. Der Spielleiter wird (in der Regel nach einer herausragenden naturbezogenen Leistung) die Möglichkeit

gewähren durch Meditation oder ähnlichem neues Wissen zu erlangen.

Hier hilft insbesondere das Ritual *ANRUFUNG DER NATUR*, da viele Naturgeister als Gegenleistung für Schutz oder Hilfe einen Teil ihrer Magie oder ihres Wissens weitergeben. Meistens wird diese Gegenleistung aus magischen Pfänden bestehen, mit denen ein paar mal die magische Kraft des jeweiligen Naturgeistes angerufen werden kann. Aber ein paar Naturgeister können auch das Wissen um Zaubersprüche oder gar magische Kräfte weitergeben.

Der **Waldläufer** kann mit diesem Ritual auch gezielt um magische Kräfte bitten und so eine Reihe von Vorteilen erwerben, von denen andere Charaktere nur träumen können. Allerdings ist die Stärke dieser Kräfte begrenzt – genaue Regeln stehen beim Ritual auf Seite MR-

Dadurch das der Waldläufer sein Wissen und seine Kräfte nicht aus Schulungen in Gilden sondern aus der Natur selbst erhält, hat er gegenüber anderen Charakteren Vor- und Nachteile. Der Vorteil besteht darin das er normalerweise nicht für Schulungen in die Zivilisation zurück muss. Andere Gilden können zwar auch sehr viel durch eigenes Training erreichen, aber speziell für aufwendige Zaubersprüche oder neue Kampfstile wird für andere Gilden 1-2 mal pro Jahr eine richtige Schulung in einer Akademie notwendig.

Der Nachteil besteht darin das sich der Waldläufer eher selten aussuchen kann, was für zusätzliches Training oder welche Zauber und Kräfte er aus der Natur erhält. Der Spielleiter kann hier beliebige gute oder schlechte Überraschungen einbauen – wenn der Waldläufer ablehnt weil die Kräfte nicht zu seiner Planung passen, dann muss er bis zur nächsten Gelegenheit warten.

Waldläufer (Ge)

2 x AP, 3 x LP, 2 x MP

- 1: Kampfstil *Axt, Bogen* oder *Kampfstab* ET Kl. 2
- 2: Magie I
- 3: Profi aus naturbezogenen *Fertigkeiten*
- 4: *ANRUFUNG DER NATUR*
- 5: Magie II
- 6: Kampfstil *Axt, Stichwaffe, Bogen* oder *Kampfstab* MT Kl. 2
- 7: Begleiter (Seelenbruder)





CR: Rassen

In diesem Kapitel werden die verschiedenen **Rassen** beschrieben zwischen denen die Spieler auswählen können. Die Rassenliste ist aber keineswegs vollständig, es wird weitere Rassen in Erweiterungen geben.

Mit der Auswahl der Rasse werden im Wesentlichen drei Punkte festgelegt. Die Auswahl ist dabei genau wie die Gildenwahl frei und unterliegt höchstens den Kampagneneinschränkungen des Spielleiters.

Das Erste ist das Aussehen des Charakters und die kampagnenbezogenen Auswirkungen wie die Lebenserwartung und das allgemeine soziale Ansehen. Die wichtigsten Informationen hierzu stehen in der Rassenbeschreibung oder entsprechen der jeweiligen allgemeinen Literatur. Änderungen an diesen allgemeinen Beschreibungen oder Besonderheiten innerhalb der jeweiligen Kampagne sollten vom Spielleiter vor der Auswahl bekannt gegeben werden.

Wie in allen ähnlichen Bereichen ist dabei das genaue Aussehen frei wählbar, solange keine Regelwerte verändert werden. Bei den Rassen betrifft dies hauptsächlich Äußerlichkeiten wie Haut- und Haarfarbe etc. So wird man nicht nur die üblichen hell- und dunkelhäutigen Elfen treffen können, auch bläuliche, grünliche oder rötliche Hautfarben sind durchaus normal. Und dies gilt für alle Rassen. Wer also schon mal einen Menschen mit violetter Haut spielen möchte, der kann dies durchaus tun.

Allerdings ist die Bevölkerung eines Landes in den meisten Fällen von ungefähr einheitlicher Hautfarbe – es sei denn man spielt in der Hauptstadt des furanischen Reiches, einem über mehrere Ebenen ausgebreiteten gigantischen Imperium.

Der zweite durch die Rassenwahl festgelegte Bereich sind die verschiedenen Steigerungsklassen für **Attribute** sowie die verfügbaren Talente und Talentpunkte. Diese Informationen sind in der Rassentabelle (nächste Seite und Kapitel T) zusammengefasst, in der jeweiligen Beschreibung stehen Sie nicht oder nur angedeutet.

Die **Attribute** (außer **Willenskraft** und **Mana**) liegen normalerweise in der Steigerungsklasse 2. Jede Abweichung davon bedeutet einen Vor- oder Nachteil der jeweiligen **Rasse**. Die Anzahl der Talentpunkte gleicht dabei die Vorteile verschiedener **Rassen** aus und versucht alle ungefähr gleichwertig zu machen. Ohne sonstige Vorteile erhält eine **Rasse** normalerweise 10 Talentpunkte, **Rassen** mit vielen Vorteilen erhalten deutlich weniger.

Der dritte Unterschied zwischen den **Rassen** liegt in *Spezialfertigkeiten* oder besonderen Boni auf normale *Fertigkeiten*. Diese Vorteile sind (soweit vorhanden) in der Rassenbeschreibung aufgeführt.

Diese Rassenbeschreibungen geben allerdings immer nur ungefähre Beschreibungen für eine allgemeine Rasse wie z.B. die Elfen. In der Literatur gibt es aber unzählige Elfenvarianten – Waldelfen, Hochelfen, Dunkeelfen und mehr. Und gleiches gilt auch für alle anderen Rassen – schließlich macht es ja auch bei einem Menschen unterschiede ob er zu einem kämpferischen Gebirgsvolk oder zu seefahrenden Händlern gehört.

Alle diese Unterschiede entstehen aber nicht durch körperliche Abweichungen, sondern aus der jeweiligen Kultur des Landes. Dementsprechend werden die unterschiedlichen Elfenarten über die

Rassenbeschreibungen	
Aquora	CR-3
Baumhirten	
Bioniten	
Calantähroa	
Delphine	
Echsenmenschen	
Elblin	
Elfen	CR-3
Feen	
Feliren	CR-4
Goblins	
Halbelfen	CR-4
Halblinge	CR-5
Kobolde	
Konstrukte	
Koraga	
Krek'Tak	
Menschen	CR-5
Minotauren	
Oger	
Orks	
Riesen	
Schiriak-Tzah	CR-6
Schwarm	
Tiranen	
Trolle	
Xentäle	
Zentauren	
Zwerge	CR-6

Regeln in Kapitel CK: Kulturen unterschieden, körperlich sind alle Elfen weitgehend ähnlich.

Das Kapitel CK ist allerdings kein Bestandteil des Basisregelwerkes. Es wird zusammen mit den ersten Kulturbeschreibungen aus dem Internet geladen werden können. Bis dahin muss jeder Spieler einen Charakter aus der allgemeinen Rasse nehmen.

Die Kulturen können aber mit wenigen Ausnahmen problemlos später hinzu gefügt werden, da der Vorteil einer bestimmten Kultur aus einigen Bonuspunkten auf bestimmte Fähigkeiten besteht.

Der Spieler wählt dann eine einzige Kultur für seinen Charakter aus und erhält eine Liste von Fähigkeiten, die in dieser Kultur üblicherweise trainiert werden. Wenn er diese Fähigkeiten alle erlernt, dann erhält er die zugeordneten Bonuspunkte. Welche und wie viele dies sind ist genau wie die Voraussetzungen von Kultur zu Kultur unterschiedlich.





Rassen

AVARION

CR-2

Rassentabelle	Rasse:	Aquora	Elfen	Feiren	Halbelfen	Halblinge	Menschen	Schriak-Tzah	Zwerge
	Seite:	CR-3	CR-3	CR-4	CR-4	CR-5	CR-5	CR-6	CR-6
Attribute:									
Stärke	Klasse	2	1	2	2	2	2	2	3
	Modifikator	0	-1	0	-1	0	0	0	+2
Konstitution	Klasse	2	1	2	2	2	2	2	4
	Modifikator	0	-1	0	-1	+1	0	0	+2
Geschicklichkeit	Klasse	2	4	4	3	3	2	2	2
	Modifikator	0	+1	+2	+1	0	0	0	-1
Schnelligkeit	Klasse	2	3	4	2	2	2	4	2
	Modifikator	0	+1	+2	+1	0	0	+2	0
Charisma	Klasse	2	2	2	2	2	2	2	2
	Modifikator	0	0	0	0	0	0	-1	0
Intelligenz	Klasse	2	2	2	2	3	2	3	2
	Modifikator	0	0	0	0	0	0	0	0
Willenskraft	Klasse	0	0	0	0	0	0	0	0
	Modifikator	0	-1	+1	0	-1	0	0	+2
Mana	Klasse	0	0	0	0	0	0	0	0
	Modifikator	0	+3	-2	+1	0	0	0	-1
Talente		10	6	3	8	6	10	4	3
Lebenserwartung:		100 Jahre	400-1000 Jahre	100 Jahre	200-400 Jahre	200 Jahre	100 Jahre	unbekannt	400 Jahre

Erläuterungen:

Die Klasse gibt die Steigerungsklasse des betreffenden **Attributes** an. Klasse 2 ist normal (außer bei **Mana** und **Willenskraft**) und bedeutet maximal eine Steigerung pro Stufe zu mittleren Kosten. Klasse 3&4 sind verbessert und erlauben eine günstigere Steigerung sowie theoretisch eine Verbesserung von bis zu 2 Punkten pro Stufe. Klasse 1 ist reduziert, die einzelne Steigerung wird sehr teuer. In Klasse 0 ist eine Steigerung nahezu unbezahlbar.
Der Modifikator gibt an, wie viele Punkte zum Wurf bei der Erschaffung addiert oder abgezogen werden.

Die Lebenserwartung ist der durchschnittliche Maximalwert für die Rasse. Im Einzelfall kann die Lebenserwartung um + -20% davon abweichen. Zur Bestimmung der einzelnen persönlichen Lebenserwartung kann man +1W20 - 1W20 würfeln, was eine Abweichung zwischen +19% und -19% ergeben kann. Für Elfen und Halbelfen gibt es allerdings keine allgemeinen Durchschnittswerte, die Lebenserwartung schwankt sehr stark je nach Einzelfall. Hier legt der Spielleiter einen Basiswert für eine Bevölkerungsgruppe in dem jeweils angegebenen Rahmen fest, bevor die zufällige Einzelabweichung bestimmt wird.



Die Aquora (AQO)

Niemand kennt den Ursprung des Wasservolkes. Selbst die Zeit seiner Entstehung liegt im Dunkeln, da sich dieses Volk am Anfang verborgen hielt. Es ist ein sehr menschenähnliches Volk, welches sich jedoch nicht nur durch die Schwimmhäute und eine lederartige, schimmernde Haut von den Menschen unterscheidet, sondern auch einen anderen inneren Körperaufbau hat.

Das Lederartige der Haut kann man meistens aber nur fühlen. Allerdings sorgt diese starke Haut auch dafür, dass es relativ wenige Hautfalten gibt und dadurch sowohl Alter als auch Mimik schwerer zu erkennen sind als für Menschen üblich. Gegen das Licht betrachtet scheint die Haut leicht zu schimmern, etwa wie ein hauchdünner Überzug mit Perlmutter oder wie eine polierte Oberfläche. Es gibt aber keinen Spiegeleffekt, nur jeweils hellere Hautpartien.

Davon abgesehen gibt es aber nur wenig Unterschiede zwischen **Aquora** und **Menschen**. Solange man nicht genau hinschaut könnte jeder **Aquora** für einen Menschen gehalten werden. Ähnlich wie die **Menschen** haben sie auch eine Lebenserwartung von ungefähr 100 Jahren.

Neben den Schwimmhäuten zwischen den Fingern fällt als erstes die Kleidung des Wasservolkes auf. Sie tragen fast immer eine sehr eng anliegende dünne Lederkleidung, die durch spezielle Chemikalien wasserfest gemacht wurde und dadurch auch einen speziellen Glanz erhält. Diese Kleidung behindert in keiner Form beim Schwimmen oder Tauchen.

Aquora haben ein Shiilak genanntes Organ im Körper, das als Sauerstoffspeicher arbeitet. Dies ermöglicht es ihnen selbst bei großen Anstrengungen bis zu drei Stunden ohne Sauerstoff auszukommen. Mit einer sehr guten *Körperkontrolle* kann der Vorrat auf bis zu 15 Stunden gestreckt werden. Das Shiilak lädt sich normalerweise innerhalb von zwei Stunden Luftatmung wieder voll auf. Dafür sind **Aquora** allerdings stärker auf Wasser angewiesen. Sie benötigen



etwa einmal am Tag ein ausgiebiges Vollbad. Bei fehlendem Wasser gelten Abzüge auf alle Proben sowie alle Energien (**AP/LP/MP**). Dieser Abzug beträgt -1 pro Tag ohne Bad oder Dusche.

Wenn ein **Aquora** also 4 Tage lang auf ein Bad verzichten musste, dann hat er einen Abzug von -4 auf jede einzelne Probe. Ein mit einer kräftigen Dusche wird nicht auf den Malus angerechnet, kann einen bestehenden Abzug aber auch nicht aufheben, dazu wird ein Vollbad benötigt.

Im Wasser kann sich der **Aquora** ähnlich gut wie an Land bewegen. Er wird zwar die physikalisch notwendigen Abzüge erhalten (z.B. lassen sich Waffen unter Wasser nicht gut schwingen), aber er wird niemals die sonstigen Abzüge für ungewohnte Umgebung erhalten und genau wissen wie man unter Wasser effektiv arbeitet.

Schwimmen und *Körperkontrolle* erhalten einen Bonus +5.

Die Elfen (ELF)



Elfen sind etwas größer als Menschen (im Durchschnitt 1,80 bis 1,90 Meter) und relativ schlank bis hager. Wenn ein **Elf** seine spitzen Ohren verbirgt kann er durchaus als ein großer, graziler Mensch erscheinen. Es gibt verschiedene Elfenrassen, von denen sich die meisten aber nur in der Hautfarbe und kulturellen Vorlieben voneinander unterscheiden, nicht in regeltechnischen Werten.

Elfen haben eine äußerst hohe Lebenserwartung von mehreren hundert Jahren (je nach Einzelfall zwischen 400 und 1000 Jahre), was sich häufig auf ihre Sicht von der Welt auswirkt. Ihre Kultur legt in der Regel einen sehr hohen Wert auf die Ehre und das Verantwortungsbewusstsein des Einzelnen. Sie erwarten von allen anderen (insbesondere anderen langlebigen Rassen), dass man über die Folgen seiner Handlungen in einigen hundert Jahren nachdenkt und auch die Verantwortung dafür übernimmt.

Einige wenige Elfenreiche haben sich dagegen der eher kurzfristigen Sichtweise menschlicher Herrscher angeglichen. Die **Elfen** dieser Länder werden aber von den anderen **Elfen** größtenteils gemieden.

Elfen sind besonders geschickt und haben ein Talent für Magie. Der grazile Körperbau erschwert ihnen aber das Training von Muskeln und der Konstitution. Kulturbedingt lernen **Elfen** eine schon in ihrer Jugend irgendeine Kunstfertigkeit (*Singen, Tanzen, Zeichnen, Töpfern,...*). Diese Fertigkeit erhält durch die jahrelange Übung immer einen Bonus +5.



Die Feliren (FEL)

Die Herkunft der Katzenmenschen ist ungewiss. Einige sagen, dass die Katzenmenschen aus Konstruierten hervorgegangen sind, während andere behaupten, dass sie in der Zeit zwischen dem Äon des Krieges und dem Äon der Herrschaft zusammen mit Avarion von den Göttern erschaffen wurden (Siehe Teil W - Die Weltbeschreibung). Die verschiedenen Arten der **Feliren** - so ist ihr eigener Name für ihr Volk - lassen aber eine Entstehung durch die Götter wahrscheinlicher erscheinen.

Die Katzenmenschen unterscheiden sich von normalen **Menschen** hauptsächlich durch ihre Körperbehaarung, einen etwa 60-90 cm langen Schwanz und die Kopfform. Die verschiedenen Arten der Katzenmenschen haben aber auch unterschiedliche Fellfärbung und mehr oder weniger menschenähnliche Köpfe. So gibt es bei ihnen Leute, die sich nur durch die Augen und das Fell im Gesicht von einem Menschen unterscheiden, während andere einen vollständig katzenähnlichen Kopf besitzen. Die meisten **Feliren** fallen aber zwischen diese beiden Extreme und haben menschenähnliche Köpfe mit mehr oder weniger vielen Attributen von Katzen.

Eine weitere Unterscheidung bei den Katzenmenschen entsteht durch die Katzenart. Es kann jede beliebige Katzenform von der Hauskatze über den Geparden bis hin zum Löwen in einer Art der Katzenmenschen gefunden werden.

Allen Katzenmenschen gemeinsam sind aber ihre **Geschicklichkeit** und ihre **Schnelligkeit**. Dies bewirkt auch einen Bonus +3 auf *Akrobatik*, *Balance* und *Gelenkigkeit*. Außerdem haben sie an Händen und Füßen einziehbare Krallen, die ihnen einen Bonus +3 beim *Klettern* geben. Dieser Bonus entfällt aber an Metallstangen oder beim Einsatz von Handschuhen und/oder normalen Schuhen.



Im waffenlosen Kampf können **Feliren** die speziellen Kampfstile *Krallen* nutzen. Der jeweils zur Ausbildung passende *Krallen*-Stil (GT für Nicht-Kämpfer, ET bei teilweiser und MT bei voller Kampfausbildung) wird immer in Klasse 2 gelernt.

Alle diese Fertigungsbonuse entfallen, wenn der Felire eine Rüstung mit Behinderung trägt. Auch die *Krallen*-Kampfstile können mit Rüstung nicht eingesetzt werden. Dies gilt nicht wenn die *Rüstung* gut genug trainiert ist um die Behinderung zu vermeiden, aber es begrenzt doch die üblicherweise von Feliren getragenen Rüstungen.

Unabhängig von der getragenen Rüstung gibt es einen Bonus +5 auf *Nachtsicht* und einen Bonus +2 auf alle anderen *Sinne*. Allerdings gilt auch ein Abzug -5 auf *Schwimmen/Tauchen*.

Die Halbelfen (HLF)

Normalerweise sind Mischehen zwischen den Rassen Avarions entweder kinderlos oder die Kinder lassen sich mehr oder weniger deutlich der Rasse eines Elternteils zuordnen. Eine der wenigen Ausnahmen sind die **Halbelfen**. **Halbelfen** sind eine Mischrasse aus **Elfen** und **Menschen**.

Bei **Halbelfen** sind die extremen Vor- und Nachteile der **Elfen** nur noch in abgeschwächter Form vorhanden. Von der Kultur her tendieren sie je nach Erziehung entweder zur menschlichen oder zur elfischen Seite ihrer Herkunft, aber finden häufig bei keiner Seite ihre Heimat:

Für die Elfen (insbesondere die höheren Elfenkulturen, weniger die naturbezogeneren) ist ein **Halbelf** eine Beleidigung der Elfenrasse. Diese Vorurteile führen zwar nur selten zu Handgreiflichkeiten, aber ein **Halbelf** muss damit rechnen, dass er genau wie **Menschen** zum Verlassen von reinen Elfenaststätten aufgefordert wird. Für einen **Halbelfen** ist dies häufig sogar schlimmer als für einen **Menschen**, da man mit **Menschen** noch Geschäfte machen kann während ein **Halbelf** selbst auf offener Straße häufig geschnitten wird.

Die hohe Lebenserwartung von 200-400 Jahren und der deutlich grazilere Körperbau bringen dem **Halbelfen** aber auch bei den menschlichen Kulturen Probleme. Hier liegt das Problem aber darin,



dass alle Freunde und Bekannte deutlich schneller altern als der **Halbelf**. Dies verhindert zwar keine Freundschaften, wird aber zu einem Problem bei der Familiengründung...

Die Halblinge (HBL)

Mit einer Körpergröße von nur 0,7 bis 1 m sind sie eines der kleinsten Völker. **Halblinge** mögen das gute Leben und lehnen nie eine Einladung zu einem Festessen ab, solange es irgendwie möglich ist dort gefahrlos hinzugehen. Ein **Halbling** ist zwar weder im Kampf noch in der Magie besonders gut (viel zu hektisch), aber wenn sie in Ruhe an eine Aufgabe herangehen können, dann zeigt sich sowohl ihre **Geschicklichkeit** als auch ihr Lerneifer:

Wenn ein Halbling gemütlich an eine Aufgabe herangehen kann (d.h. die Aufgabe braucht doppelt so lange wie üblich, mindestens aber 10 Minuten bei einfacheren Aufgaben), dann erhält er einen Bonus +2 auf die Probe – egal welche Fertigkeit.

Der **Halbling** gibt meistens mindestens doppelt so viel wie nötig für gutes Essen und hochwertige Kleidung aus. Es gibt in vielen ärmeren Bevölkerungsschichten Sprichwörter wie "einmal wie ein Halbling leben". Dabei übersehen diese Leute aber, dass der **Halbling** das Geld dazu häufig von Kosten für Ausrüstung oder Waffen abzieht: **Halblinge** tendieren mehr als andere Rassen dazu, über ihre Verhältnisse zu leben.

Ein normales Schwert und alle vergleichbar großen Waffen sind für den **Halbling** bereits Zweihänderwaffen. Die menschlichen Zweihänder sind ihm verboten. Ebenfalls verboten sind der Langbogen und die großen Netze etc.



Die Menschen (MNS)

Die Herkunft der menschlichen Rasse ist nicht genau bekannt. Je nachdem, welche Theorie man bevorzugt, wurden die **Menschen** entweder bei der Konstruktion der Welt von verschiedenen Göttern erschaffen oder stammen aus den letzten Jahrhunderten des Götterkrieges.

Einige Gelehrte führen an, dass der absolute Durchschnitt der menschlichen Rasse einen Ursprung während der Erschaffung Avarions unwahrscheinlich erscheinen lässt, während ihre hohe Anzahl und Vermehrungsrate eher auf ein Datum in den Götterkriegen hindeutet – als billiges und sich schnell ersetzendes Kanonenfutter in den Kämpfen.

Unnötig zu sagen, dass die letztere Theorie bei den **Menschen** auf wenig Akzeptanz stößt, auch wenn "Riesenmengen von Durchschnitt" eine der besten Beschreibungen für die menschliche Rasse ist.

Gelehrte schätzen, dass etwa jedes dritte oder vierte intelligente Wesen auf der ganzen Welt ein **Mensch** ist. Dies hört sich im ersten Moment nicht nach viel an - bis man bedenkt dass dieselben Gelehrten ungefähr 50 intelligente Rassen auflisten.

Die Völker der Menschen unterscheiden sich äußerlich nur durch die Hautfarbe, wobei von weiß über blau und gelb bis schwarz praktisch jede denkbare Farbe irgendwo auftritt. Ein **Mensch** hat normalerweise eine durchschnittliche Lebenserwartung von etwa 100 Jahren. Diese im Vergleich mit einigen anderen Völkern relativ kurze Lebensspanne bewirkt dabei sehr große Unterschiede in den einzelnen menschlichen Kulturen und Regierungsformen. Dies



kommt vom Wunsch nach einem intensiveren Leben kombiniert mit der fehlenden Bereitschaft, eine Planung erst einmal jahrelang mit allen Konsequenzen durchzugehen.

Menschen mit neuen Ideen zur Zivilisation versuchen häufig genug Anhänger zu finden, um ihre Ideen durch eine Siedlungsgründung in der Wildnis auszuprobieren. Je nach der Qualität ihrer Ideen und Anhänger können so stabile Reiche entstehen, aber oft bleiben auch nur Ruinenstädte zurück.

Rassen

AVARION

CR-6



Die Schiriak-Tzah (STZ)

Die **Schiriak-Tzah** (weibliche Form **Schiriak-Tzih**) sind eine entfernt menschenähnliche Rasse mit vier Armen und einem Greifschwanz. Die Arme teilen sich in zwei Paare auf, von denen ein Paar vor dem anderen aus der Schulter herauskommt. Dadurch sind Oberkörper und Schultern wesentlich tiefer als bei einem Menschen, der Oberkörper hat einen etwas größeren Umfang.

Der Greifschwanz ist beweglicher als ein Arm, aber nicht so beweglich wie ein Tentakel. Er besteht aus fünf Knochenstücken von je etwa 15 cm Länge. Am Ende dieses langen Schwanzes befindet sich eine Greifklaue mit vier Gliedern. Diese Greifklaue ist stark, kann aber keine feinen Arbeiten durchführen. Sie ist im Kampf nur einsetzbar wenn man speziell gefertigte Waffen mit passenden Griffen verwendet. Dabei handelt es sich meistens um Stichwaffen, mit denen der **Schiriak-Tzah** im Kampf unter oder zwischen seinen Armen nach vorne stößt.

Die **Schiriak-Tzah** haben eine lederartige dunkle Haut, die an vielen Stellen sehr hart wird. Dies gibt den **Schiriak-Tzah** einen RS-Bonus (untrainiert RS+1) und macht ihre Mimik für Ungeübte unkenntlich. Wenn sich eine Person aber länger mit Angehörigen dieser Rasse beschäftigt kann sie die Gefühle der Schiriak-Tzah aus dem Schimmern und dem Farbwechsel der Augen herauslesen.

Die verschiedenen Kampfvorteile durch die zusätzlichen Glieder werden über den speziellen Kampfstil *Schiriak-Tzah* trainiert, der mit jedem beliebigen normalen Kampfstil kombiniert eingesetzt werden kann.



Es gibt relativ wenige **Schiriak-Tzah** und die ersten geschichtlich bestätigten Kontakte fanden erst vor etwa 500 Jahren statt. Dies führt bei vielen Gelehrten zu der Überzeugung, dass die **Schiriak-Tzah** eine aus Konstruierten hervorgegangene Rasse sind. Nur wenige Gelehrte vertreten die Ansicht dass die **Schiriak-Tzah** einfach nur sehr lange im Verborgenen gelebt haben. Von den **Schiriak-Tzah** selber wird weder die eine noch die andere Theorie bestätigt, das Volk hüllt sich dazu genauso in Schweigen wie zu der durchschnittlichen Lebenserwartung.

Die Zwerge (ZWG)

Die traditionelle Auffassung vieler Rassen über **Zwerge** ist, dass alle **Zwerge** entweder Baumeister, Schmiede oder Kämpfer seien. Dies ist allerdings nicht korrekt, sondern nur ein Vorurteil das aufgrund der pragmatischen Natur der **Zwerge** entstand:

In den Zwergenstädten ohne (oder mit wenig) fremden Rassen gibt es **Zwerge** in jedem Beruf vom Bäcker über Schneider bis zum Zimmermann. In gemischten Städten dagegen ziehen die **Zwerge** es vor Berufe auszuüben in denen sie besser sind als die meisten anderen Rassen. Von dem größeren Einkommen können sie dann bessere Ausrüstung anschaffen und einen höheren Lebensstil halten als wenn sie für alles selber sorgen würden.

Die 1m bis 1,3m großen **Zwerge** sind sehr robust gebaut und relativ stark, was ihnen in Berufen mit körperlicher Anstrengung einige Vorteile verschafft. Außerdem haben sie ein besonderes Auge für feine Strukturen in verschiedensten Materialien. Auf diese Art können sie Steine und Metalle besser zuordnen und qualitativ einschätzen, aber auch Geheimtüren durch Brüche in der durchgehenden Struktur einer Wand erkennen.

Dies wird durch einen *Sinne*-Bonus +5 auf die Proben, die feine Strukturen oder kleine Teile erkennen sollen, dargestellt. Allerdings gilt der Bonus nur aus der Nähe, der Zwerg muss mindestens auf ein bis zwei Meter an die zu untersuchende Stelle herangehen.

Die Lebenserwartung eines **Zwerges** liegt bei etwa 400 Jahren, aber diese Spanne wird nur von wenigen **Zwergen** voll ausgeschöpft.



Viele **Zwerge** sterben deutlich früher (die durchschnittliche Lebensdauer liegt bei 250-300 Jahren), weil sie sich oder anderen etwas durch die Bewältigung schwerer Aufgaben beweisen wollen. Das Vorurteil vom dickschädeligen **Zwerg** wird immer wieder erneut bewiesen, wenn ein 250-jähriger alter **Zwerg** zeigen will dass er noch nicht zum alten Eisen gehört und im Alleingang eine Skeletthorde fertig machen will.



CT: Talente

Was sind Talente?

Talente sind Besonderheiten, die einen Charakter von anderen Personen gleicher Ausbildung unterscheiden. Dabei ist hier der Begriff Talent als Sammelbegriff für jede beliebige Form der Besonderheit zu verstehen - vom gefundenen Gegenstand über spezielle Schulungen bis zu angeborenen Eigenheiten.

Viele Talente geben einer Figur Vorteile, während andere Talente eher Nachteile oder Behinderungen darstellen. Oft liegt die Wahrheit aber irgendwo dazwischen. Ein Talent hat vielfach sowohl positive als auch negative Aspekte.

Je nach Art des Talent es muss man unterschiedlich viele Talentpunkte bezahlen bzw. erhält für eher negative Talente eine Gutschrift. Dabei dienen die Talentpunkte auch dem ungefähren Ausgleich zwischen den Rassen – wenn eine Rasse mehr sonstige Vorteile hat, dann hat sie weniger Talentpunkte und umgekehrt.

Theoretisch kann man über Talentpunkte jede beliebige Besonderheit des Charakters bezahlen. Dies unterliegt der Entscheidung des Spielers, der auch noch andere Talente als die in diesen Listen stehenden entwerfen und einsetzen kann.

Wie setzt man Talente ein?

Die Talente sollen einem Charakter Besonderheiten geben, die das Spiel mit der Figur interessanter machen. Dies funktioniert natürlich nicht wenn man zu viele Talente hat – diese würden kaum eingesetzt werden. Aus diesem Grunde sollte man bei der Auswahl der Talente vorsichtig sein. Insbesondere die Anzahl der überwiegend negativen Talente sollte vom Spielleiter begrenzt werden, damit diese nicht zu reinen Punktelieferanten reduziert werden.

Es gibt verschiedene Vorstellungen einer geschickten Auswahl von Talenten. Man kann zum einen einfach hingehen und aus den Talenten diejenigen Vorteile auswählen, welche die normale Ausbildung des Charakters verstärken und verbessern. Dies kann ein Kampfbonus für einen Kämpfer oder Zaubersprüche für einen Zauberer sein. Eine solche Auswahl führt häufig zu Charakteren, die auf einem Gebiet sehr stark, in vielen anderen Bereichen aber eher schwach sind.

Eine weitere Variante ist der Einsatz der Talente, um eine Charakterklasse in eine etwas andere Richtung als ursprünglich vorgesehen zu lenken. Avarion enthält eine Vielzahl von verschiedenen Gilden und Rassen, zwischen denen der Spieler wählen kann. Es gibt aber niemals genug Charakterklassen, um jeden beliebigen Spielerwunsch erfüllen zu können. Wenn ein Spieler z.B. einen Charakter mit vielen Fertigkeiten und etwas Magie wünscht, dann kann er einen **Gelehrten** oder einen **Streuner** wählen. Wenn aber der **Gelehrte** zu akademisch wirkt und der **Streuner** aufgrund der fehlenden professionellen Berufsfertigkeiten ausscheidet, dann kann der Spieler auch einen nichtmagischen Charakter nehmen und ihm über angeborene Talente etwas zusätzliche Magie verschaffen.

In vielen Rollenspielrunden geht es aber gar nicht darum, den stärksten und besten Charakter zu haben. Spieler können auch Widersprüche in den Talenten auswählen, um das Rollenspiel innerhalb der Gruppe interessanter zu machen. Wer kennt nicht das Adelsöhnchen, das es sich trotz Glaskinn in den Kopf gesetzt hat, ein berühmter Krieger zu werden ("und jetzt erst recht!!!") oder den

Talente	
Tabelle	CT-2
Allergien	CT-3
Ängste	
Attributstalente	CT-5
Fertigkeitstalente	CT-8
Freunde und Feinde	
Geistige Talente	
Körperliche Talente	CT-9
Magische Talente	CT-10
Objekte	CT-11
Reichtum	CT-12
Sonstige Talente	CT-13
Soziale Talente	
Sucht	

Magier, dem immer im unpassenden Moment der Zauberspruch versagt. Derartige Charaktere mit ihren Eigenarten sind oft interessanter und führen zu mehr Spielspaß und Interaktion als einfache Stereotype.

Die richtige Vorgehensweise zur Auswahl der Talente ist immer von der Zusammensetzung der Rollenspielrunde und der Kampagnenplanung des Spielers abhängig. In der geplanten High-Fantasy-Runde mit den berühmten Helden ist der Tunichtgut genauso fehl am Platz wie der fehlerlose Paladin in einer eher vom Film Noir inspirierten Kampagne.

Auf keinen Fall aber sollen die Talente als Regelmechanik zum Bruch des Spielgleichgewichtes verwendet werden.

Die Kosten eines einzelnen Talent es aus den vorgegebenen Listen sind deshalb niemals verbindlich, sondern nur als Richtwert anzusehen. Der Spielleiter muss den Wert in Abhängigkeit von dem gewählten Charakter und seiner Kampagnenplanung anpassen. So ist ein **St-Abzug** für einen **Heiler** eine deutlich geringere Behinderung als für einen **Ritter**, während auf der anderen Seite ein Ring mit einem Zaubersbonus für einen **Hexer** wertvoller ist als für einen **Paladin**.

Es werden keine festen Regeln für diese Punkteanpassung gegeben. Der Spielleiter muss die genauen Kosten je nach seiner Kampagnenplanung angleichen. Generell kann man sagen, dass die angegebene Punktzahl von einer durchschnittlichen Benutzung dieses Talent es ausgeht. Wenn eine Gilde für ein Talent also keine Verwendung hat, dann tendieren die Kosten zu null, während bei genau auf die Ausbildung wirkenden Talenten die Kosten (sowohl positiv wie negativ) verstärkt werden.

Außerdem sollte der Spielleiter vor der Charaktererschaffung eine Grenze für negative Talente setzen. Ob er dabei sagt dass kein Charakter mehr als ein (zwei, drei,...) negatives Talent haben darf oder die Grenze über die maximale Zahl an gewonnenen Talentpunkten setzt bleibt ihm überlassen. Generell gehen negative Talente aber in großen Spielrunden schneller unter als in kleinen Gruppen, deshalb sollte die Grenze bei 10 Spielern deutlich niedriger liegen als bei 5 Spielern.





Talente

AVARION

CT-2

Wie werden Talente ausgewählt?

Talente werden normalerweise in einer gemeinsamen Absprache zwischen Spieler und Spielleiter festgelegt. Der Spieler nennt seine Wünsche und der Spielleiter teilt ihm daraufhin mit, wie viele Talentpunkte er dafür einsetzen müsste. Wenn der Preis zu hoch ist, muss der Spieler entweder einige Talente weglassen oder aber zusätzlich negative Talente auswählen um die Vorteile auszugleichen. Der Spielleiter kann in diese Auswahl eingreifen und sowohl einige Talente verbieten, für andere Talente Bedingungen stellen oder geheime Talentpakete anbieten. Ein geheimes Talentpaket wäre z.B. wenn der Spielleiter sagt „Dein Charakter ist bei den Großeltern aufgewachsen, die immer seltsam ausweichend waren wenn die Sprache auf Deine Eltern kam. Zum Abschied überreicht Dir dein Großvater einen seltsam verzierten Kasten und sagt das dies ein Geschenk sei, das Dein Vater bei Deiner Geburt für den Tag deponiert hat, an dem Du in die Welt ziehst – dieses Talentpaket kostet Dich 2 Talentpunkte“.

Name/Gruppe	Kosten	Seite
Allergien		
Materialallergie	var	CT-3
Nahrungsalergie	var	CT-3
Magieallergie	var	CT-3
Himmelslichtallergie	-3	CT-3
Mag. Metallallergie	-5	CT-4
Attributtalente		
Muskulös I, II	2/4	CT-5
Schwächlich I, II	-2/-4	CT-5
Unkontrollierbare Stärke	6	CT-5
Robust I, II	3/5	CT-5
Kränklich I, II	-3/-5	CT-5
Widerstandskraft	6	CT-5
Geschickt I, II	3/5	CT-5
Ungeschickt I, II	-3/-5	CT-5
Goldenes Händchen	7	CT-5
Gute Reflexe I, II	3/5	CT-6
Kampfstarre I, II	-3/-5	CT-6
Hyperaktiv	7	CT-6
Schönheit I, II	3/5	CT-6
Hässlich I, II	-2/-4	CT-6
Supermodell	5	CT-6
Lerneifer I, II	3/5	CT-6
Lernschwäche I, II	-3/-5	CT-6
Genie	7	CT-6
Willensstärke I, II	3/6	CT-7
Willensschwäche I, II	-3/-6	CT-7
Dickköpfigkeit	8	CT-7
Magiebegabt I, II	5/8	CT-7
Magieschwach I, II	-3/-6	CT-7
Magon	10	CT-7

Es ist jetzt Sache des Spielers herauszufinden, ob sein Vater ein verfolgter Meisterdieb (gesucht, -2 TP) war, der eine starke magische Brosche (4 TP) hinterlassen hat oder ob man der Erbe eines Grafen ist (6 TP), der mit dem Beweis in dem Kasten den Titel von dem schurkischen Bruder einfordern kann, der einen lieber tot sehen würde (-4 TP).

Die Bestätigung der Talente durch den Spielleiter ist in jedem Fall erforderlich, damit man die Kampagnenplanung nicht durcheinander bringt und auch keine sinnlosen Vorteile wählt. So ist ein Vorteil in Form eines Familienschwertes nicht geeignet, wenn der Spielleiter schon im Anfang der Kampagne eine Entführung auf dem Sklavenmarkt plant. Da würde der Spieler für einen Vorteil teure Punkte zahlen, der ihm schon am zweiten Spieltag wieder geraubt wird.

Fertigkeitstalente		
Bonus in [Fertigkeit]	var	CT-8
Abzug in [Fertigkeit]	var	CT-8
Zusätzlicher Kampfstil	2 – 24	CT-8
Zusätzliche Profi-Ausbildung	3/5	CT-8
Zusätzliche Spezialfertigkeit	var	CT-8
Körperliche Talente		
Beidhändigkeit	1	CT-9
Kurzlebigkeit	0/-4	CT-9
Langlebigkeit	Je 1	CT-9
Regenerationskraft I, II, III	2,4,8	CT-9
Magische Talente		
Beschwörungsgruppe	3/5	CT-10
Fokus	4	CT-10
Magische Tätowierung	1 – 5	CT-10
Magische Wirkung	1-3/MS	CT-10
Vertrauter	4	CT-10
Zauber ohne Wirkungsgrenze	1/MS	CT-10
Zusätzlicher Zauberspruch	1/MS	CT-10
Objekte		
Qualitätsarbeiten	var	CT-11
Magische Gegenstände	var	CT-11
Reichtum		
Bankrott	-3	CT-12
Bettler	-2	CT-12
Arm	-1	CT-12
Normal	0	CT-12
Wohlhabend	1	CT-12
Reicher Charakter	3	CT-12
Sonstige Talente		
Begleiter	Var	CT-13
Erfahrung	1	CT-13
Glück I	3	CT-13
Karma	2/Pkt	CT-13
Orientierungslos	-1/Stf	CT-13
Positionssinn	1	CT-13
Tarnausbildung	4	CT-13

Talenttabelle





Allergien

Ein Charakter kann gegen verschiedenste Substanzen allergisch sein, aber die Ergebnisse und die Regeln dafür sind immer identisch. Die Wirkungstabelle spricht deshalb nur von der allergischen Substanz. Sobald der Charakter mit der kritischen Substanz in Berührung kommt, dann muss er mit 1W20 (+/- der verschiedenen Boni und Mali für Menge, Empfindlichkeit etc.) würfeln und das Ergebnis auf der Allergie-Tabelle ablesen.

Jede Allergie kann leicht (+5), normal (0) oder schwer (-5) sein. Die in den Listen unten angegebenen durchschnittlichen Gutschriften beziehen sich dabei immer auf eine normale Allergie. Bei einer leichten Allergie sollte man nur 2/3 der Talentpunkte bekommen, während bei einer schweren das Anderthalbfache des angegebenen Wertes als Richtschnur genommen werden kann.

Die genaue Höhe der Gutschrift ist aber immer noch eine Entscheidung des Spielleiters, da hier auch die Häufigkeit des Kontaktes während der Kampagne berücksichtigt werden muss.

Eine Allergie kann normalerweise nicht mehrfach gewählt werden. So kann ein Charakter mit dem Magon-Talent (Attributstalent das die Metallallergie enthält, nicht in den Grundregeln) nicht noch mal die Metallallergie wählen. Durch die Kombination mehrerer Ursachen mit gleicher Wirkung kann aber eine mehrfache Allergie auftreten. So ist die Metallallergie ein Teil der Charakterbeschreibung der **Druiden** und ist auch der Nachteil bei der Anwendung bestimmter magischer Gegenstände.

Wenn nun ein Spieler einen **Druiden** (normale Metallallergie) mit einem Magon-Talent (schwere Metallallergie) spielen möchte und womöglich noch eine magische Rüstung mit dem Nebeneffekt einer leichten Metallallergie einsetzt, dann werden diese Allergien zu einer Probe zusammengefasst. Basis ist dabei der schlimmste Abzug (im Beispiel -5 durch schwere Metallallergie). Für jede weitere leichte Allergie der gleichen Art gibt es einen zusätzlichen Abzug von -1, für normale bzw. weitere schwere Allergien gilt ein weiterer Abzug von -2 bzw. -3.

Der **Druide** im Beispiel würde seine Allergieproben zur Metallallergie also mit einem gesamten Malus von -8 ablegen.

Je nach Art der allergischen Substanz gerät man auf verschiedenen Wegen in Kontakt mit dem Mittel. Meistens ist dies eine normale Berührung, aber bei einigen Stoffen wirkt die Allergie erst beim Essen oder aber schon in der größeren Umgebung (Pollenflug). Ein weiterer Aspekt bei der Allergie ist die Häufigkeit, mit der dieser Stoff in der Umgebung der Kampagne vorkommt.

Beides zusammen bestimmt wie oft der Charakter Probleme mit der Allergie bekommt und wie viele Talentpunkte er deshalb für diesen Nachteil erhält. Dies wird vom Spielleiter bei der genauen Werteangabe berücksichtigt. Aus diesem Grund sind die verschiedenen Beispielallergien im folgenden auch nach Art und Häufigkeit aufgeführt. Diese Verteilung kann vom Spielleiter angepasst werden, da in einer Höhlenkampagne relativ selten Gräserpollen zu erwarten sind, während sie an der Oberfläche äußerst weit verbreitet sind.

Materialallergie

Wenn der Charakter gegen ein bestimmtes Material allergisch ist, dann wird die Allergie bei einem Kontakt mit dem Material geprüft. Normalerweise ist dafür ein direkter Hautkontakt nötig. Dieser Hautkontakt wird aber etwa bei Pollenallergie schon durch feinste Sporen erreicht, ohne dass der Charakter etwas von der Berührung spürt – abgesehen von den Auswirkungen natürlich.

Seltenes Material (-1): Seide, Holz eines bestimmten Baumes, Haare eines Lebewesens
Allgemeines Material (-2): Pollen, Gräser
Häufiges Material (-4): Eisen, Granit, Insekten

Nahrungallergie

Eine Nahrungallergie bedeutet, dass der Charakter den Stoff essen muss um die allergische Reaktion auszulösen. Wenn man gegen die Nahrung „Fisch“ allergisch ist, dann kann man Fische berühren oder bekämpfen - man darf sie nur nicht essen. Dies ist der Unterschied zu einer Allergie gegen die Wesen „Fisch“, wo schon der Hautkontakt die Allergie auslöst.

Dafür kann man bei einer Nahrungallergie den Auslöser aber nur schwer entfernen und hat häufiger Erstickungsanfälle oder ähnlich schwere Probleme.

Seltene Nahrung (-1): Kiwi, Heuschrecken, Tiefmeer-Tang etc.

Allgemeine Nahrung (-1): Rindfleisch, Fisch, Äpfel etc.

Häufige Nahrung (-2): Brot, Torn, Kartoffeln etc.

Magieallergie

Einige Charaktere reagieren allergisch auf Magie. Diese Charaktere müssen eine Allergieprobe ablegen, wenn Sie entweder Ziel eines Zauberspruches sind, diesen selber zaubern oder wenn sie magische Gegenstände tragen/einsetzen. Es kann sehr interessant werden, wenn ein Zauberer gegen jede Magie III und höher allergisch ist – allerdings nur wenn die Kampagne allgemein dafür ausgelegt ist, z.B. weil es um die Beseitigung eines Fluches auf allen Zauberern geht oder es eine Spaß-Kampagne mit vielen solchen Problemen ist. In einer normalen Kampagne wird ein solcher Zauberer nur sehr schwer spielbar sein.

Seltene Magie (-2): Magie IV und äquivalente Zauber

Allgemeine Magie (-4): Magie III und höher

Häufige Magie (-6): Magie I und besser

Himmelslichtallergie (-3)

Mit dieser Form der Allergie bekommt ein Charakter Probleme sobald er sich im Sonnenlicht (mit avarionischen Worten im Himmelslicht) aufhält. Er hat keine Probleme mit Fackellicht oder bei bewölkten Tagen, aber sofortigen Ausschlag im Sonnenschein. Bei einer abergläubischen Dorfbevölkerung ist so etwas schon ausreichend, um als Vampir verfolgt zu werden. Der Effekt ist übrigens tatsächlich derselbe, die Regeln für einige Vampirarten arbeiten mit einer mehr oder weniger schweren Sonnenlichtallergie. Schwache Vampire wie die aus den Hexerritualen verbrennen zwar





bei Himmelslicht wirklich sofort, aber für mächtigere Gegner wird die Sonnenlichtallergie eingesetzt.

Magische Metallallergie (-5)

Die magische Metallallergie unterscheidet sich von einer normalen Allergie dadurch, dass bereits die Körperaura auf das Metall reagiert. Während bei einer normalen Allergie auf Metall eine Vermeidung von Hautkontakt durch Umwickeln beziehungsweise im Falle von Kupfermünzen das Tragen in einer Geldbörse die Auslösung der Allergie verhindert, kann ein Charakter mit dieser magischen Allergie das Metall noch nicht einmal im Rucksack tragen und braucht für alles (selbst Gürtelschnallen oder Küchenmesser) Spezialanfertigungen.

Lediglich Edelmetalle (Silber, Gold) und magische Edelmetalle (Mithrilsilber, Zwergengold etc.) können am Körper getragen werden. Wenn anderes Metall getragen wird muss alle 5 Minuten eine Allergieprobe abgelegt werden. Dies gilt auch für Waffen und Münzen aus normalen Metallen. Händler freuen sich natürlich über so etwas, da sie nach Sonderanfertigungen (Gürtel mit Holz- oder Silberschnalle) häufig das (kupferne) Wechselgeld behalten können. Diese magische Allergie kann angeboren sein, ist aber oft auch das Ergebnis von speziellen Ausrichtungen des magischen Trainings wie

bei den Druiden und einigen anderen Gilden. Wenn die Allergie das Ergebnis einer Ausbildung ist, dann gibt es keinerlei Bonuspunkte aus diesem Talent. Die Aufhebung einer derartigen Allergie antrainierten ist je nach



Wert	Auswirkung
-5 (oder tiefer)	Lebensgefährliche allergische Reaktion: Der Charakter muss jede Minute eine Ko -Probe auf 20 ablegen. Jeder Fehlschlag bedeutet einen Verlust von 1W6 LP durch Erstickungsanfälle und erhöht den Zielwert für die nächste Ko -Probe um je 5 Punkte bis zur ersten gelungenen Probe. Unabhängig der Ko -Proben fällt seine Ausdauer automatisch auf Null, er kann durch die Juck- und Niesreize keine Aktionen mehr vornehmen. Der Charakter muss aus dem Allergiebereich entfernt und alle kritischen Substanzen von ihm abgewaschen werden. Bis zur vollständigen Entfernung der allergischen Substanz müssen diese Proben einschließlich der LP -Verluste fortgesetzt werden. Achtung: Dieses Ergebnis kann nur bei schwerer Allergie oder einem anderen Malus und gleichzeitig einer 1 auf 1W20 (Patzer mit -5) entstehen.
-4 bis 0	Schwerste allergische Reaktionen: Die Ausdauer des Charakters wird auf Null gesetzt, er kann aufgrund der Juck- und Niesreize keinerlei Aktionen durchführen. Solange der Charakter direkten Kontakt mit der Substanz hat, muss er jede Minute eine Ko -Probe auf 20 ablegen. Jeder Fehlschlag kostet 1 LP . Nachdem der direkte Kontakt mit der Substanz abgebrochen ist, müssen die Proben noch für 10 Minuten fortgesetzt werden. Ein vollständiges Abwaschen/Ausscheiden der Substanz beendet die Proben sofort.
1 bis 5	Schwere allergische Reaktion: Der Charakter wird von Juck- und Niesreizen geschüttelt und kann keine Handlungen mehr vornehmen. Für die Dauer des Kontaktes und ca. 5 Minuten länger ist seine Ausdauer effektiv auf Null gesetzt. Er kann nach dem Ende des Allergiekontaktes durch eine gelungene Ko -Probe einen Ausdauerpunkt ohne Pause zurückgewinnen. Für mehr Ausdauer oder bei misslungener Probe gelten die normalen Regeln zur Erholung.
6 bis 10	Mittlere allergische Reaktion: Der Charakter wird durch Juckreize und niesen aus jeder Konzentration gerissen. Seine Ausdauer beträgt nur noch 1 AP und jede Aktion geschieht mit einem Probenmalus -10. Außerdem kann der Charakter keine Aktion ausführen, die länger als 10 Sekunden dauert - alle längeren Aktionen auf jeden Fall durch Niesen unterbrochen werden.
11 bis 15	Leichte allergische Reaktion: Der Charakter verliert die Hälfte seiner Ausdauer (Restpunkte aufrunden) und führt alle Aktionen mit einem Malus von -5 aus. Er kann die Juckreize und Niesanfälle kurzzeitig unterdrücken, um auch längere Aktionen durchzuführen.
16 bis 19	Allergische Reize: Ständiges Jucken und Niesen kosten den Charakter 1 AP pro Minute und einen Malus -2 auf alle Aktionen.
20 und mehr	Keine allergische Wirkung

CT-T2: Probenmodifikatoren sind eine schwere (-5) oder leichte (+5) Allergie sowie bei hohen Mengen an allergischen Stoffen ein Abzug von bis zu -5 nach Spielleiterentscheidung.





Attributstalente

Die erste Gruppe von Talenten bewirkt hauptsächlich Veränderungen an den **Attributen**. Jedes einzelne dieser Talente hat aber auch Auswirkungen, die nicht im normalen Spielverlauf durch Training erreicht oder aufgehoben werden können. Die genannten Pluspunkte und Abzüge beziehen sich dabei immer auf den Hauptwert und nicht den Wert für die Proben.

Ein Attributswert darf nicht durch eine Kombination mehrerer Abzüge (z.B. **Rasse**, **Attributstalent** oder **Fluch**) schon bei der Erschaffung auf Null oder tiefer fallen. In solchen Fällen muss der Spieler einen ausreichend hohen Würfelwert verwenden um über 1 zu bleiben. Die niedrigsten Würfelergebnisse müssen dann auf andere Attribute gelegt werden.

Bei den normalen Attributstalenten kann ein Charakter beliebig mehrere auswählen und die Kosten bzw. Bonuspunkte kombinieren. Dies gilt allerdings nicht für die so genannten Supertalente. Dies sind diejenigen Talente, die auf ein Attribut einen Bonus von fünf Punkten geben, dies aber auch mit Nachteilen verbinden. Sobald für einen Charakter eines dieser +5-Talente gewählt wird, darf der Charakter kein zweites Attributstalent mehr erhalten – weder Vor- noch Nachteil noch ein weiteres Attribut +5.

Muskulös I (2), II (4)

Der Charakter ist entweder aufgrund seiner Natur oder besonderen Trainings stärker als normal. Dies bewirkt einen Bonus von +1 bzw. +2 auf **Stärke**. Außerdem kann er dieses Attribut leichter als normal trainieren: der **EP-Faktor** ist auf 9 (8) gesenkt.

In beiden Fällen kann er das Doppelte des normal angegebenen Gewichtes tragen bevor die **Ausdauerabzüge** verwendet werden müssen.

Schwächlich I (-2), II (-4)

Der Charakter hat einen Abzug von -1 (-2) auf **Stärke**. Die Steigerung dieses Attributes ist auf einen **EP-Faktor** von 11 (12) verteuert. Außerdem kann er nur die Hälfte des üblichen Gewichtes als normale Belastung tragen bevor die **AP-Abzüge** einsetzen.

Unkontrollierbare Stärke (6)

Der Charakter ist extrem stark. Leider wird er niemals in der Lage sein, diese Kraft genau zu kontrollieren. Er erhält einen Bonus von +5 auf sein **Stärke**-Attribut und steigert dieses Attribut mit einem **EP-Faktor** 7.

Jedes mal, wenn der Charakter etwas Empfindliches in die Hand nimmt, muss er eine **Ge**-Probe machen. Bei einem misslingen dieser Probe drückt er zu stark zu und beschädigt den Gegenstand oder die Person. Selbst bei einer Begrüßung muss er aufpassen, dass er z.B. die Hand eines Kleinkindes nicht zerquetscht.

Im Kampf schlägt er so unkontrolliert zu, dass seine Waffe häufiger als normal beschädigt wird oder zerbrechen kann. Je nach Spielleiter kann sich dies durch erhöhte Wartungskosten (Du musst Dein Schwert beim Schmied richten lassen) oder durch Bruchproben (Wenn du jetzt eine 18-20 würfelst, ist die Axt zerbrochen)

auswirken.

Robust I (3), II (5)

Der Charakter ist sehr robust gegenüber Verletzungen und Krankheiten. Er hat einen Bonus +1 (+2) sowohl auf die **Konstitution** als auch auf die natürliche Heilung pro Tag. Das letztere führt nicht nur zu einer schnelleren Erholung von Wunden, sondern beschützt ihn auch vor Problemen bei unzureichender Versorgung (siehe Regeln zur Wundheilung). Die Steigerungskosten für **Ko** sind auf einen **EP-Faktor** von 9 (8) gesenkt.

Kränklich I (-3), II (-5)

Die Wunden dieses Charakters heilen schlechter und er ist anfällig für Krankheiten und Wundfieber. Der Malus von -1 (-2) wirkt sowohl auf die **Konstitution** als auch auf die natürliche Heilung. Das letztere erfordert für diesen Charakter immer eine besondere Sorgfalt bei Wunden, weil er bei normaler Versorgung durchaus noch **Lebenspunkte** verlieren kann. Der **EPF** ist wie bei allen Attributsnachteilen üblich auf 11 (12) erhöht.

Widerstandskraft (6)

Dieser Charakter hat einen Bonus von +5 sowohl auf die **Konstitution** als auch auf die natürliche Heilung. Er ist allerdings auch stärker als normal auf diese natürliche Heilung angewiesen, da auch Medikamente vom Körper als Fremdstoffe bekämpft werden und nur verringerte oder keine Wirkung zeigen.

Dieser Effekt ist in allen Punkten identisch mit der Resistenz gegen Kräuter, die für einen Charakter mit diesem Talent immer gilt und auch schon in diesen Talentkosten eingerechnet ist. Der Charakter kann die Resistenz gegen Kräuter kein weiteres Mal auswählen oder dafür extra Punkte erhalten. Diese Auswirkungen sind bei einer Gruppe ohne Heilzauber besonders schwerwiegend und erfordern ggfs. Preisanpassungen je nach Häufigkeit und Bedarf der Heilkräuter in der Kampagne.

Der **EP-Faktor** der Konstitution beträgt für diesen Charakter 7.

Geschickt I (3), II (5)

Der Charakter ist besonders geschickt und erhält einen Bonus von +1 (+2) auf die **Geschicklichkeit**, deren **EP-Faktor** auch auf 9 (8) reduziert wird. Darüber hinaus gibt es keine besonderen Vorteile, aber eine hohe **Ge** reduziert die Kosten für viele *Fertigkeiten*.

Ungeschickt I (-3), II (-5)

Der Charakter hat einen Abzug von -1 (-2) auf die **Geschicklichkeit**. **Ge** wird außerdem mit einem **EP-Faktor** von 11 (12) gesteigert.

Das goldene Händchen (7)

Dieser Charakter hat extrem grazile und geschickte Hände und einen passenden Körperbau. Er erhält einen **Ge**-Bonus von +5 und steigert die Geschicklichkeit mit einem **EP-Faktor** 7, aber seine Hände sind sehr empfindlich:

Wunden an den Händen bluten doppelt so stark wie normal und heilen nur mit halber Geschwindigkeit. Außerdem hat er während einer Wunde an den Händen einen **Ge**-Malus von -5 und dauernd leichte Schmerzen. Bei der Ausübung von Tätigkeiten, die die Hände belasten (Klettern, Schlagwaffen etc.) muss er regelmäßig **Ko**-Proben gegen Schmerzen machen.

Normale Handschuhe von ausreichender Dicke zum Schutz der Hände sind zu grob für Feinarbeiten und heben den Talenteffekt





teilweise auf. Solange der Charakter solche Handschuhe trägt hat er bei Feinarbeiten einen Malus -3 auf die **Ge**. Zusätzlich gilt der Charakter als Beidhändig und hat einen Bonus von +2 auf **Körperkoordination**.

Gute Reflexe I (3), II (5)

Der Charakter ist sehr schnell und kann sich insbesondere in Kämpfen auch schnell bewegen. Er hat einen Bonus von +1 (+2) auf die **Schnelligkeit** und zusätzlich auf die **Initiative** in Kämpfen. Die **Schnelligkeit** hat hiermit einen **EP-Faktor** von lediglich 9 (8).

Schlechte Reflexe I (-3), II (-5)

Der Charakter ist langsam und wird auch leicht überrascht. Er hat einen **Sc-Malus** von -1 (-2) bei einem erhöhten **EP-Faktor** von 11 (12) für die **Schnelligkeit**. Außerdem wird die -1 (-2) auch von der **Initiative** abgezogen.

Hyperaktiv (7)

Dieser Charakter ist schneller und aktiver als es seiner Umgebung oft lieb ist. Er hat einen **Sc-Bonus** von +5 bei einem **EP-Faktor** von 7. Seine **Initiative** wird im Kampf mit 2W6+Initbasis ausgewürfelt (d.h. er hat einen Bonus von +1W6).

Er ist allerdings kein Freund von Planungen oder Besprechungen. Bei solchen Anlässen kann er ebenso wenig still sitzen bleiben wie bei gesellschaftlichen Vorträgen oder sonstigen Veranstaltungen. Dies macht ihm insbesondere bei konservativen NPCs nur wenige Freunde.

Ein weiteres seiner Probleme ist seine schnelle Sprechweise. Diese führt in seiner Umgebung des Öfteren zu Intelligenzproben, ob man dieses superschnelle Gebrabbel verstanden hat oder ob man ihn doch zur langsamen Wiederholung auffordern sollte.

Der Wert dieses Talent es hängt sehr stark von der geplanten Kampagne ab. Wenn der Schwerpunkt auf Kämpfen liegen soll, dann ist diese Figur schwer zu besiegen und das Talent teurer als hier angegeben.

Wenn die Kampagne dagegen viele Interaktionen mit PCs enthält und der SL z.B. entscheidet, dass der **Sc-Bonus** auf Verhandlungsfertigkeiten als Malus gewertet wird (Ungeduld bei Verhandlungen und schwer verständlich), dann liegen die Kosten in bezahlbaren Bereichen (5-6 Talentpunkte). Die angegebenen Kosten gehen von einem Mittelweg aus, bei dem die Schnelligkeit in Kämpfen ab und zu wichtig wird, wo es aber auch Abzüge in den Interaktionen mit anderen Figuren gibt.

Schönheit I (3), II (5)

Dieses Talent verschafft der Figur eine besondere Ausstrahlung, die zu vielen Vorteilen im sozialen Bereich führen kann.

Die vollständigen Auswirkungen dieses Talent es werden vom Spielleiter jeweils nach der Situation festgelegt, da ein besonders gutes Aussehen sowohl Vor- als auch Nachteile haben kann. Für die Regeln gibt es lediglich einen **Ch-Bonus** +1 (+2) bei **EP-Faktoren** von 9 (8) Punkten.

Hässlich I (-2), II (-4)

Ein Charakter mit diesem Talent ist von der Natur mit einem weniger

angenehmen Äußeren gesegnet. Er hat einen Abzug von -1 (-2) auf **Charisma**.

Die Ursache dafür kann eine unangenehme Narbe, einfach das Verhalten und Auftreten oder irgend eine Eigenart sein, die innerhalb von 1-2 Minuten nach der Begegnung auch ohne Gespräch auf alle etwas Abstoßend wirkt.

Der **EP-Faktor** ist 11 (12).

Supermodell (5)

Diese Figur wird zu einem Paradebeispiel eines Mannes oder einer Frau. Der Charakter wird mit einem Bonus von **Ch+5** in jedem Dorf sofort alle Augen auf sich lenken.

Dies wird ihm bessere Preise oder sonstige Vergünstigungen oder Geschenke von den meisten Bewohnern geben, aber auch weniger nette Reaktionen von den bisherigen Dorfkönigen oder -Schönheiten. Bei größeren Städten fällt man den oberen Chefs natürlich weniger auf, da man teilweise in der Masse untergeht. Dafür finden sich dort aber immer wieder besondere Händler, die den Charakter zu einem Auftritt auf dem Sklavenmarkt „einladen“ - es gibt schließlich immer Bedarf für schöne Männer und Frauen.

Der **EP-Faktor** von **Charisma** ist hier 7.

Die Kosten dieses Talent es sind auch stark von der Kampagne abhängig. Wenn der Spielleiter alle Händler als stark berechnend spielt (so dass nur die geringeren Fertigungskosten als Vorteil bleibt) und gleichzeitig die Anzahl der Probleme durch zweideutige Einladungen erhöht, dann kann dieses Talent deutlich billiger werden. Der angegebene Preis geht davon aus, dass der Charakter ab und zu mal ein paar Werbegeschenke erhält, aber sich auch unerwünschter Annäherungsversuche erwehren muss und mindestens einmal in der Kampagne eine Entführung versucht wird. Entfallen diese Probleme, dann ist der Preis für dieses Talent deutlich höher anzusetzen.

Lerneifer I (3), II (5)

Einer Person mit diesem Talent fällt das Lernen von neuen Fertigkeiten besonders leicht, was bei einem Bonus von +1 (+2) auf die **Intelligenz** auch verständlich ist. Insbesondere kann er in der Grundausbildung schon für 75 statt 100 **EP** eine Profi-Fertigkeit erhalten (siehe CA-3). Der **EP-Faktor** für die **Intelligenz** beträgt bei diesem Talent 9 (8).

Lernschwäche I (-3), II (-5)

Mit diesem Talent hat man sehr viele Probleme beim Erlernen neuer Fertigkeiten. Abgesehen von dem Malus -1 (-2) auf die **Intelligenz** und einem **EP-Faktor** von 11 (12) muss ein Charakter mit Lernschwäche bei Bedarf die Profi-Fertigkeit der Grundausbildung mit 125 **EP** bezahlen.

Genie (7)

Ein Genie hat einen Bonus von +5 und einen **EP-Faktor** von 7 bei der **Intelligenz**. Außerdem kann er zwei beliebige zusätzliche professionelle Fertigkeiten durch Schulungen erlernen.

Der Nachteil eines Genies ist aber die klassische Mischung

aus Zerstreutheit oder Mißverständnissen. In welche Richtung dieses Verhalten genau entwickelt wird, muß man mit dem Spielleiter absprechen.





“Es gibt keinerlei quantenmagische Anzeichen für residente Auraeffekte in den elementaren Strukturen dieser Holzbretter. Der einzige Effekt eines Kontaktes zwischen dem Axtblatt und diesen Brettern wird deshalb in einem strukturellen Nachgeben des Holzes bestehen. Es ist keine magische Konzentrationsladung zu befürchten.”

“Schlagt doch endlich die Tür ein, wir müssen die Flüchtigen verfolgen!!!!”

Dieses Talent erfordert deshalb ein entsprechendes Rollenspiel und Verhalten in der Kampagne, oder der Preis steigt auf ca. 10 Talentpunkte an.

Willensstärke I (3), II (6)

Eine Person mit hoher Willensstärke ist relativ unempfindlich für jede Form der Hypnose. Dies äußert sich in einem Bonus +1 (+2) sowie **EPF 9 (8)** für die **Willenskraft** des Charakters. Außerdem kann er für jede Abwehr von Hypnose oder Kontrollzaubern zweimal würfeln und das bessere Ergebnis gilt.

Willensschwäche I (-3), II (-6)

Das genaue Gegenteil der Willensstärke ist die Willensschwäche. Hier wird ein Abzug -1 (-2) sowie **EPF 11 (12)** auf die **Willenskraft** wirksam. Genauso wie bei der Willensstärke muss man hier für jeden Kontrollversuch zweimal würfeln, aber das schlechtere Ergebnis gilt.

Dickköpfigkeit (8)

Ein dickköpfiger Charakter hat einen Bonus +5 und einen EPF 7 bei der **Willensstärke**. Allerdings muss er seinen Kopf auch aus Prinzip durchsetzen und lässt sich nur sehr schwer von einer einmal gefassten Meinung abbringen – selbst wenn er logisch sieht das der andere Recht hat muss es trotzdem nach seiner Meinung gehen.

Aus diesem Grunde gibt es auch einen Abzug -5 auf Proben sozialer Fertigkeiten wie *Umgang* oder *Handeln*, sobald die Situation eher Taktgefühl erfordern würde.

Außerdem wird an dieser Stelle etwas Rollenspiel gefordert. Der Spieler sollte je nach Situation und Absprache mit dem SL mehr oder weniger häufig diesen Dickkopf darstellen und auch mal unvernünftig handeln. In entsprechenden Situationen kann der SL eine **Wi**-Probe verlangen.. Wenn diese Probe auf ZW 20 gelingt, dann setzt sich die Dickköpfigkeit durch und der Charakter handelt aus Prinzip gegen die allgemeine oder offensichtlich richtige Entscheidung.

Magiebegabt I (5), II (8)

Ein Charakter mit diesem Talent kann stärkere Zaubersprüche handhaben als normalerweise für seine Ausbildung üblich. Bereits ohne zusätzliche Gildenausbildung kann er Zaubersprüche der

ersten Magiestufe auch ohne permanente Schäden handhaben. Mit einer magischen Ausbildung ist jede in der Gildenfertigkeit gelistete Grenze um eine Magiestufe erhöht, also Magie II wo bei anderen Magie I steht. Dies geht bis zu einer Magie IV/V bei einer vollwertigen Zauberausbildung.

Es gibt zwar keinerlei Zaubersprüche der fünften Magiestufe, aber der Charakter kann einige für seine Gilde normal nicht erlernbare Fremdzauber der dritten oder vierten Stufe als Zauber der fünften Stufe einsetzen. Außerdem hilft ihm dies gegen spezielle Einwirkungen durch Artefakte und große Rituale nach SL-Entscheidung.

Die zweite Auswirkung dieses Talent es ist ein +1 (+2) auf **Mana**, welches auch mit einem **EPF 9 (8)** gesteigert werden kann.

Magieschwach I (-3), II (-6)

Ein magieschwacher Charakter nimmt selbst beim Einsatz von Zaubersprüchen der Magiestufe 0 schon permanenten Schaden. Normalerweise wird keine Zauberergilde einen magieschwachen Charakter aufnehmen, da bei hier eine deutlich aufwendigere Ausbildung zur gefahrlosen Handhabung von Zaubersprüchen notwendig ist. Die angegebene Gutschrift gilt dementsprechend für Charaktere ohne oder nur mit minimaler Magieausbildung. Volle Zauberergilden können dieses Talent nur mit ausdrücklicher Freigabe des Spielleiters wählen, da sie dadurch schwer spielbar werden. In so einem Fall sollte ein Ausgleich über einen anderen Vorteil erfolgen und die Kosten hier entsprechend angepasst werden.

Der Charakter kann zwar ganz normal zaubern lernen, aber aufgrund seiner Magieschwäche ist jede Magieoption der *Gildenfertigkeit* um eine Stufe verringert. So ist die Listenfertigkeit *Beschwörer-4* mit diesem Talent nur noch Magie I. Ein **Beschwörer** mit Magieschwäche muss seine Zauber und Rituale der ersten Magiestufe bis zum Training dieser Stufe mit dauerhaften Werteverlusten und Wunden bezahlen. Auch wird er niemals die Sprüche der vierten Magiestufe ohne Probleme einsetzen können, da *Beschwörer-6* auf die Fähigkeit Magie II/III reduziert ist.

Eine weitere Auswirkung ist auch dass der Charakter aus *Magie erkennen* niemals mehr erfahren wird als die Existenz von Magie und auch dazu schon gute Probenergebnisse braucht.

Dazu kommt noch der übliche Abzug -1 (-2) auf **Mana** sowie die Erhöhung des **EPF** auf 11 (12).

Magon (10)

Als Magon wird auf Avarion ein Zauberer mit sehr hohen **Mana**-Werten und den damit zusammenhängenden Vorteilen bezeichnet. Der Charakter erhält einen Bonus +5 und einen EPF 7 auf **Mana**. Außerdem wird seine erlaubte Magiestufe genau wie beim Talent Magiebegabt (siehe oben) um eine Stufe verbessert.

Als dritter Vorteil dieses Talent es wird der Bonus +5 zusätzlich auf die Wirkungsgrenze aller Fremdzauber addiert, d.h. der Charakter wird auch weniger gut geschulte Zaubersprüche immer stärker einsetzen können als andere Zauberer seiner Gilde. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu anderen Boni auf die Wirkungsgrenze von Zaubern, insbesondere kann ein **Erzmagier** mit Magon-Talent sehr mächtige Zauber einsetzen.

Mit der Verstärkung der magischen Kraft wird aber auch die Empfindlichkeit der Figur gegenüber Metallen verstärkt. Dies äußert sich in der Form einer schweren magischen Metallallergie, die den Regeln des entsprechenden Talent es folgt. Der Bonus für diese Allergie ist bereits eingerechnet und die Allergie kann nicht mehr als zusätzliches Talent ausgewählt werden. Eine Kombination dieses Talent es mit einer anderen Quelle der Metallallergie (z.B.





Fertigkeitstalente

Zur Auswahl eines Fertigkeitstalentes muss die Gilde des Charakters bereits festgelegt sein. Allgemein gilt dabei, dass eine Klasse 0/1 für kaum trainierte und benutzte Fertigkeiten steht (und dementsprechend die hier angegebenen Preis verringert oder halbiert werden müssen), Klasse 2/3 für durchschnittlich häufig benutzte Fertigkeiten eingeordnet wird (Kosten von hier ungefähr übernehmen) und Fertigkeiten mit der Steigerungsklasse 4/5 besonders oft eingesetzt werden und die Preise hier deshalb bis zu verdoppelt werden können.

Bonus/Malus in [Fertigkeit] (var)

Man kann bis zu drei Punkte als Sonderbonus oder Abzug auf eine *Fertigkeit* erhalten, wenn man in diesem Bereich besonders oder wenig talentiert ist. Im Durchschnitt sind pro +/- zwei Talentpunkte zu zahlen oder zu erhalten. Allerdings werden die Talentpunkte über alle erhaltenen Fertigkeitenveränderungen im Block addiert. Wenn ein Charakter in zwei *Fertigkeiten* je eine +3 und in zwei weiteren je -2 eingetragen hat, muss er bei normalen Fertigkeiten üblicherweise nur 4 Talentpunkte zahlen. Dies setzt aber natürlich voraus, dass alle vier *Fertigkeiten* durchschnittlich oft benutzt werden. Wenn eine der Abzugsfertigkeiten für den Charakter sowieso wertlos wäre, dann würde die Summe aller Werte +4 ergeben und 8 Talentpunkte zu zahlen sein. Außerdem werden die Kosten je nach Spielleiterentscheidung höher, wenn die Fertigkeiten schwieriger sind.

Zusätzliche Kampfstile (2-24 Talentpunkte)

Kampfstile können grundsätzlich auf drei Wegen erlernt werden. Üblicherweise geschieht dies durch eine entsprechende Auswahl der *Gildenfertigkeit*. Eher selten wird dagegen das allgemeine Training benutzt – dies ist einfach aufgrund der niedrigen Steigerungsklassen (0 oder 1) relativ teuer.

Die dritte Möglichkeit besteht in der Bezahlung der *Kampfstile* durch Talentpunkte vor bzw. in der Grundausbildung. Wenn man einen *Kampfstil* durch Talentpunkte bezahlt, dann hat man diesen genau wie bei der *Gildenfertigkeit* auf der ersten Stufe gelernt und kann nach der Grundausbildung in der günstigen Steigerungsklasse II weiter trainieren.

Die Kosten eines solchen Kampfstils hängen dabei von der jeweiligen *Gildenfertigkeit* ab. Die Grundkosten liegen bei zwei Talentpunkten für Grundtechniken, 4 Talentpunkte für erweiterte Techniken und 6 Talentpunkte für Meistertechniken. Diese Kosten werden aber verdoppelt, wenn man in der *Gildenfertigkeit* keine gleichwertigere oder bessere Technik gelistet hat. Dies gilt auch wenn man einen der speziellen Stile erlernen will, die nicht Teil der normalen Listen sind. Wenn beides der Fall ist dann werden die Zahlungen sehr teuer, z.B. müsste ein **Heiler** (keinerlei Kampfstile), der eine spezielle Grundtechnik wie *Fluchttaktiken* erlernen will, 8 Talentpunkte (2 für GT mal 2 für speziell mal 2 für kein GT in *Gildenfertigkeit*) dafür zahlen.

Insbesondere können nur Charaktere mit mindestens guter Kampfausbildung die normalen Meistertechniken für 6 TP erlernen,

andere Gilden zahlen 12 TP.

Zusätzliche professionelle Ausbildung (3 oder 5)

Ein Charakter kann zusätzlich oder alternativ zur normalen erlaubten Profi-Ausbildung der Grundausbildung (für 100 EP) auch eine einzelne Profi-Ausbildung für 3 oder 5 Talentpunkte erhalten. Es gelten alle normalen Regeln wie in der Grundausbildung. Normale Gilden zahlen 3 TP. Wenn die Gilde dagegen normalerweise keine Profi-Ausbildung erlaubt (z.B. bei **Streuner**), dann müssen zusätzlich zur Erlaubnis des Spielleiters 5 oder mehr TP gezahlt werden.

Zusätzliche Spezialfertigkeit (var)

Es gibt besondere Fertigkeiten, die normalerweise nur bestimmten Gruppierungen vorbehalten sind. Dazu gehören zum Beispiel entsprechende *Umgangs-Fertigkeiten* für Geheimbünde, aber auch besonderes Wissen oder Training. Wann immer ein Spieler für seine Hintergrundgeschichte oder allgemein Interesse an solchen Fertigkeiten hat, dann kann der Spielleiter als Gegenleistung für die jeweilige Fertigkeit Talentpunkte verlangen. Dies beginnt mit 1 bei einer speziellen *Umgangsfertigkeit* und kann für Fertigkeiten mit magischen Auswirkungen beliebig groß werden.

Die Auswahl der Fertigkeit ist bei ausreichend hoher Bezahlung nur durch die Erlaubnis des Spielleiters und die Phantasie des Spielers begrenzt, aber dies sollte nur von erfahrenen Spielern und Spielleitern genutzt werden.

Zusätzliche Steigerungen (var)

Manchmal erhält ein Charakter schon vor oder in der Gildenausbildung zusätzliche Schulungen in einer Fertigkeit. Wenn dies geschieht dann erhält er schon vor der Gildenausbildung eine +1 oder +2 auf der Fertigkeit und kann diese dann in der Gildenausbildung auf +2 bzw. +4 verbessern.

Wenn dieses Talent gewählt wird dann wird nachgeschlagen, wie oft der Charakter die gewünschte Fertigkeit in der normalen Grundausbildung steigern könnte und wie viele EP dies kosten würde. Wenn die jeweilige Fertigkeit nur einmal pro Erfahrungsgrenze zu steigern ist, dann erhält der Charakter auch nur eine +1, bei einer zweimaligen Steigerung muss er auch auf +2 verbessern und die EP für beide Steigerungen zusammenzählen.

Die so ermittelte EP-Zahl wird durch 10 geteilt und aufgerundet. Dies sind die Kosten für diese Steigerung in Talentpunkten. Der neue Wert wird dann schon vor der Grundausbildung eingetragen und kann in der Grundausbildung zu den normalen Kosten der höheren Fertigkeit weiter gesteigert werden.





Körperliche Talente

Die folgenden Talente beeinflussen verschiedene körperliche Aspekte eines Charakters. Diese Änderungen sind häufig direkter und in gewissem Sinne weitergehend als Attributtalente, aber ihnen fehlt vielfach die Dauerwirkung auf alle Regelmechanismen, die durch die verschiedenen Attributboni entsteht.

Beidhändigkeit (1)

Ein Charakter mit Beidhändigkeit kann alle Hände (je nach Rasse auch mehr als 2) gleich gut einsetzen. Er hat keinerlei Malus beim Kampf mit einer Waffe in der falschen Hand und kann mit links genauso gut schreiben wie mit rechts. Er kann aber seine Hände nur nacheinander einsetzen und hat keinerlei sonstige Vorteile über Geschwindigkeit oder ähnlichem.

Kurzlebigkeit (0 bis -4)

Der Charakter hat in irgendeiner Form eine Krankheit, einen Fluch oder eine besondere Wunde, die seine Lebenserwartung auf wenige Jahre beschränkt.

Genau wie bei der Langlebigkeit ist auch hier die Gutschrift von dem Einsatz in der Kampagne abhängig. Wenn die Kampagne zu kurz ist um die Zeitspanne auszunutzen oder eine Heilung im Verlauf der Kampagne vorgesehen ist, dann sollte dies als Teil einer Hintergrundgeschichte keine Gutschrift erhalten.

Wenn der Spieler aber wirklich bereit ist seinen Charakter mitten in der Kampagne zu begraben und mit einem anderen Charakter weiterzumachen, dann sollte er auch eine TP-Gutschrift zum Ausgleich erhalten. Diese Art von Figuren lebt häufig nach dem Motto, dass ihnen ein kurzes aber erfülltes Leben wichtiger ist als ein langes und langweiliges Leben. Anstelle eines Draufgängers kann man aber auch den tragischen Helden wählen, der vor seinem Ende noch seinen Erzfeind besiegen, die Zukunft seiner Familie sichern oder ähnliches will.

Die Höhe der Gutschrift ist auch davon abhängig, mit wie viel Erfahrung der zweite Charakter beginnen soll – wenn er dieselbe Erfahrung erhalten soll, dann ist dieses Talent nicht soviel Wert als wenn der Spieler mit einem Neuling in einer Veteranenrunde spielen muss.

Langlebigkeit (1 Talentpunkt pro Auswahl)

Dieses Talent ist eines der wenigen Talente, die mehrfach gewählt werden können. Jede Auswahl verdoppelt die normale Lebenserwartung des Charakters (x2, x4, x8, usw.). Die Kosten steigen dabei nicht, die achtfache Lebenserwartung kostet lediglich 3 Talentpunkte.

In vielen Kampagnen kann dieses Talent aber nur als Stilmittel der Hintergrundgeschichte eingesetzt werden, wenn ein Charakter schon etwas länger gelebt haben soll. Kampagnen in denen die Charaktere so lange geführt werden dass es zu Alterungserscheinungen kommt sind eher selten. Es ist deshalb eine Entscheidung des Spielleiters ob er dieses Talent nicht rein als Teil der Hintergrundgeschichte betrachtet und kostenlos macht.

Wenn der Spielleiter dagegen seine Kampagne mit Charakterpausen geplant hat, dann sollten die Kosten verwendet oder im Einzelfall sogar vergrößert werden.

Beispiele für Kampagnen mit Pausen sind Zeiten für Schulungen oder „Der Bau eurer eigenen Burg wird 15 Jahre dauern. Aufgrund eurer Beschäftigung erhaltet ihr für diese Zeit keine Erfahrungspunkte. Nach Abzug der Baukosten bleiben euch noch Schulden von 100.000

Gold. An dieser Stelle geht die Kampagne weiter“.

Bei diesem Talent wird die Abhängigkeit der Talentkosten von dem realen Einsatz im Spiel besonders deutlich. In jedem normalen Leben wäre eine derartige Verlängerung der Lebensspanne extrem wertvoll, zumal man damit ja sehr viel mehr Zeit zum Training hat. Wenn man innerhalb einer Kampagne aber keine Möglichkeit hat diesen Vorteil einzusetzen, dann wird er zu wenig mehr als einem Teil der Hintergrundgeschichte und Charakterisierung der Figur. Für so etwas sollte ein Spieler aber gerechterweise nicht mehr zahlen als wirklich nötig.

Regenerationskraft I (2), II (4), III (8)

Charaktere mit Regenerationskraft heilen Wunden schneller als normal und sind auch unempfindlicher gegen Gifte und Krankheiten. Bei allen Giften und Krankheiten wird die Stufe der Regenerationskraft von der jeweiligen Giftstufe abgezogen, bevor die Wirkung bestimmt wird. Bei allergischen Reaktionen wird die Regenerationsstufe dagegen zur Allergieprobe addiert.

Die letzte Auswirkung der Regenerationskraft ist die Heilung von Wunden, die Regeneration der **Lebenspunkte**. Bei einer einfachen Regeneration wird auf die normale tägliche Regeneration über Nacht +1W6 LP addiert, das heißt der Charakter würfelt 2W6 plus oder minus der Werte für die Wundversorgung.

Bei der Regenerationskraft II gibt es diesen täglichen Wurf nicht mehr, stattdessen regeneriert der Charakter fest 1 LP und 1 AP pro Stunde, insgesamt 24 LP pro Tag. Dies hilft natürlich nicht in Kämpfen, aber es sorgt dafür dass Kämpfer auch ohne Heiler sehr schnell wieder fit sind.

Die Regenerationskraft III erhöht dies auf eine Regeneration von 1 LP und 1 AP pro Minute – d.h. alle 6 Kampfrunden. Ein Kämpfer mit diesem Talent kann im Alleingang ein ganzes Höhlensystem säubern – solange er gut genug ist um jeden einzelnen Kampf zu überleben.





Magische Talente

Es gibt viele verschiedene Formen magischer Talente. Die häufigsten Formen sind auch in einigen Gildenfertigkeiten verwendet. Diese Talente werden hier nur mit den Kosten aufgelistet, für die Regeln kann man bei den Gildenbeschreibungen nachschlagen.

Beschwörungsgruppe (3 oder 5 Talentpunkte)

Wenn die *Gildenfertigkeit* des Charakters irgendwo eine Beschwörungsgruppe auflistet, dann ist eine weitere Auswahl für 3 Talentpunkte zu haben. Dies gilt auch dann wenn die jeweilige Option erst bei hohen Werten der *Gildenfertigkeit* verfügbar wird oder Teil einer Gildenauswahl ist.

Wenn dagegen keine derartige Option in der *Gildenfertigkeit* steht, dann kostet dieses Talent 5 TP.

Das Talent ist dabei keineswegs an zauberfähige Gilden gebunden, z.B. könnte ein Ritter mit einer Beschwörungsgruppe und dem Attributstalent „Magiebegabt“ problemlos die entsprechenden Zaubersprüche lernen und einsetzen. Dies ist zwar sehr teuer, aber es ist ausdrücklich möglich falls so ein Charakter gewünscht wird.

Magische Tätowierung/Muttermal (1-5 Talentpunkte)

Theoretisch kann natürlich jedes beliebige Talent für die Hintergrundgeschichte mit einem Muttermal oder einer Tätowierung gekoppelt sein

– speziell magische Wirkungen bieten sich dafür an, aber man kann genauso gut sagen das dieses Muttermal den Begleiter angelockt hat oder ähnliches.

Mit diesem speziellen Talent ist aber gemeint, das dieses Symbol auf der Haut dem Charakter eine begrenzte Kontrolle über eine bestimmte Magieform gibt. Spieler und Spielleiter einigen sich dabei auf eine Art von Magie und der Spielleiter teilt dem Charakter eine magische Listenfertigkeit zu, über die er die Verwendung dieses Muttermals trainieren kann. Beispiele und Regeln dazu befinden sich in Kapitel ML. Je nach Stärke und Umfang der Liste muss der Charakter dafür eine unterschiedliche Anzahl von Talentpunkten zahlen.

Magische Wirkung (1-3 Talentpunkte pro Magiestufe)

Wie in einigen Gildenfertigkeiten schon vorgegeben kann ein Charakter einen fast beliebigen Zauberspruch als magische Wirkung erhalten. Dies hat gegenüber den Regeln für normale Zaubersprüche einige Vor- und Nachteile. Die Vorteile liegen darin dass eine magische Wirkung nur durch Konzentration ausgelöst wird und auch mit Knebel problemlos möglich ist. Außerdem kann man so den Zauber auch dann erhalten, wenn man keine oder nur unzureichende magische Fertigkeiten hat. Der letzte Vorteil besteht darin, dass es für die magische Wirkung keine

Wirkungsgrenze gibt.

Die Nachteile liegen dafür in der fehlenden Fertigkeit (d.h. der Magiewert MW ist üblicherweise niedriger) und in den teilweise hohen Talentkosten.

Es können keinerlei Ritualzauber als magische Wirkung gelernt werden und der Preis in Talentpunkten muss vom Spielleiter festgelegt werden. Dabei muss der SL natürlich auch berücksichtigen, ob die Zahlung in AP oder MP erfolgt und wie viele Punkte der Charakter davon jeweils hat.

Vertrauter/Familiar (4 Talentpunkte)

Es kann sich hierbei um einen zweiten Familiar handeln oder aber um einen Vertrauten bei einer Gilde die eine solche Option normalerweise nicht hat. Da allerdings das Training beziehungsweise die Rituale für die Verbesserung dieser magischen Begleiter eine Menge an EP des Charakters verbrauchen, haben nur wenige Charaktere mehr als einen Familiar.

Persönlicher Fokus (4 Talentpunkte)

Dieses Talent ist identisch mit dem entsprechenden Vorteil aus einigen Gildenfertigkeiten. Der Charakter kann einen Gegenstand als persönlichen magischen Fokus einsetzen und erhält damit einige Vorteile, wobei diese Vorteile aber über eine oder mehrere Listenfertigkeiten erst im Gegenstand aktiviert werden müssen. Wenn diese Listenfertigkeiten die Zahlung von **Mana**-Punkten erfordern, dann ist diese Zahlung zusätzlich zu leisten.

Ein Charakter kann mehrere Fokusgegenstände besitzen, aber aufgrund der Kosten zur Verbesserung auch nur eines derartigen Gegenstandes ist dies eher eine Seltenheit.

Zauberspruch ohne Wirkungsgrenze (1 Talentpunkt pro Stufe)

Der Charakter hat eine besondere Begabung für einen nicht in seiner Gildenliste befindlichen Zauberspruch. Wenn er diesen zu einem späteren Zeitpunkt (oder sofort mit weiteren Talentpunkten) erlernt, dann hat dieser gewählte Zauberspruch genau wie bei den Gildenzaubern keine Wirkungsgrenze und kann jederzeit mit beliebigen MW eingesetzt werden.

Zusätzlicher Zauberspruch (1 Talentpunkt pro Magiestufe)

Wenn einem Spieler die EP-Grenze der Grundausbildung für die Anzahl der Zaubersprüche als zu gering erscheint oder er die EP für andere Zwecke benötigt, kann er für einen Talentpunkt pro Magiestufe Zaubersprüche erlernen.

Theoretisch kann auf diese Art zu Beginn auch ein Spruch höherer Magiestufen gelernt werden, aber solange wie der Charakter die entsprechende Magiestufe nicht vollständig beherrscht wird er bei einem Einsatz des

so gelernten Zauberspruches Schaden nehmen. Allerdings kann ein Charakter durch Kombination von Talenten (Magiebegabt) mit bestimmten Zaubereergilden schon bei Spielstart Magie II haben und dann durch Talentpunkte (sofern er noch welche hat) auch Zaubersprüche der zweiten Stufe erlernen.

Die Auswahl des oder der Zaubersprüche muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, der im Einzelfall auch Fremdzauber zulassen kann. Im Falle eines Fremdzaubers kann für weitere TP die





Objekte

Ein Spieler kann einen Teil seiner Talentpunkte auch für den Besitz besonderer Gegenstände in der Startausrüstung einsetzen. Dabei sollte klar sein, dass solche hochwertigen oder magischen Gegenstände gestohlen werden können. Gute Ausrüstungsteile mit einem Bonus werden dann in der Regel verschwunden bleiben, während verfluchte Gegenstände mit einem Abzug irgendwann wieder auftauchen (das ist ein Teil des Fluches).

Gegenstände und Objekte können je nach Hintergrundgeschichte entweder Fundstücke, Belohnungen, Erbteile oder Diebesgut sein. Die Talentkosten für alle Gegenstände gehen dabei davon aus, dass dem Charakter alle Eigenschaften bekannt sind und ihm dieser Gegenstand keine unbekanntes Nachteile bringt. Wenn es verborgene Nachteile oder Optionen gibt müssen die Talentkosten entsprechend angepasst werden.

Der Spielleiter kann auch entscheiden, dass der Charakter (meistens im Paket mit anderen Talenten) einen unerforschten Gegenstand erhält. In diesem Fall kann der Charakter den Gegenstand erst nach einigen Untersuchungen nutzen. Vorher weiß er auch nicht ob es sich um einen Vorteil oder Nachteil handelt. So etwas wird insbesondere dann gemacht, wenn der Spielleiter in dem Talentpaket noch weitere unbekanntes Talente wie etwa eine besondere Herkunft unterbringen will. Der Spieler kann dann nicht sofort ermitteln ob seine Nachteile nun in einer gejagten Familie, einem verfluchten Schwert oder noch anderen Varianten liegen.

Bonusgegenstände gibt es in zwei Formen: Qualitätsarbeiten und magische Gegenstände.

Qualitätsarbeiten

Qualitätsarbeiten geben einen Bonus auf eine bestimmte *Fertigkeit* oder Situation. Sie werden von besonders guten Meistern ohne den Einsatz von Magie hergestellt. Dies begrenzt zwar die möglichen Einsatzbereiche, aber dafür gibt es auch keine Probleme mit magischen Wechselwirkungen.

Qualitätswaffen können maximal drei Waffenwerte um je einen Punkt verbessern. In der Regel sind dies Bruchwert und/oder Schaden (schärfere Schneide, stabileres Material etc). Seltener sind Angriffs- oder Paradebonus, die z.B. durch speziell geformte Parierstangen oder besonders ausgewogene Klingensformen erreicht werden.

Für Fernkampfaffen sind Bruchwert und Reichweite am einfachsten zu erhöhen, gefolgt von Angriffsbonus (Zielhilfen) und seltener Schaden.

Eine Waffe mit einem Bonus kostet in der Regel einen Talentpunkt, bei zwei Pluspunkten werden dies 3 Talentpunkte. Hat die Waffe drei Werte verbessert, dann sind 5 Talentpunkte nötig. Diese Kosten gehen davon aus, dass Qualitätswaffen selten und teuer sind und die Spieler sie nicht so schnell im Handel erwerben können. Wenn die Spieler dagegen mit großem Reichtum in Fürstenhäusern verkehren, dann sind solche Waffen problemlos mit Geld zu bezahlen und sollten keine Talentpunkte kosten.

Für Qualitätsrüstungen gelten ähnliche Regeln: Die Reduzierung des Rüstungswertes um eins kostet dabei einen Talentpunkt, die Verbesserung des Rüstungsschutzes dagegen zwei Talentpunkte für RS+1. Mehr als diese beiden Werte kann ohne Magie nicht verbessert werden.

Bei allgemeinen Fertigkeiten kann man zwischen Werkzeugen zum praktischen Einsatz oder Büchern für theoretisches Wissen unterscheiden. Gegenstände wie Kletterhaken, Dietriche, Schmiedewerkzeuge und so fort geben zwischen +1 und +3 auf die Probe einer einzelnen *Fertigkeit* in der passenden Situation. Die Talentpunktekosten für einen solchen Gegenstand betragen normalerweise 1 Punkt für +1, 3 Punkte für +2 oder 7 Punkte für +3. Auch in diesem Fall wird davon ausgegangen, dass der Spieler einige Zeit etwas von dem Gegenstand hat und dieser nicht so ohne weiteres zu ersetzen ist.

Bücher für Wissensproben können in einem Fachbereich ebenfalls zwischen +1 und +3 als Probenbonus geben. Allerdings muss das Buch pro Bonuspunkt für jede Probe eine ganze Stunde gelesen werden. D.h. wenn man ein Buch „Kräuterkunde +3“ hat, so wirkt dies nur auf Fragen über Kräuterwirkungen (nicht *Pflanzenkunde* allgemein) und man muss es für den vollen Bonus drei Stunden studieren. Wird das Studium schon nach einer Stunde abgebrochen erhält man auch nur +1 auf die Probe.

Bücher kosten lediglich 1 Talentpunkt pro Bonuspunkt, aber sie können deutlich einfacher beschädigt werden oder verloren gehen. Der Charakter sollte sich deshalb rechtzeitig um eine Kopie kümmern (die natürlich etwas kostet).

Außerdem sind bei Wissensproben und exotischem Wissen häufig höhere Zielwerte als 20 nötig, weshalb ein Bonus auf Wissensfertigkeiten nicht so wertvoll ist wie ein Bonus auf praktische Fertigkeiten.

Magische Gegenstände

Ein magischer Gegenstand kann jeden beliebigen Wert zeitweise oder dauerhaft erhöhen. Allerdings kann diese Magie durch andere Zauber aufgehoben oder gebrochen werden. Außerdem können magische Gegenstände mit Hilfe von anderer Magie einfacher gefunden werden als Spezialwerkzeuge. Ohne Magie kann der Gegenstand aber schwerer zu erkennen sein, da z.B. ein Ohrring einen Bonus zum Klettern geben kann.

Die Kosten für einen magischen Gegenstand hängen von der Art und Höhe des Bonus ab. Ein Bonus auf Attributproben wird z.B. 3 Talentpunkte pro +1 kosten und keine Auswirkungen auf Folgewerte haben, sondern nur die Proben verbessern.

Ein magischer Fertigkeitenbonus ist im Gegensatz zu einem Spezialwerkzeug oder Buch nicht auf eine spezielle Situation begrenzt, kostet dafür aber 2 Talentpunkte pro +1.

Von diesen Kosten gibt es zwei Ausnahmen:

Wenn der magische Bonus +3 oder +4 betragen soll, werden die Kosten in der Regel noch teurer als in der einfachen Formel oben beschrieben – je nach gesamter Höhe des Bonus sind 1-3 Extrapunkte zu zahlen.

Wenn man eine Einschränkung setzt wonach der reine Fertigkeitenswert plus den magischen Bonus eine festgelegte Grenze nicht überschreiten darf, dann wird der Gegenstand nach einem ausreichenden normalen Training für den Charakter sinnlos. Er ist dann aber auch billiger als wenn er immer einen Bonus geben würde. Je nach Höhe der Grenze und nach dem verbesserten Wert kann der Vorteil bei einem Punkt liegen oder die Kosten halbieren.

Es ist auch möglich magische Gegenstände zu besitzen die keinen Bonus geben, sondern andere Fähigkeiten oder den Einsatz von Zaubersprüchen ermöglichen. In so einem Fall müssen die Kosten





Reichtum

Normalerweise wird jedem Charakter ein Startkapital je nach Kampagne zugeteilt. Kampagnen am Königshof haben dabei deutlich höhere Goldmengen als Kampagnen über einen kleinen Söldnertrupp in der Wildnis.

Mit diesen Talenten kann ein Spieler dieses Startkapital verändern.

Die Kosten dieser Talente gehen davon aus, dass die Spieler keine gemeinsame Kasse haben. Andernfalls würde z.B. ein wohlhabender Charakter (200% Kapital) zwei arme Charaktere (50% Startkapital) auf normales Niveau anheben können, was effektiv einen Talentpunkt Gewinn in der Gruppe bringen würde. Derartige Regelungen sind aber ausdrücklich verboten, die so gewonnenen Talentpunkte werden gestrichen.

In der hier gelisteten Form sind die Reichtumstalente vorgesehen für Kampagnen mit einer Gruppe von Abenteurern, die immer auf der Suche nach Schätzen und Erfahrungen durch die Welt reist und dabei nur sich selbst verantwortlich ist. In so einem Fall entscheidet das eigene Kapital darüber ob man gute Reservewaffen mit sich führen kann oder kaum genug Geld für die nächste Mahlzeit hat.

Wenn eine Kampagne andere Schwerpunkte setzt dann kann eine Kostenveränderung oder sogar die Sperre bestimmter Optionen erforderlich sein. So sollte bei einer Kampagne im Königspalast kein Spieler bankrott sein, während in anderen Kampagnenformen ein Auftraggeber eine „Kriegskasse“ für Gruppenausgaben zur Verfügung stellt.

Bankrott (-3)

Der Charakter hat keinerlei Geld, aber er kann für den Gegenwert von ca. 1/10 der normalen Startgeldmenge eine Notausrüstung zusammenstellen. Es darf nichts gekauft werden was nicht unbedingt nötig ist und alles überschüssige Geld verfällt.

Bettler (-2)

Der Charakter hat ein Viertel des üblichen Startkapitals. Er ist einfach gekleidet, aber diese Kleidung ist im Normalfall sauber und gut. Der Charakter kann beim Spielstart jede normale Ausrüstung, aber keine der speziellen Gegenstände oder Kräuter kaufen.

Arm (-1)

Der Charakter hat nur die Hälfte des normalen Startkapitals, aber er kann alle nicht eingeschränkten Gegenstände aus der

Handelsliste kaufen. Der Spielleiter legt fest welche Waren in der Startstadt der Kampagne verfügbar sind.

Normal (0)

Der Charakter kann jeden normal verfügbaren Ausrüstungsgegenstand mit dem vollen normalen Startkapital kaufen.

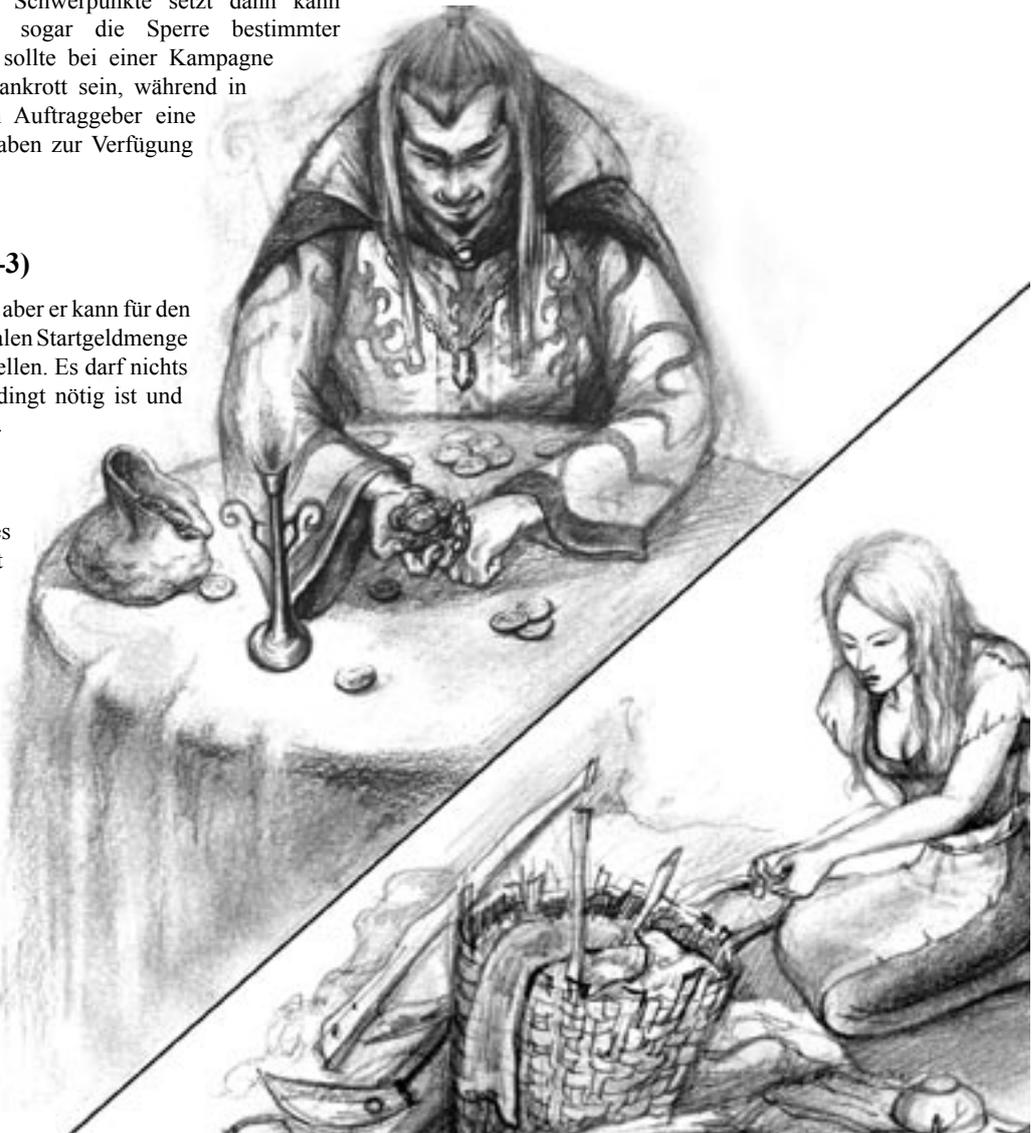
Wohlhabend (1)

Der Charakter verfügt über das doppelte Startkapital, kann aber auch nur normale Ausrüstung kaufen.

Reicher Charakter (3)

Der Charakter hat das Fünffache des normalen Startkapitals und kann für entsprechend überhöhte Preise auch normalerweise nicht verfügbare Ausrüstung kaufen. Er kann natürlich in besseren Umgebungen herumlaufen als ein armer Charakter. Es ist eine Entscheidung des Spielers, ob der Charakter aus einer reichen Familie kommt oder ob der Charakter „neureich“ ist.

Jeder zusätzliche Talentpunkt oberhalb der genannten 3 Talentpunkte erhöht sein Geld um einmal das normale Startkapital, d.h. für 4 Talentpunkte hat man das sechsfache Startkapital.





Sonstige Talente

– schließlich setzt ja so mancher **Streuner** auch auf sein Glück und rechnet damit.

Begleiter (var)

Der Charakter kann als Kind von einem weit gereisten Verwandten ein exotisches Haustier geschenkt bekommen haben oder aber ein einheimisches Tier selber gepflegt haben. Die Talentpunktekosten eines solchen Begleiters werden vom Spielleiter je nach Art des Begleiters festgelegt. Dies kann auch ein negatives Talent sein, wenn man von einem fluchbeladenen Raubtier gegen den eigenen Willen verfolgt wird. Die genauen Zahlungen müssen auch hier mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Erfahrung (1)

Dieses Talent kann beliebig oft gewählt werden. Der Charakter hatte im Verlauf seiner Jugend bereits verschiedene Erlebnisse, die ihm einen Vorgeschmack auf ein Abenteuerleben und insbesondere **Erfahrung** einbrachten. Für jeden Talentpunkt an dieser Stelle erhält der Charakter 20 EP. Diese **Erfahrungspunkte** sind unabhängig von der Gildenausbildung. Sie werden dem Charakter regeltechnisch direkt nach der Grundausbildung gutgeschrieben und können noch vor der Kampagne verteilt werden. In der Hintergrundgeschichte können sie natürlich auch vor der Gildenausbildung erworben und umgesetzt worden sein – nur zur besseren Verwaltung werden sie unabhängig von der Hintergrundgeschichte immer erst nach der Grundausbildung angerechnet. Insbesondere wird dieser Charakter etwas früher die nächste Erfahrungsgrenze erreichen. Dieses Talent ist – sofern man es nicht für seine Hintergrundgeschichte benötigt – mehr ein Weg für die letzten Talentpunkte, wenn man nichts anderes passendes findet. Denn Erfahrung kann man im Gegensatz zu Talentpunkten auch im normalen Spiel erhalten.

Glück I (3)

Wenn ein Charakter Glück hat, dann wird dies sein Überleben in der rauen Welt von Avarion sehr erleichtern. Manchmal ist dies sogar der einzige Grund weshalb ein Charakter überhaupt überleben konnte – weshalb dieses Talent auch als Teil einer Gildewahl (Streuner) erworben werden kann. Prinzipiell kann ein Spieler, dessen Charakter dieses Talent besitzt, einmal an einem Spielabend erklären, dass er eine Probe oder einen Würfelwurf nicht ablegt sondern setzt (normalerweise auf 20, es sei denn es geht um ein bestimmtes Würfelergebnis bei einem Glücksspiel auf Avarion). Dies ist unabhängig von der in Avarion durchgespielten Zeit, da in einer ereignislosen Zeit das Glück auch weniger gefordert ist. Allerdings kann auch der Spielleiter dieses Glück benutzen und einfach sagen, dass zum Beispiel eine Wache den Dieb nicht bemerkt hat oder ein Gegner in einem kritischen Kampf auf den Angriff des Spielers mit einem Patzer reagiert. In so einem Fall sollte er dem Spieler nur bekannt geben, dass dieser sein Glück bereits verbraucht hat. Dies kann je nach Situation auch durch verdeckte Hinweise wie „jetzt hast Du aber verflixtes Glück gehabt“ erfolgen. Nur in den seltenen Fällen wo der Einsatz des Glückes durch den Spielleiter kritische Stellen wie verborgene Wachen enttarnen würde, sollte der Hinweis nicht direkt erfolgen. In solchen Fällen sollte der Hinweis aber so schnell wie möglich nachfolgen, damit der Spieler nicht zu spät bemerkt dass er sein Glück bereits aufgebraucht hat

Karma (2 pro Punkt)

Karma ist die Schicksalskraft oder das Wohlwollen der Götter – je nachdem wie der Charakter das sehen will. Normalerweise sammeln nur Priester Karma und setzen es für ihre Wunder ein, aber in seltenen Fällen kann das Karma auch angeboren sein oder einem normalen Wesen als Belohnung für eine großartige Tat zufallen. Wenn man das Karma nicht als Priester einsetzt, dann ist Karma lediglich eine Art Joker zur Veränderung einer Situation. Für einen Karmapunkt kann man eine fehlgeschlagene Aktion noch in einen Erfolg verwandeln oder aber bei besonderen Gebeten die Chance erhöhen, dass die Götter reagieren. Der Spielleiter bestimmt in diesem Fall die Auswirkung des Karmapunktes. Die sonstigen Anwendungsgebiete für Karma werden zusammen mit den Regeln für Priester in einer späteren Erweiterung erläutert. Ein Spieler kann dieses Talent auch wählen um seinen Charakter im späteren Kampagnenverlauf zu einem Priester zu machen, sobald die dafür notwendigen Regeln bekannt sind.

Orientierungslos (-1 pro Stufe)

Ein Charakter mit diesem Talent sollte mit dem Spielleiter absprechen, wie stark es ausgeprägt sein soll. Bei einem Talentwert von 1 gibt es lediglich leichte Probleme mit der Orientierung und einen Abzug -2 auf *Navigation*. Man kann aber auch (vor allem in lustigen Kampagnen) einen Charakter mit Orientierungslos (-5) einsetzen. In so einem Fall mit einem Malus -10 auf *Navigation* braucht der Charakter schon eine Probe damit er sich nicht auf dem Weg zum Bäcker um die Ecke verirrt – schließlich wird der dafür normalerweise notwendige Zielwert 0 jetzt nicht mehr bei jeder Probe automatisch erreicht...

Positionssinn (1)

Der Charakter mit diesem Talent kann selbst mit verbundenen Augen sagen, in welcher Richtung und ungefähren Entfernung (in der Anzahl der Ebenen, nicht auf den Kilometer genau) die Zentralachse von Avarion liegt. Durch Vergleiche kann er damit auch die ungefähre Position von allen Orten angeben, an denen er früher schon einmal war (*Navigation* erforderlich). Wegstrecken kann er auch in einer Kutsche ungefähr benennen, solange es keine Teleportation gibt. Er bemerkt aber jede Teleportation automatisch, auch wenn er danach nicht die Entfernung der Teleportation einschätzen kann (sofern sie nicht die Ebene verlassen hat).

Tarnausbildung (4)

Wenn die Familie des Charakters aus irgendwelchen Gründen verfolgt wurde, dann kann dieser Charakter schon in der Kindheit die einer Tarnoption entsprechenden Schulungen und Unterlagen erhalten haben. Genau wie bei dem entsprechenden Punkt aus den Gildenfertigkeiten erhält der Charakter hierbei eine minimale Ausbildung und eine Tarnexistenz in einer anderen Gilde.







EA Erfahrung allgemein

Der Sinn von **Erfahrungspunkten (EP)** ist die Weiterentwicklung der Charaktere als Ergebnis und Belohnung für erledigte Aufgaben. Die **Erfahrungspunkte** werden vom Spielleiter mehr oder weniger regelmäßig (üblicherweise alle 1-5 Spieltage) für erreichte Kampagnenabschnitte verteilt. Je nach gewünschter Geschwindigkeit des Erfahrungsanstiegs sollte eine Gruppe bei guter Lösung der Aufgabe 50-200 **EP** pro Spieltag und Charakter erhalten, wobei verrodelte Spieltage oder schlechte Lösungen zu Abzügen führen sollten.

Diese Verteilung ist unabhängig von der Anzahl der Gegner oder der Form, wie die Hindernisse überwunden werden. Es bringt also keine zusätzlichen Punkte wenn man mehr Gegner in Kämpfen erledigt – und in anbetracht der relativ gefährlichen Kampfregeln sollte sich eine Spielergruppe durchaus überlegen, wie man ein Hindernis ohne Kampf bewältigen kann.

Alle Spieler sollten dabei grob dieselbe Anzahl an Erfahrungspunkten erhalten - Spieler mit gutem Rollenspiel oder guten Ideen sollen zwar durchaus mit Extrapunkten belohnt werden, aber dies sollten nicht mehr als 10% der allgemein verteilten Erfahrungspunkte sein. Eine zu hohe Differenz zwischen den Charakteren würde auf Dauer verschiedene Probleme verursachen.

Dies ist aber letzten Endes eine Gruppenentscheidung – wenn ein Spieler gerne einen Neuling mit wenig Erfahrung in einer schon deutlich besseren Abenteurergruppe spielen möchte, dann geht dieser Wunsch natürlich vor.

Jeder vom Spielleiter erhaltene **EP** wird auf dem Charakterblatt unter der Spalte der **freien Erfahrungspunkte (FEP)** eingetragen. An dieser Stelle können sie theoretisch beliebig lange gesammelt werden, aber irgendwann hat man natürlich die benötigten Punkte für die gewünschte Steigerung. Die dort ebenfalls gelisteten Werte **Gesamterfahrung (GEP)** und Erfahrungsgrenze werden erst später nach der Steigerung verwendet.

Jetzt hat man die nötigen **Erfahrungspunkte** erhalten – was macht man nun damit? Avarion benutzt für Steigerungen eine Kombination aus direktem Kauf von Fähigkeiten und einer Erfahrungsgrenze zur Verhinderung einer zu starken Konzentration auf wenige Fertigkeiten.

Wenn also ein Spieler eine Fähigkeit oder einen Wert verbessern will, dann schaut er auf seinem Charakterblatt nach ob dort noch eine ungenutzte Steigerungsmöglichkeit vorhanden ist. Findet er ein solches Feld, dann zieht der Spieler den dort genannten Preis von seinen **FEP** ab, markiert das Feld als bezahlt (üblicherweise durch den Eintrag des neuen Wertes) und addiert den Preis zu den **GEP**. Die **Gesamterfahrung** gibt also an, wie viele freie **EP** der Charakter in der Zeit seiner Existenz schon eingesetzt hat.

Wenn man sich jetzt die Charakterblätter anschaut, dann sieht man sehr schnell dass es pro Fähigkeit nur wenige Preisfelder gibt. Je nach Wichtigkeit der jeweiligen Fähigkeit für die gewählte Gildenausbildung hat man ein oder zwei, in ganz seltenen Spezialfällen auch mal drei Preise und damit Steigerungsmöglichkeiten für eine Fähigkeit.

In diesem Zusammenhang kommt der dritte gelistete Wert (die Erfahrungsgrenze) zum Einsatz. Nach jeder Steigerung vergleicht man die erreichten **GEP** mit der Erfahrungsgrenze. Wenn die **GEP** den Wert überschritten haben, dann findet sofort eine Neuberechnung der Preisfelder statt, die dann alle wieder verfügbar werden. Vor

Erfahrung	
Erfahrung allgemein	E-1
Wertesteigerungen	E-3
Technisches und Tabellen	E-5

dieser Neuberechnung dürfen an einer bereits komplett gesteigerten Fähigkeit keine weiteren Steigerungen mehr vorgenommen werden.

In der Praxis gibt es drei Auswirkungen durch diese Regeln. Wenn ein Spieler alle von ihm gewünschten Fähigkeiten maximal trainiert aber noch nicht die Erfahrungsgrenze überschritten hat, dann muss er einige **Erfahrungspunkte** in sekundäre Fähigkeiten investieren und auf diese Art die notwendigen **GEP** erreichen.

Auf der anderen Seite kann ein Charakter nur einen Teil der möglichen Steigerungen innerhalb einer Erfahrungsgrenze wirklich bezahlen. Wenn er die Grenze erreicht wird das Charakterblatt neu berechnet und die bis dahin unbenutzten Steigerungsfelder können nicht mehr eingesetzt werden – die Preise bleiben zwar gleich, aber ein anderer Charakter (der die ungenutzten Preisfelder schwerpunktmäßig verbesserte) wird bei gleicher Gesamterfahrung in den betreffenden Fähigkeiten immer etwas besser sein.

Der dritte Punkt sollte sich mit etwas Aufmerksamkeit allerdings nie auswirken. Theoretisch kann eine Wertverbesserung jederzeit stattfinden. Insbesondere ist es ausdrücklich erlaubt, einen Wert vor der gerade benötigten Probe zu verbessern, solange eine solche Steigerung nicht durch andere Regelgrenzen blockiert wird. Wenn man allerdings aufgrund einer solchen während des Spiels vorgenommenen Steigerung über eine Erfahrungsgrenze kommt, dann kann man ohne neues Charakterblatt während der restlichen Spielzeit dieses Nachmittags keine weiteren Steigerungen mehr vornehmen.

Es gibt Versionen der Charakterblätter wo man die Preise über mehrere Erfahrungsgrenzen notieren kann oder man kann in einer Pause ein neues Charakterblatt ausdrucken lassen, aber man sollte niemals den Spielfluss durch solche Aktionen stören. Außerdem sollte eine ungeplante Steigerung eher ein Notfall als ein Regelfall sein, denn zu viele unbedachte Steigerungen führen zu der zweiten dieser drei Auswirkungen.

Sirial Waldsucher kann als **Waldläuferin** je zweimal *Klettern* verbessern. Dies hat sie in ihrer Grundausbildung auch getan. In der ersten Zeit danach hatte die Spielerin aber andere Schwerpunkte, sodass Sie bei Erreichen der nächsten Erfahrungsgrenze erst einmal *Klettern* trainiert hat. In der darauffolgenden „Stufe“ beginnt Sirial also mit *Klettern* +3 und kann diese Fertigkeit wieder zweimal verbessern.

Sirial wird also gegenüber einem **Waldläufer**-Kollegen, der *Klettern* immer maximal steigert, auch immer mindestens einen Punkt zurück sein. In anderen Fähigkeiten wird sie dafür aber immer etwas besser sein: Sie hat die **EP**, die der andere Waldläufer für *Klettern* einsetzte, natürlich nicht weniger sondern nur auf andere Werte verteilt.

Nun zu der Frage welche Fertigkeiten ein Charakter trainieren kann. Die **freien EP** kann der Spieler (fast) jederzeit auf (fast) beliebige Werte und Fertigkeiten verteilen. Die Einschränkungen von dieser Verteilung haben keine festen Regeln, sondern sollten über den gesunden Menschenverstand und notfalls eine SL-Entscheidung geregelt werden:

Zum Erlernen neuer Fertigkeiten benötigt man zumindest ein Grundlagenwissen über den betreffenden Bereich. Üblicherweise wird dieses Grundlagenwissen von der Gilde vermittelt, bevor der Charakter seine Ausbildung abgeschlossen hat. Anschließend ist es egal, wann er seine erste Werteverbesserung in diesem Gebiet vornimmt – ob schon in der Grundausbildung oder erst nach der zehnten Erfahrungsgrenze.

Allerdings kann keine Gilde in der begrenzten Ausbildungszeit die Grundlagen für jede beliebige Fertigkeit gleich intensiv trainieren. Dies spiegelt sich in den unterschiedlichen EP-Kosten wieder, die je nach Gildenausbildung für ein und dieselbe Fähigkeit notwendig werden. So ist für einen **Ritter** die *Kampftaktik* deutlich billiger zu verbessern als für die meisten Zauberer, denn er hat diese Fertigkeit in seiner Grundausbildung genauer erklärt bekommen. Dafür ist es für ihn aber sehr teuer, die *Zauberfertigkeit* zu verbessern.

Wenn die Grundlagen zu einer Fertigkeit vorhanden sind, dann muss man sie natürlich noch trainieren. Üblicherweise geht man davon aus, dass die Charaktere jeden Tag vor dem Aufbruch aus dem Lager 1-2 Stunden Zeit für Schulungen und Training einplanen. Wenn dies aufgrund der Kampagnensituation nicht möglich ist, dann können sie nur diejenigen Fertigkeiten verbessern, die sie tagsüber einsetzen.

Dabei ist es ausdrücklich erlaubt eine *Kampffertigkeit* mitten im Kampf oder *Geländelauf* während der Flucht zu verbessern, um den neuen Wert dann sofort einzusetzen. Man benötigt dazu nur genug freie **EP** und eine noch nicht eingesetzte Steigerungsmöglichkeit dieser Fertigkeit.

Optionale Regel: Schulungen

Gerade bei großen Gruppen ist es für das Spielgleichgewicht förderlich, wenn nicht jeder Charakter jede Fähigkeit trainiert. Andernfalls könnte es dazu kommen dass die Charaktere einiger Spieler keine besonderen Spezialfähigkeiten haben und in der Gruppe untergehen.

Für solche Gruppen ist diese optionale Regel interessant. Im Wesentlichen legt sie fest, dass eine Gilde eben nicht von allen Fertigkeiten die Grundlagen trainieren kann. Gleichzeitig benötigt man aber zum Steigern der Fertigkeiten zwangsweise die jeweilige Grundausbildung und muss sie gegebenenfalls erst während der Kampagne von Lehrmeistern erwerben.

Dieser zusätzliche Verwaltungsaufwand sollte aber nur benutzt werden, wenn entweder dieser Realismus gewünscht ist oder die Gruppe ansonsten wirklich Probleme mit zu vielen ähnlichen Charakteren hat – ansonsten ist es einfacher ohne Grundlagenschulungen zu spielen.

Wenn in der Charaktertabelle die Steigerungsklasse für eine Fertigkeit eingeklammert ist, dann ist diese Grundlagenschulung kein Bestandteil der Gildenausbildung und der Spieler darf die Fähigkeit zuerst nicht steigern. Wird auf diese Regel verzichtet, dann ist übrigens auch das Kennzeichen U (untrainiert) für eine Fertigkeit ohne Auswirkung und kann ignoriert werden.

Tip: Attributssteigerungen

Wenn ein **Attribut** über einen der Grenzwerte gesteigert wird, dann verringern sich auch die Kosten der zugeordneten Fähigkeiten. Insbesondere bei **Intelligenz** und **Geschicklichkeit** ist das eine große Zahl an vergünstigten Fähigkeiten.

Sollte also eine Attributssteigerung geplant sein, dann sollte diese so früh wie möglich durchgeführt werden. Auf der anderen Seite ist eine solche Steigerung im Vergleich zu den gesparten Punkten relativ teuer. Es lohnt sich deshalb eher selten eine Attributssteigerung nur für günstigere Fertigkeiten vorzunehmen. Wenn man aber eine solche Steigerung aus anderen Gründen durchführen will, dann sollte man diesen Bonus frühzeitig zu bekommen versuchen.

Die Erfahrungsgrenzen

In der folgenden Tabelle sind die einzelnen Erfahrungsgrenzen aufgelistet. Es gibt eine Nummerierung der Grenzen, die man auch als Stufe bezeichnen kann - aber dies ist kein offizieller Charakterwert. Die Abkürzung GA steht für die Grundausbildung der Charaktererschaffung, die einige Sonderregelungen enthält.

Nummer	Gesamterfahrung	EP bis zur nächsten Erfahrungsgrenze
GA	-1000	1000
1	0	700
2	700	900
3	1600	1100
4	2700	1300
5	4000	1600

6	5600	1900
7	7500	2200
8	9700	2600
9	12300	3000
10	15300	3400
11	18700	3900
12	22600	4400
13	27000	4900



Steigerung von Fertigkeiten und Attributen

Alle Attribute und alle Fertigkeiten inklusive der Listenfertigkeiten werden nach demselben Prinzip verbessert. Es befindet sich jeweils rechts hinter dem zu verbessernden Wert zwischen eine und drei Preisangaben auf dem Charakterblatt. Eine Ausnahme machen hier nur die Listenfertigkeiten, bei denen der Preis vorne vor der Wirkungsbeschreibung des jeweiligen Listenwertes steht.

Jede dieser Preisangaben steht für eine Verbesserung um +1 bzw. um eine Listenzeile. Wenn man diese Verbesserung haben möchte dann zahlt man den Preis aus seinen freien EP und markiert die Steigerung als durchgeführt – entweder wird der neue Wert neben dem Preis eingetragen oder die entsprechende Listenzeile wird abgehakt.

Die genaue Berechnung dieser Preise wird in Kapitel ET beschrieben und ist für Spieler mit vorbereiteten Charakterbögen nicht wichtig – der Charakterblattgenerator berechnet alles automatisch.

Prinzipiell ist die Steigerung damit abgeschlossen (nicht vergessen, die gezahlten EP auf die GEP zu addieren). Nur bei einer Attributssteigerung muss man noch kontrollieren ob sich andere Werte verändern und gegebenenfalls das Charakterblatt neu berechnen lassen.

Steigerung der Energiewerte

Ausdauerpunkte (AP), Lebenspunkte (LP) und Magiepunkte (MP) sind die Energiewerte aller Charaktere. Die Verbesserung dieser Werte folgt allerdings nicht nach den Regeln von Fertigkeiten. Stattdessen gehört zu jedem Wert eine Zeile im Format **X EP = Y LP O O O**

Diese Zeile gibt an, dass man **X EP** zahlen muss um **Y LP** (für **AP/MP** gelten die gleichen Regeln) zu erhalten. Die drei Kreise stehen für die Steigerungsmöglichkeiten, denn jeder Energiewert kann dreimal pro Erfahrungsgrenze verbessert werden.

Wenn man einen **Energiewert** verbessern will, dann kontrolliert man ob es dort einen unmarkierten Kreis gibt. Außerdem muss man den aktuellen Maximalwert mit dem durch das passende **Attribut** festgelegten absoluten Maximalwert vergleichen.

Wenn der absolute Maximalwert noch nicht erreicht ist und noch eine Steigerung verfügbar ist, dann zahlt man die angegebenen **x EP** und addiert die **y LP** zu seinen maximalen Lebenspunkten. Wenn bei einer Addition von mehr als einem Punkt die absolute Maximalgrenze überschritten wird, dann verfallen die restlichen Punkte.

Die Kosten **X EP** werden durch das **Attribut** festgelegt, das zu dem jeweiligen Energiewert gehört. Dies ist **St** für **AP**, **Ko** für **LP** und **Wi** für **MP**. Der jeweilige Kostenwert (und auch das absolute Maximum) kann in der Attributtabelle abgelesen werden, wird aber vom Charakterblattgenerator automatisch eingetragen.

Die Anzahl der für diese Zahlung gewonnenen Punkte wird dagegen von der jeweiligen Gilde bestimmt. Dies können je nach Gilde und Energiewert zwischen 1 und 3, selten auch 4 Punkte sein. Auf diese Art erhalten die meisten Kämpfer bei jeder Zahlung **3 LP**, während Zauberer bei gleicher **Konstitution** für denselben Preis fast immer nur **1-2 LP** erhalten.

Sirial hat eine **Konstitution** von 8 und erhält als **Waldläuferin** mit jedem **LP-Kauf** drei Punkte. Aus der Grundausbildung beginnt sie bereits mit **19 LP**. Die **Konstitution** von 8 führt zu einem Trainingshöchstwert von **40 LP** und Kosten von **32 EP** für jede **LP-Steigerung**. Im Verlauf der Zeit trainiert Sirial nacheinander siebenmal **LP** und hat jetzt einen Wert von **40 LP**. Weitere **LP-Käufe** sind nicht mehr möglich, solange nicht die **Konstitution** verbessert wurde.

Sirial entscheidet sich dazu auf die **110 EP** zu sparen, die Sie für eine **Ko-Steigerung** auf 9 benötigt. Anschließend kann sie auf bis zu **60 LP** trainieren. Normalerweise sollte man eine solche Steigerung eher frühzeitig machen, da diese **Ko-Steigerung** auch die Kosten pro **LP-Steigerung** auf **28 EP** reduziert.

Allerdings wollte Sirial den Kämpfen aus dem Weg gehen und die Spielerin hat deshalb lange Zeit gedacht, sie würde mit einem Maximum von **40 LP** alle Probleme meistern können. Außerdem gab es vorher wichtigere Werte zu verbessern und die Spielerin konnte sich die **110 EP** nicht leisten – auch wenn eine frühzeitige **Ko-Steigerung** bis zu **40 EP** eingespart hätte.

Sollte danach noch eine weitere Erhöhung gewünscht werden, wird dies teuer: Man benötigt einen Attributswert von 12 für die nächste Grenze von 90 Punkten. Diesen Wert kann Sirial nur über drei Stufen **Ko-Steigerungen** für insgesamt **390 EP** erreichen – oder über eine **Mana-Opferung** mit anderen Folgen.

Jeder Spieler sollte für seinen Charakter überlegen, ob und wann er die Attribute zur Verbesserung der Energiewerte steigert. Als erstes die Attribute zu steigern kann die Energiekosten zwar ein gutes Stück reduzieren, aber ohne eine ausreichende Anzahl **AP/LP/MP** überlebt der Charakter nicht lange genug.

Prinzipiell braucht jeder Charakter von allen drei Werten ein Minimum zum überleben – Zauberer müssen auch mal im Kampf ihre **Parade** mit **AP** beschleunigen können oder ihr Zauberspruch wird unterbrochen, dafür brauchen auch Krieger ein paar **MP** um im Kampf gegen zauberfähige Gegner die ersten Sprüche abzuwehren bis sie im Nahkampf sind.



Zaubersprüche lernen

Viele Gilden lehren Zaubersprüche unterschiedlicher Magiestärke. Selbst ohne eine spezielle Ausbildung kann jeder Charakter lernen wie er die Zaubersprüche der Magiestärke 0 einsetzt. Die dafür notwendigen Fertigkeiten können ganz normal trainiert werden, aber das Wissen um die verschiedenen Sprüche ist etwas anderes.

Ein Charakter kann beliebig viele Zaubersprüche erlernen. Jeder erfolgreich gelernte Zauberspruch (egal ob Gildenzauber oder nicht) hat einen Preis von 10 EP pro Magiestufe (5 EP für Magiestufe 0). Aber nicht jeder Versuch einen Zauberspruch zu erlernen ist erfolgreich. Da die EP nur im Erfolgsfall gezahlt werden müssen, kann man die Schulungen zu den Zaubern beliebig oft wiederholen und muss nur die Zeit und das Gold dafür zahlen.

Wenn ein Charakter die Möglichkeit einer Schulung erhält, dann zahlt er die notwendigen Kosten und nimmt für den geforderten Zeitraum an der Schulung teil. Oft gibt die Kampagnenplanung nur einen begrenzten Zeitraum für Schulungen vor – d.h. wenn der Spielleiter die Reisegruppe zu einer Akademie führt aber die Reise bereits in 3 Tagen weiter geht dann kann man nur zwei oder drei schnelle Schulungen vornehmen, egal wie viele verschiedene Zauber der Akademie man erlernen möchte.

Die verschiedenen Schulungsformen unterscheiden sich durch ihre Zeitdauer, Materialkosten und durch einen Bonus oder Abzug auf die nach der Schulung erfolgenden Proben zum Lernerfolg.

Der Lernerfolg wird durch *Zauberkunde* überprüft, wobei die Probe inklusive aller Abzüge oder Bonuspunkte einen je nach Magiestufe des Zauberspruches unterschiedlich hohen Wert erreichen muss. Gelingt diese Probe ist der Zauber gelernt und die freien EP werden abgezogen und zu den GEP addiert. Misslingt diese Probe dann sind keine EP verloren.

Es gibt zusätzlich zwei allgemein gültige Regeln zu Pluspunkten auf die *Zauberkunde*-Probe.

Wenn man den Zauberspruch selber *erforscht*, dann erhält man für jede erfolgreiche *Forschungsprobe* einen Bonus +1 auf die *Zauberkunde*. Dies gilt unabhängig davon ob es sich um einen neuen Zauberspruch handelt oder ob man die *Forschung* an einem schwierigen aber allgemein bekannten Zauberspruch durchführt.

Wenn man bei der *Zauberkunde* patzt oder aber allgemein ein negatives Ergebnis erreicht, dann gilt auf alle anschließenden Lernproben zu diesem Zauberspruch ein Abzug -3. Mehrere schlechte Proben können auf diese Art durchaus dazu führen, dass der Zauberspruch durch normale Schulungen nicht mehr erlernt werden kann, da sich die Abzüge immer addieren.

Die Zielwerte für die *Zauberkunde* sind:

Magiestufe	Zielwert
0	16
I	20
II	24
III	28
IV	32

Der Spielleiter gibt jeweils an, für welche Zaubersprüche an einem Ort welche Schulungen angeboten werden. Selbst in den größten Gilden der größten Hauptstädte finden nicht immer alle Schulungen gleichzeitig statt. Er legt auch die genauen Kosten und Folgen der jeweiligen Schulung fest. Die folgenden drei Varianten sind Beispiele für übliche Vorgehensweisen, aber gerade bei der dritten Variante hängt sehr viel von der Qualität der Lehrbücher ab – die genannten -10 gelten zwar allgemein auf diese Probe, aber ein gutes Lehrbuch kann einen Teil dieses Abzuges durch einen Bonus gut machen.

- **Gildenschulung:** Eine vollständige Schulung dauert eine Woche pro Magiestufe und kostet jede Woche 20 Goldmünzen. Es handelt sich dabei um übliche 8-Stunden-Tage, d.h. der Charakter kann in dieser Zeit noch verschiedenes anderes erledigen, aber weder groß reisen noch eine zweite Schulung durchführen. Der besondere Vorteil dieser Schulung sind zwei Proben mit je +5 Bonus. Wenn nur eine dieser beiden Proben gelingt ist die Schulung erfolgreich abgeschlossen.
- **Einfache Schulung:** Die einfache Schulung dauert einen Tag pro Stufe bei einem entsprechenden ausgebildeten Lehrmeister. Dieser wird üblicherweise mit 5 GM pro Tag bezahlt. Im Anschluss an eine solche Schulung kann man einmal die Probe auf den Lernerfolg ohne Bonus ablegen.
- **Aus einem Zauberbuch lernen:** Man besucht keine offizielle Schulung mit einem Lehrmeister, sondern versucht den Zauberspruch ohne Hilfe aus dem Zauberbuch eines anderen Zauberers zu rekonstruieren. Dies dauert ebenfalls einen Tag pro Magiestufe und hat keine Kosten für Lehrer. Dafür muss die Erfolgsprobe aber auch mit einem Abzug -10 abgelegt werden.

Wird ein Gildenzauber des Charakters gelernt, dann ist dieser automatisch ohne Wirkungsbeschränkung. Alle anderen Zaubersprüche sind dagegen automatisch mit Wirkungsbegrenzung (siehe MZ-1) gelernt.





Erfahrung: Technisches und Tabellen

Erst einmal eine Bemerkung vorweg:

Die in diesem Teilkapitel stehenden Informationen sind für den einfachen Spieler unnötig, da sie vollständig in den Generator für Charakterblätter eingebaut sind. Sie sind hauptsächlich für diejenigen gedacht die eigene Charakterblätter erstellen wollen – sei es weil sie eigene Gilden entwerfen oder weil sie sich für die Formeln hinter den Preisen interessieren.

Die Berechnung eines einzelnen Preises für eine Fertigungssteigerung ist prinzipiell sehr einfach, aber durch die große Anzahl an Fertigkeiten ist dies einiges an Arbeit. Pro Wert benötigt man eine ganze Reihe von Informationen. Dies sind:

1. Der **EP-Faktor (EPF)** der Fertigkeit
Dieser Wert steht in der Fertigkeitentabelle und ist für alle Charaktere identisch. Er beschreibt die relative Schwierigkeit der Fertigkeiten untereinander.
2. Das zugeordnete **Attribut** der Fertigkeit
Diese Angabe befindet sich ebenfalls in der Fertigkeitentabelle und ist ebenfalls durchgehend festgelegt. Das genannte **Attribut** beeinflusst je nach Wert die Kosten der Fertigkeit.
3. Den zum passenden Attributswert des Charakters gehörenden **EP-Modifikator**
Die **EP-Modifikatoren** sollten vor der Berechnung am besten für alle Attribute nachgeschlagen werden. Sie hängen vom jeweiligen Attributswert ab und sind in der Attributstabelle festgelegt.
Besonders häufig benötigt werden die **EP-Modifikatoren** für **Geschicklichkeit** und **Intelligenz**.
4. Den aktuellen Wert des Charakters in der Fertigkeit
Mit höheren Werten steigen die Kosten für weitere Steigerungen, deshalb braucht man natürlich auch den aktuellen Wert der Fertigkeit.
5. Die Steigerungsklasse der Charaktergilde in der Fertigkeit
Diese Angabe findet sich wieder in der Fertigkeitentabelle, ist aber von der jeweiligen Charaktergilde abhängig. Sie gibt jeweils an, für wie wichtig die Gildenmeister eine Fertigkeit erachten. Je höher die Steigerungsklasse ist desto intensiver wurde die Fertigkeit vorbereitet und trainiert.

Der erste Schritt der Berechnung ist es, zum Tabellen-**EPF** der Fertigkeit den passenden **EP-Modifikator** des zugehörigen **Attributes** zu addieren oder subtrahieren. Sollte der durch ein gutes **Attribut** erhaltene **EP-Modifikator** groß sein, dann darf das Ergebnis trotzdem nicht geringer als die Hälfte des ursprünglichen **EPF**s sein.

Wenn also ein Charakter durch eine **Intelligenz** 18 einen **EP-Mod** von -6 hat und **Geschichte (EPF 7)** lernen will, dann ist der endgültige **EPF** 4 und nicht 1. Auf der anderen Seite ist ein **EPF** -9 durch **Mana** 21 bei Fertigkeiten wie der **Magieabwehr (EPF 20)** noch sehr effektiv, da es den Wert auf **EPF 11** reduziert. Fertigkeiten mit einem **EPF** über 15 sind allerdings genauso selten wie ein **EPF** unter 7, d.h. eine Verbesserung von **In** oder **Ge** auf Werte wie 18 wirkt sich nur noch auf relativ wenige Fertigkeiten voll aus.

Das Ergebnis ist der charakterbezogene **EP-Faktor** der Fertigkeit. Es ist nützlich diesen **EPF** irgendwo bei der Fertigkeit festzuhalten, da er sich nur bei einer Änderung des **Attributes** über eine der Tabellengrenzen ändert. Dies ist relativ selten, da Attributssteigerungen teuer sind.

Für den zweiten Schritt der Berechnung benötigt man den aktuellen Wert der **Fertigkeit** sowie die Steigerungsklasse dieser **Fertigkeit**. Die Steigerungsklasse ist abhängig von der Gilde und ändert sich normalerweise nie.

Mit diesen Angaben geht man zur Steigerungstabelle, wo der aktuelle Wert in den Zeilen und die Klasse in den Spalten stehen. Am entsprechenden Tabellenschnittpunkt befindet sich der jeweilige Basispreis, den man sich herausschreibt. Wenn die Steigerungsklasse mehr als eine Steigerung pro Stufe zulässt sollte man die Werte der entsprechenden folgenden Zeilen ebenfalls notieren, da dann mehrere Preise auf einem Charakterblatt nötig sind.

Der im Charakterblatt einzutragende Endpreis des Fertigkeitswertes entsteht jetzt durch die Multiplikation des **EP-Faktors** mit dem Basispreis der Tabelle. Alternativ zur Berechnung kann man dies mit dem modifizierten **EPF**, der Steigerungsklasse und dem aktuellen Wert auch in der **EP-Kosten-Tabelle** nachschlagen. Diese Tabelle enthält bereits alle berechneten Ergebnisse und kann von www.avarion.de heruntergeladen werden. Der erhaltene Kostenwert kann dann in dem entsprechenden Feld des Charakterbogens eingetragen werden.

Beispiel:

Algor hat die Fertigkeit **Klettern** bereits auf dem Wert +4. Als Barbar hat er eine Steigerungsklasse von 3 in dieser Fertigkeit und durch seine gute **Geschicklichkeit** einen **EPF** von 9 anstelle der normalen 10.

Die Viererzeile hat in der Klasse 3 die Kostenzahl 4. Algor muss also 36 **EP** zahlen, um auf einen Fertigkeitswert +5 zu kommen.

Da er sich gerade im Gebirge befindet, möchte er **Klettern** noch ein zweites mal Trainieren. Auch in der Fünferzeile steht die Kostenzahl 4, weshalb er für weitere 36 **EP** auf einen Wert +6 kommt.

Die Zeile für den aktuellen Wert +6 enthält dann aber eine Kostenzahl 5. Die nächste Steigerung würde ihn 45 **EP** kosten, aber das ist erst nach der nächsten Erfahrungsgrenze möglich: Klasse 3 ist nur zweimal zu steigern.

Zum Verhältnis der Steigerungsklassen:

Klasse 6 ist nur für wenige spezielle Charaktergilden in ganz wenigen Fertigkeiten verfügbar, normalerweise ist der höchste Wert eine Klasse 5. Klasse 5 sind die wichtigsten Fertigkeiten einer normalen Gilde und auch relativ selten.

Klasse 4 sind die Fertigkeiten die eine Gilde des öfteren benötigt und Klasse 3 ist alles, was lediglich in Grundlagen trainiert wird.

Klassen 1 und 2 sind diejenigen Fertigkeiten und Werte, die nicht zur Gildenausbildung gehören und die ein Charakter allenfalls mal privat trainiert. Klasse 0 ist eine von der Gilde ignorierte oder verbotene Fertigkeit und auch wieder sehr selten.





Steigerungstabelle

Aktueller Fertigkeitwert	Klasse 0	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4	Klasse 5	Klasse 6
+0	30	6	3	2	1	1	1
+1	40	8	4	2	2	1	1
+2	50	10	5	3	2	2	1
+3	60	12	6	3	2	2	2
+4	70	14	7	4	3	2	2
+5	80	16	8	4	3	2	2
+6	90	18	9	5	3	3	2
+7	100	20	10	5	4	3	2
+8	110	22	11	6	4	3	3
+9	120	24	12	6	4	3	3
+10	130	26	13	7	5	4	3
+11	140	28	14	7	5	4	3
+12	150	30	15	8	5	4	3
+13	160	32	16	8	6	4	4
+14	170	34	17	9	6	5	4
+15	180	36	18	9	6	5	4
+16	190	38	19	10	7	5	4
+17	200	40	20	10	7	5	4
+18	210	42	21	11	7	6	5
+19	220	44	22	11	8	6	5
+20	230	46	23	12	8	6	5
+21	240	48	24	12	8	6	5
+22	250	50	25	13	9	7	5
+23	260	52	26	13	9	7	6
+24	270	54	27	14	9	7	6
wie oft pro Stufe steigerbar:	1x	1x	1x	2x	2x	2x	3x

Attributstabelle:

Attributwert	Probenwert (alle Attribute)	Energiemaximum / EP-Kosten St->AP, Ko->LP, Wi->MP	Initiative-Basis (Schnelligkeit)	EPF-Modifikator (alle Attribute)
1-3	-5	20 max / 40 EP	2	+5
4-6	-3	30 max / 36 EP	4	+3
7-8	-1	40 max / 32 EP	5	+1
9-11	0	60 max / 28 EP	6	0
12-14	+1	90 max / 25 EP	7	-1
15-17	+3	120 max / 22 EP	9	-3
18-20	+5	160 max / 19 EP	11	-6
21-22	+7	200 max / 17 EP	13	-9
23-24	+8	250 max / 15 EP	16	-12
25	+10	300 max / 13 EP	19	-15
26+	+12	500 max / 12 EP	22	-18





F Fertigkeiten

Avarion hat ein offenes Fertigkeitensystem und jede Figur kann theoretisch beliebige Fertigkeiten erlernen. Die Fertigkeitenlisten auf den Charakterbögen sind dementsprechend auch nur Vorschläge und können bei Bedarf erweitert werden.

Die einzelnen Fertigkeiten umfassen dabei alle Anwendungsbereiche des jeweiligen Gebietes. So dient die Fertigkeit *Mechanismen* nicht nur dem Entschärfen von mechanischen Fallen und Öffnen von Schlössern, sondern auch dazu die Fallen zu finden oder zu bauen. Bei Überschneidungen hat der Spieler die Wahl, welche Fertigkeit er einsetzt.

Beispiel:

Wenn der Spieler in einem Waldgebiet Kräuter suchen möchte, dann kann er nach Wahl die Fertigkeiten *Pflanzenkunde* oder *Sinne* einsetzen. Für die Probe selber macht das keinen Unterschied, der Spielleiter wird dies lediglich bei den erhaltenen Informationen berücksichtigen. Wenn die Probe also auf *Pflanzenkunde* abgelegt wird, dann wird der Spieler gesagt bekommen, das sein Charakter eine seltene Heilpflanze gefunden hat, die er in einem Heilumschlag verarbeiten kann und dadurch die natürliche Heilung verbessert wird. Wenn er dagegen die Probe auf *Sinne* abgelegt hat, dann erfährt er dass dort eine ungewöhnliche Pflanze direkt neben einem Tunnelbau von irgendwelchen Kleintieren wächst – er aber nicht sagen kann welche Besonderheiten die Pflanze hat.

Dieses Prinzip gilt auch für alle anderen Fertigkeiten – *Klettern* wird nicht nur zum Erklimmen von Bäumen genutzt, sondern auch zur Kontrolle der Kletterausrüstung und zur Routenplanung in der Felswand, mit einer *Fahrzeug*-Fertigkeit kann er das passende Fahrzeug nicht nur steuern, sondern auch untersuchen und reparieren etc.

Auch für Waffenfertigkeiten und magische Fertigkeiten gelten diese Grundsätze – mit einer Probe auf die Waffenfertigkeit wird nicht nur ein Angriff geprüft, sondern man kann dieselbe Fertigkeit auch einsetzen um die Qualität einer Waffe vor dem Kauf zu erkennen oder um sie zu reparieren. Allerdings gelten für Waffenfertigkeiten und magische Fertigkeiten noch zusätzliche Regeln, die in den Kapiteln zum Kampf und zur Magie noch näher erläutert werden.

Die Probe

Mit einer Probe wird für jeden Charakter überprüft, ob er eine anstehende Aufgabe mit Erfolg meistert oder ob er daran scheitert. Jede Probe wird mit einem zwanzig seitigen Würfel (1W20) durchgeführt und der Fertigkeitwert sowie gegebenenfalls weitere Vorteile zu dem Ergebnis addiert. Je höher das Probenergebnis PE dann ausfällt, umso besser ist die Probe geworden.

Es gibt dabei in Bezug auf das Ziel der Probe (d.h. welchen Wert man mindestens erreichen muss) grundsätzlich drei leicht unterschiedliche Varianten: Eine Aufgabenprobe, eine offene Probe oder eine Vergleichsprobe.

Fertigkeiten	
Grundlegendes und Probe	F-1
Regeln allgemeiner Fertigkeiten	F-3
Fertigkeitsbeschreibungen	F-5
Kampffertigkeiten	F-19
Sprachregeln und Sprachen	F-21

Im Falle einer Aufgabenstellung wird der mindestens zu erreichende Wert vom Spielleiter vorgegeben. Bei den einzelnen Fertigkeiten sind teilweise konkrete Beispiele genannt, aber allgemein kann man folgende Richtschnur benutzen:

Eine allgemeine einfache Probe hat den Zielwert 10. Dies ist z.B. eine *Reiten*-Probe bei einem friedlichen Pferd und einem gut gebauten Weg einmal pro Stunde. Ein Fehlschlag führt normalerweise nicht zum Sturz, aber man wird am nächsten Morgen einen ziemlichen Muskelkater vom Reiten haben. Diese Proben werden eher selten durchgeführt, da sie den Spielfluss unnötig hemmen könnten.

Eine normale Probe hat oft den Zielwert 15. Es könnte sich hierbei um einen Kletterversuch auf einen Laubbaum mit vielen Ästen handeln. Diese Proben werden in der Regel durchgeführt wenn die Spieler eine einfache Aktion geplant haben und der SL sie nicht automatisch gelingen lassen will.

Ein Zielwert von 20 ist eine etwas erschwerte Probe. Ein Beispiel wäre die Behandlung einer einfachen Wunde nach einem Kampf. Diese Proben sind aber immer noch sehr häufig und beschreiben die üblichen schwierigen Aufgaben während eines Abenteurers.

Eine sehr schwere Probe kann Zielwerte von 25, 30 oder höher haben. Solche Proben werden bei Fragen nach obskurem Wissen oder zum Erklettern einer nassen Wand ohne Ausrüstung notwendig.

Bei einer offenen Probe gibt es theoretisch keinen Mindestwert, aber das Ergebnis ist von der entsprechenden Qualität. Dies sind meistens Konstruktionsproben (z.B. wie gut schmiede ich einen Dolch), aber auch alle Zaubersprüche. Wenn also der Schmied ein Schwert reparieren will, dann würfelt er auf seine Schmiedekunst. Bei einem Ergebnis von 10 ist das Schwert nur provisorisch repariert und kann jederzeit neu brechen, bei einem PE von 20 kann er sich einige Zeit auf das Schwert verlassen und braucht es erst in ein paar Tagen zu wechseln und bei einem Probenergebnis von 30 ist es wie neu und man bemerkt keine Scharten.

Gelingen ist eine offene Probe immer, aber das Ergebnis entspricht dann nicht immer den Erwartungen. Ein Zauberspruch ist eventuell nicht stark genug, bei einer Probe auf Geländelauf rennt man nicht schnell genug oder der Kuchen schmeckt nicht so gut wie erhofft.

Bei einer Vergleichsprobe gibt es immer jemanden, der als erstes würfelt – z.B. der Angreifer im Kampf. Dies ist so ähnlich wie eine offene Probe – je besser das Ergebnis umso besser für den ersten. Denn das Ergebnis dieser Vorlage ist das Ziel, das der zweite erreichen oder übertreffen muss, um die Aufgabe zu bewältigen. Im Kampf muss also die Parade gleich groß oder besser sein als der Angriffswurf des Angreifers, wenn man nicht verwundet werden will.





Guter Erfolg und Patzer

Wenn der Spieler Glück oder Pech hat und der Wurf auf 1W20 unmodifiziert eine 20 oder eine 1 zeigt, dann gilt dies als guter Erfolg beziehungsweise als Patzer.

In jedem Falle gilt bei einer 20 (guter Erfolg) ein Bonus von +5 und bei einer 1 (Putzer) ein Abzug von -5 zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen. Zusätzliche Auswirkungen kann der Spielleiter je nach genauer Situation festlegen. Meistens wird eine Fertigungsprobe bei einem Patzer auch dann nicht erfolgreich sein, wenn aufgrund eines hohen Fertigkeitwertes trotzdem akzeptable Werte erreicht werden.

Dies ist aber immer Auslegungssache. Bei einem Patzer im Geländelauf kann der Spielleiter einfach sagen das man nur sehr langsam voran kommt oder den Charakter zusätzlich stürzen lassen. Solange der SL keinen besonderen Nachteil eines Putzers nennt gilt einfach nur die übliche -5.

Besondere Anstrengung

Es gibt immer wieder Situationen wo ein Charakter eine bestimmte Probe einfach schaffen will und sich dafür auch besonders anstrengt. In einem solchen Fall kann man sich zusätzliche Bonuspunkte für die Probe kaufen. Üblicherweise werden körperliche Anstrengungen durch die Zahlung von **AP** und geistige Anstrengungen durch die Zahlung von **MP** geregelt. Lediglich bei wenigen speziellen Fertigkeiten wie der *Körperkontrolle* muss der Bonus durch **LP** gezahlt werden.

In einem solchen Fall muss man vor dem Würfelwurf angeben, für wie viele Punkte man sich anstrengen möchte. Diese Punkte werden dann sofort beim Charakter abgezogen, aber für jeden Punkt erhält man normalerweise auch eine +1 auf die angesagte Probe. Die einzige Ausnahme dabei sind Zaubersprüche, bei denen die aufwendigeren Zauber auch mehr als einen **Magiepunkt** pro +1 auf die Probe benötigen.

Als Beispiel kann man verschiedene Situationen beim *Klettern* betrachten.

Wenn man eine steile Bergwand erklimmen will dann ist dies eine körperliche Anstrengung, d.h. man kann sich einen Bonus durch Zahlung von **AP** erkaufen. Insbesondere wenn man mit einer Fertigkeit von lediglich +2 oder +3 vor einem Überhang in 20 Metern Höhe hängt und für diese Aufgabe eine 20 benötigt, sollte man sich anstrengen und z.B. für 10 **AP** eine +10 auf die Probe erkaufen.

Will man dagegen mit Hilfe von Karten und Betrachtungen des Berges vor dem Klettern eine möglichst gute Route planen, dann ist dies eine geistige Anstrengung. Hier würde man sich einen Bonus durch die Zahlung von **MP** erkaufen und je besser dann die offene *Klettern*-Probe plus Bonus ausgeht, umso einfacher wird der Aufstieg (z.B. weniger Kletterproben mit geringeren Zielwerten).

Komplett ohne Bonus müssen dagegen Proben ablaufen, mit denen man seine Kletterausrüstung wie die verschiedenen Haken pflegt. Weder Konzentration noch körperliche Anstrengung hilft einem bei einer solchen Aufgabe, bei der es nur auf Sorgfalt ankommt.

Erfolgschancen

Viele Spieler und Spielleiter interessieren sich bei Werten hauptsächlich dafür, wie oft eine Probe gelingt beziehungsweise wie groß die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlages ist. In der folgenden Tabelle kann man deshalb die Wahrscheinlichkeiten für die häufigsten Proben in Prozent ablesen. Es ist eine reine Informationstabelle für Planungen, die im Spiel selber keine Verwendung findet.

F/D	D+	D=	D-	10	15	20	25	30
+0	48	5	48	55	30	5	5	0*
+1	53	5	43	60	35	10	5	0*
+2	57	5	38	65	40	15	5	0*
+3	62	4	34	70	45	20	5	0*
+4	66	4	30	75	50	25	5	0*
+5	70	4	26	80	55	30	5	5
+6	74	4	23	85	60	35	10	5
+7	77	3	20	90	65	40	15	5
+8	81	3	17	95	70	45	20	5
+9	84	3	14	95	75	50	25	5
+10	86	3	11	95	80	55	30	5
+11	89	2	9	95	85	60	35	10
+12	91	2	7	95	90	65	40	15
+13	93	2	5	95	95	70	45	20
+14	95	2	4	100*	95	75	50	25
+15	96	1	3	100*	95	80	55	30
+16	98	1	2	100*	95	85	60	35
+17	99	1	1	100*	95	90	65	40
+18	99	1	0	100*	95	95	70	45
+19	100	0	0	100*	100*	95	75	50

Die erste Spalte gibt den Fertigkeitwert (bei unabhängigen Proben) oder die Wertedifferenz (bessere Fertigkeit minus schlechtere Fertigkeit bei Duellproben) an. Danach folgen in zwei Blöcken jeweils die Prozentchancen.

Duellchancen: Die ersten drei Ergebnisspalten stehen für vergleichende Proben. D+ ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Figur mit dem besseren Wert auch das bessere Ergebnis hat. D= ist die Chance auf Gleichstand (wo z.B. im Kampf der Verteidiger gewinnt) und D- ist die Chance, dass die Figur mit dem niedrigeren Fertigkeitwert den Vergleich gewinnt.

Alle Prozentwerte hier sind gerundet und ignorieren gute Erfolge und Patzer.

Zielwerte: In den letzten vier Ergebnisspalten steht die Prozentchance dafür, den in der Titelspalte gelisteten Zielwert bei einer Probe mit dem Fertigkeitwert zu erreichen. * bedeutet das hier die Zusatzregeln für Patzer bzw. gutem Erfolg trotzdem zu einem Fehlschlag oder Erfolg führen könnten. Die automatischen +- 5 sind aber schon einkalkuliert.



Allgemeine Fertigkeiten

Die allgemeinen Fertigkeiten bilden die größte Gruppe von Fertigkeiten. Im folgenden werden diejenigen Regeln beschrieben, die nur für die allgemeinen Fertigkeiten gelten.

Professionell trainierte Fertigkeit

Kennzeichen: (P)

Die professionell trainierten Fertigkeiten (in einigen Regelteilen auch als Profi-Optionen bezeichnet) sind ein wesentlicher Punkt für die Unterscheidung von Charakteren. Ein Charakter kann normalerweise nur sehr wenige Fertigkeiten professionell erlernen – höchstens eine in der Grundausbildung, eine bis vier aus der Gildenfertigkeit und dazu selten durch Sonderzahlungen wie Talente oder Mana-Opferungen die eine oder andere professionelle Ausbildung.

Eine professionell trainierte Fertigkeit hat den gleichen Fertigkeitwert wie eine normal trainierte Fertigkeit, aber die Qualität des Ergebnisses befindet sich auf einer anderen Stufe. Allgemein kann man sagen das ein Charakter sich bei einer professionellen Ausbildung mit dem Ergebnis der Fähigkeit seinen Lebensunterhalt bezahlen kann, während die nicht professionell trainierten Fähigkeiten bei Benutzung den Laien verraten. In einigen Fällen ist eine professionelle Ausbildung auch eine Voraussetzung dafür, um die Fertigkeit berufsmäßig einsetzen zu können.

Das beste Beispiel ist die Gesetzeskunde. Wie in der realen Welt kann sich jedermann durch das Lesen von Gesetzesbüchern viel Wissen (d.h. hohe Fertigkeitwerte) über Recht und Gesetze aneignen, aber nur mit einer professionellen Ausbildung (d.h. Studium) erhält er die Erlaubnis, als Anwalt oder Notar zu arbeiten.

Bei handwerklichen Fertigkeiten bedeutet ein P üblicherweise eine bessere Qualität der Erzeugnisse. Für andere Fertigkeiten können in der jeweiligen Beschreibung auch beliebige sonstige Vorteile einer professionellen Ausbildung angegeben werden.

Wenn eine Fertigkeit mit Varianten oder eine Fertigungsgruppe mit regionalen Unterschieden professionell gelernt wird, dann ist eine solche Profi-Schulung ausreichend damit alle Fertigkeiten dieser Gruppe als professionell trainiert gelten. Die Fertigkeiten müssen aber weiterhin einzeln gesteigert werden.

Optionale Regel: Schulungen

Um eine Fertigkeit trainieren zu können muss man in vielen Fällen eine grundlegende Schulung erhalten haben. Es gibt zwar Ausnahmen wie Klettern, das man in Grenzen auch ohne Schulung durch reines Ausprobieren erlernen kann, aber gerade bei Wissensfertigkeiten braucht man zum Training mindestens eine gute Bibliothek und oft auch einen Lehrer der die grundlegenden Zusammenhänge erklärt.

Im normalen Spiel kann man aber meistens sagen das diese Schulungen entweder ein Teil der Gildenausbildung waren oder aber automatisch stattfinden. In einigen Kampagnen kann es aber aus unterschiedlichen Gründen dazu kommen, das diese Schulungen besser nicht automatisch

angenommen werden.

Wenn man mit automatischen Schulungen spielt, dann kann jeder Spieler jederzeit selber wählen, welche Fertigkeiten auf seinem Charakterblatt stehen. Sollen die Schulungen dagegen ausgespielt werden, dann ist diese Auswahl auf die für die Gilde üblichen Fertigkeiten beschränkt (die Schulung hat man als Teil der Grundausbildung erhalten). Für die anderen Fertigkeiten muss dann jeweils das OK des Spielleiters in Form eines Lehrmeisters eingeholt werden.

Einer der häufigeren Gründe für die Verwendung dieser Regel ist eine Steuerung von großen Spielergruppen. In solchen Spielgruppen kann es dazu kommen das die klassischen Fertigkeiten wie z.B. Mechanismen oder Sinne von mehreren Spielern trainiert werden. Dadurch kann es wiederum vorkommen das einige der nur auf Fertigkeiten setzenden Charaktergilden die Besonderheiten entzogen werden – ein Dieb kann sich sehr schnell nutzlos vorkommen wenn jeder zweite Kämpfer oder Zauberer ebenfalls Mechanismen trainiert hat und die meisten Fallen ausschalten kann.

In solchen Fällen würde eine Forderung nach einer Grundsulung in den verschiedenen Fertigkeiten verhindern, das sich die Werte mehrerer Charaktere zu sehr überschneiden. Der Spielleiter kann dadurch die Spielbalance deutlich einfacher halten.

Man kann dies auch auf einzelne Fertigkeiten beschränken um z.B. in einer Kampagne das Erlernen dieser Fertigkeiten besser steuern zu können.

Optionale Regel: Untrainierte Fertigkeiten

Kennzeichen: (U)

Diese Regel kann nur dann eingesetzt werden, wenn auch die Schulungsregel verwendet wird. Sie definiert die Ausnahmen von der Schulungsregel, indem sie bei allen derartig gekennzeichneten Fertigkeiten eine begrenzte Steigerung auch ohne Schulung erlaubt. Üblicherweise sind dies grundlegende Fertigkeiten wie z.B. Klettern oder Schwimmen.

Die begrenzte Steigerung ist bis zu einem Fertigkeitwert von +5 möglich. Bis zu diesem Zeitpunkt muss man die Schulung der Fertigkeit nachgeholt und damit das Kennzeichen U beseitigt haben, oder es ist keine weitere Steigerung mehr möglich.

Die im weiteren Verlauf des Kapitels folgenden Beschreibungen haben alle dasselbe Format. Zuerst gibt es eine Titelzeile mit dem Namen der Fertigkeit und den wichtigsten Werten zur Fertigkeit. Beispiel: *Geschichtskunde* (7, In) (REG):

Die erste Klammer nach dem Namen enthält die zum Ausrechnen der EP-Kosten notwendigen Angaben. Sie kann komplett ignoriert werden, wenn man mit dem Charakterblattgenerator arbeitet. Die erste Zahl ist der EP-Faktor (EPF) der Fertigkeit. Je höher



dieser Wert ist, umso teurer ist das Training in dieser Fertigkeit. Die Abkürzung var bedeutet dabei, dass der genaue Wert noch von anderen Punkten abhängig ist.

Die zweite Angabe steht für ein Attribut, das den Einsatz der Fertigkeit stark beeinflusst. Ist dieses Attribut sehr hoch, dann wird das Training einfacher und umgekehrt.

Die zweite Klammer ist nicht bei allen Fertigkeiten vorhanden. Sie steht nur bei Fertigungsgruppen und gibt die Art der Unterscheidung an:

(REG): Dies ist eine regionale Fertigkeit. Sie muss für jede Region neu gelernt werden. Dabei kann eine Region eine komplette Ebene oder ein einzelnes Dorf sein. Je nach Fertigkeit und der Größe der Region ist die Menge der bekannten Details aber unterschiedlich.

Bestes Beispiel ist die *Weltkunde*, mit der man die Geographie, Wirtschaft und politischen Strukturen eines Landstriches erlernt. Normalerweise gibt die *Weltkunde* einer Region auch die Namen des politischen Anführers und üblicherweise der drei nächsten Ränge in der Hierarchie. Wenn man also die *Weltkunde (Edersdorf)* eines Dorfes der Karte von Lindolsturm erlernt, dann kennt man den Dorfvorsteher und praktisch jeden im Dorf dem Namen nach. Erlernt man dagegen die *Weltkunde (Lindolsturm)*, dann kennt man die Namen der Mitglieder des Magierrates (die beherrschende Institution der Stadt), die Leiter der verschiedenen Behörden sowie die Namen aller Dorfvorsteher der Umgebung, aber keine Namen aus der normalen Bevölkerung der Stadt.

Ähnlich kennt man bei der *Geschichtskunde* einer Region immer nur die für die gesamte Region wichtigen Legenden und historischen Ereignisse, nicht aber alle unwichtigen Geschehnisse in untergeordneten lokalen Bereichen.

Regionales Wissen hilft nur direkt in der Region. In Ausnahmefällen mit ähnlichen Kulturen kann zwar das allgemeine Verhalten aus einer ähnlichen Weltkunde vermutet werden, aber Namen und geographische Besonderheiten sind natürlich völlig anders und können nicht mit einer falschen *Weltkunde* erraten werden.

(VAR): Von diese Fertigkeit existieren verschiedene Varianten mit mehr oder weniger Ähnlichkeit zueinander. Der Grund für diese Varianten ist normalerweise einfach nur eine bessere Verwaltung. Es gibt auch Varianten zur Spezialisierung innerhalb einer Fertigkeit, aber dies ist nicht extra gekennzeichnet.

Reiten oder *Umgang* sind die besten Beispiele für eine Variantengruppe zur Vereinfachung der Verwaltung. Reiten kann man auf die unterschiedlichste Art mit verschiedenen Reittieren. *Reiten (Pferd)* hilft dem Charakter aber wenig wenn er *Reiten (Flugdrache)* benötigt. Ähnliches gilt bei *Umgang (Adel)* und *Umgang (Militär)* oder *Umgang (Unterwelt)*. Allerdings wird kaum ein Charakter alle derartigen Varianten erlernen wollen. Es ist einfacher nur diejenigen Varianten zu verwenden, die tatsächlich trainiert werden – was aber für jeden Charakter anders sein kann.

Spezialisierungen gibt es bei Wissensfertigkeiten wie *Mathematik*, *Physik* oder *Ritualkunde*, aber auch bei Handwerksfertigkeiten wie *Schmiedekunst*, *Baukunst* oder *Medizin*. Dies ist nicht extra angegeben, da derartige Spezialisierungen nur in besonderen Fällen und nicht im normalen Spielablauf benötigt werden.

Ein Training in *Ritualkunde* deckt normalerweise auch die Fragen einer Spezialisierung wie *Ritualkunde (Beschwörungen)* ab. Wenn aber ein Charakter als Teil seiner Hintergrundgeschichte nur einen Spezialbereich einer Fertigkeit kennen darf oder möchte, dann kann er einfach sagen dass er mit seiner allgemeinen Fertigkeit nur einen Teil der Gebiete abdeckt und die anderen nie gelernt hat.

Nach dieser Titelzeile kommt die allgemeine Beschreibung der Fertigkeit. Hier werden die Einsatzgebiete und Besonderheiten für eine Probe mit dieser Fertigkeit beschrieben. Bei vielen allgemeinen Fertigkeiten folgt dann noch eine Erläuterung was eine professionelle Ausbildung für diese Fertigkeit bedeutet.

Liste der Fertigkeiten

Es gibt eine große Anzahl von Fertigkeiten. Die folgende Liste enthält die üblicherweise von Spielern genutzten Fertigkeiten, ist aber nicht vollständig: Bei den Berufsfertigkeiten fehlen z.B. die für einen normalen Abenteurer eher selten benötigten Fertigkeiten wie Töpfern etc.

Wenn für eine Kampagne eine hier nicht gelistete Fertigkeit benötigt werden, dann muss lediglich der Spielleiter die Grundwerte festlegen und sie auf den Charakterblättern ergänzen.

<i>Abrichten</i>	<i>Nachtsicht</i>
<i>Akrobatik</i>	<i>Naturkunde (VAR)</i>
<i>Alchimie</i>	<i>Navigation</i>
<i>Artefaktkunde</i>	<i>Pflanzenkunde</i>
<i>Astralreise</i>	<i>Physik</i>
<i>Auftreten</i>	<i>Portalkunde</i>
<i>Balance</i>	<i>Psychologie</i>
<i>Baukunst</i>	<i>Rassenkunde</i>
<i>Fahrzeug (VAR)</i>	<i>Redekunst</i>
<i>Fälschungen</i>	<i>Reiten (VAR)</i>
<i>Forschung (VAR)</i>	<i>Rekotraining</i>
<i>Geheimcodes (VAR)</i>	<i>Religion (VAR)</i>
<i>Geländelauf</i>	<i>Ritualkunde</i>
<i>Gelenkigkeit</i>	<i>Runenkunde</i>
<i>Geschichte (REG)</i>	<i>Schauspielkunst</i>
<i>Gesetzeskunde (REG)</i>	<i>Schleichen</i>
<i>Giftkunde</i>	<i>Schmiedekunst</i>
<i>Gildenkunde (VAR)</i>	<i>Schneiderei</i>
<i>Glücksspiel</i>	<i>Schwimmen/Tauchen</i>
<i>Handeln</i>	<i>Seilkunst</i>
<i>Holzverarbeitung</i>	<i>Singen</i>
<i>Hypnose</i>	<i>Sinne</i>
<i>Instruktion</i>	<i>Sprachkunde</i>
<i>Kampftaktik</i>	<i>Spruchmanipulation</i>
<i>Klettern</i>	<i>Spuren lesen</i>
<i>Kochkunst</i>	<i>Stehlen</i>
<i>Körperkontrolle</i>	<i>Tanzen</i>
<i>Kriegsmaschinen</i>	<i>Tarnen / Verkleiden</i>
<i>Logistik</i>	<i>Tarnung durchschauen</i>
<i>Magieabwehr</i>	<i>Taschenspielerien</i>
<i>Magieaufladung</i>	<i>Tierkunde</i>
<i>Magie erkennen</i>	<i>Tiermedizin</i>
<i>Magieformung</i>	<i>Umgang (VAR)</i>
<i>Mathematik</i>	<i>Wappenkunde (REG)</i>
<i>Mechanismen</i>	<i>Weltkunde (REG)</i>
<i>Meditation</i>	<i>Xenokunde</i>
<i>Medizin</i>	<i>Zauberfertigkeit</i>
<i>Meereskunde</i>	<i>Zauberkunde</i>
<i>Metallfokussierung</i>	<i>Zeichnen</i>
<i>Mineralkunde</i>	<i>Zukunftsideutung</i>
<i>Musizieren (VAR)</i>	





Abrichten (10, Ch):

Mit dieser Fertigkeit können wilde oder fremde Tiere dazu gebracht werden, dem Charakter zu gehorchen und ihn zu beschützen. Je nach Tierart und nach der Art der trainierten Tricks wird der Zielwert der Probe gesetzt.

Dabei ist es die Entscheidung des Spielleiters, welche Tiere die Spieler unter welchen Bedingungen wie *abrichten* können, denn das Gleichgewicht des Spiels kann durch starke Begleiter (ein Hund, der bestimmte Pflanzen findet; eine Drachenechse, die Botenflüge macht etc.) sehr schnell gestört werden. Der Spielleiter muss derartige Tiere in den Abenteuern berücksichtigen und begrenzen können.

Bei der einfachen Fertigkeit kann man Tiere nur abrichten, indem man sie auf sich selber fixiert. Wenn man dagegen professionelles *Abrichten* erlernt hat, dann kann man die Tiere auch für den Verkauf trainieren. Dazu gibt professionelles *Abrichten* noch Vorteile beim Versuch, normalerweise nicht trainierbare Tiere auf sich selber zu fixieren.

Akrobatik (13, Ge):

Als *Akrobatik* werden hier alle Bewegungen bezeichnet, für die eine extreme Körperbeherrschung notwendig ist. Dies sind Kunstsprünge, Turnaktionen oder Bewegungen im freien Fall etc. Die Vorteile der professionellen *Akrobatik* liegen im Stil (etwa für Zirkusauftritte) und der flüssigen Abfolge mehrerer Aktionen hintereinander.

Ohne professionelles Training kann man eine einzelne Aktion zwar problemlos durchführen, aber eine Folge von Aktionen wie 10 m am Boden rollen mit anschließendem Hochsprung ohne Zwischenstopp wird ohne professionelle Ausbildung extrem schwer. Der Zielwert einer Probe kann je nach der versuchten Aktion beliebig hoch werden.

Es ist möglich seine Proben durch **Ausdauer**-Einsatz zu verbessern. Je nach geplanter Aktion benötigt man 1-3 **AP** pro Bonus +1 auf die Probe.

Alchimie (11, In):

Diese Fertigkeit beinhaltet sowohl die Kenntnisse zum Umgang mit Chemikalien und den Geräten eines alchimistischen Labors als auch die Rezepte und Vorgehensweisen zur Herstellung einfacher Tränke. Aufwendigere und magische Rezepte müssen aber je nach Kampagne entweder extra gekauft oder erforscht werden.

Die Identifizierung von unbekanntem Tränken erfordert ein Labor. In den meisten Städten existieren Gesetze dass man nur mit einer professionellen Ausbildung ein Labor einrichten und betreiben darf, da ansonsten die Gefahr von Unfällen aufgrund fehlenden Wissens oder Trainings als zu groß angesehen wird. Hat dieses Labor keine magischen Hilfsmittel, so ist die Untersuchung schwer und führt zum Verlust von 1 bis 3 Einheiten des Trankes.

Das Entwickeln neuer Tränke ist nur mit professioneller Kenntnis in *Alchimie* möglich und erfordert auch alle für die Simulation des Effektes notwendigen Fertigkeiten (z.B. *Pflanzenkunde*, *Ritualkunde*, *Zauberkunde*) und ggfs. Zaubersprüche. Außerdem gibt eine professionelle Ausbildung einen wesentlich größeren Überblick über das Fachgebiet, was unter anderem auch zu einer größeren Menge bekannter Rezepte führt.

Artefaktkunde (11, In):

Diese Fertigkeit beinhaltet die Bedienung und Steuerung von magischen Gegenständen. Auch bei der Konstruktion und Verzauberung von Gegenständen wird diese Fertigkeit häufig benötigt.

Artefaktkunde ist zur Ermittlung der magischen Fähigkeiten eines Gegenstandes nicht so gut geeignet wie die *ANALYSE*, kann dafür aber auch Hintergrundwissen über das Artefakt liefern – etwa den

Namen des Erschaffers oder den Einsatz des Artefaktes in der Geschichte.

Wie bei der *Alchemie* ist die professionelle Variante zur Erforschung und Erschaffung neuer Artefakte notwendig und in vielen Ländern eine gesetzliche Voraussetzung für die offizielle Erlaubnis zum Aufbau eines Artefaktlabors. Illegale Artefaktlabore werden oft stärker bestraft als illegale Alchemielabore, weil die Unfälle aufgrund der notwendigen stärkeren magischen Kräfte im Durchschnitt spektakulärer sind.

Astralreise (18, Ma)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter seinen Körper und/oder seinen Geist in die astrale Welt versetzen und sich dort bewegen. Der Begriff „astrale Welt“ wurde anstelle des umgangssprachlich häufigeren „astrale Ebene“ gewählt, damit keine Verwechslung mit den Ebenen von Avarion passiert. Außerdem weicht die astrale Welt in einigen Punkten von den üblichen Beschreibungen der astralen Ebenen ab.

Je nach Kampagnenplanung kann die astrale Welt einfach nur ein unwichtiger Nebenaspekt oder ein zentrales Mittel des Geschehens sein. Der Spielleiter sollte bei der Charaktererschaffung angeben, ob und wie intensiv er die astrale Welt in der Kampagne nutzt, damit die Spieler sich für oder gegen diese Fertigkeit entscheiden können.

Die vollständigen Regeln zu dieser Fertigkeit sind bei der Beschreibung der Astralen Welt in den entsprechenden Kapiteln und Erweiterungen der Weltbeschreibung zu finden.

Auftreten (10, Ch)

Mit dieser Fertigkeit trainiert man sein Auftreten und die Tricks, wie man möglichst imposant und als Befehlshaber wirken kann. Proben sind z.B. bei Streitsituationen oder bei der Befehlsgebung notwendig.

Im Unterschied zur Instruktion setzt die Führerschaft auf die gefühlsmäßigen Reaktionen der Gesprächspartner. Man kann mit einer Probe eine Menschenmenge zwar dazu bringen zu gehorchen, aber man benötigt eine Instruktionsprobe um bei komplexen Befehlen sicher zu stellen, dass alles korrekt verstanden wurde.

Wenn man diese Fertigkeit professionell trainiert hat, dann kann man die Reaktionen des Gesprächspartners frühzeitig erkennen und seine Strategie mitten in der Rede umstellen. Die professionelle Ausbildung ist auch eine Voraussetzung für Diplomaten.

Balance (10, Ge):

Mit dieser Fertigkeit kann man sich auf schmalen Wegen ohne Abstützung bewegen. Je nach Art der Oberfläche kann der Zielwert deutlich höher als 30 werden. Professionelle *Balance* enthält Training wie Radschlagen auf dem Hochseil, aber auch die Techniken wie man einen ungeschulten Charakter sicher über ein Seil leitet.

Baukunst (10, In):

Diese Fertigkeit löst Fragen wie „Ist die Ruine sicher?“ oder „wer hat dieses Labyrinth gebaut?“. Dazu ermöglicht sie es, Schwachstellen in Gebäuden oder natürlichen Höhlen zu finden. Weiterhin kann man Wert, Bauqualität, Herkunft und die grobe Bewohnergruppe eines beliebigen Gebäudes, Bauwerkes oder Verlieses bestimmen.

Die professionelle *Baukunst* ist sowohl für Bergleute als auch für Architekten und Baumeister notwendig. Mit ihr kann man auch Baupläne für Schlösser oder große Höhlenstädte entwerfen.



Fahrzeug (var, Ge) (VAR)

Diese Gruppe von Fertigkeiten behandelt alle verschiedenen Fertigkeiten zur Bedienung und Lenkung von Fahrzeugen inklusive Schiffen und Spezialfahrzeugen. Eine solche Probe kann auch die Qualität und den Wert der entsprechenden Fahrzeuge erkennen lassen. Die einfacheren Fahrzeuge wie Kutschen oder Schlitten haben EP-Faktoren um 6-8, während die Fertigkeiten für aufwendigere Fahrzeuge wie Streitwagen EP-Faktoren von 9 bis 12 erhalten können. Jede Fertigkeit kann für die Kontrolle über ähnliche Fahrzeuge benutzt werden, auch wenn die Proben dann erschwert sind. Es ist aber nicht möglich mit einer Fertigkeit für Schlitten eine Pferdekutsche oder einen Wurmträger zu lenken.



Fälschungen (13, In)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Objekte oder Schriften sowohl möglichst originalgetreu nachbilden als auch eine solche Nachbildung vom Original unterscheiden. Dazu sind aber immer entsprechendes Werkzeug und Materialien notwendig.

Die normale Fertigkeit gilt nur für einfache Unterschriften, Siegel oder Gegenständen. Wenn es um das Fälschen von Meisterstücken oder von magisch geschützten Siegeln geht, muss auf jeden Fall die professionelle Fertigkeit eingesetzt werden. Selbst in diesem Fall braucht man für wirklich aufwendige Fälschungen noch zusätzliche magische Unterstützung.

Als Beispiel ist das magische Siegel der Kaiser von Furon noch nie erfolgreich nachgemacht worden. Alle Versuche einer Fälschung konnten nur niedere Wachen täuschen, aber niemanden der das echte (magisch leuchtende) Siegel jemals gesehen hatte.

Forschung (var, In) (VAR)

Die *Forschung* ist genau genommen keine eigene Fertigkeit, sondern ein Platzhalter für den Spielleiter. Sie kann nicht allgemein sondern nur in speziellen Varianten gelernt werden, wobei der SL für jeden Einzelfall die Kosten festlegt.

Sobald ein Charakter ein größeres Projekt plant kann der Spielleiter entscheiden dass für dieses Projekt eine Forschung notwendig ist und dem Charakter die passende Fertigkeit zuteilen. Außerdem wird er die Zeit und Kosten einer Probe festlegen und dem Spieler mitteilen, wie viele erfolgreiche Proben auf welchen Zielwert zum erfolgreichen Abschluss des Projektes notwendig sind. Dieses Projekt kann von Planung und Bau einer neuen Burg über die Erforschung neuer Zaubersprüche bis hin zur Analyse von Legenden auf den Wahrheitsgehalt alles sein.

Anschließend wird die neue Fertigkeit und ihre Proben zur Verwaltung der Kosten des jeweiligen Projektes verwendet. Insbesondere kann der Spieler entscheiden, ob er die Fertigkeit mit **Erfahrung** steigert um seine Erfolgchance zu erhöhen oder einfach nur solange die Zeit und das Gold opfert bis er die notwendige Zahl an Erfolgen hat.

Ein Dieb möchte sich ein eigenes Haus als Stützpunkt und Basis bauen. Da die Geheimtüren und Spezialfächer nicht jedem bekannt sein sollen will er das Haus selber entwerfen und mit möglichst wenig Hilfe bauen. Da er solide Kenntnisse in *Baukunst* hat (professionelle Ausbildung durch seinen Vater) entscheidet der Spielleiter dass dem Charakter dies möglich ist.

Die Wünsche des Spielers nach sehr vielen und sehr speziellen Geheimnissen sind aber so ausgefallen, dass der Charakter eine Fertigkeit *Forschung (Fallenhaus)* zugeteilt bekommt. Er benötigt 2 Erfolge auf Zielwert 15 zum Entwurf des Bauplanes und 2 Erfolge auf Zielwert 20 zum Umsetzen beim eigentlichen Hausbau. In der Entwurfsphase kostet jede Probe 30 Arbeitsstunden über den Plänen und 2 Goldmünzen an Eintritt in die Architektenbibliothek. Während des Baus kostet jede Probe eine Woche Zeit und zusätzliche 2% des Baumaterials.

Der Charakter kann nun entscheiden wie weit er diese Fertigkeit trainiert. Für die Planungsphase wird er nicht unbedingt Training benötigen, da er auch ohne Training eine 30% Erfolgchance hat und so im Durchschnitt nach 210 Arbeitsstunden und 14 Goldmünzen seine nötigen Erfolge haben dürfte. Wenn er dieses Haus dann tatsächlich bauen will, sollte er die Fertigkeit aber intensiver trainieren – eine 5% Erfolgchance ist bei diesen hohen Kosten pro Probe nicht wirklich akzeptabel. Dieses Training beginnt er am besten schon beim Entwurf, denn dort wird dieselbe Fertigkeit geprüft und bessere Werte können den Zeitaufwand auch dort verringern.



Ein Zauberer möchte ein *FLAMMENGESCHOß* entwerfen. Da er bereits die Zauber *MAGISCHES GESCHOß* und *FLAMMENLANZE* beherrscht sowie *Zauberkunde* professionell trainiert hat, erlaubt der Spielleiter eine *Forschung (Flammengeschoß)* mit Laborkosten von 20 GM und 20 Arbeitsstunden pro Probe. Allerdings ist ein Erfolg auf ZW 22 notwendig um den Zauber zu entwickeln.

Der Charakter steht nun vor der Wahl entweder immer mit einer 5% Erfolgchance (natürliche 20) zu arbeiten oder die Fertigkeit auf mindestens +3 zu trainieren um eine bessere Chance zu erhalten. Dabei wird eine derartige Steigerung für die meisten Charaktere nicht innerhalb einer Stufe möglich sein, was auch zu Verzögerungen führen wird.

Forschungsvarianten sind oft so speziell dass die Fertigkeiten anschließend nur begrenzt für etwas anderes verwendet werden können und die eingesetzten **EP** mehr oder weniger verloren sind. Wenn allerdings der Dieb ein zweites Fallenhaus für einen Bekannten bauen soll oder der Zauberer weitere Feuerzauber entwerfen will, dann kann der Spielleiter auch entscheiden dass dieselbe *Forschungsvariante* erneut eingesetzt wird – mit dem früher trainierten Wert.

Geheimcodes (7, **In**) (VAR):

Diese Fertigkeit behandelt das ver- und entschlüsseln geheimer Nachrichten und das Erstellen eigener Geheimcodes. Normalerweise lernen die Charaktere die Basisfertigkeit für das Erkennen und Entschlüsseln beliebiger Geheimcodes. Sie können aber auch einen speziellen Geheimcode lernen, den sie dann lesen und schreiben (oder anders darstellen) können. Diese Varianten von *Geheimcodes* haben lediglich einen EPF von 4 und können nur jeweils diesen einen Geheimcode verstehen. Das Entschlüsseln anderer Codes ist damit nicht möglich.

Mit der professionellen Variante dieser Fertigkeit kann man nicht nur aufwendigere Schriften entwerfen und entschlüsseln, sondern auch einfache magische Schlüssel verwenden oder umgehen. Das Entschlüsseln eines professionell erstellten Geheimcodes mit der normalen Fertigkeit wird immer einen deutlich höheren Zielwert haben und wesentlich mehr Zeitaufwand erfordern, was die unbefugte Entschlüsselung nahezu unmöglich macht. Im Normalfall wird diese Fertigkeit eingesetzt ohne dass Spieler oder Spielleiter eine reale Geheimschrift entwerfen. Manchmal möchte der Spielleiter aber auch ein echtes Rätsel stellen und reicht eine selbst entworfene Geheimschrift an die Spieler weiter. In so einem Fall bedeutet eine Probe auf diese Fertigkeit keine Entschlüsselung der Nachricht, aber je nach Wert der Probe kann der Spielleiter mehr oder weniger Hinweise zum Entschlüsseln der Schrift geben.

Geländelauf (9, **Ge**):

Diese Fertigkeit behandelt das schnelle Laufen speziell bei Hindernissen im Weg. Beispiele für Proben mit den passenden Zielwerten sind Dauerlauf auf einem Weg (Zielwert 15), in engen Gassen oder durch einen Wald (Zielwert 20) bzw. durch dichtes Unterholz oder bewachsene Felder (Zielwert 25). Ein Marathonlauf würde dagegen mehrere Proben auf Zielwert 30 erfordern, wenn man als erster ins Ziel (beste Summe) will.

Jeder längere *Geländelauf* kostet den Charakter **Ausdauer**. Er kann aber auch zusätzliche **Ausdauer** einsetzen, um mit einem höheren PE eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen. Wenn die Geschwindigkeit kein Thema ist kann ein hohes PE nach Wahl des Charakters auch durch geringere **AP**-Zahlungen umgesetzt werden. Die genauen Auswirkungen sind vom Gelände abhängig, aber normalerweise kostet jede Minute schnellen Laufens 1 AP. Ein Bonus auf die Probe kostet ebenfalls je nach Gelände 1-3 AP pro +1.

In allen Fällen werden die Geschwindigkeit und damit auch die zurückgelegte Entfernung vom Spielleiter in Abhängigkeit des jeweiligen Geländes festgelegt. Bei einem professionellen Training werden die Ausdauerkosten automatisch halbiert und man kann auch die Qualität von Wegstrecken besser vorab einschätzen.

Gelenkigkeit (10, **Ge**):

Diese Fertigkeit beschreibt wie gelenkig der Charakter ist. Sie wird benötigt, wenn man sich durch enge Öffnungen winden oder eine halbwegs lose Fessel abstreifen will. Generell wird diese Fertigkeit bei allen Bewegungen auf engem Raum benötigt. Je nach Anwendung der Fertigkeit kann die Probe manchmal – aber nicht immer – durch **AP**-Zahlungen verbessert werden.

Die professionelle *Gelenkigkeit* ermöglicht einem Charakter den Auftritt als Schlangenmensch. Für eine derartige Körperbeherrschung ist aber ein extremes Training notwendig, was man normalerweise nur als Kind (mit weichen Knochen) starten kann. Der Spielleiter kann deshalb das Erlernen dieser professionellen Fertigkeit während einer Kampagne (statt in der Grundausbildung) an Spezialbedingungen knüpfen oder einschränken.

Geschichte (7, **In**) (REG):

Je nach Umgebung und Zivilisation gibt es entweder eine aufgezeichnete Geschichte oder lediglich die Legenden der Vorfahren. Unabhängig davon behandelt diese Fertigkeit für die jeweilige Region das bekannte Wissen über die Vergangenheit. Proben auf diese Fertigkeit sind sowohl bei der Frage nach vergangenen Ereignissen wie auch nach bestimmten historischen Personen oder Gegenständen vorgesehen. Professionelle *Geschichte* geht dabei deutlich weiter ins Detail und enthält auch genauere Daten zu Jahreszahlen etc.

Gesetzeskunde (7, **In**) (REG):

Mit dieser Fertigkeit wird die Kenntnis genauer Gesetze, Verbote und Strafen in einem Reich überprüft.

Die normale Fertigkeit beinhaltet die Kenntnis aller Gesetze in allgemeiner Form, während die professionelle *Gesetzeskunde* auch die Paragraphen nennen kann und in zivilisierteren Gebieten Vorbedingung für eine Zulassung als Anwalt ist. Die Region ist unabhängig von der geographischen Ausdehnung jeweils ein Reich mit durchgehenden Gesetzen. Dies kann sowohl der kleine Nomadenstamm als auch das Kaiserreich sein, dass sich über 10 Ebenen erstreckt.

Die *Gesetzeskunde* einer anderen Region kann nur gelten, wenn es sich um eine ähnliche Kultur handelt. In diesem Fall ist eine Probe mit der falschen Fertigkeit möglich, aber der Zielwert liegt normalerweise 5 Punkte höher als mit der korrekten Fertigkeit. Bei der professionellen *Gesetzeskunde* gilt jede einzeln gelernte Region als professionell, sofern man die Gelegenheit für das notwendige intensive Studium der Gesetze hatte. Man benötigt aber nicht mehrere Profi-Optionen wenn man in mehreren Ländern Anwaltsrechte beantragen will.





Gifkunde (10, In):

Mit dieser Fertigkeit kann ein Gift und sein Gegengift anhand seiner Beschreibung oder Wirkung erkannt werden. Auch die Anwendungsformen des Giftes (Speisegift, Wundgift, Atemgift etc.) sind bekannt, ebenso kann man den Geschmack des Giftes im Essen mit dieser Probe erkennen.

Ohne professionelle Ausbildung dauert die Zusammenstellung eines Gegenmittels deutlich länger als üblich und gelingt auch nur für schwache Gifte. Ein weiterer Vorteil der professionellen *Gifkunde* liegt darin, dass man deutlich mehr seltene Gifte kennt, während die normale *Gifkunde* fast nur die allgemein üblichen Gifte erkennen kann.

Gildenkunde (7, In) (VAR):

Diese Fertigkeit behandelt die Kenntnis über die Verwaltung einer einzelnen Gilde, normalerweise der eigenen. Auch die Namen von Gildenmeistern und anderen Gildenmitgliedern können mit dieser Probe erkannt werden. Wenn eine Charakterklasse keine Gildenorganisation hat, dann behandelt diese Fertigkeit nur die Kenntnis von Namen anderer Wesen mit der gleichen Ausbildung. Dies ist etwa bei den **Barbaren** der Fall. Wenn die Gildenverwaltung einer Charakterklasse in eine andere Gilde eingebunden ist, dann beziehen sich die Proben teilweise auf die andere Gilde. Ein Beispiel hierfür sind **Alchimisten**. Will man diese Fertigkeit für eine fremde Gilde lernen, dann muss man einen Meister dieser Gilde kennen, um Zutritt zu der internen Verwaltung zu erhalten – andernfalls ist man auf die offiziellen Bücher und geringe Fertigkeitsswerte beschränkt. Je nachdem wie geheimnisvoll die Zielgilde sich gibt ist die Fertigkeit entweder gar nicht, nur als untrainiert begrenzt oder normal erlernbar.

Die professionelle *Gildenkunde* beinhaltet auch die Geschichte der Gilde und die genauen Formulierungen aller Verträge innerhalb des Gildenverbundes. Sie wird aber normalerweise nur von den Verwaltungsleuten der jeweiligen Gilde erlernt.

Glücksspiel (8, Ge):

Diese Fertigkeit behandelt die Kenntnis von Regeln und die Einschätzung der Spielpartner auf ihr Können. Prinzipiell kennt man bei einer gelungenen Probe die Regeln jedes bekannteren Karten-, Würfel-, Brett- oder sonstigen Spiels so weit, dass man nach einer kurzen Einführung in die "Hausregeln" sofort mitspielen kann. Das professionelle *Glücksspiel* ermöglicht die genaue Analyse der Gewinnchance sowie (auf Wunsch des Charakters) auch die Techniken für Falschspieler.

Handeln (9, Ch)

In erster Linie dient *handeln* zum Feilschen mit anderen Händlern. Man kann bei einer guten Probe aber auch erkennen, wie weit ein Handelspartner noch mit sich reden lässt oder ob er schon auf seinem Minimum angekommen ist.

Ein professioneller Händler hat nur indirekt bessere Chancen beim Feilschen. Bei einer professionellen Ausbildung kann ein Charakter die Kosten eines Objektes besser aufteilen in die eigentlichen Produktionskosten sowie die Transportkosten und die Gewinnspanne des anderen Händlers. Dadurch kann er natürlich viel besser verhandeln, aber der andere Händler kann trotzdem nicht von seinen Minimalpreisen abweichen.

Außerdem kann man mit dieser Fertigkeit erkennen, ob sich neue Handelsrouten lohnen oder vermuten, mit welchen Waren man in der nächsten Stadt bessere Preise erzielen kann. Gerade hier wird sich eine professionelle Handlungsbildung besonders auszahlen und weniger Fehlversuche bewirken.

Holzverarbeitung (10, Ge):

Diese Fertigkeit behandelt Schnitzen und Möbelbau, aber auch die Kenntnis von Holzsorten und Schwachstellen in Holzprodukten. Man kennt dabei den gesamten Vorgang vom Auswählen eines geeigneten Baumes über das Schälen des Stammes bis hin zum Zusammensetzen eines fertigen Schrankes. Für einen normal geschulten Charakter ist dieser Vorgang aber mit unnötigen Umwegen und einer Reihe von verlorenen (zersägten) Brettern verbunden.

Tischler und Schreinererlernen die professionelle *Holzverarbeitung*.

Hypnose (12, Wi):

Diese *Hypnose* ist keine magische Fertigkeit. Statt dessen erlernt man Techniken, mit denen man den Geist eines Zieles durch Ablenkung etc. in Trance versetzen kann. Unter Hypnose kann ein Opfer zwar gut verhört werden, aber nicht zu Handlungen gegen seine Moral, seine Ängste oder sein Unterbewusstsein gezwungen werden.

Normale Hypnose ist nur für Jahrmarktsspektakel geeignet, aber bei einem professionellen Training kann man nicht nur Hypnoseopfer befreien, sondern auch gezielt bestimmte Formen der Trance wie die Erinnerung an frühere Leben oder vergangene Situationen herbeirufen. Auch ein intensiver Heilschlaf (+1 auf die Regenerationsprobe, KA-2) kann durch eine professionelle *Hypnose* erzeugt werden. Die genauen Grenzen der Kontrolle hängen auch vom Probenergebnis ab.

Alle Spieler sollten aber auch bedenken, dass schon mehr als nur ein Dieb oder Händler mit *Hypnose* als Hexer gehängt worden ist.

Instruktion (10, In):

Diese Fertigkeit kann von einem Spieler auf zwei Arten eingesetzt werden.

Ein Anführer würfelt bei einer Befehlsverteilung auf diese Fertigkeit. Je besser das Ergebnis ist umso kleiner ist die Gefahr, dass seine Untergebenen einen komplexen Einsatz missverstehen. Diese Probe wird gerade in den Armeen in denen sich die Hälfte aller Kämpfer aus zwangsrekrutierten Dumpfbacken zusammensetzt benötigt.

Der Unterschied zu *Auftreten* besteht darin, dass man bei *Auftreten* jemanden zu überzeugen versucht, während hier eine Befehlskette vorhanden ist und es um die beste Befehlserteilung für eine Gruppe geht.

Ein Charakter kann außerdem als improvisierter Lehrer versuchen, einem anderen eine Fertigkeit beizubringen. Wenn der Lehrer die zu schulende Fertigkeit mindestens mit +5 beherrscht und er mehrere Instruktionen-Proben mit ZW 20 schafft, dann hat sein Schüler die Fertigkeit gelernt und kann sie normal weiter trainieren.

Kampftaktik (10, In):

Die Kenntnis über verschiedene Kampftaktiken kann einer Spielergruppe in vielen Situationen helfen.

Wenn eine Gruppe von höchstens 20 Kämpfern eine Vorwarnung von mindestens einer Minute vor einem Kampf hat und sich absprechen kann, dann ist eine Probe auf diese Fertigkeit erlaubt. Das Ergebnis wird meistens ein Bonus oder Malus auf die **Initiative** sein. Je nach Situation kann der SL aber auch auf Besonderheiten der Kampfzone hinweisen oder eine Flucht empfehlen, wenn der Gegner als übermächtig eingestuft wird.

Außerdem kann eine derartige Probe benutzt werden, um die Taktiken des Gegners zu erkennen und so einen Bonus aufheben, den der Gegner durch seinen *Kampftaktik*-Wurf erhalten hat.

Eine professionelle Schulung in *Kampftaktik* ermöglicht dem Charakter nicht nur bessere Vorteile, sondern auch die Kontrolle von Armeen oder Kampfgruppen mit mehr als 20 Kämpfern auf seiner Seite.



Klettern (10, Ge):

Diese Fertigkeit beinhaltet sowohl das Klettern ohne Ausrüstung als auch die Anwendung der verschiedenen Bergsteigerausrüstungen. Bei einer gelungenen Probe kann man den besten Weg an einer Steilwand oder auf das Dach eines Hauses erkennen und diesen Weg auch zurücklegen.

Das professionelle *Klettern* ist Pflicht für Bergführer und ermöglicht diesen auch das Führen von ungeschulten Kletterern.

Kochkunst (8, Ge)

Mit dieser Fertigkeit kann man sich seine Mahlzeiten am Lagerfeuer halbwegs genießbar zubereiten. Man kann auch Gewürze abschätzen und bei Zutaten feststellen, ob sie essbar oder giftig sind. In diesem Sinne kann eine *Kochkunst*-Probe eine Probe auf *Pflanzenkunde* (ist dieser Pilz giftig?) ersetzen, aber man wird nie den Namen oder Details zu der Wirkung des Pilzes erfahren.

Professionelle *Kochkunst* erlaubt z.B. die Organisation von Banketten oder die Arbeit als Konditor.

Körperkontrolle (13, Ko):

Mit einer Probe auf diesen Wert können die natürlichen Reaktionen des Körpers der bewussten Kontrolle durch den Willen untergeordnet werden. Dies beginnt mit dem Widerstand gegen Hunger und Durst, geht über Schmerzunempfindlichkeit oder Resistenz gegen Kälte/Hitze und kann im Extremfall (professionelles Training erforderlich) bis zur künstlichen Simulation der Totenstarre reichen. *Körperkontrolle* ist die einzige Fertigkeit in den Grundregeln, bei der die Verstärkung durch den Einsatz von **LP** statt **AP/MP** durchgeführt wird. Normalerweise gibt jeder einzelne für die Probe eingesetzte **LP** einen Bonus +2.

Diese Fertigkeit ermöglicht auch den Zugriff auf die letzten Körperreserven. Im Notfall kann man mit einer gelungenen Probe 1W6 **LP**, **AP** und **MP** erhalten. Diese Probe hat dazu einen Zielwert von 16, der sich aber mit jedem Versuch innerhalb eines Tages um zwei Punkte erhöht. Der Versuch kann beliebig oft wiederholt werden, auch im Fall eines Erfolges.

Der Preis für ein solches künstliches Aufputschen besteht in schweren Schäden für den Körper. Am nächsten Tag wird das Maximum aller **Energien** für jeden Erfolg um jeweils 5 Punkte gesenkt. Wenn dadurch eines der Maximen **AP/LP/MP** auf oder unter Null fällt (was bei untrainierten Grundwerten schon mit dem zweiten Erfolg passiert), dann wird der Charakter diesen Tag Handlungsunfähig bleiben. Dieser Abzug baut sich mit einer Geschwindigkeit von 5 Punkten pro Tag ab. Bei drei Erfolgen braucht man also auch drei Tage Erholung, bevor der letzte Abzug ausgeglichen ist.

Außerdem muss am ersten Tag eine Probe auf schwere Schäden durchgeführt werden. Dabei ist die Anzahl der erfolgreichen *Körperkontroll*proben ein Abzug auf das Würfelergebnis. Diese Schadensprobe gilt aber nur für das Aufputschen der Körperreserven. Andere Anwendungen lösen normalerweise keine derartigen Schäden aus.

Für **Aquarianer** kann diese Fertigkeit die Körperfunktionen ohne Aktionsverlust verlangsamen. Bei einer gelungenen Probe auf den Zielwert 20 wird für einige Zeit nur die Hälfte der normalen Luftmenge aus dem Sauerstofforgan entnommen. Wenn die Probe den Zielwert 30 erreicht, dann benötigt der **Aquarianer** sogar nur ein Fünftel der normalen Sauerstoffmenge. Auf diese Weise können **Aquarianer** sehr lange ohne Auftauchen unter Wasser arbeiten (oder kämpfen).

Die genauen Auswirkungen einer professionellen Schulung in der *Körperkontrolle* sind von der Kampagne abhängig. Der

Spielleiter kann dieses Training verbieten oder auf bestimmte Gilden beschränken. Dafür sind dann Anwendungen wie Blutungen stillen, vorgetäuschte Totenstarre oder Kämpfen trotz tödlicher Verwundungen möglich. Auch der Resistenzeffekt gegen Feuer oder Eis ist deutlich größer als bei der normalen Variante.

Kriegsmaschinen (9, In):

Diese Fertigkeit erlaubt die Bedienung und (bei professionellem Training) den Bau von Geräten wie Katapult, Speerschleuder, Rammbock oder Belagerungsturm und ähnlichem. Es werden zusätzlich die notwendigen Baumaterialien oder Ausrüstung und Proben auf die Handwerksfertigkeiten wie *Holzverarbeitung* oder *Schmiedekunst* notwendig.

Logistik (8, In):

Mit dieser Fertigkeit wird man im Transport- und Logistikwesen geschult. Man weiß wie man möglichst viel Fracht auf einen gegebenen Wagen oder in eine Tasche zu bekommt. Auch die Abschätzung der Reisedauer und die Planung der Verpflegung einer Karawane laufen genauso wie die Versorgung einer Festung über diese Fertigkeit.

Professionelles *Logistik*training ist für den Seneschall einer Burg genauso wichtig wie für einen Karawanenführer oder die Organisation eines Handelshofes. Es ermöglicht die Verwaltung größerer Bereiche sowie den Einsatz von Gehilfen für untergeordnete Bereiche. Die genaue Grenze ab der eine normale *Logistik* nicht mehr ausreicht ist fließend, da sich die negativen Auswirkungen langsam ansammeln.



Magieabwehr (15, Ma)

Die *Magieabwehr* ist eine Art Parade gegen Zaubersprüche und magische Einwirkungen. Genau wie eine normale Parade muss zur erfolgreichen Abwehr der so genannte Magiewert MW des Zaubers erreicht oder überschritten werden. Der Magiewert MW ist eine leichte Abwandlung des normalen Probenergebnisses PE und wird bei der *Zauberfertigkeit* (Seite MZ-2) näher erläutert.

Der MW ist aufgrund der MP-Zahlungen des Zaubers üblicherweise höher als eine durchschnittliche *Magieabwehr*-Probe, weshalb eine

Fertigkeiten

AVARION

F-10

Verstärkung der Probe mit +1 pro 1 MP zu empfehlen ist. Allerdings erfährt man den MW eines Zauberspruches im Gegensatz zu dem PE eines Angriffes erst nach der *Magieabwehr*.

Sollte die magische Wirkung länger andauernd sein, so muss die *Magieabwehr* zu Beginn jeder Kampfrunde (d.h. alle 10 Sekunden) wiederholt werden. Einzelwirkungen wie *MAGISCHE GESCHOSSE* sind dagegen sofort aufgehoben.

Diese allgemeinen Regelungen können von einzelnen Zaubersprüchen außer Kraft gesetzt werden, wenn bei diesen Zaubersprüchen ausdrückliche Regeln für die *Magieabwehr* benannt werden.

Wie eine Parade kann eine *Magieabwehr* nur gegen eine gesehene magische Einwirkung durchgeführt werden. Außerdem kann sie nur Zauber abwehren, die auf den Charakter gezielt sind – wenn die Magie sich gegen eine andere Person richtet wird sie den Charakter einfach umfließen. Dies führt insbesondere bei Flächenzaubern dazu dass jedes Ziel eine eigene Probe gegen die Magie durchführen muss.

Ein *SYMBOL* ist aktiviert worden und macht den Boden eines längeren Korridoranges zu einer klebrigen Falle. Tardan hat die Aktivierung des *SYMBOLS* im Gegensatz zu Algon bemerkt und rechtzeitig eine erfolgreiche *Magieabwehr* durchgeführt. Aus diesem Grunde klebt Tardan nicht fest – aber die Magie ist nur für ihn selber aufgehoben. Da die Abwehr noch etwa 5 Sekunden (bis zu Beginn der nächsten Kampfrunde) wirkt, versucht Tardan schnell aus dem klebrigen Bereich herauszukommen. Leider hat sich die magische Wirkung in jede Richtung 20m weit den Gang ausbreiten können. Der Spielleiter entscheidet das Tardan in den fünf Sekunden inklusive Umdrehen gerade mal 10 Meter weit kommt. Sowohl Tardan als auch Algon müssen nächste Kampfrunde eine neue *Magieabwehr* ablegen um sich bewegen zu können – Algon immer noch von dort wo er das Symbol aktivierte, Tardan dagegen schon auf der halben Strecke bis zum Rand.

Die *Magieabwehr* nimmt in den Regeln von Avarion eine besondere Stellung ein. Jeder Charakter (auch untrainierte Bauern) kann mit einer ausreichend guten Probe auf diese Fertigkeit (oder einer **Ma**-Ersatzprobe) eine gegen ihn persönlich gerichtete Magie aufheben. Dies hat eine ganze Reihe von Auswirkungen auf die Weltbeschreibung und den Umgang mit Magie.

Bei der professionell geschulten *Magieabwehr* kann man die Wirkung über die eigene Person hinaus ausdehnen. Wenn man einen Radius von 1 Meter wünscht, dann benötigt man anstelle der üblichen Anstrengung für jeden Bonuspunkt 3 MP. Bei dem maximalen Radius von 2 Metern muss man 10 MP pro +1 Bonus bezahlen. Bei einem Radius von 2 Metern muss man mindestens einen Bonus +1 kaufen, der einfache Radius kann dagegen auch mit der Fertigkeit ohne Bonus versucht werden.

Paladin Erik Rotaugé wünscht die hinter ihm stehenden Farmer vor der *FLAMMENLANZE* des Schwarzmagiers zu schützen. Erik bittet die Farmer sich um ihn zu drängen, damit er mit einem Radius von 1m auskommt und setzt seine ganzen 24 MP ein, um einen Bonus +8 zu erhalten. Zusammen mit seinem Fertigkeitswert +4 ergibt dies dann eine Probe von 1W20+12.

Der Schwarzmagier zaubert den Spruch mit einer Zauberprobe +15, aber durch einen schlechten Zauberwurf erhält er nur einen MW 23 und Erik gelingt die *Magieabwehr* mit einem glücklichen Gesamtergebnis von 25.

Magieaufladung (15, **Ma**)

Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann ein Charakter durch Konzentration einen Teil seiner **Magiepunkte** in ein Objekt, einen magischen Gegenstand oder ein Lebewesen transferieren. Das PE der Probe gibt dabei in Abhängigkeit vom Ziel an, wie viele MP maximal übertragen werden können. Ein totes Objekt wie z.B. ein Wandstück kann maximal mit PE/2 zusätzlich zu zählenden MP aufgeladen werden. Eine solche Aufladung verliert (wenn sie nicht magisch belastet wird) normalerweise 1 MP pro Tag und Quadratmeter Wandfläche. Solange noch ein Teil der Aufladung vorhanden ist schützt sie aber als Feld der Magiestärke 0 vor einigen magischen Wirkungen.

Bei einem magischen Gegenstand legt der Spielleiter fest, wie viele MP man für die Aufladung pro Effekt übertragen muss und welches PE der *Magieaufladung* dazu benötigt wird. Üblicherweise kann man mit einer Probe nur eine zusätzliche Ladung erzeugen.

Auf ein Lebewesen können höchstens PE/5 MP übertragen werden. Für jeweils 2 solcherart gezahlte MP erhält das Ziel einen eigenen MP auch über das normale Maximum hinaus. Dies ist nützlich um einen Zauberer vor einem wichtigen Zauberspruch zu stärken.

Eine professionelle Schulung in der *Magieaufladung* hat hauptsächlich zwei Auswirkungen: Die in Gegenständen eingespeicherten Schutzfelder haben eine Magiestufe I statt Magiestufe 0 (und wirken damit gegen mehr Zauber) und bei magischen Gegenständen können in einer Probe mehrere Ladungen bei geringeren geforderten PE übertragen werden. Die genauen Regelungen legt der Spielleiter je nach Kampagne fest. Dabei kann die *Magieaufladung* auch weitere Einsatzmöglichkeiten erhalten oder spezielle Schulungen erfordern.

Magie erkennen (12, **Ma**):

Mit dieser Fertigkeit kann jeder Charakter erkennen, ob an irgendeiner Stelle, einem Gegenstand oder einer Person aktive Magie vorhanden ist.

Für das einfache Vorhandensein von Magie gilt der Zielwert von 10 für Magiestufe 0, von 15 für Magie I und jeweils +5 pro höhere Magiestufe. Wenn das Ergebnis 10 oder 20 Punkte oberhalb des Minimums liegt, dann kann man Details über die Art und den Zweck einer Magie erkennen. Solche Zielwerte sind am einfachsten mit der Unterstützung von *MAGIE ERKENNEN* zu erreichen, da dieser Zauberspruch für einige Minuten einen großen Bonus auf die Fertigkeit gibt.

Die Angaben aus der Fertigkeit können je nach Kampagne des Spielleiters variieren. Normalerweise wird man die Existenz und die grobe Ausrichtung der Magie gesagt bekommen. Dies kann aber entweder direkt genannt werden oder durch Farben etc. umschrieben werden, für die ein Spieler erst noch die korrekten Zuordnungen (ist rot jetzt Kampf oder Blut?) erlernen muss.

Die professionelle Variante dieser Fertigkeit ermöglicht das Erkennen der genauen magischen Strukturen. Hiermit kann man z.B. einen Zauberspruch schon identifizieren, bevor er komplett abgeschlossen ist (zusätzliche Probe auf *Zauberkunde* nötig) oder bei einem Gegenstand Hinweise auf die Herstellungsrituale etc. erkennen.

Magieformung (20, Wi)

Magieformung ist eine spezielle Fertigkeit, die für den Einsatz einiger Zaubersprüche benötigt wird. Allerdings handelt es sich nicht um eine magische Fertigkeit, sondern um eine bestimmte Form von Konzentrationsübungen.

Alle *KONTROLLE*-Zauber und verschiedene andere Sprüche geben dem Zauberer die Möglichkeit, einen Aspekt seiner Umgebung zu kontrollieren. So kann ein Zauberer z.B. mit *KRAFTFELDKONTROLLE* beliebig geformte Kraftfelder erzeugen und bewegen oder mit *WETTERKONTROLLE* das Wetter verändern. Damit dies aber klappt muss er das gewünschte Kraftfeld in seinen Gedanken *formen* und dann erst mit der Magie des Zauberspruches Wirklichkeit werden lassen.

Die verschiedenen Zaubersprüche geben einen Bonus auf diese Fertigkeit, aber wenn man z.B. mit *ERDKONTROLLE* eine komplexe Statue erzeugen will, dann benötigt man sehr hohe Probenergebnisse und sollte diese Fertigkeit zusätzlich trainieren. Die Anzahl der jeweiligen Proben sowie die Zielwerte werden im Einzelfall vom Spielleiter festgelegt.

Mathematik (8, In):

Im Normalfall lernt jeder Charakter nur die einfache Form der Mathematik, welche die Grundrechenarten und einfache Geometrie umfasst. Spezialisierungen wie "höhere Geometrie und Statik" zum Palast- und Festungsbau, "Statistik" für Berater verschiedener Verwaltungen und Herrschern oder "magische Felder" zur Berechnung von Effekten in der magischen Forschung werden normalerweise nur für besondere Projekte und berufliche Ausrichtungen benötigt.

Professionelle *Mathematik* ist manchmal auch eine Voraussetzung für bestimmte Forschungen oder Arbeiten. So wird eine professionelle *Mathematik (magische Felder)* benötigt, um bestimmte hochwertige Zauber zu entwerfen. Da dies aber relativ selten und nur von großen Zauberern und Herrschern benötigt wird, gibt es nur wenige Mathematikprofessoren, die ihre Dienste jeweils vermieten.

Mechanismen (13, Ge)

Diese Fertigkeit behandelt alle Formen von Mechanismen, von Fallen über Schlösser bis hin zu Winden etc. Dabei gelten Proben auf diesen Wert sowohl zum Bedienen als auch zum Entschärfen oder Aufbauen eines jeden beliebigen Mechanismus. Im Falle einer

Geheimtür oder ähnlichem muss diese gefunden werden, bevor man diese Fertigkeit einsetzen kann. Bei der bekannten Position einer Falle kann eine Probe die Kontaktpunkte des Mechanismus ermitteln, aber dies ist beim bloßen Verdacht auf eine Falle nicht möglich.

Mit professionellem Training kann man aufwendigere Trickschlösser konstruieren und erhält ein generell umfangreicheres Wissen über Schlösser und andere Mechanismen.

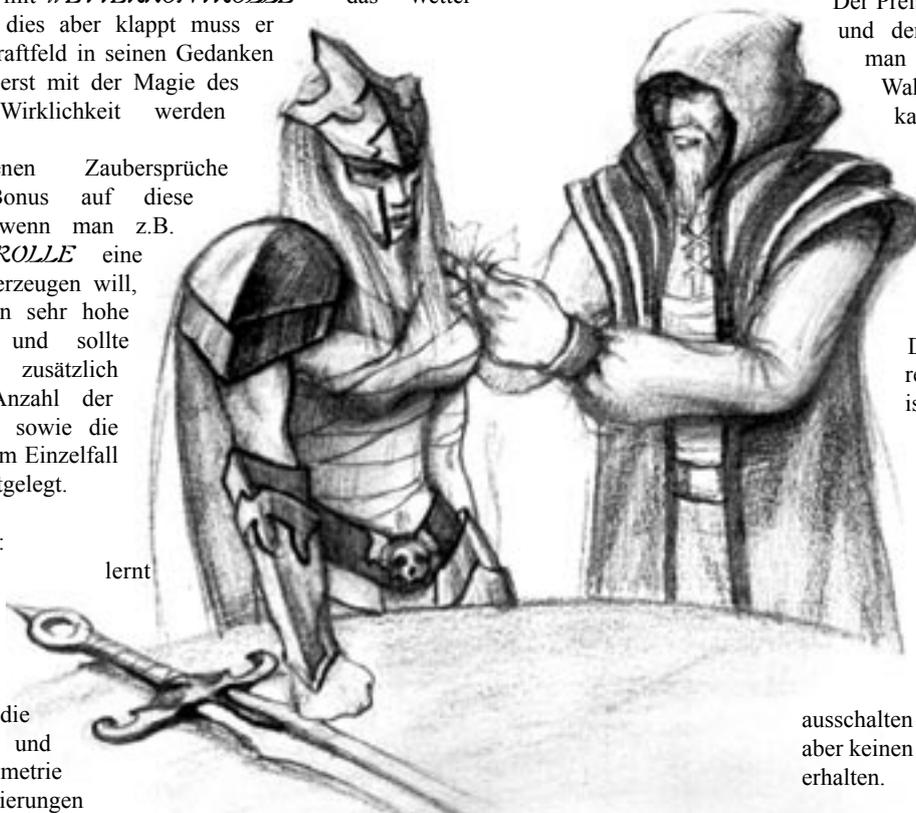
Meditation (8, Wi):

In erster Linie ist die *Meditation* ein Konzentrationstraining. Dabei versucht man unerwünschte Wahrnehmungen auszublenden und sich ganz auf ein gewünschtes Ziel zu konzentrieren. Dieses Ziel kann einfach nur Selbstzweck der Übung sein, aber es ist auch möglich sich einen Bonus auf eine bestimmte Aktion zu holen – sei es der Zielschuss mit dem Bogen oder der Kraftakt mit dem Felsbrocken.

Der Preis für diese Konzentration und den Bonus ist aber dass man nicht mehr auf andere Wahrnehmungen reagieren kann. So wird man bei einem Angriff immer überrascht sein und man kann nichts anderes tun außer der Aktion auf die man sich konzentriert.

Der Unterschied zur reinen **Willenskraft** ist das Training und die Methoden. Die *Meditation* ist gewissermaßen das Fingerspitzengefühl zur rohen **Willenskraft**. Ohne das *Meditationstraining* kann man mit der **Willenskraft** nur versuchen Ablenkungen

ausschalten (d.h. Abzüge ignorieren), aber keinen Bonus auf andere Proben erhalten.



Medizin (13, In):

Mit dieser Fertigkeit kann man Krankheiten erkennen und Wunden behandeln. Die einfache Version ist eine bessere "Erste Hilfe", nur mit der professionellen Variante kann man als Arzt arbeiten und ein breites Spektrum von Krankheiten behandeln. Auch Chirurgie ist mit der professionellen Variante möglich, aber dann sollte man Heilmagie zur besseren Verheilung nach der Operation bereithalten. Der Haupteinsatzbereich für Spieler wird meistens das Stoppen von Blutungen im Kampf und das Verbinden von Wunden sein. Man benötigt eine Minute (6 Kampfrunden) um eine tödliche Wunde zu versorgen (d.h. die weiteren **Ko**-Abzüge zu stoppen). Die Abzüge hören in diesem Fall schon nach der 3. Kampfrunde auf (d.h. man kann Charaktere retten solange sie mindestens 4 Punkte verbleibende Konstitution haben), aber gehen sofort weiter wenn die Behandlung abgebrochen wird.

Eine solche Versorgung kann beliebig oft durchgeführt werden, aber ohne den Einsatz von Magie oder Wundsalben kann die Medizin nur

Fertigkeiten

AVARION

F-12

einmal am Tag Lebenspunkte zurückgeben.

Der Arzt kann jeweils entscheiden, ob er die Probe für **LP** in der aktuellen Situation oder erst bei der allgemeinen Wundversorgung am Abend (siehe KA-2) durchführt – letzteres gibt einen Sonderbonus +2 auf die *Medizin*-Probe, kann aber mitten in einer Drachenhöhle zu spät sein.

Wird die Probe auf **LP**-Gewinn durchgeführt (die nicht durch Anstrengung verbessert werden kann, höchstens durch Salben), dann erhält der Patient ein paar **LP** nach folgender Tabelle:

PE	LP	PE	LP
-4 bis -1	-4	20 bis 23	+2
0 bis 3	-3	24 bis 27	+3
4 bis 7	-2	28 bis 31	+4
8 bis 11	-1	32 bis 35	+5
12 bis 15	0	36 bis 39	+6
16 bis 19	+1	40 bis 43	+7

Bei professioneller Ausbildung werden alle Ergebnisse unter 4 als 4 gezählt, während ohne professionelle Ausbildung alle PE oberhalb von 23 als 23 gelten. Bei einer schlechten Probe werden die **LP**-Abzüge sofort wirksam und bei fehlenden Punkten wie üblich auf die **Ko** übertragen.

Meereskunde (7, **In**):

Diese Fertigkeit behandelt das Wissen über Fische und Wasserpflanzen und die Besonderheiten eines Lebens unter oder auf dem Wasser. Es ist im Wesentlichen eine Kombination aus *Pflanzen*- und *Tierkunde* spezialisiert auf die Verhältnisse auf und unter Wasser und beinhaltet zusätzlich das Wissen über Meeresströmungen und ähnliche Besonderheiten.

Wie bei allen entsprechenden Wissensfertigkeiten liefert die professionelle *Meereskunde* die Kenntnis der Fachausdrücke und der etwas exotischeren Wesen und Verhältnisse.

Metallfokussierung (20, -)

Wenn ein Zauberer eine Metallrüstung trägt erhält er normalerweise Abzüge auf seine Zauberproben. Dieser Abzug ist umso höher, je mehr Metall den Zauberer umschließt und je unbeweglicher er wird. Die *Metallfokussierung* ermöglicht eine Verringerung oder sogar Aufhebung dieses Abzuges durch ein entsprechendes Training im Umgang mit Metall.

Der Abzug für eine Metallrüstung ist von der Rüstungsform abhängig und beträgt -5 bei LR, -10 bei TR und -25 bei VR. Dieser Abzug wird um den Wert der *Metallfokussierung* reduziert, d.h. wenn ein **Paladin** *Metallfokussierung* +4 geschult hat und einen Brustpanzer (TR) trägt, dann hat er lediglich einen Abzug -6 bei Zaubersprüchen.

Diese Fertigkeit kann nur den Abzug aufheben. *Metallfokussierung* +6 führt bei einer Kettenweste (LR) lediglich zur Aufhebung des -5 Abzuges, aber nicht zu einem Bonus. In der Regel haben nur die Charakterklassen eine geschulte *Metallfokussierung*, die sowohl kämpfen als auch zaubern (**Paladin**, **Waldläufer**, etc.)

Mineralkunde (7, **In**):

Diese Fertigkeit dient zur Identifizierung und Wertbestimmung von Gesteinen und Kristallen, gibt aber auch die Verwendung und Stabilität von Gesteinsformationen an. Es ist die Hauptfertigkeit von Goldgräbern und Bergleuten, die mit der professionellen Variante auf Erzsuche gehen und die Wahrscheinlichkeit von wertvollen

Erzen in einem bestimmten Bereich abschätzen können.

Für Spielercharaktere kann diese Fertigkeit auch bei der Untersuchung von natürlichen Höhlen wichtig werden, da man so etwa die Einsturzgefahr einer natürlichen Höhle besser einschätzen kann.

Musizieren (8, **Ch**) (VAR):

Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, ein Musikinstrument oder eine Klasse von Instrumenten zu spielen. Sie kann aber auch zur Qualitätsprüfung eines Instrumentes verwendet werden. Sie muss für jede Klasse von Instrumenten wie Geigen, Gitarren oder Flöten extra gelernt werden.

Bei professionellem Training kann man als Barde auftreten und ohne Proben in Gruppen zusammen spielen.

Nachtsicht (12, --):

Nachtsicht dient dazu, in relativ dunklen Umgebungen noch etwas sehen zu können. Der Zielwert der Probe ist vom verfügbaren Licht abhängig. Wenn der gewünschte Zielwert nicht ganz erreicht wird, dann wird der normale Abzug auf die Sicht auch nicht vollständig aufgehoben. Der Spielleiter setzt jeweils fest, welche Werte für normale Sicht bzw. teilweise Sicht in welcher Umgebung notwendig sind. Üblicherweise reicht in der Abenddämmerung eine Probe auf 15 für normale Sichtverhältnisse. Bei einem Ergebnis von 25 kann man in einem abgedunkelten Raum schon mit einer kleinen Kerze genaue Untersuchungen durchführen. Eine Probe auf ZW 30 kann den Kampfmalus für Dunkelheit aufheben. Dies gilt aber nicht für Blindheit oder magische Dunkelheit, da man immer noch die Augen und ein Minimum von Licht benötigt.

Naturkunde (12, **In**) (VAR):

Die Varianten dieser Fertigkeit beziehen sich jeweils auf eine andere Klimazone bzw. Landschaftsform.

Innerhalb einer solchen Landschaftsform ermöglicht diese Fertigkeit das Überleben des Charakters mit minimaler Ausrüstung. Sie ersetzt in diesem Zusammenhang begrenzte Formen der *Pflanzenkunde* und *Tierkunde*, ermöglicht aber auch die Wetterbestimmung sowie den Aufbau von passenden Wetterschutzten sowie alle zum Überleben notwendigen Aktionen.

Eine erfolgreiche *Naturkunde* lässt essbare Pflanzen finden (kennt aber nicht deren Namen, Eigenschaften etc.), ermöglicht das Jagen von Tieren und warnt vor deren Gefährlichkeit, lässt die Baumaterialien für einen Unterstand oder für notdürftige Kleidung finden etc.

Sofern keine speziellen Aufgaben anstehen, bedeutet eine erfolgreiche Probe ZW 15 auf *Naturkunde*, dass der Charakter genug Nahrung zum Überleben gefunden oder errungen hat. Für jede weitere Person, die er mit seiner Probe versorgen muss wächst der Zielwert um 10.

Das professionelle Training in der *Naturkunde* befähigt einen Charakter zur Führung und Versorgung einer Gruppe von ungeschulten Leuten in der betreffenden Landschaft. Dies beginnt bei den notwendigen Vorbereitungen einer normalen Expedition wie dem Zusammenstellen eines Notfallgepäcks für den Fall der Fälle und endet mit der Verteilung der notwendigen Arbeiten und Anweisungen zum Überleben, wenn der Notfall tatsächlich eingetreten ist. Insbesondere erhöht sich der Zielwert der *Naturkunde*-Proben zur Nahrungssuche nur um 2 pro zusätzlich zu versorgender Person.

Es gibt bei *Naturkunde*-Schulungen die allgemeinen Varianten zu den folgenden 9 Landschaftsformen:

Dschungel, Gebirge/Ebenenwand, Meer/Inseln, Schnee/Eis, Steppe, Sumpf, Unterirdisch/Höhlen, Wald/Felder und Wüste.



Andere Varianten zu den exotischeren Umgebungen sind nicht in den üblichen Gilden zu trainieren, sondern nur in den entsprechenden Umgebungen. Wenn also eine Spielergruppe durch TelePortale in entsprechende Bereiche der Weltbeschreibung kommt, dann müssen sie erst noch die passenden Gildenhäuser für Schulungen suchen.

Navigation (10, In):

Mit dieser Fertigkeit kann man seine Position auf Avarion sowie die Richtungen und Kurse zum Ziel bestimmen. Dazu gehören sowohl die Tricks zur Richtungsbestimmung in der freien Natur (Himmelsschatten, Position der drei Monde etc) als auch Karten lesen und Benutzung von Sextanten und Kompassen. Diese Fertigkeit ist ausdrücklich nicht auf Meere und Schiffe beschränkt, sondern gilt für alle Umgebungen.

Die professionelle Version der *Navigation* ermöglicht eine genaueste Positionsbestimmung und wird z.B. zum Zeichnen genauer (und verkaufbarer) Karten benötigt, gibt aber auch Vorteile bei der Reise ohne Karten in unbekanntem Gebiet.

Pflanzenkunde (9, In):

Diese Fertigkeit ermöglicht die Identifizierung von Pflanzen aller Art, inklusive der pflanzlichen Lebewesen und der magischen Kräuter. Die *Pflanzenkunde* wird auch bei der Suche nach Pflanzensorten und manchmal bei ihrer Weiterverarbeitung verwendet. Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* kann man auch erkennen, ob eine bestimmte Pflanze giftig oder essbar ist und ob sie besondere Eigenschaften hat.

Die professionelle *Pflanzenkunde* wird viel von Botanikern und Gärtnern eingesetzt und enthält auch die wissenschaftlichen Namen der Pflanzen sowie genaueste Anwendungen und Dosierungen für Kräuter.

Physik (8, In):

Wie bei der *Mathematik* lernt man auch hier üblicherweise nur die allgemeine Form mit normaler Mechanik und den Ansätzen von Optik und Wärmelehre. Alle tiefergehenden Fächer sind Spezialisierungen die meistens nur bei Bedarf gelernt werden oder für die man dann gleich einen der Physikprofessoren anheuert.

Diese Spezialisierungen für Forschungen und komplexe Aufgaben sind zum Beispiel „Materialkunde“ (sowohl für Baumeister als auch Alchimisten geeignet), „Lichteffekte“ (enthält die Informationen über Lichtbrechung, optische Effekte und Spektralzusammensetzung), „Bannphysik“ (Die Auswirkungen von Andar's Bann auf die Naturgesetze) oder „magische Kräfte“ (die Zusammensetzung der verschiedenen magischen Energieformen) und anderes.

Genau wie bei der *Mathematik* ist hier eine professionelle Ausbildung Vorbedingung für bestimmte Aufgaben, aber im Allgemeinen nicht notwendig. Physikprofessoren werden aber häufiger benötigt als Mathematikprofessoren, da ihre Fertigkeiten öfter praktisch einsetzbar sind – von der Analyse einer gegnerischen Festung auf Stabilität über die Probleme beim Brückenbau bis zur Untersuchung von Auswirkungen der Magie auf Gebiete und Gebäude.

Portalkunde (12, In):

Die Identifikation eines Teleportationstores mit Möglichkeiten seiner Steuerung und das Wissen um die Positionen von bekannten bzw. die Methoden zum Auffinden unbekannter Tore sind die Anwendungsgebiete dieser Fertigkeit.

Dabei bezieht sich *Portalkunde* hauptsächlich auf diejenigen Dimensionstore und TelePortale, die von den verschiedenen Zauberergilden erschaffen werden können. Götterorte können nur von dieser Fertigkeit erkannt werden wenn dies beim Bau vorgesehen war oder die Tore inzwischen legendäre Berühmtheit erlangt haben.

Genauere Informationen zu den verschiedenen Portalformen entnimmt man der Weltbeschreibung und den Magie-Kapiteln. Professionelle *Portalkunde* ist notwendig, wenn man eigene Teleportationstore aller Arten bauen und ausrichten möchte.

Psychologie (11, In):

Mit dieser Fertigkeit kann man Personen auf Beruf, Moral und Verhalten einschätzen. Genauso kann man auch Wahnsinn oder Verhaltensschäden erkennen und sich auf die betreffende Person einstimmen.

Mit einer professionellen Ausbildung kann man versuchen, Verhaltensstörungen zu heilen oder zu lenken. Eine solche Fertigkeit ist insbesondere bei Heilern, Seelsorgern und Beratern wichtig.

Rassenkunde (7, In)

Auf einer Welt wie Avarion mit den unterschiedlichsten intelligenten Rassen von Orks über Menschen bis hin zu den Koraga (intelligente Wölfe) braucht man eine Ausbildung, um die verschiedenen Wesen erkennen und zuordnen zu können. Mit Proben auf *Rassenkunde* kann man bei unbekanntem intelligenten Wesen erkennen welcher Rasse diese Wesen angehören und was die Besonderheiten dieser Wesen sind.

Identifizierung von Wesen

Pflanzenkunde, *Rassenkunde*, *Tierkunde* und *Xenokunde* sind die vier Fertigkeiten, die zusammen jedes Wesen auf Avarion identifizieren können. Die Vorgehensweise ist dabei immer gleich:

Wenn ein Charakter ein ihm bisher unbekanntes Wesen oder eine Pflanze identifizieren will, dann legt der Spielleiter einen passenden Zielwert fest. Dieser Zielwert kann je nach den Erfahrungen des Charakters und der Seltenheit zwischen 10 und 40 liegen. Anschließend würfelt der Spieler auf die seiner Meinung nach korrekte Fertigkeit.

Wenn die falsche Fertigkeit gewählt aber der Zielwert überschritten wurde, dann erhält der Charakter mehr oder weniger eindeutige Hinweise darauf welche Fertigkeit die richtige ist. Je nach Art des Wesens kann aber selbst bei hohen Ergebnissen auch kein Hinweis herauskommen – wenn sich ein Koraga als einfacher Wolf tarnen will dann müssen selbst Experten zweimal hinschauen um Hinweise auf seine Intelligenz zu bekommen und *Rassenkunde* zu würfeln.

Wenn es die richtige Fertigkeit ist und der Zielwert um das doppelte übertroffen wurde, dann wird man üblicherweise alle Informationen über das Wesen erhalten – inklusive magischer Fertigkeiten, Körpergifte und anderen Besonderheiten. Ist der Zielwert nur gerade erreicht, dann wird der Charakter lediglich den Namen und ein paar allgemeine Hinweise erhalten.

Bei Ergebnissen dazwischen entscheidet der Spielleiter je nach Einzelfall wie viele Bruchstücke der Informationen dem Charakter mitgeteilt werden. Dies gilt auch wenn der Zielwert knapp verfehlt wurde – in so einem Fall wird der Charakter zwar niemals den Namen oder Details erfahren, kann aber manchmal eine grobe Einschätzung zum Gefahrengrad oder ähnliches machen.

Wenn das Wesen dagegen bereits erkannt ist, dann reicht eine normale Probe auf der passenden Fertigkeit, um die Besonderheiten des Wesens zu erfahren.

Redekunst (10, Ch):

Die *Redekunst* ist eine wichtige Fertigkeit für Diplomaten und Lehrer, aber auch für Poeten und Berater oder Verkäufer. Mit ihr lernt ein Charakter seine Reden zu gestalten und seine Wortwahl genau auf seinen Gesprächspartner abzustimmen und diesen so von dem Gegenstand des Gespräches zu beeindrucken. Die professionelle *Redekunst* ist je nach Wunsch des Charakters als Diplomatiefertigkeit, Dichtkunst oder ähnliches zu bezeichnen und ist die Voraussetzung für einen entsprechenden Beruf als Diplomat, Theaterschreiber oder vergleichbares.

Reiten (var, Ge) (VAR):

Diese Fertigkeit gilt je nach Variante für jeweils eine Form von Reittieren inklusive Flugdrachen und ähnlichem. Je nach Tier und Situation gelten unterschiedliche Zielwerte, aber Reiten wird nur bei Manövern oder in kritischen Situationen abgefragt.

Wenn ein Charakter zumindest einen Bonus in *Reiten* hat, dann kann er normalerweise auf einem sanften Tier und einem ebenen Weg ohne Probe reiten. Sobald aber das Tier aus irgendwelchen Gründen scheut wird eine normale Probe fällig. Bei einem Wert von lediglich +1 hat der Charakter dann natürlich schlechte Karten.

Die EPF der Fertigkeit unterscheiden sich je nach Variante. Es ist z.B. bei *Reiten (Pferd)* EPF 7.

Professionelles *Reiten* erweitert die Möglichkeiten dieser Fertigkeit auf Kunstreiten und Zirkusakte, enthält aber auch genauere Kenntnisse über die Pflege und Züchtung der jeweiligen Reittiere.

Rekortraining (25, Wi)

Dies ist die zur Benutzung spezieller magischer Verstärker (den sogenannten Rekorokristallen) notwendige Fertigkeit. Rekorokristalle gibt es in allen Stufen von 0 aufwärts. Aber während man Kristalle der 0. Stufe für ein paar Dutzend Goldmünzen in allen größeren Zauberer-Gildenhäusern kaufen kann, sind Kristalle der 5. Stufe schon selten und Kristalle der 7. Stufe Gegenstand von Legenden. Der Grund hierfür ist die Schwierigkeit bei der Beherrschung starker Kristalle. Nur wenn die Stufe des benutzen Kristalls geringer ist als der Wert dieser Fertigkeit, kann man den Kristall ohne Probe benutzen.

Wenn dagegen die Stufe des Rekorokristalls gleich ist oder höher liegt als das *Rekortraining*, dann muss bei jeder Benutzung eine Probe abgelegt werden. Der Zielwert der Probe ist 10 plus viermal die Stufe des Rekor-Kristalls, d.h. bei einem Kristall der 3. Stufe eine 22. Man kann zwar auf die Probe wie üblich durch Anstrengung **MP** addieren, aber diese **MP** können dann nicht selber durch den Kristall geleitet werden.

Bei einem Fehlschlag der Probe brennen die Energien des Rekorokristalls das Gehirn des Anwenders teilweise aus – er verliert permanent einen Punkt **Willenskraft**. Das ist der Grund weshalb alle Zauberer dringend davor warnen, zu starke Kristalle einzusetzen. Da ist es besser den starken Kristall irgendwo zu deponieren, bis man seine Fertigkeit ausreichend trainiert hat.

Die Vorteile eines Rekorokristalls als magischer Verstärker sind in Kapitel MG beschrieben.

Zur Herstellung von Rekorokristallen benötigt man professionelles *Rekortraining*, je nach gewünschter Stufe unterschiedliche weitere magische Fähigkeiten und das Wissen um die für den Kristall vorgesehenen Zaubersprüche.

Religion (7, In) (VAR)

Es gibt von dieser Fertigkeit die Variante *Religion (allgemein)* für einen Überblick über alle bekannteren Götter von Avarion. Mit dieser allgemeinen Fertigkeit kann man auch bekanntere lokale Halbgötter und Götter identifizieren, aber nicht jede kleine Dorfgottheit.

Dazu gibt es noch Varianten die sich mit der Geschichte und den Besonderheiten eines einzelnen Gottes beschäftigen (z.B. *Religion (Andar)* oder *Religion (Car'aki)*). Mit diesen Fertigkeiten erfährt man nur Details über diesen einen Gott, seine Priester und die Legenden und Geschichten um seine Existenz. Beschreibungen religiöser Rituale, Symbole und Werkzeuge dieses einen Gottes werden nur über diese Varianten und nicht die allgemeine Fertigkeit gelernt.

Darüber hinaus werden auch noch regionale Varianten der *Religion* geschult, die jeweils alle Götter eines Landstriches behandeln. Diese Varianten sind für reisende Spielercharaktere aber eher unüblich – es sei denn sie haben eine Heimatbasis und die regionalen Fertigkeiten betreffen die Umgebung.

Eine professionelle *Religion* liefert dann auch genaue Informationen über die Priester (vergleichbar *Gildenkunde*) sowie genauere Angaben über die Geschichte des oder der Götter. Bei professioneller *Religion* zählen automatisch alle Varianten als professionell, für die man ausreichend Zeit und Gelegenheit zum Studium hatte – auch ohne mehrere Profioptionen für verschiedene Religionen einsetzen zu müssen.

Ritualkunde (10, In):

Diese Fertigkeit dient zur Identifizierung und Durchführung magischer Rituale. Ein Nicht-Zauberer ist allerdings in den Möglichkeiten zur Durchführung auf entsprechend einfache Rituale ohne Zauberspruch-Unterstützung beschränkt.

Professionelle *Ritualkunde* ist notwendig zum Entwurf neuer Rituale und zur Analyse von Wechselwirkungen eines Rituals mit anderen Magieformen. Außerdem gibt sie Vorteile wenn man ein Ritual ohne eigene magische Fertigkeiten abhalten möchte.

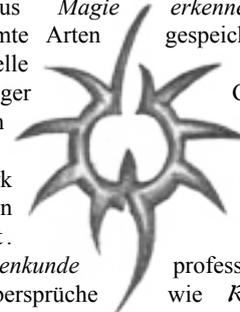
Runenkunde (12, In)

Bei Runen handelt es sich um spezielle Schriftzeichen und Symbole, die entweder einzeln oder in einer Gruppe magische Effekte besitzen oder auslösen.

Eine normale Probe gibt jedem Charakter die Möglichkeit, die Magie bestehender Runen oder anderer magischer Symbole zu erkennen und zu identifizieren. Auch die Analyse der meisten Symbolzauber ist mit dieser Fertigkeit möglich. Die *Runenkunde* ist somit eine Kombination aus *Magie erkennen* und *Zauberkunde* für eine bestimmte Arten gespeicherter Magie.

Die professionelle *Runenkunde* ist ein Sonderbonus einiger Gilden und erlaubt das Zeichnen eigener Runen und Runenkreise. Da keine dieser Gilden im Basisregelwerk enthalten ist, werden die Regeln auch erst später veröffentlicht. Bis dahin sollte kein Charakter die *Runenkunde* professionell erlernen können.

Einige Zaubersprüche wie *RUNENSCHRIFT* und *RUNENSTAB* bedienen sich teilweise derselben Magie und können mit dieser Fertigkeit besser analysiert werden, aber in diesen Fällen kommt die Magie aus dem Zauberspruch und nicht alleine aus den Symbolen.





Schauspielkunst (10, Ch):

Diese Fertigkeit dient zur überzeugenden Darstellung einer anderen Person oder eines ungewöhnlichen Verhaltens. Wie bei allen anderen Fertigkeiten ist die professionelle Ausbildung eine Voraussetzung zum Auftritt auf großen Bühnen.

Schleichen (10, Ge):

Das *Schleichen* kann sowohl in Gebäuden als auch in der freien Natur getestet werden. Der Zielwert wird dabei in Abhängigkeit von dem Untergrund und der mitgeführten Kleidung, Ausrüstung und Behinderungen festgesetzt.

Bei einigen Formen des Untergrundes wie z.B. einer dicken Schicht trockenen (und knisternden) Laubes ist eine professionelle Ausbildung notwendig. Ein normaler Charakter kann dort nur noch versuchen leise zu sein, aber nicht mehr absolut lautlos zu schleichen.

Die professionelle Ausbildung im *Schleichen* ermöglicht auch eine Einschätzung des Geländes und des Weges im Voraus und kann dabei helfen, ungeschulte Charaktere zumindest leise (wenn auch nicht still) über einfaches Gelände zu führen.

Schmiedekunst (11, St):

Diese Fertigkeit dient zur Reparatur von Gegenständen aus Metall. Auch das Schmieden einfacher Werkzeuge aus Metallblöcken ist hiermit möglich. Zum Schmieden von kunstfertigen Objekten oder Waffen braucht man aber eine professionelle Ausbildung.

Der Zielwert der Probe ist nicht nur von dem gewünschten Objekt, sondern auch von der verfügbaren Ausrüstung abhängig. Die Reparatur eines einfachen Hammers in einer voll ausgerüsteten Dorfschmiede hat z.B. nur einen Zielwert 10, während dieselbe Aufgabe mit der Ausrüstung eines Wanderschmiedes schon bei ZW 15 liegt. Das Schmieden eines neuen Schwertes mit einer tragbaren Minimalausrüstung liegt dagegen bei Zielwert 30 oder 35, selbst wenn das Schwert keine besondere Qualität haben soll. Wird dabei der notwendige Zielwert deutlich überschritten, ist die Qualität des erhaltenen Gegenstandes deutlich größer.

Schneiderei (9, Ge):

Diese Fertigkeit ermöglicht das Flickern von Kleidung oder die volle Reparatur von Stoff- und Lederrüstungen sowie ein Abändern der Kleidung. Wie bei allen handwerklichen Fertigkeiten kann man mit der normalen Variante seine Kleidung in Ordnung halten und einfache Kleidungsstücke erstellen, aber zum Verkauf oder für aufwendigere Kleidung benötigt man eine professionelle Schulung.

Schwimmen / Tauchen (9, Ko):

Diese Fertigkeit behandelt die Schwimmtechniken sowohl über als auch unter Wasser. Eine gelungene Probe sowie hohe Werte erhöhen die Zeit, für die man den Atem unter Wasser anhalten kann. Für extreme Zeiten über 2-3 Minuten Tauchen muss man diese Fertigkeit aber mit der *Körperkontrolle* unterstützen.

Wird diese Fertigkeit professionell erlernt, dann kennt man sich besser mit Strömungsverhalten und speziellen Situationen im Meer oder an Flüssen aus (wie schwimme ich durch Stromschnellen?). Außerdem hat man dann eine Ausbildung als Rettungsschwimmer.

Seilkunst (10, Ge):

Diese Fertigkeit des Charakters enthält nicht nur die Kenntnis über Knoten und Befestigung von Lasten, sondern ermöglicht es auch, aus Lianen provisorische Seile zu drehen oder ein altes Seil auf Reißfestigkeit einzuschätzen. Außerdem kann einem dieses Wissen bei der Befreiung aus Fesseln helfen oder zum Einsatz von Trickknoten.

Professionelle *Seilkunst* ist nicht nur für Entfesselungskünstler nötig, sondern auch wenn man Spezialseile knüpfen will und für eine besonders umfassende Kenntnis über die verschiedensten Knoten und ihre Herkunft.

Singen (9, Ch):

Diese Fertigkeit gibt sowohl das Geschick in der Kontrolle der eigenen Stimme an als auch die Kenntnis der verschiedensten Lieder zum Vortrag. Ein professioneller Sänger kann problemlos auf großen Bühnen auftreten.

Sinne (9, --)

Diese Fertigkeit gilt für alle Formen der Wahrnehmung und wird in der Regel dann abgefragt, wenn ein Charakter nach etwas Bestimmtem sucht oder wenn er eine Chance hat, zufällig eine Besonderheit zu bemerken.

Wenn die Probe durch den Spielleiter gefordert wird und dann nicht gelingt (z.B. weil der Charakter die Geheimtür doch nicht bemerkt), dann hilft auch stundenlanges Suchen durch die Spieler nicht mehr – eine Wiederholung dieser Probe ist nur mit verbesserten Werten und neuen Anhaltspunkten möglich.

Eine professionelle Sinnesfertigkeit ist nur sehr schwer zu trainieren. Sie wird z.B. von den Vorkostern der Könige gebraucht, die das Gift aus den Speisen herauszuschmecken sollen, aber auch von Meistermusikanten, die Musikinstrumente genau abstimmen wollen. Jeder gewünschte Sinn muss einzeln geschult werden, aber eine Profi-Option reicht für die Schulung aller Varianten.

Sprachkunde (10, In)

Sprachkunde kann eine Sprache identifizieren und dem Charakter Grundkenntnisse in einer unbekannten Sprache vermitteln. Wenn sich ein Charakter in einem neuen Land mit einer unbekannten Landessprache aufhält, dann kann er mit gelungenen Proben langsam die Sprache erlernen.

Spruchmanipulation (20, Ma)

Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Zauberer seine Zaubersprüche im Augenblick des Aussprechens noch leicht zu verändern. Je nach Umfang der Veränderung kann der Spielleiter einen Abzug auf die Spruchmanipulation zuteilen, aber dies wird nur bei größeren Änderungen am Zauber gemacht. Der Zauberer legt dann zusammen mit der Zauberprobe auch eine *Spruchmanipulations*-Probe ab. Beide Proben müssen getrennt voneinander mit **MP** verstärkt werden, wobei die *Spruchmanipulation* die gleichen Kosten hat wie die Zauberprobe.

Der Magiewert des Zauberspruches ist anschließend aber das niedrigere Ergebnis beider Proben. Gerade bei einem größeren Abzug sollte man also die *Spruchmanipulation* mit mehr **MP** verstärken, wenn der Zauber nicht zu schwach werden soll.

Die einfache *Spruchmanipulation* ermöglicht nur entsprechende einfache Änderungen an dem gewünschten Zauberspruch. Es ist z.B. möglich eine *FEUERLANZE* auf ein Ziel zu konzentrieren oder eine teilweise statt komplette *UNSICHTBARKEIT* zu erzeugen.

Mit der professionellen *Spruchmanipulation* kann man schon weiterführende Effekte verändern. So kann ein *WAFFENSEGEN* mit professioneller *Spruchmanipulation* zu einem Paradebonus



statt Angriffsbonus führen oder aus einer *FEUERLANZE* eine Flammenwand werden.

Massive Änderungen wie z.B. von einer *FEUERLANZE* zu einer Eislanze sind aber auch mit der professionellen Spruchmanipulation nicht möglich – es sei denn man wird von weiterer Magie unterstützt wie z.B. eine aktive *FEUERKONTROLLE* während des Zaubervorgangs zur *FEUERLANZE*.

Die genauen Regelungen hängen von der Kampagne des Spielleiters ab und werden von diesem bei Bedarf genannt.

Spuren lesen (10, **In**):

Mit dieser Fertigkeit kann man Spuren unterscheiden und einer bestimmten Spur folgen. Die Fertigkeit lässt sich nur in der entsprechenden Umgebung ausüben, in einer Stadt mit gepflasterten Straßen wird der Zielwert sehr hoch bis unmöglich.

Ebenfalls enthalten ist das Wissen um die Tarnung eigener Spuren, nicht aber die genaue Identifikation eines Wesens nach seiner Spur. Man kann zwar unterscheiden, ob es sich um eine große Katze oder ein Pferd handelt, aber zur Unterscheidung zwischen Löwe, Panther oder anderen Katzenarten wird *Tierkunde* oder eine professionelle Ausbildung im *Spuren lesen* notwendig.

Ein zweiter Vorteil einer professionellen Ausbildung liegt in der Zeitspanne der Verfolgung. Ohne professionelle Ausbildung kann man die Spuren nur direkt verfolgen. Mit einer solchen Ausbildung kann man aber auch „kalten“

Spuren folgen, etwa die Reiseroute einer Personengruppe in einsamen

Gebieten noch Jahre später aufspüren. Dies erfordert allerdings auch eine Unterscheidungsmöglichkeit, da man eine bestimmte vor 2 Jahren auf einem viel bereisten Karawanenweg entlang gefahrene Karawane sonst nicht mehr von den regulären Karawanen unterscheiden kann.

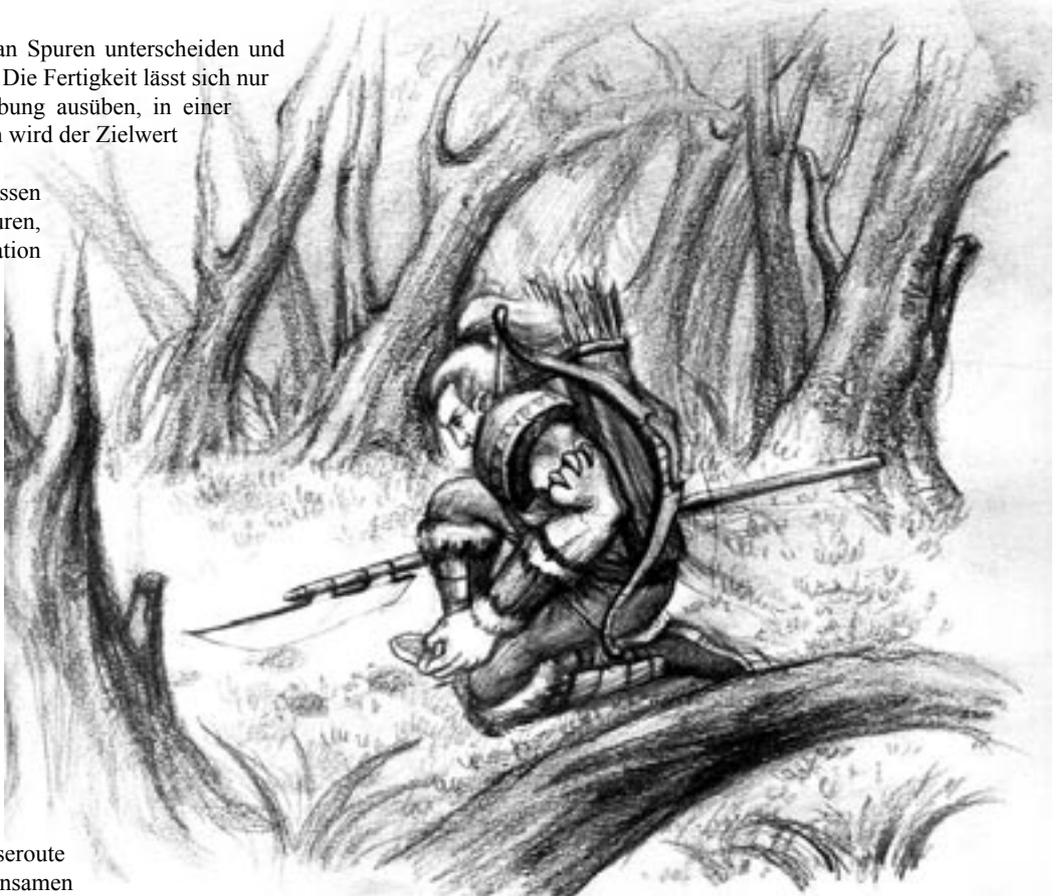
Stehlen (12, **Ge**):

Mit dieser Fertigkeit kann ein Dieb versuchen andere Personen zu bestehlen. Dazu muss er eine Probe machen, wobei das genaue Ergebnis dieser Probe den Zielwert der *Sinnesprobe* des Bestohlenen bestimmt.

Der Gewinn aus dieser Probe ist allerdings nicht vom Ergebnis, sondern vom ausgesuchten Ziel abhängig. Ein armer Mann kann nicht soviel Geld haben, kann aber im Falle eines Diebstahls auch keine Gegenmaßnahmen ergreifen. Der Dieb kann einen Bonus erhalten, wenn er es bei einfachen Versuchen lässt oder einen Malus, wenn er jede Tasche inkl. der Innentaschen durchsuchen will.

Es gibt eine professionelle Ausbildung durch Diebesgilden. In so einem Fall kann der Charakter deutlich besser die Chancen und Gefahren eines Versuches abschätzen. Im wesentlichen wirkt sich dies so aus, dass der Spielleiter nach der Probe dem Spieler noch 1-2 Auswahlmöglichkeiten zum Ergebnis gibt. Bei einer schlechten

Probe mag dies die Wahl sein, ob man sofort anfängt davon zu rennen oder ob man versucht, das Ganze als ein versehentliches Anrempeln darzustellen. Bei guten Proben bekommt der Dieb dagegen einen Maximalbetrag genannt und darf wählen, ob er alles oder nur einen Teil davon nimmt. Letzteres hat Sinn, wenn man den Anreiz zur Verfolgung gering halten will oder wenn der Betrag zu klein ist, um ein Risiko einzugehen.



Tanzen (8, **Ge**):

Dies ist die Kenntnis und Beherrschung gesellschaftlicher Tänze. Dabei sind aber nicht nur klassische Tänze, sondern je nach Kultur auch die verschiedensten Tanzformen gemeint. Teil dieser Fertigkeit ist auch das Wissen um die jeweils passenden Tanzkostüme bei Vorführungen und Veranstaltungen.

Diese Fertigkeit wird mehr in gesellschaftlichen Situationen verwendet, wobei ein professioneller Tänzer sein Geld durch Aufführungen verdienen kann.

Tarnen / Verkleiden (10, **Ge**):

Mit dieser Fertigkeit kann man beliebig große Objekte oder Personen verbergen. Dies erfordert Zeit und zur Umgebung passende Tarnhilfen. In einigen Gebieten kann man die notwendigen Tarnmaterialien aufsammeln (Wald/Zweige), in anderen Bereichen benötigt man eine gute Ausrüstung (Stadt). Die normale Fertigkeit ist dabei für einfache Verkleidungen ausreichend, aber für permanente Einrichtungen (Geheimtür) oder bei einer Verkleidung als Doppelgänger einer anderen Person benötigt man eine professionelle Ausbildung.



Tarnung durchschauen (10, **In**):

Mit dieser Fertigkeit lernt ein Charakter alle möglichen Tarnungen und Verkleidungen zu durchschauen. Dies beinhaltet sowohl künstliche Tarnungen als auch natürliche Tarnungen wie z.B. Laub über Wegen. Auch bei Fallen bis hin zu morschen Baumstämmen einer Brücke oder einsturzgefährdeten Räumen und Höhlen kann diese Fähigkeit aufgrund des entsprechenden umfassenden Trainings eingesetzt werden..

Taschenspielererei (11, **Ge**):

Dieser Wert behandelt die Fingerfertigkeit eines Charakters. Er wird oft von Mächtegegnernzauberern oder Varietékünstlern und ähnlichen Leuten eingesetzt. Man kann diese Fertigkeit teilweise auch zum Falschspiel einsetzen, aber dies ist immer schwieriger als das dafür vorgesehene *Glücksspiel*. Hauptsächlich wird diese Fertigkeit eingesetzt, um kleine Objekte in der Hand zu verbergen (um sie dann anscheinend aus dem Ohr des Gesprächspartners zu holen) oder für Geschicklichkeitsspiele etc.

Bei einer professionellen Ausbildung kann der Charakter die hierfür notwendige Ausrüstung wie Geheimitaschen in der Kleidung vorbereiten und problemlos als Jahrmarktskünstler seinen Lebensunterhalt bestreiten.

Tierkunde (9, **In**):

Tierkunde umfasst das gesamte Wissen um alle Tiere auf Avarion, wozu auch Einhörner, Greife, verschiedene Monster Car'akis oder ähnliche phantastische Wesen zählen. Nicht erfasst werden dagegen herbeigerufene Wesen von außerhalb Avarions (*Xenokunde*), pflanzliche Wesen (*Pflanzenkunde*) und intelligente Wesen (*Rassenkunde*).

Professionelle *Tierkunde* hilft beim Abrichten und gibt Detailinformationen über Verhalten und Bedürfnisse der jeweiligen Tierart. Sie ist Pflicht für jeden ernsthaften Zoologen und viele **Jäger** und **Waldläufer**.

Tiermedizin (13, **Ge**):

Dies ist die Zusammenfassung aller medizinischer Fertigkeiten (Gifte, Krankheiten, Wunden) in einer speziellen Form für Tiere. Eine Probe auf diese Fertigkeit ersetzt die anderen medizinischen Fertigkeiten, gilt aber nur für Tiere anstelle von menschenähnlichen Wesen. Die professionelle *Tiermedizin* entspricht allen Einzelfertigkeiten auf professionellem Niveau, ist aber nur für Tiere einsetzbar.

Der Hauptunterschied zwischen der *Tiermedizin* und den einzelnen Medizinfertigkeiten für Charaktere besteht darin, dass man ein Tier anders untersuchen muss (es kann nicht sagen, was das für ein Schmerz etc. ist) und man bei der Behandlung einige Abkürzungen nehmen kann, die bei intelligenten Wesen nicht möglich oder erwünscht sind.

Umgang (10, **Ch**) (VAR):

Es gibt verschiedene Varianten der *Umgangsfertigkeit*. Diese unterscheiden sich jeweils in der Personengruppe, für die man das korrekte Verhalten und Gesprächsformen lernt.

Am häufigsten sind die Varianten *Umgang(Adel)*, *Umgang(Unterwelt)* oder *Umgang(Mittelschicht/Händler)*. Es gibt aber auch für beliebige andere Gruppen *Umgangsfertigkeiten*. Dies können Berufsgruppen (z.B. Söldner/Kämpfer oder Waldläufer/Jäger/Druiden), Kulturgruppen oder kleine Länder sein.

Erfolgreiche Proben auf diese Fertigkeit sind nützlich oder notwendig, wenn man seine Kleidung für einen Besuch oder seinen Gesprächston auswählt. Sie verhindern auch unbeabsichtigte Beleidigungen oder machen den Charakter auf Problemzonen aufmerksam. Ebenfalls notwendig ist diese Fertigkeit, wenn man

in einer unbekanntem Stadt möglichst schnell die Anführer einer solchen Personengruppe finden will.

Jeder Charakter hat normalerweise eine *Umgangsfertigkeit* +10 für seine eigene Herkunft. Dies kann nach Wunsch für die Hintergrundgeschichte reduziert werden (ich kam mit unseren Nachbarn nicht klar, deshalb bin ich abgehauen). Ein höherer Wert als +10 ist aber nicht beim Kampagnenstart möglich, nur durch später gesammelte Erfahrungen.

Eine professionelle Ausbildung ist nur in den *Umgangsfertigkeiten* der gehobenen Schichten (Adel, Händler der Oberschicht etc.) möglich. Mit einer solchen Ausbildung wird man in den entsprechenden Fürstenthöfen oder Handelshäusern als Berater oder Benimmlehrer der Kinder angestellt. In so einem Fall ermöglicht die professionelle Ausbildung die genaue Angabe jeder kleinen Nuance in den teilweise komplexen politischen Spielchen in diesen Häusern.

Wappenkunde (7, **In**) (REG):

Mit dieser Fertigkeit können Wappen, Uniformen und Symbole auf ihre Herkunft überprüft werden. Wichtig ist diese Fertigkeit für Krieger und Söldner und im Umgang mit dem Adel. Dabei wird diese Fertigkeit lebensnotwendig wenn man in einer Kampagne mit politischen Intrigen spielt, während ein reisender Söldner nur grobe Kenntnisse benötigt.

Die professionelle *Wappenkunde* erläutert die Bedeutung der Symbole sowie die grobe Geschichte ihrer Träger und ist die Berufsfertigkeit von Heraldern. Außerdem ermöglicht sie auch die Ableitung der Bedeutung und Herkunft von Symbolen, die nicht aus der erlernten Region stammen.

Weltkunde (10, **In**) (REG):

Die verschiedenen regionalen Fertigkeiten der *Weltkunde* beschäftigen sich mit Geographie, sozialer Struktur und politischer Befehlsgewalt in einem bestimmten Gebiet. Diese Fertigkeit muss für jedes Gebiet neu gelernt werden und kann dabei eine Stadt, ein Land, eine Ebene oder ein großes Reich über mehrere Ebenen umfassen.

Die professionelle *Weltkunde* erhöht den gelernten Detaillevel und wird speziell bei Führern vorrausgesetzt. Eine professionelle Ausbildung ist erst einmal auf eine gelernte Region beschränkt, aber der Charakter kann durch einfache aber zeitintensive Schulungen diesen Detailgrad für weitere Regionen erlernen, ohne dafür eine weitere Profi-Option zu benötigen.

Eine Probe kann zur Orientierung im Gelände, zum Erkennen von Adelsnamen oder als Ersatz für *Umgangsfertigkeiten* dienen. Je größer das Gelände ist, das man mit einer Fertigkeit abdeckt, um so grober sind die Angaben bei einer Probe. So wird man aus einem Gebiet immer nur die obersten drei Befehlsschichten namentlich kennen. Alle tieferen Schichten (und dies sind bei einem Reich viele) können nur noch mit erschwerten oder professionellen Proben oder mit einer anderen speziell für das kleinere Gebiet gedachten *Weltkunde*-Varianten erkannt werden.





Fertigkeiten

AVARION

F-18

Xenokunde (10, **In**):

Die *Xenokunde* behandelt die Identifikation und das Verhalten von allen Wesen, die von außerhalb der Welt nach Avarion gerufen oder gesendet werden können. Dabei spricht man je nach genauer Herkunft von Dämonen, Elementaren, den Bewohnern der äußeren Reiche oder noch anderen Arten.

Die professionelle *Xenokunde* ist eine wichtige Fertigkeit für Hexer und Beschwörer, da mit dieser Fertigkeit die verschiedenen Wesen und ihre Schwächen erkannt werden können. Für die einfacheren Xenowesen enthält diese Fertigkeit auch bereits Ritualbeschreibungen für die entsprechenden Zaubersprüche, aber in der Regel müssen diese Beschreibungen erkaufte oder entwickelt werden.

Zauberfertigkeit (15, **Ma**)

Diese Fertigkeit bestimmt wie gut ein Charakter Zaubersprüche einsetzen kann. Der komplette Zaubervorgang und die Zauberprobe werden in Kapitel MZ näher erläutert.

Allerdings gelten für die *Zauberfertigkeit* (wie auch für die Spruchmanipulation) ein paar abweichende Regelungen. So ist die Konzentration (Zahlung von **MP**) Pflicht und es gilt auch nicht mehr automatisch +1 pro 1 **MP**. Stattdessen ist das Verhältnis von Zahlung zu Bonus von der Magiestufe des Zauberspruches abhängig. Das Ergebnis der Zauberprobe wird deshalb auch nicht mehr Probenergebnis PE, sondern Magiewert MW genannt.

Es gibt bei der Zauberprobe noch ein paar weitere Sonderregeln in Bezug auf den Magiewert. Die professionelle *Zauberfertigkeit* wirkt sich auf eine dieser Regeln aus. Ein Zauberer kann auch fremde und nicht intensiv geschulte Zaubersprüche einsetzen. Aufgrund der fehlenden Schulung kann er diese fremden Zaubersprüche aber nur begrenzt steuern. Diese Grenze liegt im Normalfall bei MW 15, d.h. wenn ein Zauberer bei einem fremden Spruch einen Magiewert von mehr als 15 Punkten erreicht, dann wird dieser MW auf 15 reduziert.

Bei einer professionell gelernten *Zauberfertigkeit* liegt diese Grenze dagegen bei MW 25, d.h. der Zauberer kann fremde Zauber auch ohne intensive Schulung sehr stark werden lassen. Allerdings kann die professionelle *Zauberfertigkeit* regulär nur von **Erzmagiern** (und wenigen anderen Gilden) gelernt werden – und eine Hintergrundgeschichte für eine Sondererlaubnis anderer Gilden muss schon sehr schräg sein oder andere Nachteile enthalten, bevor der Spielleiter ein professionelles Training durch Talentpunkte oder die Grundausbildung zulassen sollte.

Zauberkunde (11, **In**):

Die *Zauberkunde* ermöglicht es jedem Charakter, Zaubersprüche und magische Effekte zu identifizieren. Dies gilt nicht für Rituale oder Runen, für die es eigene Fertigkeiten gibt. Für einen nichtmagischen Charakter bedeutet eine gelungene Probe alle Daten zu dem jeweiligen Zauberspruch wie sie im Magiekapitel MS aufgelistet sind.

Für alle Gilden mit Zaubersprüchen hat diese Fertigkeit aber noch eine zweite, sehr wichtige Bedeutung: Zum Erlernen eines neuen Zauberspruches ist eine erfolgreiche Probe auf *Zauberkunde* notwendig. Genaue Angaben zu diesen Schulungen und ihren Kosten findet man im Erfahrungskapitel E.

Professionelle *Zauberkunde* ist notwendig für den Entwurf neuer Zaubersprüche. Nur einfache Abwandlungen bestehender Zaubersprüche können auch ohne professionelle *Zauberkunde* entworfen werden. Dies ist aber im Einzelfall eine Entscheidung des Spielleiters.

Zeichnen (7, **Ge**):

Eine Probe auf diese Fertigkeit gibt an, wie gut eine Zeichnung der Vorlage entspricht bzw. wie gut sie von Fremden erkannt und verstanden wird. Bei einer professionellen Schulung kennt man die Herkunft der verschiedensten Maltechniken und Stift- bzw. Tintenformen und kann problemlos sowohl im Malerhandwerk als auch als Künstler aktiv werden.

Zukunftsdeutung (10, **Ma**):

Diese Fertigkeit beschreibt alle Methoden der Zukunftsdeutung. Dies geht von Astrologie über Kaffeesatzlesen und Karten legen bis hin zu den verschiedenen Formen mit geschlachteten Tieren.

Der Unterschied zwischen der normalen und der professionell gelernten Fertigkeit ist einfach, aber sehr wichtig:

Wenn man die Fertigkeit nur normal gelernt hat, dann kennt man die Techniken und Vorgehensweisen, aber das Ergebnis ist fast immer zufällig und nicht vom Schicksal bestimmt. In dieser Form wird es von Scharlatanen eingesetzt.

Bei der professionellen Variante hat man gelernt, die *Zukunftsdeutung* mit der eigenen Magie zu unterstützen und eine echte Wahrsagung zu erzeugen. Diese Form der Fertigkeit kann in einer Kampagne vom Spielleiter eingeschränkt oder verboten werden. Außerdem macht sich ein Charakter bei einer echten *Zukunftsdeutung* zu einem Instrument des Schicksals - und so etwas hat in der Regel seinen Preis...





Kampffertigkeiten

Die Kampffertigkeiten sind erst einmal Fertigkeiten wie alle anderen auch. Dementsprechend dient die Schwerter-Fertigkeit nicht nur zur Trefferüberprüfung, sondern auch zur Analyse welche Qualität ein Schwert hat oder wo es hergestellt sein könnte und vieles andere mehr. Auch zur Herstellung besonderer Schwerter benötigt ein Schmied diese Fertigkeit zusätzlich zur normalen Schmiedekunst.

Der Hauptunterschied zu den allgemeinen Fertigkeiten besteht darin, das die Kampfstile den Platz einnehmen den das professionelle Training bei den allgemeinen Fertigkeiten hat. Eine Kampffertigkeit wird nie eine Profiausbildung erhalten, aber der Kämpfer kann mehr oder weniger viele Kampfstile zu einer Waffenfertigkeit erlernen.

Die genauen Regeln zu den Fertigkeiten stehen im Kapitel K mit den Kampfregeln, hier wird nur die allgemeine Beschreibung der Fertigkeiten aufgeführt. Diese Beschreibung enthält aber zwei zusätzliche Angaben gegenüber den bereits bekannten Beschreibungen der allgemeinen Fertigkeiten.

Diese beiden Angaben sind eine 3-Buchstaben-Abkürzung für die Fertigkeit und eine Angabe einer zugeordneten Parafertigkeit. Diese beiden Abkürzungen werden hauptsächlich zur Zuordnung in den Waffentabellen des Handelskapitels sowie im Charakterblatt-Generator verwendet.

Diese Angaben gelten zwar allgemein, können aber für einzelne Spezialwaffen der jeweiligen Kategorie abweichend sein. In solchen Fällen hat die Waffenbeschreibung vorrang.

Angriffsfertigkeiten

Wenn in den Kampfregeln von einer Angriffsfertigkeit oder einer Angriffsprobe die Rede ist, dann ist immer eine dieser Fertigkeiten gemeint. Jede der im folgenden aufgelisteten Angriffsfertigkeiten steht für eine Gruppe von Waffen mit ähnlichen Taktiken.

Axt (AXT, PB) (11, St)

Zu den Äxten zählen alle spitzen Schlagwaffen. Sie benötigen zum Ausholen teilweise viel Platz. Wenn man mit ihnen aber mit voller Wucht zuschlägt, dann machen sie den größten Schaden aller Waffen.

Kampfstab (KST, PA/PW) (12, Sc)

Kampfstäbe benötigen mit 2m Breite relativ viel Platz zum Einsatz und sind bis auf wenige Ausnahmen Zweihandwaffen. Dafür sind mit ihnen aber häufig schnelle Schläge möglich. Wer mit Kampfstäben kämpft, kann wahlweise waffenlos oder ablenkend parieren.

Peitsche (PTS, PW) (11, Ge)

Die verschiedenen Peitschen sind Waffen, mit denen man einen Gegner fangen kann. Im Gegensatz zu Lasso, Netz und ähnlichen Fesselwaffen können sie aber auch normal im Kampf eingesetzt werden.

Schlagwaffe (SLG, PB) (10, St)

In diese Waffengruppe fallen alle stumpfen Schlagwaffen. Sie brauchen teilweise viel Platz. In diese Gruppe zählen Hammer und Knüppel genauso wie Morgensterne etc.

Schwert (SCW, PA) (10, Ge)

Zu den Schwertern zählen alle Waffen mit Schneide und Spitze, mit denen man sowohl zustechen als auch zuschlagen kann. Die Fertigkeit gilt für einhändige und zweihändige Schwerter gleichzeitig.

Stangenwaffe (STA, PA) (13, St)

Alle Stangenwaffen (Speere, Hellebarden etc.) sind mindestens 2m lang und benötigen für einen effektiven Kampf einen Abstand von 2-3m zum Gegner.

Stichwaffe (STI, PA) (9, Sc)

Stichwaffen sind alle kleinen Messer und Dolche sowie stehend eingesetzte größere Waffen wie Degen. Diese Waffen können ohne Abzüge auf kleinstem Raum eingesetzt werden.

Waffenlos (WFL, PW) (10, Ge)

Der waffenlose Kampf enthält alle Varianten vom einfachen Boxen und der Kneipenschlägerei bis hin zu fernöstlichen Kampftechniken, Tritten und Würfen. Je nach Art des *Kampfstils* kann ein Charakter seine Kampftechnik auf Schnelligkeit oder Schaden ausrichten. Ein Kämpfer mit diesen Taktiken kann nicht entwaffnet werden und sich an jede Situation durch den Wechsel der waffenlosen Technik anpassen, aber diese Techniken müssen wie alle *Kampfstile* extra geschult und bezahlt werden.





Fernkampffertigkeiten

Diese Fertigkeiten lassen sich nur selten im Nahkampf einsetzen. Wenn ein Charakter mit Fernkampf-Waffe in einen Nahkampf gerät, so muss er in der Regel eine waffenlose Parade einsetzen und kann normalerweise nicht mehr angreifen. Lediglich in wenigen Spezialfällen wie einer Wurfaxt ist eine Fernkampf-Waffe auch im Nahkampf einsetzbar.

Armbrust (ABR, PW) (9, Ge)

Unter diese Fertigkeit zählen die verschiedenen Größen einer Armbrust vom Nadelwerfer am Handgelenk bis hin zur schweren Armbrust, die nur liegend eingesetzt werden kann. Armbrüste ermöglichen selbst schwächlichen Charakteren einen sehr hohen Schaden im Fernkampf, erkaufen diesen Vorteil aber mit empfindlichen Mechaniken und einer verlängerten Nachladezeit. Diese Nachladezeit ist von der jeweiligen Armbrust abhängig.

Blasrohr (BLR, PW) (12, Ge)

Bei Blasrohren macht der kleine Pfeil keinen Schaden. Die ganze Wirkung kommt von dem Gift, in das der Blasrohrpfeil getaucht wurde. Damit dieses Gift wirkt, muß der Pfeil aber eine Lücke in der Rüstung des Gegners finden. Dies erfordert je nach Rüstung des Gegners teilweise sehr hohe Zielwerte für kleine Öffnungen an Gelenken etc.

Bogen (BGN, PW) (10, Ge)

Bögen sind die am meisten verbreiteten Fernkampf-Waffen. Mit ihnen kann auch man auch verschiedenste Spezialpfeile abschießen, auch wenn dies oft die Treffsicherheit reduziert.

Fesselwaffe (FSL, PW) (11, Ge)

Fesselwaffen sind Netz, Lasso und ähnliche Waffen, die keinen direkten Schaden anrichten können, sondern das Ziel fesseln. Sie sind häufig unhandlich und nur bei einer längeren Vorbereitungszeit vernünftig einzusetzen.

Wurf-Waffe (WRF, PW) (10, Ge)

Wurf-Waffen sind speziell ausgewogene kleine Varianten von Nahkampf-Waffen (Wurfdolch, Wurfaxt) oder seltener speziell zum Werfen konstruierte Waffen wie Wurfsterne, Bumerang oder Bola. Ihre Reichweite ist deutlich geringer als die anderer Fernkampf-Waffen und sehr oft auch von der Stärke abhängig.

Wenn man eine Wurf-Variante einer Nahkampf-Waffe einsetzt, dann kann man mit dieser Waffe und der entsprechenden Fertigkeit auch in den Nahkampf gehen. Allerdings ist der Schaden der Wurf-Waffe nicht so groß wie ihr Nahkampf-äquivalent.

Paradefertigkeiten

Wenn in den Kampfregeln von einer Parade die Rede ist, dann ist damit eine von den folgenden drei Fertigkeiten gemeint. Alle Fertigkeiten können prinzipiell mit jeder Waffe eingesetzt werden. Wenn diese Waffe aber nicht dafür ausgelegt ist gibt es Abzüge. Die Zuordnung einer Waffe zu den Paradefertigkeiten ist oben bei den Angriffsfertigkeiten genannt.

Parade Ablenkend (PA) (10, Ge)

Für die ablenkende Parade benötigt man eine größere Waffe mit einem Stiel oder einer Schneide, an der man die gegnerische Waffe entlang führen kann. Ein Handschutz ist ebenfalls Pflicht.

Wenn man mit einer dazu nicht vorgesehenen Waffe (z.B. Hammer) eine solche Parade versucht, dann besteht die Gefahr, dass man die gegnerische Waffe entlang des Stiels in die eigene Hand lenkt. Um dies zu verhindern, muss man die Parade dann mit einem Abzug -3 durchführen.

Parade Blockend (PB) (9, St)

Bei der blockenden Parade versucht man die Waffe des Gegners zu Stoppen und zu Halten. Dazu sind stabile Waffen notwendig.

Wenn man mit einer zu leichten Waffe zu blocken versucht, kann diese Waffe zerbrechen (Probe bzw. Entscheidung durch Spielleiter).

Parade Waffenlos (PW) (11, Sc)

Bei der waffenlosen Parade versucht man in der Regel der gegnerischen Waffe auszuweichen. Einige Kampfstile des waffenlosen Kampfes können sich auch auf die waffenlose Parade auswirken, aber dafür muss man in der Regel auch waffenlos angreifen.

Das Ausweichen der waffenlosen Parade beinhaltet immer eine Bewegung um ca. 1m, weshalb diese Parade auch 2 IP erfordert.

Wenn mit einer dafür nicht vorgesehenen Waffe ausgewichen wird, dann bringt man seine Angriffstaktik durcheinander. Dies verzögert den nächsten eigenen Angriff etwas, sodass diese Parade dann effektiv 3 IP kostet.

Rüstung (RST) (10, St)

Jede Rüstung behindert den Kämpfer in der Bewegung und sorgt so für Abzüge auf seine Kampffertigkeiten. Je besser er aber im Umgang mit Rüstungen trainiert ist, umso geringer wird dieser Abzug.

Eine Probe auf *Rüstung* ist nur bei der Untersuchung einer Rüstung etc. notwendig, im Kampf wird dies ein Rechenwert.





Optional: Sprachfertigkeiten

Die Verwendung von Sprachregeln hat Vorteile und Nachteile. Deshalb sollte man sich vor dem Einsatz dieser Regeln überlegen zu welchem Zweck in der Kampagne die verschiedenen Sprachen dienen sollen. Ein Rollenspiel ist nun einmal ein Kommunikationsspiel und falsch angewendete Sprachregeln können den Spielspaß unnötig behindern.

Wer mit unterschiedlichen Sprachen arbeitet, will an irgendeiner Stelle Verständigungsprobleme erzeugen. Allgemein sind die folgenden Szenarien mit unterschiedlichen Sprachen denkbar:

1.) Die Gemeinsprache (Standard in vielen Spielgruppen)
Bei diesem Szenario sprechen alle Spieler und alle NPCs eine gemeinsame Sprache, üblicherweise die eines großen Reiches wie z.B. Furanisch. In diesem Fall können die Sprachregeln komplett wegfallen und die Spieler sich die EP für Sprachen ersparen. Einzeln gefundene Bücher in uralten Sprachen können nur von Fachleuten übersetzt werden, die im Rahmen der Kampagne bei Bedarf gesucht werden müssen.

2.) Hauptsprache und Nebensprachen (klassisches Szenario für Sprachregeln)
Für dieses Szenario sind die Sprachregeln ausgelegt. Die Spieler und die meisten der NPCs haben eine gemeinsame Hauptsprache, aber auf ihren Reisen treffen die Spieler immer mal auf Bevölkerungsteile mit anderen Sprachen. Auch Inschriften in uralten Ruinen oder gefundene Zauberbücher können in anderen Sprachen abgefasst sein.

Das Ergebnis ist das entweder nur ein Teil der Spieler dies lesen kann oder sogar erst noch ein Lehrmeister für diese Sprachen gesucht werden muss, weil keiner sie entziffern kann.

3.) Spielersprache und NPC-Sprache (nur spezielle Kampagnen)
Es gibt Kampagnen in denen die Spielercharaktere zwar eine gemeinsame Sprache sprechen, aber durch einen Teleporter in einen fremden Bereich versetzt werden in dem niemand ihre Sprache kennt. Die Spieler müssen dann versuchen eine Verständigung aufzubauen und werden dabei auch Missverständnisse produzieren, denn es gibt keine Lehrmeister die beide Sprachen kennen.

In einem solchen Szenario haben die hier gelisteten Sprachregeln nichts zu suchen, denn hierbei ist die Sprache ein Teil der Kampagnensteuerung und der Spielleiter legt fest, wann die Charaktere wie viel der fremden Sprache gelernt haben. Er kann sich dabei natürlich an die Regeln hier als Richtlinie halten, aber die Kampagnensteuerung wird immer den Vorrang haben.

4.) Verständigungsschwierigkeiten innerhalb der Spielergruppe (nur für erfahrene Spieler und spezielle Abenteuer geeignet)

In einem solchen Szenario kennt jeder Spieler mehrere Sprachen, aber es gibt keine Sprache die von allen Spielern verstanden wird. Als Ergebnis müssen einige Spieler die Erklärungen der NPC oder anderer Spielercharaktere immer wieder für diejenigen Charaktere übersetzen, die die jeweilige Sprache nicht beherrschen.

Der Zweck eines solchen Szenarios ist üblicherweise ein Intrigenabenteuer, bei dem die Spieler teilweise gegeneinander arbeiten und auch schon mal gezielt falsch übersetzen.

Ein solches Szenario erfordert erfahrene Spieler. Jeder Spieler muss zwischen dem am Spieltisch gehörten und dem zum Charakter

gesagten unterscheiden können und sich auch daran halten, selbst wenn der Spieler selber mitbekommen hat das sein Charakter gerade hereingelegt werden soll.

Außerdem kann ein solches Intrigenabenteuer nicht beliebig lange fortgesetzt werden – irgendwann werden die Spieler eine allgemein bekannte Sprache haben und eine Kampagne kann dann nur weitergehen wenn die Intrigen einem gemeinsamen Hauptziel untergeordnet werden.

Als ein einzelnes Abenteuer kann so etwas aber durchaus eine Abwechslung sein, wenn sich jeder Spieler darüber im klaren ist das die Charaktere anschließend in die Ablage P wandern. Auf diese Art kann sich ja auch ein Spieler mal mit einer großartigen Sterbeszene für seinen Charakter beschäftigen.

Der Spielleiter sollte sich mit diesem Hintergrund schon bei der Kampagnenplanung überlegen, in wie weit er mit Sprachen arbeiten will und die Spieler gegebenenfalls bei der Charaktererschaffung darauf hinweisen – sofern die Spieler natürlich nicht vom Szenario 3 überrascht werden sollen.

Sprachregeln

Alle Sprachen werden vom Prinzip her wie Fertigkeiten behandelt, können aber im Gegensatz zu normalen Fertigkeiten nicht auf beliebige Werte gesteigert werden. Der Wert +10 ist das Maximum und steht für eine akzentfreie Beherrschung der jeweiligen Sprache. Professionelle Ausbildungen und ähnliches gibt es auch nicht. Außerdem benötigt ein Sprachtraining keine Erfahrungspunkte, sondern nur Übung oder die Bezahlung eines Lehrers mit Gold.

Die Überprüfung ob man ein Gespräch führen oder ein Buch lesen kann geschieht immer mit einer speziellen Sprachprobe. Dazu würfelt der SL oder einer der am Gespräch beteiligten Spieler mit 1W20 und addiert die beiden Sprachwerte der zwei sich unterhaltenden Personen. Im Falle eines Buches wird diesem ein Sprachwert auf der Basis seines Schreibstils zugeteilt. Das PE gibt dann nach den folgenden Grenzen die Qualität der Verständigung an. Für höhere Ergebnisse sind zusätzlich minimale Sprachfertigkeiten von allen Beteiligten notwendig oder es wird herabgestuft (D.h. wenn der Charakter mit der schlechteren Sprachfertigkeit eine Sprache nur mit +2 beherrscht, dann ist ein effektives PE 24 das Maximum für alle Unterhaltungen, egal wie gut gewürfelt wurde).

PE	Sprache	Wirkung
<10	-	Keine Unterhaltung möglich
10-14	-	Einfaches Radebrechen über Richtungsfragen zum Wirtshaus
15-19	+1	Umständliche Unterhaltung über einfache Themen
20-24	+2	Umständliche Unterhaltung über alltägliche Themen
25-29	+3	Normale Unterhaltungen
30+	+5	Fachdiskussionen

Beim Lesen der Tabelle ist zu bedenken, dass ein Einheimischer seine Muttersprache automatisch hoch beherrscht und dies einer der zu addierenden Werte der Sprachprobe ist.





Fertigkeiten

AVARION

F-22

Jeder Charakter hat eine Muttersprache, die er kostenlos mit +9 +(Probenwert **In**) beherrscht. Dabei gilt der **Intelligenzwert** zu Beginn der Grundausbildung, spätere **In**-Steigerungen werden ignoriert. Ein Charakter mit **Intelligenz** 13 beginnt also schon mit dem Maximum +10 in seiner Muttersprache, während ein Charakter mit **Intelligenz** 4 seine Muttersprache lediglich mit einer +6 beherrscht.

Für zusätzliche Sprachen kann der Spielleiter je nach Hintergrundgeschichte und Kampagnenplanung die Anfangswerte festlegen und den Spielern zuteilen.

Möchte man nun weitere Sprachen erlernen so kann man dies entweder im Alleingang versuchen oder sich einen Lehrmeister suchen. Ohne Lehrmeister kann man einmal pro Woche eine Probe auf *Sprachkunde* ablegen. Hierbei ist kein Ersatz durch eine **In**-Probe erlaubt, es gilt nur das Training in *Sprachkunde*. Für den ersten Erfolg auf Zielwert 20 erhält man dann die gewünschte Sprache +1. Für eine +2 in dieser Sprache benötigt man zwei weitere Erfolge auf ZW20, für eine +3 dann noch einmal drei weitere Erfolge (also insgesamt 6) bis zu einem Maximum von Sprache +5, für das man dann insgesamt 15 erfolgreiche Proben brauchte. Alle Sprachwerte +6 bis +10 können nur mit Lehrmeister erreicht werden.

Ein Lehrmeister muss eine Sprache gemeinsam mit dem Schüler kennen sowie die zu trainierende Sprache. Er kann dann die neue Sprachfertigkeit des Schülers bis zu einem Maximum schulen, das dem kleinsten der drei beteiligten Sprachwerte (Schülerwert gemeinsame Sprache und die beiden Sprachwerte gemeinsam/neue Sprache des Lehrers) entspricht.

Sofern eine Sprachprobe in der gemeinsamen Sprache von Lehrer und Schüler über 25 kommt, kann die geprüfte Woche jeweils als ein Lernerfolg angesehen werden. Wie bei der Schulung im Alleingang benötigt man zur Steigerung einer Sprache auf einen neuen Wert genauso viele Lernerfolge wie der neue Wert angibt. Mit einem Lehrmeister sind die Lernerfolge aber deutlich häufiger als ohne Lehrmeister.

Im Folgenden werden ein paar Sprachen Avarions gelistet. Die verschiedenen Sprachen unterscheiden sich normalerweise in der Übungszeit pro Lernerfolg (Standard ist eine Woche, bei einfacheren Sprachen weniger) und dem Maximalwert für diese Sprache.

Furanisch (1 Woche pro Übung)

Offizielle Sprache des dritten Furanischen Reiches mit der Hauptstadt Kar Deroth auf der 87. Ebene. Dieses Reich umfasst 17 mehr oder weniger erforschte Ebenen. Es handelt sich dabei auch um die Muttersprache in den ersten Kampagnenumgebungen.

Hochfuranisch (10 Tage pro Übung)

Eine alte Form der furanischen Sprache, die aus der Zeit des zweiten furanischen Reiches überliefert ist. Wird zurzeit von den Adeligen des Reiches verwendet, wenn sie unter sich bleiben möchten. Lehrbücher dieser Sprache sind praktisch nur noch in den größten Universitäten und in Adelhäusern zu finden.

D'guranisch (1 Woche)

Hauptsprache des Blutigen Imperiums, eines Militärstaates über 10 Ebenen. Das Blutige Imperium trägt seinen Namen aus der Geschichte heraus und ist zwar gegenüber seinen Einwohnern (die alle in militärische Ränge eingeteilt sind) sehr hart, aber nicht grausam.

Hochalgisch (9 Tage)

Eine Sprache des Elfen-Adels in vielen Reichen.

Altsiind (10 Tage)

Alte und nicht mehr gebräuchliche Zwergensprache. Wird noch von einigen Universitäten gelehrt, weil es die Sprache des größten Zwergenreiches der bekannten Geschichte war und so mancher Abenteurer und Grabräuber gerne die Inschriften über den Fallen lesen möchte....

Mor'geran (4 Tage, Maximum +8)

Eine von vielen Stämmen der Orks, Oger und Trolle verwendete einfache Sprache





H: Handel und Ausrüstung

HA: Allgemeines

In diesem Kapitel geht es um die verschiedenen Gegenstände und Waren, die Charaktere und NPCs kaufen, finden oder benutzen können.

In einer Fantasywelt gibt es dabei die verschiedensten Besonderheiten von den einfachen Sachen wie Steuern oder verschiedene Münzgewichte bis hin zu den eher schwierigen Fragen, ob ein Gegenstand verflucht ist oder seine Magie wirklich so geht wie der Verkäufer beschreibt.

Bei jeder derartigen Besonderheit ist es aber auch eine Frage, ob eine Spielrunde die entsprechenden Regeln überhaupt einsetzen möchte. Aus diesem Grunde stehen in diesem Kapitel nicht nur einfache Ausrüstungstabellen, sondern auch einige Gedanken dazu, wie die Spielergruppe ihre Ausrüstung und ihre Schätze behandeln kann.

Hierbei gibt es zwei Extreme und den breiten Bereich dazwischen. Das eine Extrem ist wenn sich die Spielrunde sagt „Die Charaktere haben die Ausbildung und wissen welche Ausrüstung sie benötigen, d.h. wir machen keine Ausrüstungslisten und gehen einfach davon aus dass wir alles haben was wir brauchen“.

Das andere Extrem ist natürlich wenn man sagt „Jeder Charakter hat das was der Spieler aufgeschrieben und bezahlt hat – und wenn der Spieler das Waffenöl vergessen hat dann wird sein Schwert jeden Tag etwas rosten“.

Beide Extreme haben ihre Nachteile: Wenn man keine Ausrüstungslisten macht dann kann es zu einem Streit kommen ob die Charaktere wirklich alles dabei haben – speziell wenn ein Teleporter sie aus einer Wüste in ein Eisgebirge versetzt, dann werden sie nicht unbedingt eine komplette Winterausrüstung dabei haben. Auf der anderen Seite zerstört es den Spielspaß und ist nur noch ein unnötiger Verwaltungsaufwand, wenn ein Spieler aufschreiben muss wie viele Ersatz-Schnürsenkel sein Charakter mit sich führt. Aus diesem Grunde ist ein Mittelweg zwischen diesen Extremen dringend zu empfehlen.

Das folgende ist eine Richtlinie die sich in vielen Spielrunden als gut geeignet erwiesen hat. Eine Spielrunde kann sich aber auch auf Abweichungen einigen und die Ausrüstung komplexer oder einfacher handhaben.

Alle Preise in den Handelstabellen gehen davon aus, das zu einem Hauptgegenstand alle notwendigen Zubehör- und Verbrauchsartikel automatisch zugeordnet und bezahlt sind. Dies bedeutet eine Waffe enthält auch ein passendes Pflegeset, zum Kleid gehört auch Unterkleidung und Gürtel, das Diebeswerkzeug enthält die Dietriche genauso wie kleine Keile, Kordeln und ähnliches. Extra gekauft werden dagegen besondere Verbrauchsgegenstände wie Heiltränke, wichtige Werkzeuge wie Seile (in angegebener Länge) und alle magischen Gegenstände.

Dazu gehören theoretisch auch die Zutaten für Zaubersprüche und Rituale. Hierbei sollte sich die Spielergruppe aber vorher darauf einigen, ob man diese Zutaten überhaupt verwendet oder einfach

automatisch voraussetzt das die Zauberer alle Zutaten dabei haben. Wenn es nur wenige Zauberer in der Spielergruppe gibt dann sollte man nur die speziellen Zutaten für besondere Rituale zählen und den Rest weglassen. Wenn dagegen die Spieler viel Wert auf Interaktion legen und fast jeder in der Spielrunde einige Zauber oder Rituale beherrscht, dann können die Verhandlungen welcher Charakter wem wie viel seiner Zutaten leiht oder verkauft sehr viel Spielspaß bringen – speziell wenn sich kein Charakter große Mengen an Zutaten leisten kann und man bei einer Fehlkalkulation auf die Zutaten der anderen angewiesen ist.

Außerdem gehen alle Abenteuer (sofern nicht ausdrücklich anders angegeben) davon aus das die Charaktere automatisch Geld für eine vernünftige Ernährung etc. zurücklegen und die zu findenden Schätze sind automatisch um einen entsprechenden Betrag reduziert. Wenn die Spielergruppe sich also in der Kampagne auf eine Bezahlung aller Verpflegung und Verbrauchsgüter geeinigt hat, dann sollten die Belohnungen in den offiziellen Abenteuern vom Spielleiter um 10-20% erhöht werden – dieses Gold wird dann für die tägliche Verpflegung benötigt.

Mit diesen einfachen Zusammenfassungen kann man die Ausrüstungslisten einfach handhaben, ohne das es während des Spiels zu Diskussionen über verfügbare Ausrüstung kommen muss. Die Tabellen auf den folgenden Seiten gehen davon aus das sich die Spielergruppe auf den oben erwähnten Kompromiss geeinigt hat. Wenn die Spieler es detaillierter haben wollen muss der Spielleiter die entsprechenden Preise und Einzelteile selber festlegen. Teilweise sind die Detailpreise ebenfalls gelistet (z.B. Preise im Wirtshaus), aber dies dient den entsprechenden Szenen im Wirtshaus und sollte nicht für jeden Tag und jeden Krug verwendet werden.

Verkauf und Handel

Die in den Tabellen genannten Preise sind durchschnittliche Preise für eine größere Stadt mit guten Handelsverbindungen. Sie gelten aber nicht allgemein und vor allen Dingen nicht für den Verkauf von Gegenständen.

Wenn Spieler verschiedene Fundstücke verkaufen wollen, so erhalten die Charaktere niemals den vollen angegebenen Wert. Damit der Händler noch Gewinn macht, muss er je nach Art des Gegenstandes und der Art seiner Kundschaft den Einkaufspreis zwischen 10% und 60% seines Verkaufspreises legen. Normalerweise wird ein Händler für Waren mit denen er auch normal handelt etwa die Hälfte des realen Wertes zahlen. Wenn er dagegen damit rechnet, dass er den Gegenstand länger behalten muss bevor er einen Käufer findet oder die Suche nach einem Käufer umständlich wird, dann wird er auch den Einkaufspreis enorm senken. So zahlen Hehler für Diebesgut nur selten mehr als 10% des Wertes – verkaufen diese Gegenstände dann aber oft auch zu 50% des normalen Marktpreises.

Ein weiterer Aspekt des Preises ist der Handel und das Feilschen. Wenn in einem Markt (bzw. der Kampagne) feilschen üblich ist, dann geben die Händler als ersten Preis oft das dreifache des Listenpreises an – und erwarten zumindest teilweise heruntergehandelt zu werden. Der letzte zu bedenkende Punkt sind die Steuern einer Stadt oder eines Landes, die alle Waren mehr oder weniger gleichmäßig im Preis anheben oder reduzieren können. Auch dies wird vom Spielleiter festgelegt.





Es gibt jetzt für eine Spielergruppe mehrere Möglichkeiten den Kauf und Verkauf von Ausrüstung zu handhaben.

Die erste Möglichkeit ist ein vom Spielleiter gesteuerter Verkauf, bei dem der Spielleiter einen Gesamtpreis für die vom Spieler gewählten Waren angibt und je nach Situation auch das Feilschen einbezieht. In diesem Fall gibt der Spieler jeweils eine Liste was er kaufen möchte und erfährt vom Spielleiter, welche Teile verfügbar sind und wie viel er (eventuell nach einer *Handelsprobe* oder einem Feilschen als Rollenspiel) dafür zahlen muss.

Der Vorteil hiervon ist natürlich eine einfache Handhabung durch die Spieler und eine Kontrolle des Spielleiters über die für die Spieler verfügbare Spezialausrüstung. Allerdings kann dies aufwendig werden, falls die Gruppe viel mit Ausrüstung arbeitet oder viele Spieler enthält, da der Spielleiter diese Aktionen dann für jeden einzelnen Spieler durchführen muss.

Wenn eine Beschränkung der Ausrüstung durch den Spielleiter nicht notwendig ist, dann kann man den Spielern den Kauf auch selber überlassen. In der Regel wird dann für ein Dorf oder eine Stadt eine Angabe wie „alle Preise +20%, keine Gifte zu kaufen und keine Gegenstände mit einem Einzelwert über 50 SM“ gemacht. Diese Beispielangabe ist übrigens typisch für ein größeres Dorf oder eine sehr kleine Stadt in einem nur schwer erreichbaren Grenzgebiet. Je schwieriger ein Dorf zu erreichen ist umso geringer ist das Kapital in diesem Dorf – teure Gegenstände werden dann gar nicht erst angeboten.

Jede Spielergruppe muss im einzelnen für sich entscheiden wie man den Handel und die Ausrüstung regelt. Dabei sollte man zur Beschleunigung des Spielflusses unnötige Details weglassen. Beispielsweise kann man sich darauf einigen dass ein Abrechnen des Proviantes nur bei einer Reise stattfindet und in einer Stadt mit Geschäften automatisch vorausgesetzt wird.

Definitionen

Alle Tabellen verwenden zur Preisangabe Silbermünzen (SM), seltener Kupfermünzen (KM) oder Goldmünzen (GM). Die Umrechnung zwischen diesen verschiedenen Münzen ist 1:10, d.h. 1 GM = 10 SM = 100 KM.

Diese Münzangaben und Gewichte entsprechen dabei den genormten Münzen des dritten furanischen Reiches, welches die größte bekannte Zivilisation ist und sich über mehr als ein Dutzend Ebenen erstreckt. In kleineren Reichen werden manchmal abweichende Geldsysteme verwendet. Ein solches abweichendes System (mit den äquivalenten furanischen Werten) ist das folgende:

Großer Goldtaler (GT), kleiner Goldtaler (gT), großer Silbertaler (ST), kleiner Silbertaler (sT) und Kupferpenny (KP)
 2 KP = 1 KM
 1 sT = 12 KP = 6 KM
 1 ST = 5 sT = 60 KP = 30 KM = 3 SM
 1 gT = 12 sT = 144 KP = 72 KM = 7,2 SM
 1 GT = 5 gT = 12 ST = 60 sT = 720 KP = 360 KM = 36 SM = 3,6 GM

Mit diesen Werten sollte normalerweise nicht gespielt werden und sie werden auch nicht in den Tabellen verwendet. Vielmehr kann man dies zur Auflockerung und als Rollenspieleinlage verwenden, wenn die Spieler auf ihren Reisen unvermutet in einem anderen Land landen und dort auf einmal ihre Münzen nicht mehr von jedem Händler akzeptiert werden. In diesem Fall muss man dann entweder einen Geldwechsler suchen oder in Kauf nehmen, dass alle Händler die Münzen nach Gewicht und nicht mit dem vollen Wert entgegen nehmen.

Dazu gibt es noch zwei Varianten von sogenannten Juwelenmünzen:

Diese Münzformen bestehen normalerweise aus einem 5-Karat Rubin oder einem 10 Karat Diamanten, die zur besseren Handhabung in kleine Silbermünzen eingegossen wurden. Diese Münzen werden in der Regel nur zum Transport von großen Werten oder zur Bezahlung größerer Aufträge oder Bauten benutzt, da außer ein paar Großhändlern niemand auf eine derartig wertvolle Münze wechseln kann. Wenn die Spieler eine solche Münze haben, dann werden sie diese erst mal bei einem Handelsherren gegen normale Münzen eintauschen müssen, bevor sie in der Stadt bezahlen können. Dies wird sich dann natürlich eventuell auch zur lokalen Diebesgilde herumsprechen...

1 Rubinmünze (RM) = 50 GM

1 Diamantmünze (DM) = 150 GM

Die Gewichte und Größen in den Tabellen sind ebenfalls in normalen Werten von Gramm und Kilogramm sowie Zentimetern und Metern angegeben und müssen deshalb nicht groß erläutert werden. Für besondere Situationen werden aber alternative Systeme kurz vorgestellt. Dies kann z.B. für alte Schatzkarten eingesetzt werden, wo die Spieler eine Entfernungsangabe zur nächsten Falle erst noch umrechnen müssen.

Gewichte:

Korn, Unze, Barren, Fass und Lager

1 Korn = 0,5 Gramm

1 Unze = 60 Korn = 30 Gramm

1 Barren = 60 Unzen = 1800 Gramm = 1,8 Kg

1 Fass = 60 Barren = 108 Kg

1 Lager = 60 Fass = 6,48 Tonnen

Entfernungen:

Finger, Elle, Doppelschritt, Breite und Meile

1 Finger (f) = 1,5 cm

1 Elle (e) = 20 f = 30 cm

1 Doppelschritt (Ds) = 5e = 100f = 1,5 m

1 Breite (B) = 20 Ds = 100e = 30 m

1 Meile (M) = 50 B = 1000 Ds = 1,5 km

Ansonsten haben die verschiedenen Tabellen je nach Bedarf noch Spalten mit Kampfwerten, besonderen Wirkungen und/oder Bemerkungsspalten. Soweit dies nicht selbsterklärend ist, sind die entsprechenden Erläuterungen genau wie einige Gegenstandsbeschreibungen hinter den jeweiligen Tabellen angefügt.





1.) Waffen

Es gibt insgesamt drei Waffentabellen: Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Geschosse.

Nahkampfwaffen

Bezeichnung	Angriff	Parade	Schaden	Gewicht	Preis	Bemerkung
Beil	<i>AXT</i>	<i>PB</i>	1W6+5	1,2 kg	20 SM	
Streitaxt	<i>AXT-2</i>	<i>PB</i>	2W6+10	3,6 kg	90 SM	2H
Mag. Streitaxt	<i>AXT-2</i>	<i>PB</i>	2W6+12	3,6 kg	1300 SM	2H, Magie: Schaden +2
Schwertaxt	<i>AXT-5</i>	<i>PB-8</i>	4W6+9	6 kg	180 SM	2H, +2 IP, Schulung nötig
Holzstab	<i>KST</i>	<i>PA/PW</i>	1W6+5	1,8 kg	40 SM	2H
Eisenstab	<i>KST</i>	<i>PA/PW</i>	1W6+9	2,7 kg	50 SM	2H
Doppelschneide	<i>KST-1</i>	<i>PA-2</i>	1W6+10	3 kg	80 SM	2H, -1 IP
Mag. Doppelschneide	<i>KST-1</i>	<i>PA-1</i>	1W6+9	2,5 kg	3000 SM	2H, -2 IP, magisch beschleunigt
Kurze Peitsche	<i>PTS</i>	<i>PW</i>	1W6+3	0,8 kg	20 SM	1,5m
Lange Peitsche	<i>PTS-1</i>	<i>PW-1</i>	2W6+4	1,2 kg	30 SM	3m, +2 IP
Stachelpeitsche	<i>PTS</i>	<i>PW</i>	3W6+5	1 kg	90 SM	1,5m
Knüppel	<i>SLG</i>	<i>PB</i>	1W6+2	1 kg	5 SM	
Holzhammer	<i>SLG</i>	<i>PB</i>	1W6+7	1,5 kg	55 SM	
Schlagstern	<i>SLG-1</i>	<i>PB-1</i>	1W6+12	3,6 kg	100 SM	2H
Morgenstern	<i>SLG</i>	<i>PB-2</i>	1W6+10	3,6 kg	110 SM	+2 IP
Kurzschwert	<i>SCW</i>	<i>PA</i>	1W6+7	1,5 kg	40 SM	
Langschwert	<i>SCW</i>	<i>PA</i>	1W6+9	2 kg	50 SM	
Mag. Langschwert	<i>SCW+2</i>	<i>PA+1</i>	1W6+9	2 kg	2300 SM	Magie: Angriff +2, Parade +1
Zweihänder	<i>SCW-2</i>	<i>PA-2</i>	1W6+12	3,3 kg	75 SM	2H, +2 IP
Machete	<i>SCW-2</i>	<i>PA</i>	1W6+6	1,8 kg	75 SM	auch <i>AXT-3</i> und <i>Axt-Kampfstile</i>
Dreizack	<i>STA</i>	<i>PA</i>	1W6+8	2,7 kg	55 SM	2H
Hellebarde	<i>STA</i>	<i>PA</i>	1W6+10	2,7 kg	60 SM	2H
Messer	<i>STI</i>	<i>PW</i>	1W6+2	0,25 kg	10 SM	
Dolch	<i>STI</i>	<i>PA</i>	1W6+5	0,6 kg	20 SM	
Sichel	<i>STI-2</i>	<i>PW</i>	1W6+2	0,8 kg	15 SM	
Mag. Sichel (Vers. 1)	<i>STI-2</i>	<i>PW</i>	1W6+2	0,8 kg	1000 SM	Dauerhaft KRÄUTERMAGIE
Mag. Sichel (Vers. 2)	<i>STI-2</i>	<i>PW</i>	1W6+2	0,8 kg	800 SM	Initiative +1 für 2 MP/KR
Degen	<i>STI</i>	<i>PA</i>	1W6+6	1 kg	80 SM	Spezielle Kampfstile möglich

Die Tabelle ist zuerst nach der Waffenfertigkeit und dann nach dem Schaden sortiert, wobei Waffen mit Besonderheiten hinter den regulären Waffen folgen. Wenn bei der Abkürzung der Waffenfertigkeit oder der Parade noch eine Zahl steht, dann wird der Wert von jeder Probe abgezogen oder addiert. Bemerkungen zu einer

Waffe haben immer Vorrang vor den regulären Regeln.

Einige häufiger produzierte magische Waffen sind ebenfalls in der Liste ergänzt. Diese Waffen können aber nur in großen Städten gekauft werden und eher selten im Sortiment einer Dorfschmiede.

Geschosse

Bezeichnung	Waffe	Wirkung	Anzahl	Gewicht	Preis	Bemerkung
Bolzen	Armbrust	Normal	20	3 kg	50 SM	
Dornbolzen	Armbrust	Widerhaken, +1LP/KR	10	1,8 kg	60 SM	Bis zur Entfernung
Haltebolzen	Armbrust	Verankert sich in Holz	1	0,4 kg	50 SM	Inkl. Rolle mit 20m Aransfaser
Nadeln	Nadelwerfer	Normal	50	0,6 kg	70 SM	Köcher mit 5 leeren Giftfächern
Pfeile	Blasrohr	Normal	50	0,6 kg	50 SM	Köcher mit 5 leeren Giftfächern
Pfeile	Bogen	Normal	20	3 kg	50 SM	
Holzpfeile	Bogen	Schaden -1	20	2,4 kg	40 SM	Ohne Metall
Kriegspfeile	Bogen	Schaden +2	10	1,8 kg	50 SM	
Brandpfeil	Bogen	Feuerschaden +1W6	5	1,5 kg	25 SM	Angriff: <i>Bogen-2</i>
Phiolenpfeil	Bogen	Schaden -2 aber Inhalt	1	0,2 kg	25 SM	Ohne Inhalt
Rundsteine	Schleuder	Normal	20	2 kg	10 SM	
Stahlkugeln	Schleuder	Schaden +1	10	1 kg	20 SM	
Glaskugel	Schleuder	Nur Inhalt /	1	0,1 kg	15 SM	Ohne Inhalt



Handel und Ausrüstung

AVARION

H-4



Ein Haltebolzen hat ausklappbare Widerhaken, mit denen er sich beim Einschlag in Materialien wie Holz fest verankert. Am Ende ist eine kleine Rolle für einen dünnen Faden angebracht und ein Schnapphaken. Zu dem Pfeil gehören üblicherweise 20m dünne Aransfaser sowie 10m Aranskordel. An der Kordel ist das Gegenstück zum Schnapphaken angebracht und üblicherweise benutzt man die Faser um die Kordel zum Bolzen zu ziehen, wo sie sich dann im Schnapphaken verankert.

Die Kordel kann üblicherweise bis zu 200 kg halten, ist aber durch die Stabilität des Ankers begrenzt: Wenn sich der Bolzen bei 10kg Belastung aus dem Ziel löst, dann hilft das stärkste Seil nicht.

Alle Geschosse werden inklusive Behälter geliefert, wobei die Behälter für Nadelwerfer- und Blasrohrgeschosse je fünf

abgedichtete Giftfächer haben. Gifte und auch sonstige Inhalte für die Phiolenpfeife und Glaskugeln sind nie im Preis inbegriffen, können aber üblicherweise gleich mit gekauft werden.

Je nach Geschosstyp passen unterschiedlich viele Geschosse in einen Behälter/Köcher - dies ist in der Spalte Anzahl abzulesen.

Fernkampfaffen

Bezeichnung	Angriff	Parade	Schaden	Gewicht	Preis	Reichw.	Abzug	Bemerkung
Kleine Armbrust	ABR	PW	1W6+8	3,6 kg	100 SM	30 m	-1/10m	
Große Armbrust	ABR	PW-2	1W6+11	4,5 kg	150 SM	40 m	-1/10m	Nachladen +2 IP
Nadelwerfer	ABR	PW	Gift	0,75 kg	120 SM	5 m	-1/5m	
Kurzes Blasrohr	BLR	PW	Gift	0,3 kg	25 SM	7 m	-1/2m	
Langes Blasrohr	BLR	PW	Gift	1 kg	60 SM	15 m	-1/3m	
Schleuder	BGN	PW	1W6+3	0,1 kg	5 SM	10 m	-1/5m	
Kurzbogen	BGN	PW	1W6+6	0,8 kg	60 SM	25 m	-1/8m	
Langbogen	BGN	PW-1	1W6+9	1,2 kg	80 SM	40 m	-1/7m	
Mag. Langbogen	BGN	PW-1	1W6+9	1,2 kg	1000 SM	60 m	-1/10m	Mag. Reichweite
Kraftbogen	BGN	PW-1	1W6+12	2 kg	120 SM	St + 30 m	-1/10m	Auf St angepaßt
Lasso	FSL	PW	Fessel	1,8 kg	30 SM	5 m	-0	
Netz	FSL	PW	Fessel	2,5 kg	50 SM	3 m	-0	
Bola	WRF	PW	Fessel, 1W6	1,2 kg	20SM	15 m	-1/5m	
Diskus	WRF	PW	1W6+7	1 kg	100 SM	30 m	-1/10m	
Holzspeer	WRF	PW	1W6+4	1,8 kg	40 SM	20 m		
Wurfbeil	WRF	PW	1W6+5	1 kg	50 SM	10 m		
Wurfdolch	WRF	PW	1W6+5	0,5 kg	40 SM	7 m		
Wurfkeule	WRF-1	PW	1W6+4	1 kg	20 SM	10 m		
Hohlkeule	WRF-1	PW	1W6+3	1 kg	90 SM	10 m		Hohl, zerbricht
Wurfmesser	WRF	PW	1W6+2	0,2 kg	15 SM	5 m		
Wurfspeer	WRF	PW	1W6+8	2 kg	60 SM	20 m		
Wurfstern	WRF	PW	1W6+4	0,2 kg	30 SM	7 m		
Speerschleuder	WRF	PW	Speer+1	0,5 kg	60 SM	30m		Speerwurf-Hilfe



Mit Ausnahme der Wurfaffen und speziellen Nadelwerfern sind alle Fernkampfaffen Zweihandaffen.

Nadelwerfer sind Miniatur-Armbrüste, die man sich an den Unterarm schnallen kann. Normalerweise wird hierbei mit dem Arm gezielt und mit der anderen Hand ausgelöst. Einige Nadelwerfer haben den Abzug über eine Schnur mit derselben Hand verbunden, um die Waffe einarmig zu nutzen. Dies bedeutet aber ein Risiko, die Waffe versehentlich auszulösen.

Blasrohre und Nadelwerfer haben zu kleine Pfeile um direkt Schaden zu verursachen und benutzen deshalb Gifte. Damit die Gifte wirken, muss aber eine Lücke in der Rüstung getroffen werden.



Kleidung und Rüstung

Die Preise und Gewichte beziehen sich – soweit nicht anders angegeben – immer auf einen kompletten Kleidungssatz inklusive Schuhe, Unterkleidung etc. Außerdem handelt es sich bei den Preisen um die Kosten durchschnittlicher und robuster Kleidungsstücke – bessere Kleidung ist deutlich teurer, wie in der zweiten Tabelle zu sehen ist.

Rüstung	RS	RF	Beh.	Typ	Gewicht	Preis	Bemerkung
Lendenschurz	0	0	0	OR	0,2 kg	1 SM	
Leichte Kleidung	0	0	0	LR	1 kg	10 SM	
Normale Kleidung	1	0	0	LR	2 kg	18 SM	
Aquora-Leder	1	0	0	TR	1 kg	35 SM	Stabile und wasserfeste Kleidung
Polsterhemd	2	0	0	LR	3 kg	40 SM	
Winterkleidung	2	1	0	TR	3,5 kg	50 SM	
Polsterkleidung	3	1	0	TR	3,5 kg	60 SM	
Aransanzug	3	0	0	VR	1 kg	250 SM	Sehr leicht, sehr teuer, sehr selten
Lederhemd	2	0	0	LR	2 kg	30 SM	
Aquora-Schutzleder	2	0	0	TR	1,5 kg	70 SM	Stabile und wasserfeste Kleidung
Leichte Lederrüstung	3	0	0	TR	4 kg	70 SM	
Beschlagenes Leder	4	1	0	TR	6 kg	100 SM	Metallbeschläge
Schwere Lederrüstung	5	2	1	VR	8 kg	120 SM	Metallbeschläge
Aquora-Panzer	4	0	0	TR	2 kg	150 SM	Verstärkte wasserfeste Kleidung
Kettenweste	4	2	0	LR	5 kg	100 SM	
Kettenhemd	5	3	1	TR	6 kg	130 SM	
Kettenrüstung	6	4	2	TR	8 kg	200 SM	
Kettengeschmeide	7	5	0	TR	7 kg	350 SM	Hochwertige Arbeit
Kettenpanzer	7	5	2	VR	8 kg	200 SM	
Schuppenhemd	7	6	2	TR	7 kg	300 SM	
Schuppenanzug	8	7	3	VR	9 kg	400 SM	
Schuppenpanzer	9	8	3	VR	11 kg	500 SM	
Brustpanzer allg.	9	9	4	TR	9,5 kg	500 SM	Allgemeine Fertigung
Brustpanzer pers.	9	11	1	TR	9,5 kg	1200 SM	Persönliche Anfertigung
Brustpanzer + Ketten allg.	11	10	5	VR	12 kg	700 SM	Allgemeine Fertigung
Brustpanzer + Ketten pers.	11	12	2	VR	12 kg	1500 SM	Persönliche Anfertigung
Einfache Ritterrüstung	12	11	5	VR	24 kg	1800 SM	
Schwere Ritterrüstung	14	14	5	VR	30 kg	3000 SM	
Einfacher Schild	1	---	2	S	3 kg	50 SM	Zusätzlich zur Rüstung möglich

RS ist der Rüstungsschutz, RF gibt dagegen den Minimalwert der Rüstungsfertigkeit an – ist man nicht genug trainiert, dann addiert sich dies zur Behinderung. Beh steht für die Behinderung und der Typ der Rüstung (OR: Ohne Rüstung, LR: leichte Rüstung, TR: Teilrüstung und VR: Vollrüstung sowie S: Schild) hat verschiedene Auswirkungen je nach Situation. Der Aransanzug ist ein dünner Stoffanzug aus Aransfasern. Der Rüstungsschutz kommt hauptsächlich daher daß kaum eine Waffe den Anzug durchstoßen und Wunden verursachen kann – die blauen Flecke und Knochenbrüche etc. werden aber aufgrund der fehlenden Polsterung in keiner Weise reduziert. Aransanzüge sind sehr selten und teuer und in einigen Städten auch als Einbrecherausrüstung verboten.

Ein Brustpanzer besteht aus zwei gegossenen Stahlhälften. Wenn diese zwei genau auf den Körper abgestimmt sind, dann behindern sie kaum die Bewegung im Kampf. Wenn es dagegen eine allgemeine

Fertigung war oder auf eine andere Person abgestimmt wurde, dann gelten die entsprechend anderen RF und Beh Angaben.

Kleidungsformen

Die oben genannten Kleidungsstücke sind schmucklos und einfach, aber auch einfach zu reparieren. Man kann beliebig teurere Rüstungen erwerben, wenn man mehr Wert auf Qualität legt. Wenn zusätzlich auch noch das Aussehen hinzugenommen wird, dann ist eine normale Kleidung für einen königlichen Hof nicht unter 500 SM zu bekommen – und dann würde man noch nicht einmal protzig wirken.



Ausrüstung

Bezeichnung	Gewicht	Preis	Bemerkung
Angelset	0,5 kg	2 SM	3 Haken, 5m Schnur, Werkzeug
Arans-Faden	0,1 kg	50 SM	20 m
Arans-Kordel	0,3 kg	100 SM	10 m
Arans-Seil	1 kg	100 SM	5 m
Arans-Handschuhe	0,3 kg	200 SM	Schützt vor Dornen, Nadeln etc.
Eiserne Ration	3 kg	1,5 SM	
Kletterausrüstung	4 kg	12 SM	Hammer, 10 Kletterhaken, Halteringe etc
Kochzeug	2 kg	1 SM	Feuerstein, Pfanne, Besteck
Rucksack	1 kg	5 SM	
Tagesration	4 kg	1 SM	
Satteltaschen	1 kg	12 SM	
Seil	2 kg	5 SM	10 m
Stasiskasten	2 kg	1500 SM	Magisch, 30cm mal 30 cm mal 30 cm
Wasserschlauch, leer, 1l	0,5 kg	1 SM	
Weinschlauch, billig, 1l	1,5 kg	8 SM	Gepanschter Wein, mehr zur Reinigung etc.
Weinschlauch, mittel, 1l	1,5 kg	20 SM	

Aransfasern werden durch eine alchimistische Behandlung aus speziellen Pflanzenfasern hergestellt. Sie sind extrem reißfest und werden für Seile und verschiedene Stoffrüstungen und ähnliches verwendet. Ein dünner Faden aus Aransfasern kann bereits mehrere Kilogramm halten, eine Kordel von 1mm Dicke hält etwa genauso viel wie ein normales Seil von 1-2 cm Durchmesser. Ein Aransseil von 1cm Durchmesser hält soviel wie ein Stahlseil, ist aber wesentlich geschmeidiger.

Beim Umgang mit dünnen Aransfasern oder der Kordel sollte man aber gute Handschuhe tragen, da so dünne Fasern schnell in die Hände schneiden.

Eine eiserne Ration ist haltbare Nahrung, die man auch für mehrere Monate transportieren kann. Die normale Tagesration enthält auch frische Nahrung, kann aber nur für maximal 2 Wochen ohne Kühlung aufbewahrt werden.

Die Magie des Stasiskastens wird aktiv, sobald sein Deckel vollständig geschlossen ist. Danach vergeht in seinem inneren keine Zeit mehr – Nahrungsmittel können nicht verderben, kleine Lebewesen erstarren und ähnliches. Da die Magie bis an die Grenzen des Kastens selber geht kann er und sein Inhalt bei geschlossenem Deckel auch nicht beschädigt werden, solange kein magisch stärkerer Angriff auf den Kasten wirkt.

Dienstleistungen

Bezeichnung	Dauer	Preis	Bemerkung
Strohsack im Schlafsaal	1 Nacht	3 KM	Auf zur fröhlichen Flohparade
Bett im Gemeinschaftsraum	1 Nacht	8 KM	
Einzelzimmer	1 Tag	2 SM	Inklusive einfachem Abendbrot und Frühstück
Doppelzimmer	1 Tag	3,5 SM	Inklusive einfachem Abendbrot und Frühstück für 2 Personen
Mietwohnung	1 Woche	10 SM	2-3 Zimmer plus Küche/Bad
Hotelsuite	1 Tag	10 SM	Inklusive 3 guter Mahlzeiten
Flussschiffkabine	1 Tag	3 SM	Inklusive Fahrt und Verpflegung
Flussschiff-Deckplatz	1 Tag	1,2 SM	Inklusive Fahrt, ohne Verpflegung
Dimensionstor-Passage		Ab 5 KM	Variabel je nach Zielort und Besitzer
TelePortal-Passage		Ab 5 KM	Variabel je nach Zielort und Besitzer



Tränke und Gifte

Bezeichnung	Wirkung und Menge	Preis	Bemerkung
Ausdauertrank	+10 AP unbeschränkt	150 SM	Regel von <i>AUSDAUER AUFLADEN</i>
Berserkerkraut	Bluttausch, PA verboten, Angriff +5, In=3	150 SM	Wirkungsdauer 10 Minuten
Curare	Pfeilgift, -7W6 LP	100 SM	Vielfach illegal
Dämonenblut	Zauberzutat, 1 Tropfen	10 SM	Vielfach illegal
Fliegenbiß	Verwirrung (In=0 für 1 Stunde, -3W6 MP)	280 SM	
Fliegenkraut	Aufputzmittel +15 AP unbeschränkt	100 SM	Nächster Tag immer Maximum AP=1
Gelbbeere	Heilkräftige Pflanze, +10 LP bis Max	100 SM	
Gingwurzel	Erfrischende Pflanze, +10 AP bis Max	50 SM	
Himmelsblüte	Spezielle Pflanze, +10 AP/LP/MP bis Max	220 SM	
Heiltrank	+15 AP/LP/MP bis Maximum	300 SM	
Insektengriff	Saft mit Haftmagie, Klettern +10	200 SM	5 Minuten Wirkungsdauer auf Händen
Konzentrationstrank	+10 MP unbeschränkt	150 SM	Regel von <i>AUSDAUER AUFLADEN</i>
Lebenstrank	+10 LP unbeschränkt	300 SM	5 Tage lang -5 LP auf Maximum
Luftmoos	Erlaubt 20 Minuten Unterwasseratmung	60 SM	
Margolpollen	Betäubende Wirkung, -2W6 AP/MP	30 SM	Bei AP=0 schläft man automatisch ein
Olgera	Alchemistisches Pulver +10 MP bis Max	50 SM	
Paransaft	Ko-Proben +5 bei Krankheit, Gift etc.	300 SM	Wirkt 1 Woche
Rattengift	Einfaches Lebensgift, -2W6 LP	25 SM	
Reinkristalle	Kristallpulver reinigt 10 l Wasser	30 SM	Selbst Sumpfwasser wird zu Trinkwasser
Silbergift	Gift gegen Werwesen, -3W6 LP	35 SM	Kein Schaden bei normalen Lebewesen
Spinnengift	Kampfgift, -4W6 LP	80 SM	
Sumpfgift	Kampfgift, -5W6 AP/LP/MP	250 SM	Teilweise illegal
Wundsalbe	Verstärkt natürliche Heilung, +2 LP	25 SM	Verhindert auch Wundfieber
Xegoon	+30 MP unbeschränkt für -10 AP, -5 LP	200 SM	Droge, kann süchtig machen (1 auf 1W20)

Alle Preise gelten für eine Portion. Bei einer Heilung bis Maximum verfallen ungenutzte Punkte. Unbeschränkte Heilmittel können auch bei voller Punktzahl wirken, haben aber Nachteile wie angegeben. Einige dieser Nachteile wirken nur wenn das Maximum überschritten wurde, andere in jedem Fall.

Wenn man nach Xegoon süchtig wird, dann benötigt man jeden Tag eine Einheit um volle MP zu erhalten – läßt man diese Einheit weg, dann hat man am nächsten Tag ein halbiertes Maximum für Magiepunkte. Diese erste Einheit Xegoon kostet die LP/AP aber bringt keine MP, erst ab der zweiten Einheit gelten die normalen Regeln inklusive einer Chance die Sucht zu verstärken (dann braucht man 2 Einheiten pro Tag).





Ankunft auf dem Marktplatz von Lindolsturm





K: Kampfregele

„Zwanzig Orks sind zuviel für uns Drei“ – „Wir müssen uns vorsichtig an den Wachen vorbei schleichen“ – „Unsere Aufgabe ist es, gestohlenen Gut zurückzuholen und nicht Orks zu töten“ – Wütend grummelt Algon leise vor sich hin. Wieso hat er als anständiger Barbar sich nur zu solcher Heimlichtuerei überreden lassen. Töten sollte man dieses blöde Pack und nicht...

KNACK

Alle Orkwachen schauen auf und blicken in Algons Richtung, der verblüfft den versehentlich durchgetretenen trockenen Ast betrachtet. Anscheinend würde er seine neue Axt Schädelspalter doch noch an Orkschädeln einweihen können...

Je nach den Vorlieben einer Rollenspielgruppe wird es im Spiel unterschiedlich häufig zu Kämpfen kommen. Einige Gruppen bevorzugen es, einen Gegner ohne Risiko und ohne Kampf zu umgehen oder auszuschalten, während für andere Gruppen 2-3 Kämpfe zu jedem Spieltreffen gehören.

Um diesen unterschiedlichen Interessen der verschiedenen Spielgruppen entgegen zu kommen gibt Avarion die Wahl ob ein Kampf nach einfachen Grundregeln schnell abgeschlossen oder nach den Hauptregeln mit vielen Optionen ausgespielt werden soll.

Beide Kampfvarianten sind weitgehend kompatibel, d.h. eine Spielgruppe kann sich selbst mitten im Kampf entscheiden zwischen den Regelvarianten zu wechseln. Es ist zum Beispiel möglich alle eher unwichtigeren Kämpfe nach den Grundregeln auszutragen und nur die wichtigen Kämpfe gegen die großen Gegner nach den Hauptregeln auszufechten.

Allerdings sollten sich die Spieler über die jeweiligen Erwartungen in Bezug auf die Häufigkeit von Kämpfen abgesprochen haben. Da ein größerer Kampf auch länger dauern kann, bedeutet dies für Spieler mit Charakteren ohne Kampffertigkeiten, dass sie häufig nur zuschauen können.

Wenn also eine Spielfigur kaum Möglichkeiten hat in den Kampf einzugreifen, dann sollte der Spielleiter mit dem jeweiligen Spieler darüber sprechen. Wenn dieser Spieler in Kämpfen passiv bleiben will dann ist das OK, aber man sollte nicht stillschweigend voraussetzen das alle Spieler das gleiche Interesse an Kämpfen haben. Gegebenenfalls sollte man sich auf einen Kompromiss mit den Spielern einigen, die Kämpfercharaktere spielen.

Das Kampfkapitel K ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt. Dieser erste Abschnitt beschreibt dabei die grundlegenden Kampfwerte und die Regeln zu diesen Werten. Danach sind unter „KF Fernkampf“ die Besonderheiten beim Kampf mit Wurf- oder Geschoss Waffen aufgelistet. Diese beiden Abschnitte dienen mehr dem Nachschlagen und sind ohne weitere Informationen zu den Kampfregele schwer zu lesen. Man sollte deshalb vor der Lektüre dieser Kapitel entweder das Einführungsheft oder aber das Teilkapitel „KG Kampf Grundregeln“ gelesen haben. In diesen Grundregeln wird der Ablauf eines einzelnen Angriffes erklärt.

Der vierte Abschnitt „KH Kampf Hauptregeln“ baut auf den Grundregeln auf und erweitert diese um die Konzepte der **Initiativepunkte** und der *Kampfstile*.

Kampfregele

Kampfregele

allgemeine Werte	KA-1
Fernkampf	KF-1
Grundregeln	KG-1
Hauptregeln	KH-1
Optionale Regeln	KO-1
Kampfstile	KS-1
Schlagformen	KS-2
Listen	KS-7
Spezialkampfstile	KS-11
Tierkampfstile	KS-15

Sowohl die Grund- als auch die Hauptregeln für Kämpfe sind so strukturiert, dass man sich möglichst keine Ausnahmen und Sonderfälle merken muss. Es gibt aber Situationen, die nicht mit allgemeinen Regeln erläutert werden können. Für diese Spezialfälle gibt es das Teilkapitel „KO Optionale Regeln“ mit für komplexere Situationen vorhanden und Sonderregeln zur Verkürzung der Kampfdauer bzw. für mehr Realismus im Kampf. Bei jeder dieser Regeln befinden sich kurze Hinweise auf ihre Auswirkungen und wann man diese Regeln einsetzen oder auf sie verzichten sollte.

Der letzte Abschnitt „KS Kampfstile“ ist ein Teil der Hauptregeln für den Kampf, aber zum besseren Nachschlagen in ein eigenes Teilkapitel ausgegliedert. Es gibt eine riesige Anzahl an verschiedenen *Kampfstilen* mit unterschiedlichen Vorteilen. Ein Kämpfer muss aber normalerweise nur die 2-3 *Kampfstile* kennen, die er tatsächlich gelernt hat. Und da diese Kampfstile auf seinem Charakterblatt abgedruckt sind, wird dieser Teil nur zum allgemeinen Nachschlagen bzw. bei der Auswahl der *Kampfstile* benötigt.

Im Folgenden werden die verschiedenen Kampfwerte beschrieben, die in allen Kämpfen benötigt werden. Dabei handelt es sich um

- die **Lebenspunkte**,
- die **Ausdauer**,
- die **Magiestärke**,
- den *Angriffswert*,
- den *Paradewert*,
- den Rüstungsschutz,
- die Behinderung
- und den Schaden,

LP, **AP** und **MP** sind die bereits bekannten Grundwerte des Charakters. Die **Lebenskraft (LP)** gibt dabei die verbleibende Kampffähigkeit in dem Sinne an, dass bei einem Wert von Null der Charakter oft kampfunfähig wird und mehr oder weniger schnell sterben wird.

Die **Ausdauer** wird benutzt um die **Initiative** (nur Hauptregeln) zu verbessern. Die **AP** müssen im Kampf zwar nicht unbedingt eingesetzt werden, aber sie können die Siegchancen deutlich verbessern.

Die **Magiepunkte** werden für Zaubersprüche und für magische Gegenstände benötigt. Gerade im Kampf kann ein Zauberer nie genug **MP** besitzen. Für nichtmagische Charaktere werden die **MP** im Kampf lediglich zur *Magieabwehr* und manchmal zum Einsatz magischer Gegenstände benötigt.

Ein Kampf wird immer gefährlich bleiben – die Kosten für die drei Energiewerte **AP**, **LP** und **MP** sind normalerweise so hoch dass





kaum ein Charakter genug haben wird um über einen Kampf lachen zu können.

Angriffswert und *Paradewert* eines Charakters werden normalerweise durch die Fertigkeiten der Figur bestimmt. Jeder Charakter hat eine seiner ausgewählten Waffe zugeordnete *Angriffsfertigkeit*, die den Grundwert für den *Angriffswert* bildet. Der *Paradewert* entsteht auf die gleiche Art durch die zur verwendeten Waffe gehörende *Paradefertigkeit*.

Rüstungsschutz, Behinderung und Schaden werden hauptsächlich durch die Ausrüstung des Charakters bestimmt. Jede Kleidung und verschiedene Gegenstände geben einen unterschiedlich hohen Rüstungsschutz (RS). Der RS aller Kleidungsstücke und Gegenstände wird jeweils zu einem gesamten Wert zusammengezählt. Wenn die Kleidung dabei zu sperrig wird oder aber das Training in *Rüstung* nicht ausreichend ist, dann entsteht automatisch eine Behinderung. Behinderungen werden von allen Proben zu körperlichen Aktionen abgezogen – *Angriff* und *Parade* genauso wie *Klettern*, *Schwimmen* oder *Akrobatik* und ähnliche Fertigkeiten.

Der Schaden hängt hauptsächlich von der verwendeten Waffe ab und wird mit einem oder mehreren W6 plus einen von der Waffe abhängigen Wert ausgewürfelt.

Lebenskraft und Heilung

Wenn man in einem Kampf verwundet wird, verliert der Charakter **Lebenspunkte**. Zur Vereinfachung der Handhabung ist es für das Spiel egal, wie viele **LP** eine Figur noch hat – sie kann normal handeln, solange sie noch mindestens einen **Lebenspunkt** besitzt. Erst bei Null **LP** beginnen die lebensgefährlichen Wunden – weitere Schadenspunkte werden dann von der **Konstitution** abgezogen, bis man bei **Ko=0** stirbt.

Die Charaktere fangen üblicherweise mit 5 **LP** an und können sich mehr oder weniger teuer weitere **Lebenspunkte** mit Erfahrung kaufen. Bei den Schadensgrößen von 1W6+9 sollte dies auch jeder Charakter tun. Die Frage ist jetzt wie viele **LP** sollte ein Charakter kaufen? Die Preise dafür sind so hoch dass man keine unnötigen Punkte erwerben will.

Es gibt dafür zwei Antworten oder besser gesagt Grenzen. Die wichtigste Grenze ist dabei durch die Kampagnenplanung des Spielleiters gegeben. Wenn dieser mit vielen Kämpfen arbeitet, dann sollte man so viele **LP** kaufen wie man sich leisten kann. Wenn Kämpfe eher selten sind dann ist es ausreichend wenn die **LP** einen Kampf überstehen können. Bei durchschnittlich 7 Punkten und mehr pro Treffer bedeutet dies aber auch, dass man im Verlauf der Zeit selbst als Nicht-Kämpfer zumindest auf 20-30 **LP** steigern sollte.

Die andere Grenze ist dagegen die **Konstitution**. Je nach **Konstitutionswert** ist die maximale Anzahl an **LP** begrenzt (Seite E-6). Wenn man eine solche Grenze erreicht, dann muss man erst für sehr viel Erfahrungspunkte die **Konstitution** verbessern, bevor man weitere **LP** einkaufen darf. Üblicherweise entscheidet ein Spieler deshalb an diesen Grenzen, ob ihm die Kosten für die **Ko**-Steigerung die Möglichkeit weiterer **LP** wert sind. Da mit höherer **Konstitution** auch die Kosten für **LP** sinken, sollte eine solche Steigerung frühzeitig durchgeführt werden.

Wenn in einem Kampf die **Lebenspunkte** auf oder unter Null fallen, gerät der jeweilige Charakter in Lebensgefahr. Sobald die

LP Null erreichen, werden alle weiteren Schadenspunkte von der **Konstitution** abgezogen. Wenn man trotzdem überlebt können diese **Ko**-Abzüge langsam geheilt werden.

Bei genau 0 **LP** und ohne **Ko**-Abzüge ist der Charakter bereits lebensgefährlich verwundet und kann ohne Wundversorgung nur noch ca. 30 Minuten überleben. Nach 30 Minuten ohne Versorgung wird ein weiterer Schadenspunkt (d.h. der erste **Ko**-Punkt) abgezogen.

Sobald der erste Schadenspunkt von der **Konstitution** abgezogen wird – egal ob durch Waffe, Gift, Magie oder anderem – wird es mit dem Charakter rapide bergab gehen. Jede weitere Kampfunde wird ein zusätzlicher **Ko**-Punkt abgezogen (zusätzlich zu sonstigem weiteren Schaden) und bei Erreichen von **Konstitution 0** stirbt der Charakter.

Die Kameraden eines so verwundeten Charakters sollten diesen also schnellstens aus dem Kampf herausholen und durch Medizin oder Magie verarzten. Wenn der Charakter erfolgreich verarztet wurde, dann kann er auch bei reduzierter **Konstitution** weiterleben und sich langsam von den Wunden erholen.

Eine solche Behandlung zählt als erfolgreich und stoppt die Abzüge, wenn der Charakter irgendwie mindestens einen **Lebenspunkt** dazu gewinnt – es kann keine zusätzlichen **Ko**-Abzüge geben solange der Charakter mehr als 0 **LP** besitzt. Der **Ko**-Wert bleibt aber verringert und weitere Wunden können den Charakter auch erneut in Lebensgefahr bringen.

Sobald man eine lebensgefährliche Verletzung erhalten hat, besteht die Gefahr dass man bewusstlos wird. Dies ist besonders gefährlich, da einfachere Heiltränke nicht auf bewusstlose Charaktere wirken und eine Verarztung somit aufwendiger wird. Wenn ein Charakter verhindern will dass er bewusstlos wird, dann muss der Spieler eine spezielle Probe ablegen. Hierzu würfelt er 1W20 und addiert die verbleibende **Konstitution** (Hauptwert, nicht Probenbonus) sowie jeden zu diesem Zweck eingesetzten **Ausdauerpunkt**. Wenn das Ergebnis einen Zielwert 20 erreicht oder überschreitet, dann bleibt man bei Bewusstsein und kann ganz normal agieren.

Allerdings muss diese Probe jede Kampfunde mit dem jeweils aktuellen restlichen **Ko**-Wert wiederholt werden. Der Einsatz seiner **Ausdauer** kann hier also für ein oder zwei Runden bis zum Einsatz eines Heiltrankes oder ähnlichem helfen, aber irgendwann ist man zu sehr erschöpft und hat keine **AP** mehr.

Während in einem Kampf oder sonstigen kritischen Situationen die **LP** sehr schnell abgezogen werden können, ist eine Heilung oft aufwendig oder langwierig. Es gibt prinzipiell nur drei Formen der Heilung. Dies sind eine *medizinische* Behandlung mit natürlicher Heilung, Heiltränke (in unterschiedlichsten Formen) und magische **HEILUNGEN**. Jede dieser Methoden hat aber ihre Nachteile.

Eine *Medizin*-Probe auf ZW 15 kann jede Blutung stoppen und einen tödlich verwundeten Charakter bis zur weiteren Behandlung stabilisieren. Dieses Wunden verbinden dauert 4 Kampfunden (oder 40 IP), aber schon nach 2 Kampfunden (20 IP) sind die Blutungen und damit der **Ko**-Abzug gestoppt. Dies bedeutet aber insbesondere dass bei einer verbleibenden **Ko** von 2 oder weniger Punkten die *Medizin* den Charakter nicht mehr rechtzeitig verarzten kann. Außerdem brechen die Wunden erneut auf, wenn die Behandlung abgebrochen wird – nach 20 IP sind die Blutungen nur provisorisch gestoppt.

Ein Charakter kann in jeder größeren Stadt oder Heilergilde üblicherweise Heiltränke oder Heilkräuter kaufen. Diese unterscheiden sich in der Stärke genauso wie im Verhalten, genaue Regeln und Preise sind jeweils angegeben. Leider haben fast alle





diese Heilmittel dasselbe Problem: Damit die Wirkung sofort einsetzt müssen sie magisch behandelt sein und diese magische Wirkung muss dann auch gezielt ausgelöst werden.

Üblicherweise geschieht dies durch eine kostenlose (keine **MP**-Zahlung) Konzentration auf ein entsprechendes universelles Symbol, das vom Hersteller des Trankes als Schlüssel definiert wurde. Das Problem hierbei ist natürlich, das sich ein bewusster Charakter nicht konzentrieren kann und somit ein Einflößen eines Heiltrankes in 99% aller Fälle einem Bewusstlosen nicht mehr helfen kann. Das Vorbereiten eines Trankes, der auch auf Bewusstlose wirkt, ist deutlich aufwendiger: Die entsprechenden Lebenstränke sind seltener und etwa zehnmal so teuer wie normale Heiltränke.

Die übliche und wirksamste Methode zum Heilen von tödlich verwundeten Kameraden ist Magie. Insbesondere der Zauber *LEICHTE HEILUNG* wirkt sehr schnell und gibt genügend **Lebenskraft** zurück um fast alle kritischen Wunden auf einmal zu heilen. Hier besteht aber das Problem, das nur wenige Gilden *HEIL*-Zauber lehren und alle derartigen Gilden vor einer entsprechenden Lehre einen mehr oder weniger umfassenden Schwur zum Schutz des Lebens verlangen. Dies geht von den **Paladinen** mit ihrem einfachen Schwur zum Schutz der Schwachen bis hin zu den **Heilern**, die selbst Gegner nach der Gefangennahme heilen müssen und kein intelligentes Lebewesen töten dürfen. Allerdings haben die **Heiler** zum Ausgleich auch deutlich stärkere *HEIL*-Zauber als die **Paladine**.

Während diese verschiedenen Mittel die **Lebenspunkte** relativ schnell wieder herstellen können, gilt dies nicht für die Abzüge auf die **Konstitution**. Stattdessen wird für jeden Ruhetag (d.h. keine großen Anstrengungen) mit einer Nacht vollständiger Bettruhe (d.h. keine Unterbrechungen und gute Wundversorgung) ein einzelner **Ko**-Punkt zurück gewonnen. Beim zusätzlichen Einsatz von Magie zur beschleunigten Heilung zählt jeder verlorene **Ko**-Punkt als ein schwerer Schaden im Sinne des Zauberspruches *SCHÄDEN HEILEN*.

Solange die **Konstitution** nicht vollständig wiederhergestellt ist, hat der Charakter einen zusätzlichen Abzug -5 auf alle körperlichen Aktionen.

Des Weiteren sind bei einem **Ko**-Abzug zwei zusätzliche Punkte zu beachten.

Der Maximalwert der **Lebenspunkte** wird durch die **Konstitution** begrenzt. Im Normalfall muss man schon ein gut trainierter Kämpfer sein, um die Grenzen bei durchschnittlicher **Konstitution** zu erreichen. Aber bei einer reduzierten **Konstitution** kann die Grenze zeitweise deutlich niedriger liegen. In so einem Fall kann man die **LP** nur bis zur Grenze der aktuellen **Konstitution** heilen (siehe Seite E-6).

Der zweite Punkt ist die Verwendung der optionalen Regel „Schwere Schäden“. In diesem Fall muss für die langfristigen Folgen der lebensgefährlichen Verwundung gewürfelt werden (siehe Seite KO-3).

Normalerweise führt nicht jeder Kampf zu lebensgefährlichen Wunden. Die meisten Charaktere versuchen zu fliehen wenn sie gegen deutlich stärkere Gegner kämpfen müssen und der Sieger eines Kampfes hat in der Regel weniger Wunden erhalten. Die meisten Heilprozesse beziehen sich deshalb lediglich auf **Lebenspunkte**. Magie und Heiltränke können dabei alle Wunden in wenigen Minuten entfernen. Sie sind aber nicht immer verfügbar oder zu teuer, um sie für jeden Kratzer einzusetzen.

Die Alternative hierzu ist die natürliche Heilung durch *Medizin*

und Rast. Bei einer normalen Nachtruhe mit durchschnittlicher Versorgung gewinnt der Verwundete 1W6 **LP** zurück. Auf diesen 1W6 Regenerationswurf gelten aber je nach Situation die folgenden Abzüge oder Bonuspunkte:

Besonderheit	Wirkung
Dreckige Wunden	-3
Dreckiger Verband	-1
Sauberer einfacher Verband	+0
Versorgung mit Wundsalben	var.
Wundbrand oder Entzündungen	-4
Nach einem Tag kompletter Bettruhe	+2
Versorgung mit <i>Medizin</i>	siehe F-11
Nachtruhe 8 Stunden ohne Störung	+0
Nachtruhe <8 Stunden / 1x unterbrochen	-1
Nachtruhe <4 Stunden / 2x unterbrochen	-3
Geschützter Schlafplatz	+0
Ungemütlicher Schlafplatz (Wind, Regen, etc.): pro Problem jeweils	-1

Wenn diese Probe aufgrund widriger Umstände ein negatives Ergebnis hat, dann hat man in dieser Nacht auch **Lebenspunkte** verloren und sollte sich schleunigst um eine bessere Versorgung kümmern.

Ausdauer

Die gezielte Verwendung von **Ausdauerpunkten** im Kampf oder bei körperlichen Aktionen ist eine der wichtigsten Spielerentscheidungen bei der optionalen Regel der Beschleunigung (KO-1). Darüber hinaus kann man die **Ausdauer** benutzen um jede Probe mit körperlicher Anstrengung (inklusive Angriff und Verteidigung) zu verbessern.

Jeder Charakter beginnt mit 5 **AP** und kann sich weitere **Ausdauer** mit Erfahrungspunkten kaufen. Das Maximum der **AP** wird eingeschränkt über die **Stärke**. Wie viele **AP** man aber tatsächlich braucht hängt ganz vom Kampfenstil des Spielers ab. Theoretisch benötigt man keine weitere **Ausdauer**, da die Verwendung der **Ausdauer** nach der Entscheidung des Spielers geschieht.

Der gezielte Einsatz von ca. 10-20 **AP** kann aber im Kampf eine Werteüberlegenheit von mehreren Punkten *Angriffswerten* ausgleichen, wenn der jeweilige Gegner keine **AP** einsetzt. Wenn der Spielleiter dies auch noch einkalkuliert und alle Gegner entsprechend stärker ansetzt, dann benötigt man jeden **AP** den man bezahlen kann. Wenn der Spielleiter die **AP** aber im Wesentlichen als Sondermöglichkeit für Spieler lässt oder es wenige Kämpfe gibt, dann reichen auch wenige **AP** aus.

Die genauen Regeln zum Einsatz von **Ausdauer** stehen an entsprechenden Stellen, hier geht es um die Auswirkungen von fehlender **Ausdauer** und ihre Regeneration.

Prinzipiell kann man sich bei mindestens 1 **AP** noch ganz normal bewegen, während man bei 0 **AP** körperlich erschöpft zusammenbricht. Eine Übergangsspanne wie mit der **Konstitution** bei den **Lebenspunkten** gibt es nicht.

Dies ist vielleicht nicht ganz realistisch, aber das Regelsystem soll spielbar bleiben. Außerdem ist die **Ausdauer** für einige Punkte wie die Beschleunigung von *Paraden* bei fehlender Initiative sehr wichtig - jeder Charakter der sich derartig verausgabte und keine Reserven hält, hat es auch nicht anders verdient.





Kampfregeeln

AVARION

KA-4

Bei 0 **AP** kann man keinerlei aufwendige körperliche Aktionen mehr machen und insbesondere auch nicht mehr aufstehen oder gehen, aber es reicht noch um zu Sprechen und eventuell Heiltränke langsam aus dem Gepäck zu ziehen. Alle Aktionen dauern aber dreimal so lange wie normal.

Wenn man keine Ausdauertränke zur Verfügung hat, dann gewinnt man bei 0 **AP** durch eine Stunde Ruhepause einen **Ausdauerpunkt** zurück und wird wieder aktionsfähig. Diese Pausenregel gilt nicht mehr wenn man bereits 1 **AP** oder mehr hat.

Verlorene **Ausdauer** kann man durch Magie, einige entsprechende Heiltränke oder aber durch eine Nacht vollständiger Ruhe zurück gewinnen.

Wenn man in einer Nacht 8 Stunden am Stück schlafen kann dann erhält man seine volle **Ausdauer**. Wenn man nur 6 Stunden schlafen konnte oder die 8 Stunden einmal unterbrochen wurden, dann erhält man nur die Hälfte seiner **Ausdauer** zurück. Da diese Hälfte aber zu den noch vorhandenen Punkten addiert wird, ist auch mit kurzem Schlaf oft die **Ausdauer** voll wieder hergestellt – wenn man nicht zu sehr erschöpft war.

Magiestärke

Magiepunkte werden für viele Sachen benötigt. Neben dem Offensichtlichen wie der Einsatz und die Beschleunigung von Zaubersprüchen zählt dazu auch der Einsatz verschiedener geistiger Fertigkeiten sowie einiger magischer Gegenstände. Ein zauberkundiger Charakter kann z.B. im Kampf nie genug **MP** haben, da viele Zaubersprüche nur mit den **Zusatzzahlungen** zur Beschleunigung wirksam werden – gerade wenn man nur eine geringe Initiative hat.

Aber auch ein komplett nichtmagischer Kämpfer benötigt im Kampf zumindest einige **Magiepunkte** – sei es um die **Magieabwehr** gegen einen Zauberspruch erfolgreich werden zu lassen oder um seine magischen Waffen zu voller Stärke zu aktivieren.

Die 5 **MP** Startwert eines Charakters sind deshalb allenfalls für reine Kämpfer ausreichend, alle anderen Charaktere sollten diesen Wert regelmäßig verbessern. Seine absolute Grenze wird aber durch die **Willenskraft** eines Charakters gesetzt. Da die **Willenskraft** im Gegensatz zur **Stärke** und **Konstitution** nicht normal verbessert werden kann führt dies zu einem etwas anderen Verhalten als bei **AP** und **LP**.

Der 1W6 Bonus bei der Charaktererschaffung führt zu statistisch höheren Grundwerten, d.h. es wird üblicherweise länger dauern bis die **Magiestärke** die durch die **Willenskraft** gesetzte Maximalgrenze erreicht (siehe Seite E-6). Sobald diese Grenze aber erreicht ist wird oft Schluss sein: Die Steigerung von **Wi** durch Erfahrung ist praktisch unbezahlbar. Es gibt noch andere Möglichkeiten der **MP**-Speicherung und auch der Attributverbesserung (z.B. durch **Mana**-Opfer), aber dies hat dann wieder andere Nachteile.

Die Höhe der aktuellen **Magiestärke** hat keinerlei Einfluss auf den jeweiligen Charakter. Auch mit 0 **MP** ist man voll aktionsfähig, es fehlt nur die Energie für magische Aktionen.

Die Regeneration der **Magiestärke** erfolgt durch die Nachtruhe. Dies bedeutet dass eine vollständige Nachtruhe von 8 Stunden die **Magiestärke** voll regeneriert und 6 Stunden Schlaf bzw. eine unterbrochene volle Nachtruhe die Hälfte der maximalen **MP** addiert.

Angriffswert und Paradowert

In jeder Waffenzeile auf dem Kampfblatt findet man den zur Waffe gehörenden **Angriffswert** und **Paradowert** gelistet. Diese Werte setzen sich zusammen aus den jeweiligen Fertigkeitswerten plus die Abzüge der Waffe (nur bei schweren oder unhandlichen Waffen). Nicht einberechnet sind die Pluspunkte durch **Kampfstile** (da diese im Kampf wechseln können) und die Abzüge durch Behinderungen (da ein Charakter als Kampfvorbereitung auch die Rüstung wechseln könnte).

Die genaue Verwendung dieser Werte wird auf Seite KG-1 im Standartangriff beschrieben. Da diese Werte hauptsächlich von den Fertigkeiten abhängen, können sie je nach Gilde und Spielerentscheidung unterschiedlich schnell steigen. Kämpfer sollten jede Möglichkeit der Verbesserung ausnutzen, da jeder Punkt Vorsprung zu deutlich häufigeren Treffern des besseren Kämpfers führt (siehe Duell-Spalten der Erfolgstabelle Seite F-2).

Rüstungsschutz

Der Rüstungsschutz (RS) ist ein Wert der Rüstung, der den Schutz dieser Rüstung vor Schaden angibt. Es werden einfach alle RS-Punkte aller Rüstungen inklusive der magischen Verstärkungen und Schilde zusammen addiert.

Schwere Rüstungen geben dabei deutlich mehr Schutz, machen den Charakter aber auch unbeweglich. Dies wird durch die Behinderungen angegeben, wobei jede Behinderung für einen Punkt Abzug auf alle körperlichen Fähigkeiten sorgt. Ein Teil der Behinderungen kann durch ausreichend Übung (d.h. hohe Werte der **Rüstung-Fertigkeit**) aufgehoben werden.

Jeder Punkt Rüstungsschutz hebt einen Punkt Schaden auf, was eine gute Rüstung sehr wertvoll für Kämpfer macht. Einfache Rüstungen für Zauberer (d.h. ohne Metall) haben bis zu 4 RS-Punkte, während Metallrüstungen bis zu RS 14 für eine schwere Ritterrüstung erreichen können. Das Training um sich in letzterer vernünftig bewegen zu können dauert aber Jahre.

Außerdem können einige Kampfstile zusätzlichen Rüstungsschutz geben – insbesondere die Schild-Kampfstile geben hier hohe Vorteile.

Schaden

Der Schaden wird normalerweise durch die gewählte Waffe festgelegt. Bei der Verwendung der Hauptregeln kann man den Schadenswert aber auch durch einige der Kampfstile verändern.

Die üblichen Standartwaffen für menschengroße Kämpfer haben um 1W6+9 Punkte Schaden pro Schlag – schwerere Waffen erkaufen sich größeren Schaden mit Abzügen auf die verschiedenen Kampfwerte.

Behinderung

Behinderungen entstehen meistens durch zu schwere Rüstungen ohne ausreichende Übung, seltener durch schwere Wunden oder auch durch verschiedene Magieformen. Jede einzelne Behinderung bedeutet dabei einen Abzug -1 auf alle körperlichen Anstrengungen. Damit sind nicht nur Proben auf **Klettern** oder **Geländelauf**, sondern auch jeder **Angriff** und jede **Parade** gemeint. Ein Charakter sollte deshalb eine Rüstung ohne ausreichendes Training vermeiden.





KF: Fernkampf

In erster Linie wird ein Fernkampfangriff genauso durchgeführt wie die üblichen Nahkampfangriffe der Kapitel KG und KH. Dementsprechend gibt es nur wenige Punkte, die als Besonderheiten des Fernkampfs angesprochen werden müssen. Dies sind die Angriffsabzüge, das Getümmel, freies Schießen und die Verteidigung gegen Fernkampfangriffe.

Alle Regeln beziehen sich allgemein auf alle Fernkampfwaffen und dementsprechend sind je nach Waffe entweder ein Schuss oder ein Wurf gemeint, auch wenn nur von einem Schuss die Rede ist. Lediglich in speziellen Situationen gibt es in der Abzugstabelle einen echten Unterschied zwischen Schusswaffen und Wurfwaffen. Schusswaffen sind dabei alle Waffen, bei denen die Waffe ein Geschoss auf den Gegner sendet, während bei Wurfwaffen die Waffe selber zum Gegner fliegt.

Die Fernkampfabzüge

Im Gegensatz zu einem Nahkampfangriff sind bei einem Fernkampfangriff Abzüge auf den *Angriffswert* sehr häufig. Als Ergebnis kommt es natürlich auch häufiger zu Ergebnissen von genau oder unter Null und damit zu Fehlschüssen –würfen.

Die verschiedenen Abzüge ergeben sich aus der verwendeten Waffe und ihrer Reichweite, aus der Situation und der Umgebung sowie Größe und Bewegung des Zieles. Sie sind in der entsprechenden Tabelle zusammengefasst und werden im Folgenden kurz erläutert. Die gesamte Tabelle ist dabei nur als grobe Richtlinie zu sehen. Der Spielleiter beschreibt jeweils die Situation und nutzt die Tabelle dazu, um einen Gesamtabzug auf den Angriffswurf festzulegen, der alles von Entfernung und Zielgröße über Bewegung bis zum Wetter enthält. Dieser Gesamtabzug ist auch der Grund, weshalb die Tabelle mehr

eine Richtlinie ist: Zwischenwerte von einem Punkt wie Zielgröße werden dann über anders gerundete Zwischenwerte bei der Windstärke ausgeglichen.

Die Reichweite und der Reichweitenabzug einer Waffe sind in der Waffentabelle angegeben. Sie können zwar mit der Waffe und gegebenenfalls Magie verändert werden, aber der bestehende Wert bleibt für alle Angriffe mit der jeweiligen Waffe gleich. Die Reichweite ist dabei ein Maximalwert. Solange das Ziel näher beim Schützen (oder Werfer) ist kann der Angriff durchgeführt werden, bei einer größeren Entfernung dagegen nicht.

Der Reichweitenabzug ist normalerweise als Abzug pro Entfernung angegeben, z.B. $-1/5m$. Für jedes Vielfache der angegebenen Entfernung wird dann einmal der Abzug auf den Angriff wirksam. Wenn also eine Waffe mit dem Abzug $-1/5m$ auf eine Entfernung von 19m eingesetzt wird, dann gibt es einen Abzug von -3 auf den jeweiligen Angriff für $3 \times 5m$, die letzten 4 Meter der Entfernung ergeben keinen vollen Abzug mehr.

Dieser waffenabhängige Reichweitenabzug (RA) bildet anschließend den Grundwert für viele andere Abzüge – gerade Wetterverhältnisse wie Regen oder Wind haben keine absoluten Abzüge, sondern bilden vielfache dieses Abzuges. Wenn also eine Waffe bei Windstille einen RA von $-1/5m$ hat, dann hat sie bei schwachen Querwinden einen RA von $-2/5m$ und bei mittleren wechselnden Winden einen Reichweitenabzug von $-5/5m$.

Alle Abzüge der Tabelle sind je nach Situation zu kombinieren – ein Schneesturm hat also einen ungefähren Gesamteffekt von $14 \times RA$ (im Beispiel also $-14/5m$), da die Effekte von schlechter Sicht, starkem Schneefall und wechselnden Sturmwinden kombiniert sind. Allerdings sollte man nicht mit solchen hohen Zahlen arbeiten, sondern das Ergebnis grob runden. Im Beispiel also -3 pro 1 Meter statt -14 pro 5 Meter, aber bei Waffen mit anderen Grundwerten natürlich auch anders gerundet.

Verschiedene Situationen verändern auch die maximale Reichweite für einen Schuss. Dabei ist immer die effektive Reichweite gemeint, auf die ein Schütze noch



Fernkampf

AVARION

KF-2

7 R I K N X T P I S M R X S I N T O P S S I K > K F 1 X P I T

Art des Abzugs	Angriff	Entfernung	Bemerkung
Reichweitenabzug (RA)	Var.	-	Je nach Waffe/Entfernung, ist Grundwert RA
Gute Sicht (Tag)	-	100%	
Mittlere Sicht (Abend)	-2	80%	
Schwache Sicht (Nebel, Dämmerung)	2x RA	50%	
Schlechte Sicht (Dunkelheit)	4x RA	30%	
Schwacher Regen/Schnee	-1	80%	
Mittlerer Regen/Schnee	1,5x RA	60%	
Starker Regen/Schnee	2x RA	40%	
Gegenwind (schwach)	2x RA	-	
Gegenwind (mittel)	3x RA	75%	
Gegenwind (Sturm)	4x RA	30%	
Rückenwind (schwach)	-	110%	
Rückenwind (Mittel)	1,5x RA	100%	
Rückenwind (Sturm)	3x RA	50%	
Querwind (schwach)	2x RA	-	
Querwind (mittel)	4x RA	80%	
Querwind (Sturm)	6x RA	40%	
Wechselnde Winde (schwach)	2x RA	70%	
Wechselnde Winde (mittel)	5x RA	40%	
Wechselnde Winde (Sturm)	8x RA	10%	
Zielgröße Fliege/Fingerkuppe	-15	-	
Zielgröße Wallnuss/Auge	-12	-	
Zielgröße Maus/Hand	-10	-	
Zielgröße Taube	-8	-	
Zielgröße Katze/Kopf	-6	-	
Zielgröße Hund/Bein	-4	-	
Zielgröße Zwerg/Oberkörper	-2	-	
Zielgröße Jugendlicher/25%Deckung	-1	-	
Zielgröße Mensch	-	-	
Zielgröße Tür	+1	-	
Zielgröße Riese	+2	-	
Zielgröße Scheunentor	+3	-	
Zielgröße kl. Haus	+4	-	
Zielgröße Drache	+5	-	
Reflexabzug	-5	-	SL-Entscheidung bei Schuss auf kritische Stelle
Stehendes Ziel	-	-	
Gehendes Ziel	-1	-	
Laufendes Ziel	-2	90%	
Rennendes Ziel	-3	80%	
Unregelmäßige Bewegung	-5	60%	
Stehender Angreifer/Schütze	-	-	
Gehender Angreifer/Schütze	-2	-	
Laufender/Rennender Angreifer	-5	-	
Behinderungen	-1	-	Pro Behinderung
Angreifer/Schütze im Nahkampf	-8	40%	
Rüstungsloch bei OR	-	-	Nur Blasrohr/Nadelwerfer
Rüstungsloch bei LR	-2	-	Nur Blasrohr/Nadelwerfer
Rüstungsloch bei TR	-4	-	Nur Blasrohr/Nadelwerfer
Rüstungsloch bei VR	-8	-	Nur Blasrohr/Nadelwerfer
Vorsichtiger Schuss	-5	-	Im Getümmel
Allgemeines Zielen	Var.		Je nach Kampfstil

7 R I K N X T P I S M R X S I N T O P S S I K > K F 1 X P I T



vernünftig zielen kann. So kann ein Pfeil bei Rückenwind zwar deutlich weiter fliegen, aber wenn der Wind zu stark wird dann kann man nicht mehr genau zielen und die effektive Reichweite wird wieder geringer.

Eine Besonderheit in der Tabelle ist der sogenannte Reflexabzug. Dieser Abzug kann im Endeffekt nur bei speziell gezielten Schüssen nach Entscheidung des Spielleiters zum tragen kommen. Wenn ein Angreifer auf eine empfindliche Körperzone zielt (z.B. bei Menschen der Kopfbereich), dann reicht so manches Mal schon ein Schemen von der Seite, damit das Ziel reflexartig seine empfindliche Zone schützt. Das passiert aber nicht wenn der gezielte Schuss nicht auf die kritische Stelle gerichtet ist oder aber das Ziel das Geschoss nicht wahrnehmen kann.

Die Rüstungsabzüge sind die letzte Gruppe der Kampfabzüge. Diese Abzüge beziehen sich aber ausdrücklich nur auf Blasrohr und Nadelwerfer, d.h. alle Waffen die keinen direkten Schaden verursachen und für ihr Gift auf eine Lücke in der Rüstung angewiesen sind. Die Abkürzungen entsprechen dem Rüstungstyp in der endsprechenden Handelstabelle.

Das Getümmel

Es kommt immer mal wieder vor, dass sich das Ziel eines Fernkämpfers im Nahkampf mit anderen Personen befindet. In so einem Fall ist zwar der gesamte Kampfbereich relativ ortsfest, aber die Kämpfer wechseln normalerweise so schnell die Positionen dass der Fernkämpfer sein Ziel nicht so einfach anvisieren kann. Eine solche Situation wird Getümmel genannt. Dies gilt übrigens nicht nur für ein Kampfgetümmel wie einen Nahkampf, sondern auch für ähnliche Situationen mit einem Ziel in einer Gruppe (z.B. eine Tanzfläche oder einige Sportarten etc.).

Der Fernkämpfer hat in diesem Moment die Wahl zwischen einem Glücksschuss, einem vorsichtigen Schuss und einem sicheren Schuss.

Bei einem Glücksschuss wird einfach das gesamte Getümmel als Ziel genommen und ohne weitere Rücksicht angegriffen. In diesem Fall wird das getroffene Ziel zufällig ermittelt, aber da die Zielgröße jetzt deutlich höher liegt wird mit hoher Wahrscheinlichkeit irgendein Ziel im Getümmel getroffen. Dies wird oft sogar ausgenutzt, wenn z.B. in einer heranstürmenden Gegnergruppe kein Freund vorhanden ist. In einem echten Nahkampfgetümmel werden sich aber die eigenen Gruppenmitglieder lauthals beschweren.

Der Spielleiter kann bei einem lockeren Getümmel übrigens auch entscheiden, dass einige Ergebnisse ein garantierter Fehlschuss sind. Wenn also zum Beispiel 5 Personen in einem Nahkampf verwickelt sind, kann der Spielleiter entweder entscheiden eine 6 auf 1W6 neu zu würfeln oder aber das die Kämpfer so verteilt stehen, dass der Angriff bei einer 6 trotz des Treffers auf das Getümmel ein Fehlschuss war.

Bei einem vorsichtigen Schuss versucht der Fernkämpfer sein Ziel genau anzuvisieren und die anderen Ziele im Getümmel auszuschließen. Dies verursacht einen Abzug von -5 auf den Angriffswurf (und benötigt nach den Hauptregeln +2 IP zum zielen), aber dafür trifft man das gewählte Ziel mit 50% Wahrscheinlichkeit. D.h. wenn ein 1W6 bei einem vorsichtigen Schuss 4-6 anzeigt, dann ist das richtige Ziel getroffen, während bei 1-3 das Ziel zufällig ermittelt wird. Dabei ist das Originalziel ebenfalls in der Zufallsliste enthalten und kann mit viel Glück doch noch getroffen werden.

Bei einem sicheren Schuss will der Schütze garantieren das nur sein Ziel und niemand anders getroffen werden kann. Dies wird oft gemacht wenn es um einen besonderen magischen Bolzen geht oder wenn mehrere Freunde im gemeinsamen Kampf gegen einen starken Gegner stehen.

Bei dieser Schussform beobachtet der Schütze die Situation noch genauer und lässt alle unsicheren Situationen verfallen, bis er einen garantierten Schuss hat. Dies wird durch einen doppelten Angriffswurf geprüft, wobei der erste Wurf lediglich entscheidet ob man eine garantierte Schussgelegenheit findet oder nicht.

Dieser Zielprüfung genannte Angriffswurf hat alle Abzüge und Pluspunkte des normalen Fernkampf-Angriffes und zusätzlich einen Abzug von -1 pro am Getümmel beteiligter Person. Wenn die Zielprüfung ein Treffer gewesen wäre, dann kann man sofort den normalen Angriffswurf folgen lassen und wird garantiert das Ziel treffen.

Wenn die Zielprüfung aber ein Fehlschuss wird, dann hat man keine passende Schussgelegenheit gefunden und verliert nach den Grundregeln seine Aktion in dieser Kampfunde. Nach den Hauptregeln zahlt man für das vergebliche Warten 4 IP und kann es dann noch mal versuchen, während ein durchgeführter Schuss die IP des Schusses plus drei weitere IP kostet.

Freies Schießen

Die bisher genannten Regeln zum Fernkampf gehen alle davon aus, dass sich der Schütze in einem echten Kampf befindet und dementsprechend unter Zeitdruck und Anspannung steht. Freies Schießen bedeutet dagegen, dass man ohne Anspannung und mit fast beliebiger Zeit sein Ziel anvisieren kann. Diese Regeln gelten sowohl für entsprechende Wettbewerbe, für die Jagd oder die ersten Schüsse eines Hinterhaltes und ähnliches.

Grundsätzlich erhält ein nicht speziell trainierter Schütze (d.h. keine passenden *Kampfstile*) pro zusätzlicher Sekunde (oder IP) an Zielzeit im freien Schießen einen Bonus +1 auf den Angriff. Dieser Bonus existiert ausdrücklich nur bei freiem Schießen und nicht in einer Kampfsituation. Außerdem gibt es ein Maximum für diesen Extrabonus, das durch den kleinsten von drei verschiedenen Werten gebildet wird.

Der erste dieser Werte ist der Fertigkeitwert der *Angriffsfertigkeit* mit dieser Waffe – wenn man nicht mit der Waffe umgehen kann, dann nutzt das Zielen auch nichts mehr. Die anderen beiden Maximalwerte sind **Konstitution** und **Willenskraft**. Dies steht in diesem Zusammenhang für die Fähigkeit des Schützen, Körper und Geist lange genug zum Zielen unter Kontrolle zu halten. Der kleinere der beiden Werte ist die maximale Zeit in Sekunden/IP, die dieser Charakter ruhig zielen kann. Er kann die Waffe natürlich länger halten und auf bessere Gelegenheiten (z.B. bei wechselndem Wind oder bewegtem Ziel) warten, aber es werden nur die Pluspunkte aus den entsprechenden letzten Sekunden zum Angriffswurf addiert.





Verteidigung im Fernkampf

Eine Verteidigung ist beim Fernkampf sehr schwierig und überhaupt nur möglich, wenn man den Angriff rechtzeitig bemerkt. Es gibt dann drei verschiedene Schutztechniken zur Auswahl: Ein Charakter kann sich hinter einen Schild ducken, er kann das Geschoss mit einer Waffe zur Seite schlagen oder aber Ausweichen.

Wenn man sich hinter einen größeren Schild duckt, dann ist dies die einfachste Lösung – aber mit einem begrenzten Erfolg. Viele Geschosse bringen mehr als genug Wucht mit sich, um einen Schild zu durchschlagen. Allerdings werden sie dadurch auch stark gebremst. Aus diesem Grunde wird bei einem blockenden Schild einfach gesagt, dass der Angriff nicht extra pariert wird und normal trifft, aber der Rüstungsschutz des Schildes gegen einen diesen Fernkampfangriff dreifach gewertet wird. Natürlich ist diese Form der Abwehr nur einem Schildkämpfer mit einem größeren Schild möglich.

Einem Geschoss auszuweichen ist eine Waffenlose Parade. Um dies durchzuführen muss man den Angriff gesehen haben und außerdem genug Platz und Ruhe zur Bewegung haben – in einem Getümmel ist kein Ausweichen möglich.

Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, dann kostet die PW aber in den Hauptregeln 3 IP statt der üblichen 2 IP, da man das Geschoss beobachten musste. Außerdem gilt ein allgemeiner Abzug -5 auf die Paradeprobe aufgrund der Probleme beim Abschätzen der Flugbahn.

Trotzdem ist das Ausweichen die beste Chance einem Fernkampfangriff zu entgehen.

Die einzige immer mögliche Paradeform ist der Einsatz der eigenen Waffe, um das Geschoss zu stoppen. Je nach Waffentyp ist dies eine ablenkende oder blockende Parade. Allerdings ist dies auch die schwerste Form der Parade, denn die Geschosse sind je nach Waffenart teilweise extrem schwer zu treffen. Die Tabelle listet den jeweiligen Abzug je nach Waffe auf.

Es gibt einige *Kampfstile* mit dem Vorteil Geschossabwehr. Der Bonus dieses Vorteils wird auf alle Paradeproben nach dieser Regel addiert. Für einige Geschosse ist das fast die einzige Möglichkeit einer realen Abwehrchance, da trotz des Abzuges der Angriffswert des Fernkampfangriffes überschritten werden muss.

Bezeichnung	Parade	Bemerkung
Nadel/Blasrohrpfeil	-20	
Armbrustbolzen, Schleuderstein	-15	
Wurfmesser, Wurfstern, Wurfdolch	-12	
Bogenpfeil	-10	
Bola, Wurfbeil, Wurfbeil, Wurfkeule	-8	
Wurfspeer	-5	
Ausweichen	-5	PW: 3 IP





KG: Grundregeln

Die Grundregeln beinhalten die allgemeine Organisation der Kampfrunden mit den vereinfachten Regeln zur Reihenfolge der Angriffe sowie die Beschreibung des Standartangriffes, auf dem alle anderen Angriffsformen der Hauptregeln aufbauen.

Dazu kommen dann noch einige Kommentare zur Vorgehensweise, wenn man die Grundregeln allgemein für alle Kämpfe benutzen will. Der eigentliche Zweck der Grundregeln ist aber die schnelle Bearbeitung von eher unwichtigen allgemeinen Kämpfen, denn viele der unterschiedlichen Kämpfergilden können ihre Vorteile nur mit den Hauptregeln ausspielen.

Es ist deshalb auch eine Entscheidung der Spielgruppe wo sie die Grenze ziehen will zwischen den unwichtigen aber vom Story-Ablauf her notwendigen Kämpfen nach den Grundregeln und den Kämpfen gegen die Hauptgegner, die mit den vollen Kampfregeln ausgetragen werden sollen.

Diese Entscheidung kann aber jede Kampfrunde wechseln, falls man einen Kampf falsch eingeschätzt hatte.

Die Kampfrunde

Jede Kampfrunde dauert 10 Sekunden. Im Verlauf dieser Zeit hat der Charakter in den Grundregeln genau eine Aktion und beliebig viele Reaktionen wie *Paraden* oder *Magieabwehr*. Die Aktion eines Charakters kann ein einzelner Angriff oder ein beliebiger Zauberspruch von maximal 10 Sekunden (bzw. 10 IP) Zauberdauer sein. Viele Zaubersprüche haben ihre Zauberdauer in IP statt Sekunden angegeben. Außerhalb eines Kampfes gilt dann 1IP = 1 Sekunde. Es ist übrigens in den Grundregeln nicht möglich, mehrere Zaubersprüche in einer Kampfrunde einzusetzen - selbst wenn die Zauberdauer addiert immer noch unter 10 Sekunden bleibt.

Die Reihenfolge aller Aktionen ist in erster Linie durch die **Schnelligkeit** festgelegt. Der Charakter mit dem höchsten Attributswert hat die erste Aktion, danach folgen alle am Kampf beteiligten Wesen in der Reihenfolge ihrer **Sc**. Dies kann theoretisch und je nach Spielleiterentscheidung auch so vereinfacht werden, dass zuerst alle Spieler nach Sitzplatz und dann alle Gegner zum Zuge kommen. Eine solche Vereinfachung beschleunigt die Kampfrunde etwas, geht aber auf Kosten des Realismus.

Kampf - Grundregeln

Der Standartangriff

Ein einzelner Angriff verläuft immer nach demselben Schema – die Grund- und Hauptregeln unterscheiden sich hier nicht.

Der erste Schritt ist immer der Angriffswurf mit $1W20 + \text{Angriffswert}$. Zur Beschleunigung der Kämpfe zählt dabei jedes Ergebnis von 1 oder mehr als Treffer und nur ein PE von 0 oder weniger ist ein Fehlschlag. Auch wenn man nur eine 2 auf $1W20$ gewürfelt hat und keinen Bonus hat, ist das doch ein regulärer Angriff. Allerdings bedeutet ein niedriges PE auch einen sehr einfach abzuwehrenden Angriff.

Ein negatives Ergebnis entsteht üblicherweise nur beim Fernkampf oder wenn ein Neuling schwere Waffen einsetzen will.

Der zweite Schritt ist der Paradeversuch des angegriffenen Zieles mit $1W20 + \text{Paradewert}$. Dabei muss das PE der *Parade* genauso groß oder größer sein als das PE des *Angriffes*. Wenn dies gelingt ist der Angriff pariert und die Aktion Angriff beendet.

Angriffswert und *Paradewert* setzen sich zwar aus mehreren Werten zusammen, aber sie sind normalerweise für eine Waffe fest und auf dem Kampfblatt eingetragen.

In den Waffentabellen stehen für jede Waffe je eine Angriffsfertigkeit und eine Paradenfertigkeit, normalerweise als Abkürzung wie z.B. *STI* für *Stichwaffe* oder *PA* für *Parade ablenkend*. Dieser Wert ist der jeweilige Grundwert für Angriffe oder Paraden.

Wenn die Abkürzung in der Form *SLW-2* oder *PA+1* gelistet ist, dann wird der angegebene Abzug oder Bonus auf den Grundwert der Fertigkeit hinzugerechnet. Üblicherweise haben schwere Waffen Abzüge auf *Angriffswert* und *Paradewert* (dafür aber einen höheren Schaden). Bonuspunkte gibt es nur bei wenigen speziellen Waffen.

Der zweite allgemeine Einfluss auf die beiden Kampfwerte entsteht durch die Behinderung der jeweiligen Rüstung. Alle Behinderungen werden addiert und sowohl vom *Angriffswert* als auch *Paradewert* abgezogen. Ein Kämpfer sollte also keine Rüstung und keinen Schild benutzen, für die seine Ausbildung unzureichend ist – er würde kaum noch Treffer beim Gegner landen.

Ein Charakter kann zusätzlich noch durch Training in einigen *Kampfstilen* Pluspunkte auf Angriff oder Parade erhalten. Diese Bonuspunkte werden aber normalerweise nicht bei der Waffe eingetragen, da sie mit einem Wechsel des *Kampfstils* auch wegfallen. Stattdessen sollten Sie jeweils bei Bedarf aus den eingesetzten *Kampfstilen* abgelesen werden.

Wenn der Angriff nicht pariert wird, dann müssen als nächstes der Schaden und sonstige Auswirkungen bestimmt werden. Dazu würfelt der Angreifer den Schaden seiner Waffe aus und zieht hiervon den Rüstungsschutz des Getroffenen ab. Der Rest der Schadenspunkte wird nun von den **Lebenspunkten** des Zieles abgezogen.

Sowohl der Schaden als auch der Rüstungsschutz können in den Ausrüstungstabellen abgelesen und auf das Kampfblatt übertragen werden. Beide Werte sind normalerweise fest, lediglich einige besondere Schlagformen aus den *Kampfstilen* können diese Angaben für einen Angriff verändern.

Wenn man die Ausrüstungstabellen vergleicht dann wird man feststellen, das übliche Standartwaffen einen Schaden in der Größenordnung $1W6+9$ machen, während die üblichen und auch ohne Training tragbaren Lederrüstungen einen RS von 3-4 haben. Dies ergibt einen durchschnittlichen Schaden von 9 Punkten pro Treffer bei einem nicht speziell geschützten Charakter. Gerade Anfänger können hier sehr schnell tödlich verwundet werden.

Höherwertige Rüstungen können den Rüstungsschutz zwar auf bis zu





14 steigern, haben dann aber je nach Umfang des *Rüstungstrainings* Behinderungen zwischen 5 und 19 Punkten.

Die Auswirkungen des Schadens werden bei der Behandlung der **Lebenspunkte** auf Seite KA-1 genauer beschrieben.

Wegfall der Kampfstile

In den Gildenregeln und bei verschiedenen anderen Gelegenheiten wurden bereits die *Kampfstile* als die besonderen Vorteile der verschiedenen Kämpfergilden erwähnt. Diese *Kampfstile* finden in den Grundregeln keine Verwendung und können nur nach den Hauptregeln eingesetzt werden. Dies liegt daran, dass ein großer Teil der verschiedenen Vorteile der *Kampfstile* nur mit den aufwendigeren Initiativregeln umgesetzt werden kann.

Solange die wichtigsten Kämpfe mit den Hauptregeln ausgetragen werden oder wenn man nur wenige Kämpfer in der Spielergruppe hat, könnte man die *Kampfstile* in den Grundregeln ersatzlos streichen. Wenn die *Kampfstile* aber vollständig gestrichen werden sollen, dann kann dies zu einem Ungleichgewicht zwischen Kämpfern und anderen Gilden führen – der wesentliche Vorteil der Kämpfer fehlt dann auf einmal. Außerdem werden einige Gilden dann unspielbar – der **Vanor** z.B. braucht für seine Spezialwaffen auch die entsprechenden *Kampfstile*.

Wenn eine Gruppe also auf die Verwendung der Hauptregeln komplett verzichten will, dann sollte der Spielleiter einen Ausgleich für die Kämpfercharaktere schaffen. Wie dieser Ausgleich aussieht das hängt sehr oft von der Gruppenzusammenstellung ab. Wenn in der Gruppe kaum ein Charakter richtig kämpfen kann dann reicht es regelmäßig starke Gegner einzubauen und die wenigen Kämpfer werden automatisch gefordert und unverzichtbar.

Wenn dagegen viele Charaktere etwas Waffentraining haben, dann sollte jeder Charakter einen Bonus auf seine Waffen erhalten. Für jeden über die *Gildenfertigkeit* gelernten *Kampfstil* der Grundtechniken (GT) gibt es dann einen Bonus +1 auf den *Angriff* der betreffenden Waffen. Für jede erweiterte Technik (ET) hat man auf die passende Waffengruppe einen Bonus +2 auf *Angriff* und für eine Waffe mit einer Meistertechnik (MT) gibt es sogar eine +4 auf den *Angriffswurf*.

Keine Waffe kann dabei die Pluspunkte aus zwei *Kampfstilen* erhalten, zu jedem *Kampfstil* der *Gildenfertigkeit* muss man einen anderen Waffentyp wählen.

Diese Ersatzregelung ist nicht perfekt. Aber eine aufwendigere Ersatzregel als diese würde dem Ziel einfacher Grundregeln widersprechen – dann kann man besser gleich bei den Hauptregeln bleiben.

Andere Handlungsmöglichkeiten

Außer angreifen und zaubern kann ein Charakter natürlich auch eine Vielzahl von anderen Handlungen durchführen. Dies reicht von einem Waffenwechsel über das Hervorholen und Trinken eines Heiltranks bis hin zum Öffnen einer Tür, während die Kameraden Deckung geben.

In den Grundregeln wird das Ergebnis einer solchen Handlung immer vom Spielleiter genannt und es interessiert lediglich, ob die jeweilige Aufgabe mehrere Kampfrunden dauert, die eine Aktion einer Kampfrunde belegt oder vielleicht sogar nebenbei erledigt werden kann.

Einen locker im Gürtel steckenden Dolch kann man z.B. nebenbei ziehen und noch in derselben Kampfrunde damit angreifen – den Dolch dagegen fallen zu lassen um den schweren Zweihänder aus der Rückenscheide zu ziehen dauert wesentlich länger. Wenn man in einer Kampfrunde drei Schritte zur nächsten Tür machen will, dann ist das kein Problem – aber wenn man 15 Meter den Korridor entlang rennen will, dann kann man in dieser Kampfrunde niemanden mehr angreifen.

Anhand solcher Beispiele wird der Spielleiter dem jeweiligen Spieler sagen, wie lange er jeweils für die gewünschte andere Aktion benötigen wird.





KH: Kampf Hauptregeln

Die Hauptregeln für Kämpfe sollen den Spielern ein Kampfsystem geben, in dem sie mehr Möglichkeiten zum Eingriff in den Kampf haben als zu würfeln. Insbesondere sollen sich die verschiedenen Waffen durch mehr als nur einen statistischen Schadenswert unterscheiden. Beides wird durch eine Kombination aus Initiativregeln und unterschiedliche *Kampfstile* je nach Waffenart erreicht.

Der Standartangriff der Grundregeln wird auch hier benutzt, aber durch die zusätzlichen Optionen der *Kampfstile* mit mehr Einsatzvarianten erweitert. Zusätzlich wird das einfache System der einen Aktion in der Reihenfolge der **Schnelligkeit** durch ein etwas aufwendigeres **Initiativepunkte**-System ersetzt.

Die Initiativregel gibt jedem Charakter die Möglichkeit, unterschiedlichste Aktionen in einer Kampfrunde zu kombinieren und durch Einsatz von **Ausdauer** bzw. **Magiestärke** auch wichtige Kämpfe gegen starke Gegner schnell zu gewinnen.

Die *Kampfstile* geben dagegen die Möglichkeit, den Kampf um zusätzliche Aktionen zu erweitern und auch die Kampfweise eines Charakters näher zu bestimmen. Zu jeder Waffe gibt es eine ganze Reihe von *Kampfstilen*, die unterschiedliche offensive, defensive oder gemischte Vorteile bieten. Wenn ein Kämpfer mehrere *Kampfstile* einer Waffe beherrscht, kann er je nach Entwicklung des Kampfes auch zwischen offensiven und defensiven Techniken wechseln.

Die *Kampfstile* erfordern dabei den Einsatz der **Initiative**, aber nicht umgekehrt – insbesondere kann ein Charakter auch ohne gelernte *Kampfstile* gegen einen Charakter mit trainierten *Kampfstilen* antreten, ihm fehlen dann halt nur ein paar Bonuspunkte.

Die Initiative:

Die Initiative wird für jeden Kampfbeteiligten in **Initiativepunkten (IP)** angegeben und zu Beginn jeder Kampfrunde mit $1W6 + \text{InitBasis} + \text{Bonus}$ bestimmt. Dabei wird die **InitBasis** durch die **Schnelligkeit** festgelegt (Tabelle T-x, Seite T-x), während ein Bonus sehr selten ist und fast nur durch Magie oder Kampfaktik entstehen kann.

Ähnlich wie mit der **Schnelligkeit** in den Grundregeln gilt hier, dass die Figur mit der höchsten Anzahl verbleibender **IP** die nächste Aktion hat. Der Schlüssel zur Initiativregel ist dabei der Begriff „verbleibende **IP**“.

Jede beliebige Aktion hat im Kampf eine Zeitdauer in **Initiativepunkten**. Wenn derjenige Charakter, der gerade am Zug ist, seine Aktion durchführt, dann werden die dafür notwendigen **IP** von seinen verbleibenden **IP** abgezogen. Als Ergebnis hat er seine nächste Aktion, sobald die danach übrig bleibenden **Initiativepunkte** wieder die höchste **IP**-Zahl aller am Kampf beteiligten Wesen sind. Sobald zu wenig **IP** vorhanden sind, um eine Aktion durchzuführen, ist die Kampfrunde beendet und die Initiative der nächsten Kampfrunde wird gewürfelt.

Um die Handhabung der **Initiativepunkte** zu vereinfachen, befindet sich auf dem Kampfblatt rechts eine Skala von 1 bis 25. Auf dieser Skala kann jeder Spieler die ihm zur Verfügung stehenden **IP**

markieren – zum Beispiel durch eine Büroklammer. Am Anfang der Kampfrunde markiert man hier die gewürfelte Initiative und bewegt danach die Markierung für jede Aktion die entsprechende Anzahl von Punkten abwärts.

Die durchschnittliche Anzahl verfügbarer **IP** liegt für ein Wesen mit durchschnittlicher Anfangs-**Schnelligkeit** bei 10 **IP**. Da eine Kampfrunde auch 10 Sekunden dauert, rechnet man üblicherweise 1 **IP** = 1 Sekunde. Dies ist aber nur ein grober Wert – wenn ein schneller Charakter 14 **IP** hat, dann hat er keineswegs eine 14-Sekündige Kampfrunde, sondern kann in den 10 Sekunden einer Kampfrunde so viele Handlungen vornehmen wie ein durchschnittlicher Charakter in 14 Sekunden.

In fast allen Fällen gilt dabei, dass ein Charakter seine Handlung auswählt und die notwendigen Proben ablegt, sobald er die höchste **IP**-Zahl hat. Die Zeitdauer der Handlung wird anschließend abgezogen, aber das Resultat wird zu Beginn bestimmt. Von dieser Grundregel gibt es lediglich zwei Ausnahmen.

Die erste dieser Ausnahmen sind dabei die Abwehraktionen. Jede Form der *Parade* oder *Magieabwehr* oder ähnlicher Handlungen (nach SL-Entscheidung) wird genau in dem Moment gewürfelt, in dem sie benötigt wird – egal ob der Charakter am Zuge ist oder nicht. Die für diese Aktion notwendigen **IP** werden dann abgezogen und verschieben so den Zeitpunkt der nächsten möglichen Aktion.

Die zweite Ausnahme sind die Zaubersprüche. Wenn ein Charakter am Zug ist kann er einen Zauberspruch auswählen und ansagen, aber die Probe und die Wirkung dieses Zauberspruches erfolgen erst nach Ablauf der Zauberdauer, d.h. wenn der Charakter seine nächste Aktion hat. Wenn ein Zauberspruch dabei länger dauert als der Zauberer verbleibende **IP** hat, dann wird die restliche Zauberdauer auf die **IP** der folgenden Kampfrunde gerechnet. Einige Zaubersprüche brauchen sogar mehrere Kampfrunden zum Einsatz.

Die Grundkosten für alle Handlungen von Angriffen über Bewegungen bis zu Nachladen und Sonderaktionen befinden sich in Tabelle T-x. Diese Kosten können durch die optionale Regel der Beschleunigung (Seite KO-1) reduziert oder durch die Verwendung passender *Kampfstile* modifiziert werden, gelten ansonsten aber

Barbar Angor (**Initiative** 1W6+7) und Waldläuferin Iria Flinkfuß (**Initiative** 1W6+11 durch Talente) kämpfen gegen eine Horde von 3 tollwütigen Füchsen (**Initiative** je 1W6+8). In einer Kampfrunde würfelt der Spieler von Angor eine 6 (13 **IP**) und die Spielerin von Iria Flinkfuß eine 5 (16 **IP**). Für die Füchse würfelt der Spielleiter 1, 2 und 6 für 9, 10 und 14 **IP**.

Iria schlägt als erste mit einem Degen zu bei **IP** 16. Degen zählen als Stichwaffen zu den schnellsten Waffen und benötigen 5 **IP** für den Angriff, also verbleiben Iria noch 11 **IP**. Der angegriffene Fuchs ist der langsamste mit 9 **IP** gewesen, da er gerade am nächsten stand. Seine *Parade* gelingt und reduziert seine **Initiative** um 1 auf 8 **IP**.

Die nächste Aktion findet bei Initiative 14 statt: Einer der Füchse greift Angor an. Dieser Angriff kostet 4 **IP**, weshalb der Fuchs danach zusammen mit einem anderen Fuchs bei **IP** 10 wieder an der Reihe ist. Glücklicherweise springt der Fuchs an Angor vorbei ins Leere (automatische Parade,

Kampf - Hauptregeln

AVARION

KH-2

Angriff war kleiner als Angors *Paradewert*), weshalb Angor keine **IP** zu zahlen hat und gleich darauf bei Initiative 13 zum Schlag kommen kann.

Angors Axt ist eine relativ langsame Waffe, deren Angriff eine Dauer von 7 **IP** hat. Angor verbleiben daraufhin noch 6 **IP**: Nicht genug für einen zweiten Angriff, aber mehr als genug für eventuelle Paraden und sonstige kleinere Aktionen.

Irias zweiter Schlag bei Initiative 11 geht auf den zweiten Fuchs mit 10 **IP**, der bei der *Parade* patzt und mit einer besonders schweren Wunde stirbt ohne selber zum Zuge zu kommen. Jetzt hat Iria noch 6 **IP** übrig.

Würde er noch leben, dann wäre jetzt der zweite Fuchs an der Reihe. Allerdings kommt bei **IP** 10 noch der Fuchs zum Zug, der vorhin an Angor vorbei gesprungen ist.

Dieser Angriff gelingt, wird aber von Angor pariert. Als Ergebnis hat der Fuchs jetzt noch 6 **IP**, während Angor nach der *Parade* bei 5 **IP** wieder zur Aktion kommt.

Bei 9 **IP** ist niemand an der Reihe, da der Fuchs mit 9 **IP** eine *Parade* machen musste und jetzt auf 8 **IP** liegt. Damit ist er aber trotzdem als nächstes dran und greift Iria an, deren *Parade* leider nicht gut genug ist. Diesem Wolf verbleiben noch 4 **IP** – theoretisch genug für einen weiteren Angriff.

Angor hat 5 **IP** und ist damit zeitgleich mit Iria und einem der Füchse an der Reihe. Da er für seine Axt 7 **IP** brauchen würde, wartet Angor erst mal ab. Gleichzeitig ist aber auch der schnellste Fuchs mit seiner 3. Aktion am Zug, die ein Angriff auf Angor wird. Der Angriff wird problemlos pariert und reduziert die **IPs** von Angor auf 4 und vom Wolf auf 2. Nun kommt Iria wieder zum Schlag und zielt auf den dritten Fuchs. Der Angriff wird nicht pariert, kostet den Fuchs aber trotzdem 1 **IP** für die *Parade*.

Angor hat jetzt noch 4 **IP** was normalerweise nicht mehr zum Schlag ausreichen würde. Da er aber sieht dass der Wolf fast erledigt ist reißt er sich zusammen und zahlt 6 **AP** um den Angriff auf 4 **IP** zu beschleunigen (siehe KO-0x, Beschleunigung). Er schlägt daneben und hat jetzt keine **IP** mehr. Falls es noch zu einem Angriff kommen sollte müsste Angor alle *Paraden* mit Ausdauer auf 0 **IP** beschleunigen.

Die verbleibenden 3 **IP** dieses Fuchses reichen nicht mehr für einen Angriff. Theoretisch könnte der Fuchs ebenfalls **AP** zahlen um anzugreifen, aber unintelligente Tiere sparen sich die **Ausdauer** oft für die Flucht oder Jagd auf – es sei denn sie wären Tollwütig oder im Bluttausch. Deshalb ist die Kampfrunde damit beendet.

Die Kampfstile:

Ein *Kampfstil* ist im Wesentlichen eine spezielle Kampfform, mit der die Vorteile einer bestimmten Waffe oder Waffengruppe besser ausgenutzt werden. Es handelt sich immer um Listenfertigkeiten, wobei jeder Punkt eines *Kampfstiles* entweder einen Bonus oder eine besondere Angriffsform mit der jeweiligen Waffe geben kann.

Für jede Waffe gibt es eine mehr oder weniger große Anzahl an unterschiedlichen *Kampfstilen*. Ein Charakter kann mehrere *Kampfstile* mit einer Waffe trainieren. Allerdings kann man immer nur einen *Kampfstil* gleichzeitig einsetzen und ein Wechsel des *Kampfstiles* kostet im Kampf 4 **IP**. Es ist deshalb eine Wahl des Spielers ob sein Charakter *Kampfstile* unterschiedlicher Waffen lernt (um mehrere Waffen gut zu beherrschen) oder verschiedene *Kampfstile* seiner Hauptwaffe (um je nach Situation offensiv oder defensiv kämpfen zu können).

Kein Charakter muss einen *Kampfstil* einsetzen. Auch nach den Hauptregeln können Figuren ohne Kampfstile kämpfen. Allerdings geben *Kampfstile* Vorteile und Pluspunkte für die jeweiligen Waffen. Gerade die Kämpfercharaktere sollten deshalb nicht auf die *Kampfstile* verzichten – zumal sie unter deutlich besseren *Kampfstilen* wählen können als Charaktere ohne besonderes Kampftraining.

Es gibt drei Formen von *Kampfstilen*, die sich in der Anzahl und Stärke der Vorteile sowie in den Kosten für die verschiedenen Gilden unterscheiden. Dies sind die Grundtechniken (GT) mit 4 Zeilen/Werten, die erweiterten Techniken (ET) mit 5 Zeilen/Werten und die Meistertechniken (MT) mit 7 Vorteilen.

Die Kampfklassifizierung einer Gilde gibt an, welche Techniken wie aufwendig erlernt werden können – Charaktere aus Gilden ohne Kampftraining haben oft schon Mühe die Grundtechniken zu beherrschen, während Charaktere mit dem Schwerpunkt Kampfausbildung mehrere Meisterstile problemlos erlernen.

Einige wenige Kampfstile können abweichend von der Regel oben gleichzeitig zu anderen *Kampfstilen* eingesetzt werden. Diese Ausnahmen sind jeweils in der Beschreibung des entsprechenden *Kampfstiles* angegeben. Hauptsächlich sind dies unabhängige Bewegungsmanöver (z.B. *Fluchtaktiken* oder *Balanceakte*) oder Aktionen die nicht direkt die gehaltene Waffe und ihren *Kampfstil* beeinträchtigen (z.B. *Diebestricks* und *Hinterhalte*)

Die Listen der verschiedenen Kampfstile und die Beschreibungen

Die Söldnerin Tara Schwerthand hat in ihrem langen Leben verschiedene Schwertkampfstile trainiert und beherrscht sowohl die *Schwertwehr* als auch die *Schwertschläge* (Seite KS-8) vollständig auf der 5. Stufe.

In einem Kampf gegen einen eher schwächlich aussehenden Räuber setzt sie zuerst auf die *Schwertschläge*, die ihr verschiedene Angriffsvorteile geben. Der *Angriff* + 2 (*Schwertschläge*-4) ermöglicht ihr eine ganze Reihe schneller Schläge für 4 statt 6 **IP** (*Schwertschläge*-3) ohne die dabei sonst üblichen Abzüge auf den Angriffswert. Zusammen mit dem immer besser werdenden Angriffswert einer Trefferfolge (*Schwertschläge*-2) hat ihr dies in der Vergangenheit immer erlaubt, die Gegner schnell in die Ecke zu drängen und zu besiegen.

Leider muss Tara nach einigen Kampfrunden feststellen, dass sie den Räuber deutlich unterschätzt hat – er hat fast jeden der Schläge mühelos parieren können. Als der Räuber dann mit seiner Axt einen Wuchtschlag mit erhöhtem Schaden durch ihre eigene Abwehr bringt, ist die Söldnerin in Schwierigkeiten.

Sie entscheidet sich auf die *Schwertwehr* zu wechseln, auch wenn dies 4 **IP** kostet und sie dadurch die Möglichkeit der schnellen Schläge verliert. Dafür hat sie jetzt aber einen allgemeinen Bonus *PA*+2 (*Schwertwehr*-5) und kann bei jeder *Parade* vor dem Wurf wählen ob sie eine normale *Parade* für 1 **IP** ablegt oder eine konzentrierte *Parade* für 2 **IP**, die einen weiteren Bonus +2 bringt (*Schwertwehr*-1).

Auf diese Art kann Tara einen zweiten Treffer lange genug verhindern, bis ihr die Kameraden zu Hilfe eilen können.



Optionale Kampfregeln

In diesem Kapitel ist ein Sammelsurium verschiedenster Zusatzregeln gelistet, die eine Spielrunde je nach Interesse benutzen kann oder nicht. Einige dieser Regeln können den Kampf sogar noch beschleunigen, indem sie unnötige Würfelwürfe ersetzen oder Charakteren mit wenig Initiativepunkten bessere Handlungsmöglichkeiten geben. Andere Regeln zielen dagegen auf Realismus und machen den Kampf für entsprechend interessierte Spieler komplexer.

Um einer Spielergruppe die Entscheidung zur Verwendung der Regeln zu erleichtern, stehen unter der Überschrift der jeweiligen Regel zwei Zusatzzeilen: Die Bewertung und der Effekt.

Bei der Bewertung gibt es folgende Stufen:

- 1) Besonders empfohlen: Diese Regeln sollten nach Möglichkeit immer verwendet werden, da sie für wenig bis gar keinen Aufwand die Kämpfe beschleunigen oder verbessern.
- 2) Empfohlen: Eine solche Regel hat einen guten Einfluss auf die Kämpfe und/oder das Gleichgewicht zwischen Kämpfern und Nicht-Kämpfern, erfordert aber etwas Aufwand im Kampf. Sie sollte verwendet werden, solange die Spieler nicht eine absolute Einfachheit der Kämpfe wünschen.
- 3) Neutral: Diese Regeln erhöhen üblicherweise nur den Realismus der Kämpfe und haben kaum Einfluss auf die Spielbalance. Der Realismus wird oft mit etwas zusätzlicher Verwaltung erkaufte und deshalb sind diese Regeln nicht mehr für jede Gruppe zu empfehlen.
- 4) Nur für Realisten: Diese Regeltypen erhöhen ebenfalls nur den Realismus der Kämpfe, benötigen aber schon einen deutlich höhere Mehraufwand. Die Spielgruppe sollte vorher absprechen, ob man diesen Mehraufwand tatsächlich akzeptiert.

Der Effekt ist dann eine Stichpunkt-Kurzfassung des Ergebnisses der jeweiligen optionalen Regel. Je nach genauer Regel sind damit mal die Auswirkungen am Spieltisch und mal die Auswirkungen in der Rollenspiel-Kampagne oder beides gemeint.

Die optionalen Regeln sind alphabetisch gelistet.

Automatische Parade und Automatischer Treffer

Bewertung: Besonders empfohlen

Effekt: Wegfall unnötiger Würfe beschleunigt die Kämpfe

Wenn zwei Kämpfer unterschiedlich gut trainiert sind, dann kann es Schläge geben, die für den jeweiligen Gegner entweder lachhaft sind oder absolut unparierbar sind. Diese Regel hier greift in solchen Fällen ein und ersetzt die dann unnötig gewordenen *Parade*-Würfe.

Eine Automatische Parade tritt dann ein, wenn das PE des *Angriffes* kleiner oder gleich dem *Paradewert* (ohne 1W20) des Angegriffenen ist. In diesem Falle ist eine aktive Parade unnötig und der Angegriffene kann sich sowohl das Würfeln als auch (nach den Hauptregeln) die *IP* für die *Parade* sparen.

Ein Automatischer Treffer ist der entgegen gesetzte Effekt. Wenn ein *Angriff* besser ist als 25 plus *Paradewert* des Zieles, dann hat dieses keine Chance den Angriff erfolgreich zu parieren. Auch in so einem Fall wird der *Paradewurf* eine *Zeitverschwendung* und der betreffende Charakter kann sich sowohl Wurf als auch *IP* sparen – aber jeder automatische Treffer zählt auch als *Schwerer Treffer* (Seite KO-3) mit dem entsprechenden Schadensbonus.

Beschleunigung

Bewertung: Empfohlen – nur Hauptregeln

Effekt: Mehr Aktionen pro Kampfrunde und damit weniger Kampfunden, besondere Wahlmöglichkeit für Spieler

Wenn sich ein Charakter besonders anstrengt, dann kann er beliebige Aktionen schneller durchführen als wenn er sich gemütlich Zeit lässt. Die Initiativekosten-Tabelle geht allerdings davon aus, dass man bei den angegebenen Zeitwerten diese Aktion beliebig häufig durchführen kann, ohne sich zu erschöpfen.

Mit dieser Regel kann sich ein Charakter nun entscheiden, ob er die betreffende Aktion beschleunigt und mit weniger *IP* als in der Tabelle angegeben vollendet. Jede derartige Beschleunigung geht aber auf die Reserven des Charakters, d.h. sie kostet bei körperlichen Aktionen *AP* und bei geistigen Aktionen *MP*.

Jede beliebige Aktion kann durch die notwendige Anstrengung um bis zu 5 *IP* beschleunigt werden, aber die Initiative selber kann nicht auf diese Art verbessert werden. Aktionen die laut *IP*-Tabelle nur 5 *IP* oder weniger benötigen, können auf bis zu 0 *IP* reduziert werden – insbesondere bei *Paraden* wird dies gerne gemacht.

Die Tabelle T-xx listet die Kosten pro reduzierten Initiativepunkt. Für *Angriffe*, *Paraden*, Bewegungen und ähnliche körperliche Aktionen muss die Zahlung in *AP* erfolgen. Will man dagegen einen Zauberspruch, eine *Magieabwehr* oder auch nur eine geistige Fertigkeit wie *Kampftaktik* beschleunigen, dann muss die Zahlung in *MP* erfolgen.

Es gibt hauptsächlich zwei Anwendungsbereiche: Ein Charakter mit niedriger *Schnelligkeit* und einer Initiative von z.B. nur 1W6+4 hat häufig wenig *Initiativepunkte*. Gerade wenn er mit mehreren *Paraden* in einer Kampfunde rechnet, müsste er nach den Hauptregeln bei einem schlechten Wurf oft auf seinen Angriff verzichten. Mit diesen Regeln kann er aber z.B. seinen Schwertangriff für 1 *AP* auf nur 5 *IP* beschleunigen und eventuell notwendige *Paraden* auch mit je einem *AP* anstelle von 1 *IP* bezahlen. Auf diese Weise kann er selbst bei einer gewürfelten 1 für die Initiative noch kämpfen.

Ein anderer Charakter will eine Wache überraschen und möglichst





schnell überwältigen. In so einem Fall könnte er seine Axtangriffe um je -5 **IP** beschleunigen, was zu dem Minimum von 2 **IP** pro Axtangriff führt. Solange dieser Charakter jeden Schlag mit zusätzlichen 15 **AP** bezahlen kann, könnte er bis zu 5 Axtangriffe in seiner Initiative von 10 **IP** der ersten Kampfrunde unterbringen. Wenn er dagegen bei einer Angriffsdauer von 3 **IP** bleiben will, wird dies mit 10 **AP** pro Schlag billiger – aber es sind auch nur 3 Schläge in der 10-**IP**-Beispielkampfrunde möglich.

IP-Abzug	Kosten AP/MP
-1	1
-2	3
-3	6
-4	10

Besondere Kampfabzüge

Bewertung: neutral

Effekt: Realismus in besonderen Situationen, erfordert Tabelle

Die normalen Kampfregeln gehen davon aus dass die Umgebung entweder ideal für einen Kampf geeignet ist oder aber die Schwierigkeit für alle Beteiligten gleich ist. Sobald aber ein Teil der Kämpfer gehandicapt ist, muss mit den Abzügen der folgenden Tabelle gearbeitet werden.

In dieser Tabelle steht Beh für Behinderung – d.h. der Abzug wird auf alle körperlichen Proben wirksam. Andernfalls wird genau gesagt ob der Abzug für den *Angriff* oder eine *Parade* gilt. *AnPa* steht dort, wo der Abzug auf Angriff und Parade, aber nicht auf andere Aktionen gilt.

Wenn ein Abzug für alle Beteiligten identisch ist (z.B. wenn im Halbdunkel niemand einen Sichtvorteil hat), dann kann der Abzug zur Kampfbeschleunigung wegfallen. Notwendig ist er nur wenn ein Teil der Kämpfer benachteiligt ist (z.B. wenn ein Felire eine gute *Nachtsicht* hat und der Abzug Halbdunkel nur für die anderen gilt).

Situation	Abzug
Nahkampf	
Halbdunkel / schlechte Sicht	<i>Angriff</i> -2
Einsternis / Blindheit	Beh -4
Unter Wasser (bei guter Sicht)	Beh -2
Falsche Waffenhand	<i>AnPa</i> -2
Fernkampf	
Gegenstand – Wurfmalus (wenn Gegenstand nicht zum Wurf ausbalanciert)	<i>Angriff</i> -5

Falsche Paraden

Bewertung: Nur für Realisten

Effekt: verschiedene Nachteile bei Verwendung falscher *Paraden*

Jeder Waffe ist normalerweise eine (seltener zwei) *Parade*-Fertigkeiten zugeordnet. Die Verwendung einer anderen Paradeform ist nach den normalen Regeln nicht gestattet.

Wenn eine Gruppe eine realistischere Regelung benutzen will, dann kann sie diese Regel benutzen. Hier wird für jede Paradeform ein Nachteil genannt, wenn man diese Parade mit einer dafür nicht geeigneten Waffe einsetzt.

Die *Parade Ablenkend* führt die gegnerische Waffe aus der Zielrichtung heraus. Dafür benötigt sie natürlich eine entsprechende Führung und einen zusätzlichen Handschutz. Ist die Waffe dafür nicht geeignet, dann wird die *PA* um -3 erschwert.

Eine *Parade Waffenlos* ist genau genommen ein Ausweichen. Wenn die Waffe dafür nicht geeignet ist, dann wird durch diese Bewegung der übliche Schlagrhythmus durcheinander gebracht. Man benötigt nach der *PW* also noch zwei weitere **IP** (die *PW* kostet also insgesamt 4 **IP**) um wieder kampfbereit zu sein. Nach den Grundregeln gilt einfach ein -5 auf die **Schnelligkeit** der nächsten Kampfrunde.

Bei einer *Parade Blockend* muss die verwendete Waffe stabil genug sein um den Schlag aushalten zu können. Wenn eine Waffe nicht für eine *PB* geeignet ist dann besteht die Gefahr eines Bruches: Für jede einzelne *PB* muss die Waffe eine Bruchprobe ablegen (Seite KO-3).

Patzer

Bewertung: neutral

Effekt: unterschiedliche Nachteile bei schlechten Angriffen oder Paraden

Die übliche Regelung bei einer natürlichen 1 auf 1W20 ist ein automatischer Abzug von -5 auf das Gesamtergebnis. Darüber hinaus gibt es aber erst mal keine zusätzlichen Nachteile, insbesondere kann die Probe bei einer hohen Grundfertigkeit immer noch gelungen sein – auch wenn das eher selten der Fall sein wird.

Wenn man diese optionale Regel verwendet, dann wird aber ein zusätzlicher Nachteil wirksam. Dieser Nachteil kann entweder ausgewürfelt oder vom SL passend zur Situation festgelegt werden. Dies führt zu etwas mehr Überraschung und Realismus im Spiel und kann auch die Kämpfe insgesamt abkürzen, aber der einzelne Schlag kann dadurch aufwendiger werden.

Die Patzertabelle gilt für Angriff wie Parade gleich. Der genaue Effekt des Patzers wird in diesem Beispiel mit 1W6 bestimmt. Die Tabelle ist aber nur ein Beispiel und man könnte genauso zwei verschiedene und detailliertere Patzertabellen für Angriff und Verteidigung mit jeweils 1W20 entwerfen und verwenden.





Wurf (1W6)	Wirkung
1	Waffe nicht mehr richtig in der Hand. Für alle Aktionen in dieser und der nächsten Kampfrunde 1 Behinderung extra.
2	Abzug -4 auf die nächste Waffenaktion (<i>Angriff</i> oder <i>Parade</i>)
3	Gleichgewicht verloren. 3 IP zahlen bis wieder einsatzfähig.
4	Ge-Probe 20 oder Waffe aus der Hand geschlagen
5	Gegner erhält Gelegenheitsangriff für 3 IP (<i>Angriff</i> -3). Dieser kann aber auf die Chance verzichten.
6	Waffenbruch-Probe. Alternativ ein neuer Wurf und zweites Ergebnis zählt. Wenn dann wieder 6 geworfen wird, zerbricht die Waffe.

Schwere Schäden

Bewertung: Nur für Realisten

Effekt: beschreibt besondere Folgen einer lebensgefährlichen Verletzung

Nach den Grundregeln ist ein Charakter auch nach einer fast tödlichen Verletzung wieder genesen, sobald die **Konstitution** und die **Lebenspunkte** wieder geheilt sind. In der Realität hat eine solche Verletzung aber oft bleibende Folgen – zumindest bis man auf einen Heiler mit sehr starker Magie trifft.

Falls die Spielgruppe einen entsprechenden Realismus wünscht, dann muss nach jedem Kampf mit lebensgefährlichen Wunden überprüft werden, ob diese Wunde einen Schweren Schaden hinterlässt.

Für jede angefangene 5 Punkte **Ko**-Abzug wird dazu eine

einen entsprechenden Abzug auf die Proben.

PE	Auswirkung
<=0	Charakter ist Querschnittsgelähmt (zählt als drei Doppelschäden Arm, Bein, Körper) und seine Sprachfähigkeit ist maximal +1 (weiterer Schaden). Dieses Ergebnis ist nur möglich bei einem Patzer und/oder niedriger Ko .
1-3	Charakter ist Querschnittsgelähmt (zählt als drei Doppelschäden Arm, Bein, Körper).
4-6	Entweder beide Beine oder beide Arme sind funktionslos – je nach Kampfsituation und SL-Entscheidung. (zwei Doppelschäden)
7-9	Ein Glied ist ausgefallen. Ob es sich um einen Arm oder ein Bein handelt und ob es gelähmt (1 Schaden), verkrüppelt (1 Doppelschaden) oder abgeschnitten (1 Dreifachschaden) ist hängt von der Kampfsituation und SL-Entscheidung ab.
10-12	schwerer motorischer Schaden: Schnelligkeit -5 mit allen entsprechenden Auswirkungen auf die Initiative. Die EP -Kosten von Fertigkeiten sind nicht betroffen, wohl aber zählt der Abzug -5 auch auf alle körperlichen Proben inkl. Kampfproben.
13-15	Eine teilweise Lähmung in einem Körperteil führt dauerhaft zu 3 Behinderungen (d.h. -3 auf alle körperlichen Proben).
15-17	Flashback: in allen ähnlichen Situationen muss eine In -Probe (ZW je nach Umfang der Ähnlichkeit) bestanden werden oder der Charakter fällt für 2W20 IP in eine Kampfstarre .
18-20	eine schwere Narbe reduziert Ch um 1 Punkt und bringt auch eine Behinderung auf alle körperlichen Aktionen.

Konstitutions-Probe gewürfelt und das schlechteste Probenergebnis wird dann auf der Tabelle für schwere Schäden nachgeschlagen.

Ein Charakter mit einem Grundwert **Ko** 14, der durch Wunden auf **Ko** 3 reduziert wurde, muss also dreimal würfeln. Allerdings hat er auf alle drei Proben einen Bonus +1 aufgrund seiner normalerweise hohen **Konstitution**.

Ein Charakter mit einer niedrigen **Konstitution** hat hierbei auch

21+	keine Schäden entstanden
-----	---------------------------------

Alle Auswirkungen sind Beispiele und können vom Spielleiter gegen ähnlich schwere aber besser zur Situation der Verwundung passende Schäden ausgetauscht werden. So wird es bei einem Giftgasangriff wohl selten zu einem abgeschlagenen Arm kommen, dafür aber häufiger zu Lungenschäden (unregelmäßige unterschiedliche **Ko**-Proben oder Hustenanfälle). Der Spielleiter kann deshalb jeden der oben genannten Effekte durch einen anderen ungefähr gleich schädlichen Effekt austauschen, damit die Art des Treffers besser dargestellt wird.

Der Begriff **Schaden** in der Tabelle bezieht sich direkt auf den Zauberspruch *GROßE HEILUNG*, mit dem solche Effekte geheilt werden können. Mehrere einzelne **Schäden** können dabei nacheinander geheilt werden, während **Doppelschäden** oder **Dreifachschäden** mit einer einzelnen starken Spruchwirkung geheilt werden müssen. Wenn eine Auswirkung die **Schäden** nicht speziell benennt, dann sind alle gelisteten Effekte eines Ergebnisses zusammen ein einzelner **Schaden**.





Optionale Kampfregeln

ANARION

KO-4

Schwere Treffer

Bewertung: Neutral

Effekt: Strafe bzw. erhöhter Schaden in Spezialsituationen

Schon der Versuch einer *Parade* lenkt einen Angriff meistens leicht ab und verhindert üblicherweise das exakte Treffen der empfindlichsten Punkte. Es kommt aber auch zu Situationen, in denen durch Überraschung, fehlende **IP** und **AP** oder allgemein aus der Situation heraus keine *Parade* möglich ist.

In so einem Fall zählt der betreffende Angriff als ein Schwerer Treffer. Jeder schwere Treffer erhält automatisch einen Schadensbonus +1W6, da eine empfindliche Körperstelle direkt getroffen wurde. Für diesen Zusatzschaden ist der Rüstungsschutz wirkungslos – auch dann, wenn der Gesamtschaden der Waffe normalerweise nicht durch den RS hindurch gekommen wäre.

Ein Schwerer Treffer kann aber auch durch sehr hohe Angriffswerte, Patzer oder andere Effekte entstehen.

Waffenbruch

Bewertung: für Realisten

Effekt: Gefahr eines Waffenverlustes im Kampf

Bei regelmäßiger Waffenpflege ist ein Zerbrechen der Waffe im Kampf eher unwahrscheinlich. Allerdings hat man nicht in jeder Kampagne immer die Möglichkeit einer guten Waffenpflege. In einer Kampagne mit schlechter Ausrüstung kann man diese Regel einsetzen.

Jede Waffe hat einen Bruchwert, der bei neuen Waffen durchschnittlicher Qualität üblicherweise zwischen -5 und -2 liegt. Bei guter Qualität oder magischen Waffen kann dieser Wert auf bis zu +2 ansteigen.

Solange der Bruchwert einer Waffe bei -7 oder besser liegt, wird eine Bruchprobe normalerweise nur einmal nach jedem Kampf abgelegt – mit einem solchen Bruchwert besteht normal keine Chance das die Waffe zerbricht und man muss den Spielfluss nicht unnötig bremsen. Sobald der Bruchwert dagegen einen Wert von -9 oder schlechter erreicht hat, ist eine Bruchprobe auch mitten im Kampf möglich – üblicherweise alle 10 Kampfrunden. Dabei wird aber über mehrere kurze Kämpfe zusammengezählt, d.h. wenn ein Kampf schon nach 8 Kampfrunden zuende war, dann wird die Bruchprobe in der 2. Kampfrunde des darauf folgenden Kampfes fällig. Außerdem kann eine Bruchprobe durch Patzer oder nach SL-Entscheidung auch zusätzlich notwendig werden.

Eine Bruchprobe ist ein Wurf mit 1W20 plus (oder besser gesagt minus) dem Bruchwert der jeweiligen Waffe. Das Ergebnis wird dann auf der folgenden Tabelle überprüft, wobei ein Patzer die üblichen -5 bewirkt und der Spielleiter auch einen zusätzlichen Abzug durch die Situation geben kann. Das ist z.B. der Fall wenn ein Degen von einer schweren Axt getroffen wird oder ein Schwert beim Angriff durch den ausweichenden Gegner auf einen Stein prallt.

Ergebnis	Wirkung
-7 oder tiefer	Waffe zerbricht.
-6 bis -5	Waffe extrem beschädigt. Bruchwert -3
-4 bis -1	Waffe schwer beschädigt. Bruchwert -2
2 bis 5	Waffe beschädigt. Bruchwert -1
6 bis 10	Waffe verliert zeitweise Festigkeit. Bruchwert -1 bis zur nächsten Waffenpflege (üblicherweise nach spätestens 2 Kämpfen).
11 und höher	Keine Wirkung

Alle Bruchwert-Veränderungen addieren sich. Eine Waffenpflege dauert ca. 10 Minuten und erfordert im Fall einer zeitweisen Beschädigung (Ergebnis 6-10 bei einem früheren Kampf) eine Probe auf eine zur Waffe passenden Fertigkeit wie *Schmiedekunst* oder *Holzverarbeitung*. Sie hebt alle vorübergehenden Abzüge der Waffe auf, aber keine dauerhafte Beschädigung.





KS Kampfstile

Jeder Charakter kann mit Waffen zuschlagen - aber was den wahren Kämpfer vom Dilettanten unterscheidet ist sein *Kampfstil*.

Es gibt unzählige verschiedene *Kampfstile* mit den verschiedensten Waffen. Einige Meisterkämpfer entwickeln auch eigene *Kampfstile* anstelle der von den klassischen Kampfschulen gelehrtten Vorgaben.

Jeder Kampfstil ist eine Summe aus Bewegungsformen, Haltung und Schlagtraining und kann unterschiedliche Vorteile bringen. Allerdings lässt sich so gut wie gar kein *Kampfstil* mit einem anderen kombinieren, da man nicht gleichzeitig verschiedene Bewegungsformen nutzen kann. Bis auf wenige Ausnahmen kann man deshalb immer nur einen *Kampfstil* gleichzeitig einsetzen, wobei ein Wechsel zwischen zwei *Kampfstilen* 4 IP kostet. Ein solcher Wechsel kann sich aber durchaus lohnen – wenn man z.B. nach einer schweren Verletzung von einem offensiven auf einen defensiven *Kampfstil* wechselt.

Kampfstile unterscheiden sich dabei in ihrer Art und Stärke. Die einfachen Grundtechniken (GT) können von allen Charakteren gelernt werden, geben aber als Listenfertigkeiten mit maximal 4 Punkten auch nur begrenzte Vorteile. Erweiterte Techniken (ET) können nur von Gilden mit mindestens einer grundlegenden Kampfausbildung erlernt werden, geben aber schon 5 Vorteile. Die Meistertechniken (MT) als Listenfertigkeiten mit 7 Werten können nur noch von den wenigen Gilden trainiert werden, die einen guten Teil ihrer Zeit für Kampftraining aufwenden.

Die Anzahl der vergünstigten *Kampfstile* und die genauen Grenzen der Ausbildungsschwerpunkte der jeweiligen Gilden findet man auf Seite CG-3.

Jede Waffengruppe hat ihre eigenen *Kampfstile*, die jeweils die Vorteile der entsprechenden Waffen verstärken.

So geben Axt- *Kampfstile* häufig

einen größeren Schaden auf Kosten

langsamerer Schläge, während Schwerter gezielter oder schneller zuschlagen. Damit ist die Axt im Kampf gegen einzelne schwere Gegner im Vorteil, während das Schwert im Kampf gegen mehrere oder erfahrenere Gegner im Vorteil ist.

Einige *Kampfstile* können sogar nur mit ganz bestimmten Waffen anstelle aller Waffen einer Fertigkeit eingesetzt werden.

Wenn bei einem Kampfstil angegeben ist das er nur für

Zweikämpfe geeignet ist und der Charakter diesen Trotzdem im Kampf gegen mehrere Gegner einsetzt, dann muss er einen Gegner als Hauptgegner angeben. Solange bis dieser Gegner besiegt ist oder der Kampfstil gewechselt wird, hat der Charakter eine -5 auf die Paraden gegen die anderen Angreifer.

Darüber hinaus gibt es noch einige *Kampfstile*, die ein eher unterstützendes Training beinhalten. Dies sind keine echten *Kampfstile* im Sinne von Kampftechniken, aber zur einfacheren Verwaltung benutzen sie ebenfalls diese Regeln. Solche Pseudo-Kampfstile können mit nahezu allen anderen *Kampfstilen* kombiniert werden, da sie lediglich sekundäre Aktionen verbessern. Dies ist auch jeweils in der Beschreibung des *Kampfstils* angegeben.

Jeder Spieler kann für seinen Charakter entscheiden, ob er für eine Waffe mehrere *Kampfstile* erlernt oder aber für verschiedene Waffen je einen *Kampfstil*. Da je nach Gilde nur eine begrenzte Anzahl an günstigen *Kampfstilen* gelernt wird und weitere *Kampfstile* deutlich teurer werden, haben oft nur die Charaktere mit Schwerpunkt Kampf mehrere *Kampfstile* pro Waffe. Andere Charaktere sind meistens froh, überhaupt einen *Kampfstil* günstig trainieren zu können.

Ob man bei zwei verfügbaren *Kampfstilen* beide aus derselben Waffengruppe wählt oder sie für verschiedene Waffen trainiert hängt oft von der Zielsetzung des Charakters ab. Normalerweise hat man höchstens drei Waffen intensiv trainiert – eine Nahkampfwaffe, eine Fernkampfwaffe und eventuell noch eine kleine Waffe für Notfälle. Wenn man nun für die Nahkampfwaffe einen offensiven und einen defensiven *Kampfstil* trainiert, dann kann man je nach Kampfontwicklung seine Vorteile im Spiel dem aktuellen Bedarf anpassen. Dafür fehlen einem dann aber die Vorteile eines *Kampfstils* bei der Fernkampfwaffe.

Am Anfang dieses Teilkapitels werden die normalen *Kampfstile* beschrieben. Dahinter folgen aber mit getrennten Beschreibungen zuerst die *Kampfstile*, die für bestimmte Rassen oder Gilden reserviert sind, und dann wiederum die *Kampfstile* für die verschiedenen Tiere und Monster.





Beschreibungen der Kampfstil-Vorteile

Es gibt drei verschiedene Gruppen von Vorteilen in den *Kampfstilen*: Die allgemeinen Vorteile, die allgemeinen Schlagformen und die speziellen Schlagformen. Natürlich ist nicht mit jeder Waffe jede Schlagform möglich, aber diese Sortierung wird durch die einzelnen *Kampfstile* einer Waffe entschieden.

Allgemeine Vorteile

Am einfachsten zu Beschreiben sind die allgemeinen Vorteile. Hier ist normalerweise ein Wert oder eine Aktion genannt und dahinter steht dann ein einzelner Bonus. Diese Bonuspunkte gelten dann immer allgemein und können zu allen anderen Handlungen hinzugezählt werden.

Wenn also in einer Zeile *Angriff + 1* steht, dann wird diese +1 zu allen Angriffen inklusive der verschiedenen Schlagformen dieses *Kampfstils* addiert. Andere mögliche Vorteile beziehen sich auf eine oder mehrere *Paradefertigkeiten*, auf Schaden oder auf die **IP**-Kosten einer Handlung. Im letzteren Fall ist die Bezeichnung dieser Handlung identisch mit der Bezeichnung in der Initiativtabelle.

Eine besondere Form der allgemeinen Vorteile sind die Glückswirkungen. Diese Wirkungen gelten ebenfalls für alle möglichen Aktionen, aber sie haben bestimmte Würfelergebnisse als Bedingung. Diese Bedingungen werden in Klammern hinter dem jeweiligen Bonus genannt, wobei es zwei Varianten gibt: (nat 20) oder (PE>19).

Die Abkürzung nat steht dabei für natürlich und bezeichnet die mit 1W20 gewürfelte Zahl ohne Plus- oder Minuspunkte. Eine Angabe „Glückstreffer Schaden +1W6 (nat 19-20)“ bedeutet also: Jedes Mal wenn ein Angriffswurf auf dem 1W20 eine 19 oder 20 zeigt, wird +1W6 zum Schaden der jeweiligen Aktion addiert. Wenn ein spezieller Schlag ohne Schadenswirkung durchgeführt wurde, verfällt der Schadensbonus auch.

Das PE># bedeutet dagegen, dass der Effekt eintritt sobald der PE der Angriffsprobe inklusive aller Fertigkeiten und Vorteile größer geworden ist als die angegebene Zahl. Bei einem Eintrag „Rüstungsloch RS/2 (PE>23)“ bedeutet dies, dass der Rüstungsschutz des Gegners immer halbiert ist, wenn der Angriffswurf einen PE von 24 oder höher hat. Derartige Vorteile werden natürlich immer häufiger erreicht, wenn die passende Angriffsfertigkeit höher trainiert wird.

Allgemeine Schlagformen

Die allgemeinen Schlagformen haben alle die gleiche Schreibweise. Nach einem Namen für den Schlag kommt eine Klammer mit zwei oder mehr Werteveränderungen bei diesem Angriff. Diese Veränderungen gelten immer nur für diese eine Schlagform, wobei keine Schlagform mit einer anderen kombiniert werden kann. Wenn in einem Kampfstil mehrfach derselbe Name für eine Schlagform (mit unterschiedlichen Werten dahinter) steht, dann kann doch immer nur einer dieser Schläge benutzt werden und die Änderungen nicht addiert werden.

In den Klammern steht A für Angriff, S für Schaden und P für alle Paraden. PA/PB/PW bezieht sich dagegen immer auf die spezielle Paradefertigkeit. Mit I ist die Anzahl der Initiativepunkte **IP** für diesen speziellen Angriff gemeint – die Basiszahl steht bei der jeweiligen Waffengruppe in der Initiativtabelle auf dem Kampfblatt jedes Charakters.

Eher selten sind Schlagformen mit G, womit die Anzahl der Gegner gemeint ist. Hierbei ist die Zahlenangabe absolut, d.h.

Mehrfachangriff (2xA-1, 1G, I=9) bedeutet das man für 9 IP zwei Angriffe mit je -1 Abzug bekommt, diese Angriffe aber auf einen Gegner gehen müssen. 1-3G bedeutet dagegen, dass der Schlag nach Wahl im Kampf mit einem, zwei oder drei Gegnern eingesetzt werden darf, während 2G verlangt dass die Wirkung nur in einem Kampf mit genau zwei Gegnern möglich ist und dann auch auf beide verteilt werden muss.

Manchmal sind bei den Schlagformen keine absoluten Zahlen, sondern relative angegeben. In solchen Fällen ist oft ein Maximum genannt, denn ohne Maximumangabe kann dies beliebig oft gemacht werden. Ein Wuchtschlag (S+2 pro I+1, max+8) bedeutet, dass man für jeden zusätzlichen IP Zeitaufwand zum Ausholen zwei zusätzliche Schadenspunkte beim Treffer machen kann – allerdings höchstens Schaden +8 für dann IP+4.

Die Schlagform Wuchtschlag (S+3 pro I+2) bedeutet dagegen, dass man so oft I+2 zahlen kann wie man die Punkte hat, um jedes Mal die drei Extra-Schadenspunkte zu erhalten. Wenn man dies zusammen mit einer hohen **AP**-Zahlung zur Beschleunigung einsetzt, dann kann der Schaden im Trefferfall sehr hoch werden.

Spezielle Schlagformen

Mit den speziellen Schlagformen will ein Charakter im Kampf etwas anderes Erreichen als einen normalen Angriff mit Schaden. Diese Schlagformen haben deshalb einen genau definierten Namen zusammen mit irgendeiner Kennziffer zur Effektbestimmung. In den Charakterblättern wird deshalb bei jeder Zeile immer eine Kurzbeschreibung des Schlages stehen, aber aus Platzgründen wurde hier im Regelwerk darauf verzichtet. Alle Beschreibungen zu den speziellen Schlagformen folgen hier in alphabetischer Reihenfolge.

Alle Paraden erlaubt

Wenn diese Option in der *Kampfstil*-Liste gelernt ist, dann kann der Charakter ohne Nachteile zwischen allen drei *Paraden* wählen, wenn er einen Angriff abwehren will.

Axtschild RS + x

Der Charakter hat gelernt, bei der Abwehr des Angriffes das Blatt der Axt ähnlich wie einen Schild einzusetzen. Wenn ein Schlag trifft, dann gilt der Bonus auf den Rüstungsschutz automatisch. Die Option kann nicht mit einem echten Schild kombiniert werden.

Beinschlag -x

Mit einem Beinschlag versucht man im Wesentlichen, den Gegner durch einen Treffer am Bein Bewegungsunfähig zu machen. Es wird ein normaler Schlag mit einem Abzug -x auf den Angriff durchgeführt und auch der Schaden normal bestimmt und abgezogen. Anschließend muss der Getroffene aber eine **Ko**-Probe ablegen, deren Ergebnis mindestens genauso hoch sein muss wie der erhaltene Schaden. Schlägt diese Probe fehl, dann stürzt der Getroffene und muss erst wieder aufstehen um den Kampf fortzusetzen. Solange er am Boden liegt hat er die üblichen Abzüge seiner Situation.





Doppelangriff A-x, IP+

Für einen Doppelangriff benötigt ein Charakter zwei gleiche oder kombinierbare Waffen. Der Kämpfer kann dann zwei Angriffe würfeln, die aber beide mit dem angegebenen Angriffsabzug belegt sind. Für beide Angriffe zusammen werden aber nur die IP eines Angriffes plus die Extra-IP-Kosten gezahlt. In einigen Kampfstilen ist der Doppelangriff eingeschränkt auf ein Ziel – dies ist dann aber angegeben. Ohne Begrenzung können die Angriffe auf verschiedene Gegner gezielt werden.

Doppelparade x

Wenn man mindestens zwei Angriffe von zwei verschiedenen Gegnern erwartet, kann man jede seiner Paraden vor dem Wurf zu einer Doppelparade erklären und beide Angriffe mit einem Wurf versuchen zu parieren. Danach wird eine ganz normale Parade gewürfelt. Erfolgt der zweite Angriff innerhalb der angegebenen Zeitspanne x nach diesem ersten Angriff, dann gilt der Wert der ersten Parade auch für diese zweite Parade. Die zweite Parade wird dabei ganz normal gewertet, d.h. als ob man zwei Würfe mit demselben Ergebnis hätte.

Man geht also das Risiko ein, bei einem schlechten Wurf durch beide Angriffe verletzt zu werden und gewinnt die **IP** die sonst für die zweite Parade benötigt werden.

Doppelgeschoss - x

Dies ist eine Technik, die mit einigen Waffen zwei gleichzeitige Fernkampfangriffe auf ein bestimmtes Ziel erlaubt. Bei Bögen werden zwei Pfeile aufgelegt, bei Wurfmessern nimmt man zwei gleichzeitig in die Hand usw.

Das Nachladen dauert +50% mehr Zeit, d.h. das Auflegen von zwei Pfeilen dauert 6 **IP** statt der normalen 4 **IP**. Der Angriff selber benutzt wieder die normalen **IP**-Kosten für einen Angriff, würfelt aber zweimal. Das Ziel muss diese zwei Angriffe dann auch getrennt voneinander parieren.

Die -x wird dabei von beiden Angriffen abgezogen, d.h. man bezahlt den Zeitgewinn mit schlechteren Angriffswerten für beide Angriffe.

Entwaffnung -x

Ein Entwaffnungsschlag mit dem Abzug -x auf den Angriff verursacht keinen Schaden. Aber bei einer fehlgeschlagenen *Parade* muss das Ziel eine **Ge**-Probe auf denselben Zielwert wie die *Parade* ablegen, oder ihm wird die Waffe aus der Hand geprellt. Diese **Ge**-Probe ist schon bei niedrigen Angriffswerten sehr schwer, man sollte also auf eine gute *Parade* hoffen.

Fesselung -x

Mit verschiedenen Waffen wie Netzen, Peitschen oder Lasso und ähnlichem kann man versuchen, den Gegner zu fesseln. Das -x wird in diesem Fall vom *Angriff* abgezogen, aber wenn die *Parade* fehlschlägt dann muss das Ziel eine **Ge**-Probe gegen den Angriffswert ablegen oder wird gefesselt. Je nach Art der Waffe ist das Ziel dann Bewegungs- und/oder Kampfunfähig.

Finte +x

Mit einer Serie von Finten versucht man, sich bessere Trefferchancen zu geben und den Gegner abzulenken. Der Gegner muss auf jede der Finten reagieren (d.h. versuchen zu parieren), bis er die Finte durchschaut.

Der Angreifer wählt die Anzahl seiner Finten aus. Daraufhin würfelt das Ziel 1W6 +x, um festzustellen nach wie vielen Finten es das Manöver durchschaut. Ist das Ergebnis dieses Wurfes kleiner oder gleich der Anzahl der Finten, dann bleiben die Finten wirkungslos. Hat das Ziel dagegen ein höheres Ergebnis als die Anzahl der Finten,

dann ist es durch die Finten durcheinander gekommen und hat einen Abzug auf die *Parade* des folgenden echten *Angriffes*.

Der Angreifer zahlt immer so viele **IP** wie er Finten gemacht hat. Die Anzahl der Finten ist auch der Abzug auf die gegnerische *Parade* im Erfolgsfall. Die **IP**-Zahlung des Zieles ist dagegen der kleinere Wert aus dem Würfelwurf und der Anzahl der durchgeführten Finten. Der folgende echte *Angriff* und seine *Parade* müssen immer zusätzlich gezahlt werden.

Eine Finte ist für den Angreifer also eine bessere Trefferchance gegen die Gefahr einen **IP**-Vorsprung zu verlieren. Die Finten können mit **AP** beschleunigt werden, aber dies hat keinen Einfluss auf den Wurf des Gegners. Der Gegner kann natürlich auch seine Paraden auf die Finten beschleunigen.

Gelegenheitsangriff

Ein Gelegenheitsangriff (abgekürzt GA) ist üblicherweise mit denselben Werten versehen wie eine allgemeine Schlagform, aber er kann niemals absichtlich angesagt werden. Vielmehr gibt es einige Situationen in denen ein Kämpfer die Möglichkeit eines Gelegenheitsangriffes zugeteilt bekommt – üblicherweise bei gegnerischen Patzern, Fluchtmanövern oder besonderen Angriffen. Dementsprechend ist es meistens der Gegner, der den Gelegenheitsangriff aufgrund der gewählten Aktion erhält.

In so Fall kann der jeweilige Gegner einen solchen Angriff versuchen oder sich dagegen entscheiden – üblicherweise kosten Gelegenheitsangriffe 3 **IP** und einen Abzug -5 auf den Angriff.

Geschossabwehr + x

Ein vom Ziel rechtzeitig bemerkter Fernkampfangriff kann normalerweise nur durch ausweichen, d.h. eine *PW*, abgewehrt werden. Dies hat natürlich Probleme wenn man jemanden hinter sich weiß oder einfach kein Platz da ist. Aus diesem Grunde besteht auch die Möglichkeit, nach dem Geschoss zu schlagen.

Dies ist schwer (siehe KF-3), aber einige *Kampfstile* trainieren genau dies. Die Geschossabwehr ist ein Bonus auf einen solchen Waffeneinsatz gegen ein fliegendes Geschoss. Das Geschoss muss dabei in Reichweite der Waffe sein, aber es muss nicht auf den Waffenträger selber gezielt sein. Manchmal benötigt man zusätzliche *Sinne*-Proben um das Geschoss zu sehen.

Improvisierte Waffe x

In einigen Kampfstilen des Waffenlosen Kampfes kann man seinen Schaden durch improvisierte Waffen wie Stuhlbeine oder Flaschen verbessern. Normalerweise ist der Schaden einer solchen improvisierten Waffe gering, aber bei den entsprechenden *Kampfstilen* gilt der dort stehende Schadenswert x.

Kritischer Schlag x

Mit einem kritischen Schlag versucht man eine besonders empfindliche Körperstelle des Gegners zu treffen. Die Kennziffer x gibt dabei den maximalen Effekt an, man kann aber auch freiwillig eine einfachere Stelle aussuchen. Ein Kampfstil mit „Kritischer Schlag 3“ könnte also je nach Charakterentscheidung auch als „kritischer Schlag 1“ versucht werden.

Ein kritischer Schlag kostet x mehr **IP** als ein normaler Angriff und hat auch einen Abzug x auf den *Angriffswurf*. Bei einem Erfolg muss das Ziel mit 1W6 höher als x würfeln. Schafft der Gegner dies nicht, dann zählt der Treffer als Schwerer Treffer (KO-3, +1W6 Schaden) und der Gegner verliert zusätzlich 2W6 **IP**.





KO-Schlag x

Mit einem KO-Schlag versucht man den Gegner nicht zu verletzen, sondern zu betäuben. Aus diesem Grunde wird bei diesem Schlag keinerlei Schaden auf den **Lebenspunkten** angerichtet, sondern x Mal der durch die Rüstung gekommene Schaden von der **Ausdauer** abgezogen. X kann hierbei Werte von eins bis zwei haben – womit man einen Gegner nicht nur schnell bewusstlos schlagen kann, sondern auch bei Verwendung der Beschleunigungsregeln schnell seine Eingriffsmöglichkeiten in den Kampf reduzieren kann.

Kampfdiebstahl – x

Dies ist eine Spezialaktion, bei der ein Dieb während des Kampfes versucht etwas aus den Taschen des Gegners zu entwenden. Das Ziel hierbei ist aber eher seltener eine Geldbörse, sondern häufiger die für den schnellen Notfalleinsatz locker im Gürtel steckenden Hilfsmittel wie Phiolen mit Heiltränken, Reservewaffen oder ähnliches.

Eine solche Aktion erfordert eine gelungene *Stehlen*-Probe mit dem Malus –x und dauert üblicherweise doppelt so lange wie eine entsprechende Aktion (z.B. Waffe ziehen) mit der eigenen Ausrüstung. Bei einem schlechten PE des *Stehens* hat das Ziel oft einen Gelegenheitsangriff.

Lähmender Schlag x

Ein lähmender Schlag zielt auf bestimmte Nervenpunkte, um den Gegner kurzzeitig zu lähmen. Kampfstile mit dieser Technik enthalten auch Schulungen, wo diese Nervenpunkte bei den verschiedenen bekannten Rassen und Monstern zu finden sind. Aber natürlich kann man nicht alle selteneren Wesen erfassen – beim Kampf gegen exotischere Wesen kann der Spielleiter eine entsprechende Probe auf *Tierkunde* etc. verlangen, bevor er diesen Schlag zulässt.

Wird der Schlag nicht pariert, dann verursacht er anstelle eines normalen Schadens einen Verlust von $xW6$ **IP**. Überzählige **IP** werden in der folgenden Kampfrunde abgezogen.

Messerhand (Nachladen I=4)

Eine Messerhand (und alle äquivalenten Formen einer Wurfaffen-Hand) ist nichts anderes als eine Sammlung von Wurfgeschossen in der zweiten Hand, damit man diese Geschosse ohne weitere Nachlade-Kosten werfen kann. Die verschiedenen Varianten unterscheiden sich lediglich in der Anzahl der Geschosse und in der Frage, wie lange das Ersetzen der Hand nach dem letzten Wurf dauert.

Im Falle einer Messerhand hält man dort 6 kleine Wurfmesser. Wenn man einen passenden Halter an seiner Kleidung trägt, dann kann man eine komplette neue Messerhand mit 4 **IP** ziehen. Ohne die speziellen Halter muss man alle Messer einzeln zu den entsprechenden Kosten ziehen.

Prellschlag x

Bei einem Prellschlag versucht man dem Gegner durch eine entsprechende Form des Angriffes zusätzlich zum normalen Schaden auch Ausdauer zu entziehen. Aus diesem Grunde wird ein Anteil x des durch die Rüstung gekommenen Schadens zusätzlich von den **AP** abgezogen – üblicherweise ein Viertel oder ein Drittel (abgerundet).

Rüstungsspalter x

Der Rüstungsspalter ist eine Waffenfähigkeit, die automatisch und zusätzlich zu den anderen Schlägen zum Einsatz kommen kann. Die Kennziffer ist üblicherweise ein Faktor 4x, kann aber auch 5x oder (selten) 3x betragen.

Wann immer der ausgewürfelte Schaden mehr als das angegebene Vielfache des gegnerischen Rüstungsschutzes ist, wird die Rüstung des Zieles dauerhaft halbiert (aufrunden). Bei einer Standardrüstung mit $RS=4$ und dem Faktor 4x muss also eine Waffe mit einem Schlag mehr als 16 Schadenspunkte anrichten um diese Rüstung zu beschädigen. Bei einer Streitaxt mit einem Schadenswurf von $2W6+10$ passiert dies selbst ohne Wuchtschläge sehr häufig.

$RS=4$ ist aber auch nur für bewegliche Charaktere ohne Kampfabichten ein Standard, Ritter und Söldner tragen üblicherweise Rüstungen mit $RS=7$ oder höher. Hier müsste eine Waffe mit einem Schlag schon mindestens 29 Punkte erreichen, was ohne Wuchtschläge selten ist.

Rundschlag A, I

Bei einem Rundschlag dreht der Charakter seinen ganzen Körper mit viel Schwung, um mit der Waffe alle Leute anzugreifen, die direkt in seiner Nähe stehen – egal ob Freund oder Feind. Diese Aktion kostet die jeweils angegebene **IP**-Zahl.

Sobald der Charakter zum Rundschlag ausholt, können alle betroffenen Wesen entscheiden ob sie schnell (1 **IP**) zurückspringen oder aber den Angriff normal parieren. Wenn Sie zurückspringen dann haben sie sich erst einmal aus dem Nahkampf gelöst, was allen Seiten danach andere Optionen gibt. Insbesondere ist dann eine Flucht ohne Gelegenheitsangriff oder ein Fernkampfangriff ohne Kampfmenge-Regeln möglich.

Wenn der Rundschlag ausgeführt wird, dann würfelt der Spieler einen Angriff mit dem angegebenen Abzug. Alle möglichen Ziele müssen dann eine Parade gegen diesen einen Wert durchführen und gegebenenfalls den normalen Schaden abziehen.

Schwanzwaffe A–x, I=

Ein Schiriak-Tzah kann mit einer in der Schwanzhand gehaltenen Waffe einen schnellen Angriff versuchen, für den der jeweils angegebene Angriffsabzug gilt. Die notwendigen **IP**-Kosten sind auch jeweils angegeben. In der Schwanzhand kann aber keine beliebige Waffe gehalten werden, sondern nur spezielle Konstruktionen. Üblicherweise sind dies spezielle schwere Dolche.

Stabwirbel x

Bei einem Stabwirbel dreht man den Kampfstab oder die Stangenwaffe vor dem eigenen Körper und erzeugt so eine Art Wand gegen Fernkampf- und leichte Nahkampfangriffe. Der besondere Vorteil dieses Parademanövers besteht darin, dass auch eine Vielzahl von Angriffen wie z.B. die Pfeile einer Schützenreihe dadurch abgefangen werden können. Außerdem wirkt diese Abwehr nicht nur für den Kämpfer, sondern auch für alle die direkt neben oder hinter ihm stehen.

Der Verteidiger würfelt dazu eine ablenkende Parade, deren Wert für die Dauer des Stabwirbels auf alle Angriffe gilt. Nur diejenigen Angriffe mit höheren PEs kommen durch den Stabwirbel durch. Ist der Pfeil auf den Charakter selber gezielt, dann trifft er und der Stabwirbel ist unterbrochen. War er dagegen auf eine Figur neben oder hinter ihm gezielt, dann hat diese eine zusätzliche Paradechance gegen diesen Angriff.

Der Stabwirbel kann für maximal x **IP** aufrechterhalten oder früher beendet werden. Es ist nicht möglich zwei Stabwirbel direkt hintereinander durchzuführen, dazwischen muss eine andere Aktion oder mindestens 2 **IP** Pause liegen.





Spezialgeschosse

Es gibt eine ganze Reihe von Spezialgeschossen wie Brandpfeilen, Bolzen mit einer zerbrechlichen Phiole statt Metallspitze oder anderes. Diese Geschosse sind nicht so ausgewogen wie die normalen Kampfgeschosse und fliegen deutlich schlechter. Dies wird dadurch dargestellt, dass jedes derartige Geschoss einen Abzug auf den Angriffswurf hat. Wenn der Kampfstil des Schützen aber dieses Training enthält, dann wird dieser Abzug halbiert.

Schildstoß x (I=3)

Ein guter Kämpfer kann einen Schild nicht nur zur Erhöhung seines Rüstungsschutzes einsetzen, sondern seinen Gegner damit auch angreifen. Dies ist immer ein Angriff mit dem angegebenen Bonus anstelle der üblichen Waffenfertigkeiten.

Ein Schildstoß verursacht normalerweise lediglich 1W6+3 Schaden, ist aber auch schnell (IP=3 ist üblich).

Trefferfolge x

Eine Trefferfolge ist kein einzelner Angriff, sondern ein Bonus der durch eine mehr oder weniger lange Folge von Treffern entsteht. Jeder weitere Treffer erhöht die Werte des nächsten Angriffes wie angegeben, üblicherweise A+1 pro Treffer.

Dieser Bonus verfällt aber, sobald entweder eine spezielle Schlagform benutzt wird (allgemeine Schlagformen des Kampfstils sind erlaubt) oder aber ein Angriff nicht mehr als Treffer zählt.

Als Treffer im Sinne der Trefferfolge zählen dabei alle nicht parierten Angriffe sowie alle parierten Angriffe mit einem PE von 20 oder höher. Eine Trefferfolge wird also genau dann unterbrochen, wenn ein Angriff mit einem PE unterhalb von 20 pariert wird.

Unausgewogenen Gegenstand werfen -x

Ohne Training gilt beim Werfen eines nicht ausbalancierten Gegenstandes eine -5 auf den Angriffswurf. Einige *Wurfaffen-Kampfstile* reduzieren dies aber auf einen geringeren Malus.

Waffenwurf x

Normalerweise kann man eine Einhandwaffe nicht werfen – ein Schwert ist nun mal zu schwer um effektiv als Wurfaffe zu dienen. Mit dieser Schlagform kann man aber bei einem Abzug -x auf den Angriff trotzdem versuchen, die jeweilige Waffe auf eine kurze Entfernung doch zu werfen. Über Reichweite und Schaden entscheidet im Einzelfall der Spielleiter.

Waffenbrecher x

Kampfstile mit dieser Option können ihre normalerweise schweren Waffen so einsetzen, dass für die Waffen der Gegner eine erhöhte Gefahr eines Waffenbruchs besteht. Dies geschieht automatisch und bei allen eingesetzten Schlagformen und normalen Angriffen des jeweiligen Kampfstils.

Eine Waffenprobe ist immer dann erforderlich, wenn ein Angriff mit mindestens dem PE x erfolgreich pariert wird.

Waffenkombi Liste

Diese Option in einem Kampfstil bewirkt eine Ausnahme von der Regel, immer nur einen Kampfstil gleichzeitig einsetzen zu können. Dies kann zum Beispiel der Kampfstil eines Parierdolches sein, der zusammen mit anderen Waffen eingesetzt wird. Genauso gut kann es aber ein Kampfstil des Waffenlosen Kampfes sein, der bestimmte Spezialwaffen mit benutzen kann. Und letzten Endes kann es auch ein Training sein, das aus unterstützenden Handlungen besteht und nur nach den Regeln als Kampfstil definiert ist wie z.B. Kampfunterstützung (Gegenstände), was die IP-Kosten für Handlungen wie das Ziehen und Einsetzen eines Heiltranks reduziert.

Die Liste nennt immer alle Waffen oder Waffengruppen, die zusammen mit dem fraglichen Kampfstil eingesetzt werden dürfen. Für diese Waffen können dann auch die passenden Kampfstile erlernt und gleichzeitig eingesetzt werden.

Waffenschlag A-x

Mit dieser Fähigkeit führt der Kämpfer einen Schlag auf die Waffe des Gegners, um diesen aus seinem Schlagtakt zu bringen. Der Abzug gilt dabei auf den Angriffswurf. Wird dieser Schlag nicht erfolgreich pariert, dann verliert der Betroffene automatisch seine Kampfstilvorteile und kann entweder ohne Kampfstil weiterkämpfen oder aber die üblichen 4 IP zum Wechsel eines Kampfstils zahlen (erst sobald er seine nächste Aktion hat). Im letzteren Falle kann er entweder zu seinem alten Kampfstil zurückkehren oder aber es mit einem anderen Kampfstil versuchen.

Zurückdrängen -x

Bei einer Waffe mit großer Reichweite kann man diese benutzen, um den Gegner zurück zu drängen auf eine Entfernung wo er nicht effektiv angreifen kann. Solange man den Abzug -x auf alle normalen Angriffe akzeptiert, benötigt der Gegner einen unparierten Angriff, um überhaupt auf Nahkampferfernung heran zu kommen. Dieser erste unparierte Angriff kann dann noch keinen Schaden verursachen.

Sobald der Gegner im Nahkampf steht, kann man entweder in den normalen Nahkampf übergehen oder aber versuchen, ihn mit diesem Kampfmanöver wieder auf Entfernung zu bringen. Im letzten Fall nutzt man weiterhin die Schlagform zurückdrängen, aber der erste erfolgreiche Treffer macht nun ebenfalls keinen Schaden, sondern bringt den Gegner erneut aus dem Nahkampf heraus.







Axt



GT: Axtkampf (St)

- 1: Wuchtschlag (S+1, IP+1)
- 2: Geschossabwehr +3
- 3: *PB* +1
- 4: Wuchtschlag (S+2, IP+2)

ET: Axtwall (St)

- 1: Geschossabwehr +5
- 2: Doppelparade
- 3: *PB* +2
- 4: Geschossabwehr +8
- 5: Axtschild RS+1

ET: Axtschläge (St)

- 1: Wuchtschlag (S +3, IP+2)
- 2: Rüstungsspalter 4x
- 3: Waffenwurf -3
- 4: Wuchtschlag (S +2 pro IP +1, max +8)
- 5: Waffenbrecher 20

MT: Axtmeister (St)

- 1: Wuchtschlag (S +5 pro IP+2, max +15)
- 2: Axtschild RS+1
- 3: Waffenbrecher 16
- 4: *PB* +3
- 5: gezielter Wuchtschlag (S +6, A +2, IP+3)
- 6: *Angriff* +1
- 7: Axtschild RS+2

Kampfstab



GT: Stabkampf (Ge)

- 1: *PW*+1
- 2: Finte +0
- 3: Prellstoß 1/3
- 4: Rüstungsloch PE>24, RS/2

ET: Stabwehr (Ge)

- 1: *P*+1, alle *Paraden* erlaubt
- 2: *PW*+2
- 3: Stabwirbel 3 IP
- 4: Entwaffnung -5
- 5: Prellstoß 1

ET: Stabstöße (St)

- 1: Prellstoß 1/2
- 2: Lähmender Stoß 2W6 IP
- 3: Rüstungsloch PE>18, RS/2
- 4: *Angriff* +2
- 5: Schaden +2

ET: Stabschläge (Ge)

- 1: Waffenschlag A -1, Gegner Stil abgebrochen
- 2: Beinschlag *Angriff* -2
- 3: Rundschlag A-2, IP 12
- 4: Entwaffnung -5
- 5: *Angriff* +2

MT: Stabmeister (Ge)

- 1: *P*+2, alle *Paraden* möglich
- 2: Prellstoß 1
- 3: Entwaffnung -5
- 4: Lähmender Stoß 3W6 IP
- 5: *Angriff* +2
- 6: Rüstungsloch PE>16, RS/3
- 7: Stabwirbel 5 IP

Peitsche



GT: Peitschenkampf (Sc)

- 1: Entwaffnung -10
- 2: *Angriff* +1
- 3: Fesselung -10
- 4: Lähmender Schlag 1W6

ET: Peitschenfessel (Ge), lange Peitschen

- 1: Lähmender Schlag 1W6 IP
- 2: Entwaffnung -7
- 3: Fesselung -7
- 4: Beinschlag -5
- 5: *Angriff* +2

ET: Peitschenschläge (Ge), kurze Peitschen

- 1: Lähmender Schlag 2W6 IP
- 2: Entwaffnung -10
- 3: Prellschlag 1
- 4: *PW*+1
- 5: *Angriff* +1, Schaden +2

MT: Peitschenmeister (Ge)

- 1: Lähmender Schlag 2W6 IP
- 2: Entwaffnung -7
- 3: Fesselung -7
- 4: *Angriff* +2
- 5: Prellschlag 1
- 6: *PW* +2
- 7: Beinschlag -5



Schlagwaffen



GT: *Hammerkampf* (St)

- 1: Wuchtschlag (S +1, IP+1)
- 2: *PB*+1
- 3: Wuchtschlag (S +2, IP+2)
- 4: Waffenbrecher 24

ET: *Hammerschläge* (St)

- 1: Wuchtschlag (S +3, IP+2)
- 2: Lähmender Schlag 2W6 IP
- 3: Waffenbrecher 16
- 4: Wuchtschlag (S +2 pro IP+1, max +8)
- 5: *Angriff*+2

ET: *Knochenbrecher* (St)

- 1: Lähmender Schlag 2W6 IP
- 2: Wuchtschlag (S+3, IP+2)
- 3: *Angriff*+2
- 4: Wuchtschlag (S+7, IP+3)
- 5: Wuchtschlag (S +10, IP+4)

MT: *Hammermeister* (St)

- 1: Wuchtschlag (S +5 pro IP+2, max +15)
- 2: Waffenbrecher 12
- 3: *Angriff*+2
- 4: *PB* +2
- 5: Lähmender Schlag 3W6 IP
- 6: Prellschlag 1
- 7: Waffenwurf -1

Schwert



GT: *Schwertkampf* (Ge)

- 1: Geschossabwehr +3
- 2: *Angriff*+1
- 3: Rüstungsloch PE>19, RS/2
- 4: konzentrierte Parade (2 IP, PA+1)

ET: *Schwertwehr* (Ge)

- 1: konzentrierte Parade (2 IP, PA+2)
- 2: Geschossabwehr +5
- 3: Doppelparade
- 4: Geschossabwehr +8
- 5: *PA* +2

ET: *Schwertschläge* (Ge)

- 1: Glückstreffer +1W6 Schaden
(bei natürlicher 20)
- 2: Trefferfolge A+1 pro Angriff
- 3: schneller Schlag (4 IP, A -2)
- 4: *Angriff*+2
- 5: Rüstungsloch PE>19, RS=0

ET: *Schwertduelle* (Sc), nur Zweikämpfe

- 1: Trefferfolge +1 Angriff
- 2: Waffenschlag A -1, Gegner -3 IP
- 3: *Angriff*+3
- 4: konzentrierter Angriff (IP+2, A+2)
- 5: Lähmender Schlag 2W6 IP

MT: *Schwertmeister* (Ge)

- 1: Geschossabwehr+8
- 2: Rüstungsloch PE>17, RS=0
- 3: Schaden +1W6
- 4: konzentrierter Angriff
(IP+2, A +3, S +2)
- 5: *PA* +2
- 6: kritischer Schlag 2
- 7: *Angriff*+2, Schwertangriff -1 IP

Stangenwaffe



GT: *Speerkampf* (Ge)

- 1: Zurückdrängen -5
- 2: Rundschlag 14 IP, Angriff -5
- 3: Rüstungsloch PE>21, RS/2
- 4: Zurückdrängen -4

ET: *Distanzkampf* (Ge)

- 1: *PA*+1
- 2: Zurückdrängen -4
- 3: Stabwirbel 4 IP
- 4: Zurückdrängen -3
- 5: *PA*+2

MT: *Stangenmeister* (Ge)

- 1: Zurückdrängen -3
- 2: Rundschlag 12 IP, Angriffe -3
- 3: Beinschlag -2
- 4: Zurückdrängen -1
- 5: *PA*+3
- 6: Rüstungsloch >=18, RS/2
- 7: Zurückdrängen +0



Stichwaffen



Waffenlos



GT: *Dolchkampf (Ge)*, nur Dolche

- 1: *PW*+1
- 2: Rüstungsloch ≥ 20 , RS/2
- 3: konzentrierter Angriff (IP+1, A+1, S+1)
- 4: schneller Schlag (IP-1, Schaden -1)

ET: *Fechter (Sc)*, nur Degen & ähnliche Waffen

- 1: Finte (1 IP, Gegner IP-1)
- 2: Trefferfolge +1 Angriff
- 3: Rüstungsloch ≥ 19 , RS/3
- 4: Angriffe -1 IP
- 5: Trefferfolge +2 Angriff

ET: *Parierdolch (Ge)*, Parierdolch in 2. Hand

- 1: Waffenkombi mit beliebiger 1H-Waffe
- 2: *PA*+2
- 3: Doppelparade
- 4: Gelegenheitsstich Angriff -5, 1 IP
- 5: Dreifachparade

ET: *Zwei Dolche (Sc)*, nur mit 2 Dolchen

- 1: 2 Angriffe auf 1 Gegner für 8 IP
- 2: *PA*+2
- 3: Folgetreffer +1 pro Angriff (im Duell 4 IP pro Angriff)
- 4: *PW*+2 für 1 IP
- 5: Rüstungsloch ≥ 17 , RS/2

MT: *Meisterstiche (Ge)*

- 1: Rüstungsloch ≥ 20 , RS/2
- 2: Schneller Angriff (IP=1, A-4, S-3)
- 3: Trefferfolge +1 Angriff
- 4: *PA*+2, *PW*+2
- 5: Rüstungsloch ≥ 20 , RS=0
- 6: konzentrierter Angriff (IP+1, A+2, S+2)
- 7: *PA*+3, *Angriff*+1

MT: *Dolchmeister (Ge)*

- 1: Schaden +1
- 2: *PA*+1, *PW*+1, *PW* für 1 IP
- 3: Rüstungsloch ≥ 16 , RS/2
- 4: konzentrierter Angriff (IP+1, A+2, S+1)
- 5: *Angriff*+2
- 6: Angriffe -1 IP
- 7: Rüstungsloch ≥ 18 RS=0

GT: *Schläger (St)*

- 1: Schaden 1W6+3
- 2: *Angriff*+1
- 3: improvisierte Waffe Schaden 1W6+5
- 4: KO-Schlag 1

GT: *Aikido-Grundlagen (Sc)*

- 1: *PW*+1, Schaden 1W6+1
- 2: *PW* für 1 IP
- 3: Doppelparade
- 4: konzentrierte Abwehr (*PW*+1, IP+1 oder *PW*+2, IP+2)

GT: *Stil-Kar Grundlagen (Ge)*

- 1: Schaden 1W6+2
- 2: Lähmender Schlag 2W6 IP
- 3: Würgegriff -5
- 4: Schaden 1W6+5

ET: *Boxer (St)*

- 1: Schaden 1W6+8
- 2: KO-Schlag 1,5
- 3: *Angriff*+2
- 4: Doppelparade
- 5: Schneller Schlag (IP-2, S -2)

ET: *Kung-Fu (Ge)*

- 1: Schaden 4W6
- 2: *Angriff*+2
- 3: Schaden 4W6+2
- 4: Finte +2
- 5: Schaden 4W6+4

ET: *Ninjutsu (Ge)*

- 1: Schaden 2W6+4
- 2: Waffenkombi möglich: Wurfsterne, kleiner Dolch, Ninjaklauen
- 3: Prellschlag 1
- 4: Lähmender Schlag 3W6 IP
- 5: Kritischer Schlag 2

MT: *Boxmeister (St)*

- 1: Schaden 2W6+6
- 2: KO-Schlag 1,5
- 3: *PW*+2
- 4: *Angriff*+2
- 5: Doppelparade
- 6: KO-Schlag 2
- 7: *Angriff*-1 IP



Armbrust



GT: <i>Armbrust-Grundlagen (Ge)</i>	
1:	Nachladen IP-1
2:	Rüstungsloch PE>19, RS=0
3:	Reichweite +10%
4:	Spezialgeschosse
ET: <i>Armbrustschütze (Ge)</i>	
1:	Nachladen IP-2
2:	Reichweite +10%
3:	Spezialgeschosse
4:	Rüstungsloch PE>17, RS=0
5:	konzentrierter Angriff (A +2, S +1, IP+1)
MT: <i>Armbrustmeister (Ge)</i>	
1:	Nachladen IP -2
2:	Reichweite +20%
3:	Spezialgeschosse
4:	Angriff +1
5:	Rüstungsloch PE>15, RS=0
6:	Nachladen IP -4
7:	konzentrierter Angriff (A+3, S+1, IP+1)

Blasrohr

GT: <i>Blasrohrkampf (Ge)</i>	
1:	Angriff +1
2:	Rüstungsloch PE>19, RS=0
3:	Reichweite +10%
4:	Nachladen -1 IP
ET: <i>Blasrohr-Schütze (Ge)</i>	
1:	Rüstungsloch PE>19, RS=0
2:	Angriff +2
3:	Reichweite +10%
4:	Nachladen -1 IP
5:	Reichweite +20%
MT: <i>Blasrohr-Meister (Ge)</i>	
1:	Rüstungsloch >=20 RS=0
2:	Reichweite +10%
3:	Angriff +3
4:	Reichweite +20%
5:	Rüstungsloch >=16 RS=0
6:	Nachladen -1 IP
7:	Reichweite +30%



Bogen



GT: <i>Bogen-Grundlagen (Ge)</i>	
1:	Zielen (A +1 pro IP+3)
2:	Zielen (A +1 pro IP+2, nur bei Ruhe, kein Kampf)
3:	Reichweite +20%
4:	Rüstungsloch PE>19 RS/2
ET: <i>Kampfschütze (Sc)</i>	
1:	Angriff -1 IP
2:	Nachladen -1 IP
3:	Konzentrierter Angriff (A +3, IP+1)
4:	Rüstungsloch PE>14, RS/2
5:	Doppelpfeil -3 (Nachladen IP+2)
ET: <i>Zielschütze (Ge)</i>	
1:	Zielen (A +1 pro IP+1, max +4, beliebig)
2:	Zielen (A +2 pro IP+1, max +8, nur bei Ruhe)
3:	Reichweite +50%
4:	Zielen (A +2 pro IP+1, max +6, beliebig)
5:	Zielen (A +3 pro IP+1, max +12, nur bei Ruhe)
MT: <i>Meisterschütze (Ge)</i>	
1:	Zielen (A +1 pro IP+1, max +5, beliebig)
2:	Angriff -1 IP
3:	Reichweite +50%
4:	Doppelpfeil -2 (Nachladen IP+2)
5:	Zielen (A+2 pro IP+1, max +10, beliebig)
6:	Rüstungsloch PE>14, RS/3
7:	Zielen (A+3 pro IP+1, max +15, nur bei Ruhe)
MT: <i>Kunstschütze (Ge)</i>	
1:	Zielen (A+2 pro IP+1, max+12, nur bei Ruhe)
2:	Doppelpfeil -2 (Nachladen IP+2)
3:	Reichweite +70%
4:	Spezialgeschosse
5:	Geschossabwehr +8
6:	Schnellschüsse (Angriff -2, IP-1, Nachladen IP-4)
7:	Zielen (A+2 pro IP+1, max +10, beliebig)





Fesselwaffe



GT: Fesseltechniken (Ge)

- 1: Fesselung -10
- 2: Entwaffnung -10
- 3: *Angriff* +1
- 4: Fesselung -8

ET: Netzkämpfer (Ge), nur mit Netzen

- 1: Fesselung -7
- 2: *Angriff* +1
- 3: Waffenkombination: Stangenwaffe
- 4: *PW* +1
- 5: Fesselung -5

MT: Wurfsterne (Ge)

- 1: schneller Wurf (2 IP wenn bereit)
- 2: Wurfstern-Hand (3 Wurfsterne bereit, Nachladen 2 IP)
- 3: *Angriff* +2
- 4: Bogenwurf/Prallwurf -4
- 5: Rüstungsloch ≥ 24 , RS=0
- 6: *Angriff* +4
- 7: gezielter Wurf (A+3, IP+2)

Wurfwaffe



GT: Werfen (Ge)

- 1: Reichweite +10%
- 2: unausgewogenen Gegenstand werfen -4
- 3: *Angriff* +1
- 4: Spezialgeschoss

ET: Wurfkampf (Ge)

- 1: Konzentrierter Angriff (A+2, IP+2)
- 2: Reichweite +10%
- 3: unausgewogenen Gegenstand werfen -3
- 4: Spezialgeschoss
- 5: *Angriff* +2

MT: Messerwerfer (Ge), nur Wurfmesser

- 1: Messerhand (6 Messer, Nachladen 4 IP)
- 2: schneller Wurf (nur Messerhand, A-2, IP=1)
- 3: Doppelwurf (2x A-3, 1G)
- 4: *Angriff* +3
- 5: Blindwurf (kein Abzug bei bekanntem Ziel)
- 6: gezielter Wurf (A+2 pro IP+1, Max +4)
- 7: Rüstungsloch PE>17, RS/2

Schild



GT: Schildträger (St)

- 1: RS+1
- 2: *PB* +1
- 3: Schildbehinderung -1
- 4: Schildbehinderung -2

ET: Schildkampf (St)

- 1: *PB* +2
- 2: Schildbehinderung -1
- 3: RS+1
- 4: Schildbehinderung -3
- 5: RS+2

ET: Schildangriffe (St)

- 1: Schildstoß +2 (4 IP)
- 2: *PB* +2
- 3: Schildbehinderung -1
- 4: RS+1
- 5: Schildstoß +5 (3 IP)

MT: Schildmeister (St)

- 1: *PB* +2
- 2: Schildbehinderung -2
- 3: Schildstoß +4 (3IP)
- 4: RS+2
- 5: *PB* +4
- 6: Schildbehinderung -4
- 7: RS+4



Spezial-Kampfstile

GT: *Kampfunterstützung (Gegenstände)* (-),

Waffenkombi alle Waffen

- 1: Trankeinsatz 6 IP
- 2: Gegenstand ziehen (3 IP)
- 3: Kampforientierung 0 IP
- 4: vom Gegner lösen 2 IP (kein Gelegenheitsangriff)

GT: *Bewegungen* (-), Waffenkombi alle Waffen

- 1: Positionswechsel 2m 1 IP
- 2: Gehen 1-4m, (Gegner 1x Angriff +0) für 3 IP
- 3: Laufen 1-7m, Angriffe -3, kein Gelegenheitsangriff
- 4: Rennen 1-15 m, kein Angriff, kein GA

GT: *Fluchttaktiken* (-), Waffenkombi alle Nahkampfwaffen

- 1: Fluchtmanöver 5 IP, kein Gelegenheitsangriff (GA)
- 2: Fluchtmanöver 2 IP, P-5 gegen einen GA
- 3: Fluchtmanöver 3 IP, kein GA
- 4: Fluchtmanöver 1 IP, normaler GA

ET: *Diebestricks und Hinterhalte* (Ge), Waffenkombi alle Nahkampfwaffen, eingeschränkt

- 1: Überraschungsangriff (A+3, S+2, RS/2)
- 2: Fluchtmanöver (3m) 3 IP (kein Gelegenheitsangriff)
- 3: Tückischer Angriff (IP+4, A+2, S+10, nur wenn überrascht)
- 4: Kampfdiebstahl -2 (6-15 IP)
- 5: PA+1, PB+1, PW+2 auch bei Überraschung

Zuordnung der rassenbezogenen Kampfstile

Für jeden rassenbezogenen *Kampfstil* gibt es alle drei Varianten GT, ET und MT. Die von einem Charakter beherrschte Variante ist immer diejenige, die dem besten von der Gilde trainierten sonstigen Kampfstil entspricht, d.h. eine Meistertechnik für alle Gilden die eine halbwegs intensive Kampfausbildung haben, eine Erweiterte Technik für alle Gilden mit grundlegender Kampfausbildung und eine Grundtechnik für alle Gilden ohne Kampfausbildung.

Feliren

Waffenloser Kampf mit Krallen

GT: *Krallen* (-)

- 1: Schaden 1W6+5
- 2: Angriff+1
- 3: konzentrierter Angriff (A+1, IP+1)
- 4: PW+1

ET: *Krallen* (-)

- 1: Schaden 1W6+7
- 2: Angriff+2
- 3: konzentrierter Angriff (A+2, IP+2)
- 4: PW+1
- 5: Schaden 1W6+8

MT: *Krallen* (-)

- 1: Schaden 1W6+9
- 2: Angriff+2
- 3: schnelles Ausweichen (PW für 1 IP)
- 4: konzentrierter Angriff (A+3, IP+3)
- 5: PW+2
- 6: Schaden 1W6+10
- 7: Angriff+3

Schiriak-Tzah

Mehrfache Arme

GT: *Schiriak-Tzah* (-)

- 1: Waffenkombi 1-Hand-Waffe
- 2: Doppelangriff (2xA-4, IP+4)
- 3: Schwanzwaffe (A-4, 4 IP)
- 4: Waffenkombi Parierdolch

ET: *Schiriak-Tzah* (-)

- 1: Waffenkombi 1-Hand oder 2-Hand Waffe
- 2: Doppelangriff (2xA-3, IP+3)
- 3: Schwanzwaffe (A-3, 4 IP)
- 4: Waffenkombi Parierdolch und Schild (auch gleichzeitig)
- 5: Doppelangriff (2xA-2, IP+3)

MT: *Schiriak-Tzah* (-)

- 1: Waffenkombi 1H, 2H oder Geschosswaffe
- 2: Doppelangriff (2xA-2, IP+3)
- 3: Schwanzwaffe (A-2, 4 IP)
- 4: Waffenkombi Parierdolch und Schild (auch gleichzeitig)
- 5: Schwanzwaffe (A-1, 3 IP)
- 6: Doppelangriff (2xA-1, IP+2)
- 7: Schwanzwaffe (A+0, 3 IP)



Vanorwaffen

Die Vanorwaffen sind ganz spezielle und von Nadeln und Dornen übersäte Waffen, die nur von der **Vanorgilde** hergestellt und trainiert werden. Die Dornen auf diesen Waffen erschweren ihre Benutzung deutlich. Der Sinn besteht darin, die Kämpfer zu erhöhter Konzentration und Aufmerksamkeit im Kampf zu erziehen.

Ohne die grundlegenden Kenntnisse in dem zur jeweiligen Waffe gehörenden Kampfstil kann diese Waffe deshalb nicht eingesetzt werden. Sollte dies von einem Charakter (egal ob **Vanor** oder nicht) missachtet werden, so nimmt er ohne den passenden Kampfstil jede Kampfrunde 1W6 LP Schaden und kann auch nur mit einem Fertigkeitwert +0 angreifen, alles Training in der jeweiligen Waffenfertigkeit ist dann nutzlos.

Zum Ausgleich dafür bieten die Vanorwaffen aber auch spezielle Schlagformen, die mit keiner anderen Waffe möglich sind. Ein guter Teil dieser Schlagformen ist den Anfängern der **Vanor** aber auch unbekannt, die Gildemeister sagen nur dass man sich diese Fertigkeiten selber erarbeiten muss. Sobald man die dritte Stufe eines Vanor-Kampfstyles erlernt hat kann man die 4. und 5. Stufe erfahren und die 6. und 7. Stufe werden bei Erreichen der 5. Stufe offenbart.

Außerdem können Vanormeister magische Varianten dieser Waffen kaufen, die einzigartige Effekte haben – allerdings wird der Verkauf dieser speziellen Waffen an jeden Anfänger verweigert.

Eine Vanorwaffe wird als ein persönlicher Besitz des jeweiligen Gilde Mitglieds angesehen und ist normalerweise nirgendwo zu kaufen. Sollte ein Vanor seine Waffe verlieren, dann muss er der Gilde für eine Ersatzwaffe 1000 Goldmünzen zahlen.

Die Waffenbeschreibungen der Vanorwaffen sind im Folgenden nach den Waffen sortiert, weil jede Waffe für sich einzigartig ist. Insbesondere werden auch die speziellen Schlagformen bei den einzelnen Beschreibungen erläutert.

Die Dreischneide



Diese spezielle Axt hat drei schräg stehende statt der sonst üblichen ein oder zwei geraden Axtblätter. Der Holzschaft inklusive des Griffes ist mit dünnen Metallstreifen verstärkt, auf denen teilweise kleine Dornen sitzen. An der Spitze des Schaftes zwischen den drei Axtblättern sitzt der Kristall. Auf dem Kristall ist noch ein Stoßdorn.

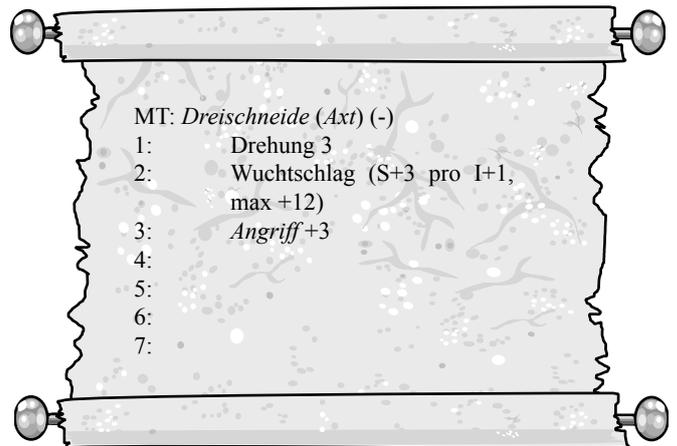
Drehung x

Die Drehung ist ein Kampfmanöver für 7 IP, das die durch die schraubenähnlich angeordneten Axtblätter automatisch entstehende Drehung der Waffe um die eigene Achse ausnutzt, um besonders schwere Wunden zu erzeugen. Die Waffe dreht sich dadurch unter die Rüstung und in den Körper des Gegners hinein.

Der **Vanor** kann die Tiefe der Drehung von 1-3 frei wählen. Das

Ergebnis ist ein permanenter RS-Abzug $-x$ und zusätzlich x schwere Treffer (d.h. $+xW6$ Schaden, RS ignoriert) sowie x Behinderungen für das Ziel. Allerdings muss die Waffe anschließend durch eine **Stärke**-Probe wieder frei gerissen werden. Jeder derartige Versuch kostet zusätzlich wie ein normaler Angriff 7 IP. Bei Erfolg der Probe gegen einen Zielwert von fünfmal x ist die Waffe frei und verursacht durch das Reißen aus der Wunde denselben Schaden wie ein normaler Angriff. Bei einem Fehlschlag dieser **Stärke**-Probe verletzt sich der **Vanor** an seiner Waffe (2W6 LP) und verliert diese, d.h. er ist entwaffnet.

Die Drehung kann mit einem normalen Wuchtschlag, nicht aber mit einem gezielten Wuchtschlag kombiniert werden.



Der Kristallstab



Der Kristallstab ist ein ca. 1,5 Meter langer metallverstärkter Holzstab, der bis auf wenige Stellen komplett mit Dornen besetzt ist. Am oberen Ende des Stabes sitzt der Kristall, aus dem drei lange Metallspitzen wie Dolche im Dreieck herausragen.

Wirbel 8 IP

Bei einem Wirbel wird der Kristallstab ähnlich wie bei dem Stabwirbel vor dem Charakter gedreht. Wie der Stabwirbel kann auch diese Schlagform nicht beschleunigt werden. Der **Vanor** kann dabei wählen, wie lange er den Wirbel aufrechterhalten will. Das Maximum liegt bei 8 IP Dauer.

Auf Wunsch kann der Wirbel auch wie ein Stabwirbel rein passiv zur Abwehr eingesetzt werden, aber im Gegensatz zum Stabwirbel gibt es bei dieser Schlagform auch eine Angriffsvariante.

Jede zweite IP kann der Charakter versuchen, den Wirbel auf seine Gegner zu drücken. Dies ist ein ganz normaler Angriffswurf, aber ohne zusätzliche IP-Zahlungen. Der oder die Gegner haben in





diesem Fall nur eine reduzierte *Parade* mit einem Abzug -5, aber im Falle eines Treffers werden lediglich 1W6+2 Schadenspunkte verursacht. Alle Gegner müssen vor dem **Vanor** stehen um von diesem ca. 2m breiten Wirbel getroffen werden zu können.

Der Nachteil dieses Wirbels besteht darin, dass man den Stab nicht mehr richtig fassen kann und selber einen kleinen Schaden durch die Dornen nimmt. Bei einem Misslingen einer **Ge**-Probe gegen 15 wird jede Kampfrunde 1 **LP** abgezogen und bei einem Erfolg der Probe jede zweite Kampfrunde 1 **LP**.

MT: <i>Kristallstab (Kampfstab)</i> (-)	
1:	Wirbel 8 IP
2:	<i>Parade</i> +3
3:	Lähmender Stoß
4:	
5:	
6:	
7:	

Das Zwillingsschwert



Das Zwillingsschwert hat zwei normale Schwertklingen, die im Winkel von 30 Grad zueinander aus dem Griff herausragen. Es ist abgesehen vom Handschutz nicht mit Dornen übersät, da hier schon große Konzentration erforderlich ist um das unausgewogene Schwert richtig zu führen.

Waffenhebel 8 IP

Der Waffenhebel ist ein spezieller Entwaffnungsschlag, bei dem man die gegnerische Waffe zwischen den beiden Klingen des Zwillingsschwertes einklemmt und sie dem Gegner dann aus der Hand zu hebeln versucht.

Im Gegensatz zu einem normalen Entwaffnungsschlag zählt dies gleichzeitig als normaler Angriff, d.h. wenn der Waffenhebel Erfolg hat dann wird der normale Schaden ausgerechnet und abgezogen und danach muss der Gegner immer noch eine **Ge**-Probe nach den normalen Entwaffnungsregeln machen. Und im Gegensatz zu einem normalen Entwaffnungsschlag gibt es hier keinen Abzug auf den Angriff.

Sollte die **Ge**-Probe des Zieles aber gelingen, so kann dieses den Speiß umdrehen und der **Vanor** muss eine bessere oder gleich hohe **Ge**-Probe als das Ziel ablegen, oder er verliert selber die Waffe.

MT: <i>Zwillingsschwert (Schwert)</i> (-)	
1:	Waffenhebel
2:	Geschossabwehr +10
3:	Trefferfolge A+2
4:	
5:	
6:	
7:	

Der Dornenbogen



Der Dornenbogen ist ein metallverstärkter Bogen mit Nadeln und Widerhaken, der aufgrund seiner Verstärkung auch problemlos als Kampfstab eingesetzt werden kann. Der Kristall sitzt oberhalb des Griffes an der Führung für Pfeile. Die Sehne besteht aus Aransfasern und ist so stabil wie 1mm dicker Stahldraht – was das Fangen erst ermöglicht.

Fangen

Der **Vanor** kann im Nahkampf versuchen, die gegnerische Waffe zwischen dem Stab und der Sehne des Bogens zu fangen. Dazu ist lediglich ein unparierter *Angriff* nötig, der dann anstelle eines Schadens die Waffe des Gegners fängt.

Solange die Waffe des Gegners im Bogen gefangen ist, darf der **Vanor** nur diesen Gegner im Nahkampf angreifen und hat einen Abzug -5 auf jeden Angriff. Der Gegner muss diese Angriffe aber mit *PW* parieren und kann in dieser Zeit keinen eigenen Angriff mehr starten.

Der so gebundene Gegner kann lediglich wählen ob er die Waffe verloren gibt (fällt zu Boden, keine weiteren Auswirkungen außer entwaffnet) oder ob er für 5 **IP** versucht die Waffe zu befreien. Dieser Befreiungsversuch ist ein **Ge**-Duell zwischen den beiden Kämpfern. Gewinnt der **Vanor** dann bleibt die Waffe gefangen und der Gegner verliert 1W6 **LP** durch den Kontakt mit den Dornen. Bei Gleichstand oder einem geringeren PE des **Vanor** kommt die Waffe frei und der **Vanor** verliert 2 **LP** durch den Kontakt zum Dornenbogen.





MT: <i>Dornenbogen (Bogen/Kampfstab) (-)</i>	
1:	Fangen
2:	Zielschuss
3:	Angriff +3
4:	
5:	
6:	
7:	

Der Dreistern



Der Dreistern ist eine Mischung aus Wurfstern und Diskusscheibe. Aus einer runden Scheibe von ungefähr 10 cm Durchmesser stehen drei je etwa 10 cm lange dreieckige Schneiden heraus. Der Kristall sitzt in einer Dornenfassung genau in der Mitte der Scheibe. Die Oberfläche ist mit Ausnahme von sechs kleinen Stellen an den Spitzen und am Rand der Scheibe sehr scharf aufgeraut. Diese Waffe wird eher selten oder erst als zweite Vanorwaffe trainiert, da gerade die Anfänger aus der Vanorgilde ihre Waffe nicht verlieren und teuer ersetzen wollen.

Waffenkombi waffenloser Kampf

Der **Vanor** kann den Dreistern bei jeder beliebigen Variante des waffenlosen Kampfes in der Schlaghand halten und dann den Schaden des Dreisterns anstelle des regulären Schaden des jeweiligen Kampfstyles verursachen. Allerdings sind auf diese Art alle Schlagformen mit Würfeln oder ähnlichem (SL-Entscheidung) blockiert.

Bogenwurf

Mit dieser Wurftechnik kann der Dreistern wahlweise in hohem Bogen (bei mind. 5m Deckenhöhe) oder mit Abprallern (pro Praller Angriff -4) um eine Ecke auf einen anders nicht erreichbaren Feind geworfen werden. Wenn dieser Feind nicht sichtbar ist, kann der Charakter auch auf ein Feld von 1 Quadratmeter zielen und trifft das oder den, der sich dort aufhält.

MT: <i>Dreistern (Wurfwaffe/Waffenlos) (-)</i>	
1:	Waffenkombi waffenloser Kampf
2:	Bogenwurf
3:	Angriff +3
4:	
5:	
6:	
7:	

Monster-Kampfstile

Die Monster-Kampfstile folgen denselben Regeln wie die normalen Kampfstile, haben aber eine etwas andere Funktion und Anwendung.

Die verschiedenen Gegner werden üblicherweise durch Werte für *Angriff*, *Parade*, **Initiative** und **LP/AP/MP** unterschieden. Dies gilt auch für unterschiedliche Wesen derselben Art – ein Windhund und ein Dobermann sind beides Hunde, haben aber verschiedene Werte. Bei einigen Gegnern unterscheiden sich aber nicht nur die normalen Kampferte, sondern auch besondere Effekte. In anderen Fällen sind einige Hunde deutlich besser zum Kampf geeignet bzw. abgerichtet als andere. Um all dies einfacher zu regeln, gehört zu jedem Wesen auch die Angabe welcher Monsterstil auf welcher Listenstufe gültig ist und die betreffenden Vorteile liefert.

Dies wird dann teilweise auch als die Stufe bezeichnet – d.h. die durch die Magie erreichte Stufe bei belebten Toten gibt auch an, bis wohin auf der passenden Kampfstilltabelle der Untoten die Vorteile gelten.

Hier im Grundregelwerk werden nur als Beispiele die Listenfertigkeiten für die wichtigsten Gegnerarten gegeben und beschrieben – spätere Erweiterungen werden weitere Listen und mehr Varianten liefern.

Beschreibungen:

Gift x

Ein Gift kann nur dann wirken, wenn der normale Angriff mindestens einen Schadenspunkt verursacht hat. Ist dies gelungen, dann werden zusätzlich xW6 LP und AP abgezogen.

MT: Hunde & Katzen (Kratzen & Beißen)

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Echsen (Kratzen, Beißen, Schwanzschlag)

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Vögel (Kratzen, Picken, Sturzangriff)

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:





MT: Riesenschlangen

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Ghule, Gruftscheck

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Schlangen

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Vampirdiener

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Rieseninsekten & Riesenscorpione

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Geister

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Niedere Dämonen

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7: erhält eine der Dämonen-Namenslisten mit erster Stufe kostenfrei und wird zum Dienerdämon

MT: Harpyien und Riesenvögel

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

MT: Skelette, Zombies, Mumien (waffenlos und bewaffnet)

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:





Magie Allgemein

Die Magie ist eine der wichtigsten Kräfte auf der Welt Avarion. In einigen Zivilisationen ist sie sogar die wichtigste Kraft überhaupt, da dort auch viele alltägliche Aufgaben mit Magie bewältigt werden. Andere Zivilisationen auf den weiten Ebenen von Avarion kommen dagegen komplett ohne Magie aus. Dies hängt auch von der gewählten Kampagne ab.

Wenn eine Gruppe in einer Gegend spielen möchte in der Magie relativ unbekannt ist und in der einfachen Bevölkerung Ehrfurcht hervorruft, so ist dies problemlos möglich – der Spielleiter muss lediglich den Zugang zu einigen speziellen Zaubersprüchen verhindern und die Abenteuer in den entsprechenden Grenzgebieten stattfinden lassen.

Die erste Kampagnenumgebung um Lindolsturm ist allerdings eine hochentwickelte Zivilisation mit massivem Magieeinsatz. In einer um eine Magierakademie gewachsenen Stadt wie Lindolsturm haben selbst einfache Familien vereinzelt Zugang zu magischen Hilfsmitteln und jeder Handwerker mit einem gut gehenden Geschäft hat zumindest ein magisches Werkzeug – sei es der immer glühende Ofen des Schmiedes, die Holzsäge des Zimmermannes oder ein permanente Färbung erzeugender Bottich eines Webers.

Der Grund für die hohe Verfügbarkeit von magischen Gegenständen liegt hauptsächlich darin das die Zaubereergilden genug über Magie wissen um selbst durchschnittlich begabten Leuten die Grundlagen der Zauberei lehren zu können. Dies wiederum führte zu einer großen Anzahl an Gesellen und einfachen Meistern, die ihren Lebensunterhalt durch die Herstellung und Verkauf magischer Gegenstände verdienen.

Die Magie selber ist in unterschiedlicher Stärke überall vorhanden und muss lediglich ausgerichtet und gebündelt werden, um magische Effekte zu erzeugen. Dies geschieht normalerweise durch spezielle Formen der Konzentration.

Es wird dabei nach dem Aufwand der Konzentration, dem Umfang des benötigten Trainings und den Auswirkungen zwischen verschiedenen Magiestufen unterschieden. Prinzipiell gibt es Zaubersprüche der Magiestufen 0 bis IV. Zur Kennzeichnung werden außerdem noch die Magiestufe V sowie die Göttermagie benutzt, aber für diese Stufen sind keine Zaubersprüche bekannt.

Eine höhere Magiestufe bedeutet dabei, dass der Zauberspruch aufwendiger und in seinen Effekten stärker wird. Dies ist aber die Auswirkung des aufwendigeren Zaubervorgangs und nicht einer grundsätzlich stärkeren Magie, weshalb die *Magieabwehr* auch die Magiestufe des Zaubers ignoriert.

Mit Magiestufe 0 werden diejenigen Zaubersprüche bezeichnet, die jedes beliebige intelligente Lebewesen auch ohne spezielle Vorbereitung nur durch etwas Training in der *Zauberfertigkeit* und dem jeweiligen Zauberspruch einsetzen kann. Diese Zauber haben nur sehr begrenzte Wirkungen und dienen den Zaubergilden eher zur Schulung der Lehrlinge als zum effektiven Einsatz. Sie können aber auch von jedem beliebigen Charakter erlernt und ohne Gefahr eingesetzt werden.

Ab Magiestufe I benötigt man zum gefahrlosen Einsatz eines Zauberspruches ein entsprechendes Training bzw. ausreichend Übung. Dies wird durch die entsprechenden Einträge Magie I bis Magie IV in der jeweiligen *Gildenfertigkeit* dargestellt. Wenn man Magie einer Stufe einsetzen will, von der man noch nicht das

Magie	
Allgemein	MA-1
Magische Gegenstände	MG-1
Rekorkristalle	MG-2
Ladungsträger	MG-3
Essenzen	
Allg. Gegenstände	
Waffen und Rüstungen	MG-5
Zauberstäbe	MG-6
Magische Listen	ML-1
Allgemein	ML-3
Magischer Fokus	ML-4
Vertraute	ML-5
Ritualmagie	MR-1
Blutrituale	MR-4
Mana-Rituale	MR-7
Symbolmagie	
Zaubersprüche	MZ-1
Wirkungsgrenze	MZ-1
Zauberprobe	MZ-2
Spruchgruppen	MZ-3
Gildenlisten	MZ-9
Magie 0 Zauber	MZ-13
Spruchbeschreibungen	MZ-15

ausreichende Training über die *Gildenfertigkeit* erworben hat, dann wird dies zu permanenten Verlusten und Schäden führen.

Magie I wird dabei von vielen Gilden gelehrt, die darüber hinaus nicht viel mit Magie zu tun haben. Hierbei handelt es sich um die einfachsten effektiven Zaubersprüche, die dafür üblicherweise auch schnell eingesetzt werden können.

Magie II benötigt schon etwas mehr Zeit und Konzentration für die etwas stärkeren Zaubersprüche.

Magie III ist normalerweise die Ausbildungsgrenze bei denjenigen Gilden, die neben der Zauberei auch noch andere Fertigkeiten schulen. Diese Zaubersprüche können schon große und permanente Auswirkungen haben.

Magie IV ist die Magiestufe der mächtigsten Zaubersprüche, die in den Zaubereergilden gelehrt werden können. Nur diejenigen Charaktere die ihre ganze Ausbildung auf die Zauberei legen können in ihrem späteren Leben genug Erfahrung sammeln um Zaubersprüche dieser Stufe ohne Schaden einsetzen zu können. Es sind üblicherweise sehr komplexe und/oder vielseitige Zaubersprüche.

Die Magiestufe V kann nur von den seltenen Individuen erreicht werden, die sowohl ein besonderes **Talent** für Magie haben als auch ihre Ausbildung vollständig auf Zauberei ausrichten. Es gibt keinerlei offizielle Zaubersprüche auf dieser Magiestufe, aber ein solcher Charakter kann auf dieser Stufe auch einige sonst verbotene gildenfremde Zauber einsetzen beziehungsweise eigene Zaubersprüche dieser Stärke entwickeln.

Göttermagie begegnet den Charakteren normalerweise nur in seltenen und von Göttern gefertigten Artefakten. Diese Stufe kann von Sterblichen nicht eingesetzt werden und es interessiert üblicherweise nur die Schwierigkeit, einen solchen magischen Effekt wieder aufzuheben.

Alle Magiestufen werden nicht nur zur Einteilung der Komplexität und Stärke von Zaubersprüchen benutzt, sondern gelten genauso für magische Gegenstände, Rituale und sonstige Magien.





Die 8 Elemente

Wenn man als Gelehrter oder Forscher in einer Welt lebt, in der die Götter real existieren und auf Fragen antworten können, dann hat das eine ganze Reihe von Vorteilen. Die notwendigen Dienste und/oder Opfergaben sind zwar so hoch das Gelehrte nicht jede Kleinigkeit nachfragen, aber viel Wissen ist entstanden oder nach Katastrophen wiedergefunden worden, indem man einen Gott um Rat fragte.

Dies gilt aber aus unbekanntem Gründen nicht, wenn es um den Aufbau und die Zusammensetzung der Materie geht – einige Götter verweigern gleich die Antwort, andere sprechen nur in Rätseln oder geben nur bekannt was sterbliche Gelehrte anderer Länder schon von alleine ermittelt haben. Aber kein Gott antwortet direkt auf Fragen zu diesem Thema.

Über die Gründe dafür haben schon viele Gelehrte spekuliert, aber alle Theorien sind nur Vermutungen, zu denen sich kein Gott äußert.

Die einzige gesicherte Information zu diesem Thema (und selbst da fragen sich einige Gelehrte, ob diese Info dem gefragten Gott Eraltrior nur versehentlich heraus gerutscht ist) besteht darin, das es genau 8 Elemente und 8 Urkräfte geben soll, aus dem sich jegliche Existenz und Materie zusammensetzt.

Bisher konnten die Zauberer und Gelehrten lediglich 7 der acht Elemente identifizieren – wenn man nicht die Aussage Eraltriors hätte, dann würde man nie vermutet haben das es noch ein achttes Element gibt. Über die Urkräfte gibt es auch nur wenige Informationen – es heißt das sie jeweils einem Element zugeordnet sind und sich nur sehr schwer von diesem Element trennen lassen.

Die sieben bekannten Elemente sind:
Erde, Wasser, Feuer, Luft, Eis, Metall und das Naturelement.

Die ersten sechs Elemente sind im Wesentlichen selbst erklärend. Aus diesem Grunde wird hier lediglich das Naturelement näher beschrieben. Nach dem komplett unbekanntem achten Element ist dies das Element, über das die Gelehrten von Avarion am wenigsten wissen.

Es hat seinen Namen daher erhalten, weil es die Grundlage jeder lebenden Materie ist. Egal ob Holz oder Fleisch, jedes lebende Wesen ist zu große Teilen aus diesem Element aufgebaut – aber die Zauberer haben noch einige Probleme es genauer zu definieren, irgendwie finden sie kaum Gemeinsamkeiten zwischen pflanzlicher und tierischer Materie. Aus diesem Grunde hat bisher auch niemand einen reinen Block dieses Elementes herstellen können – auch wenn sich Gerüchte halten, nach denen es einige magische Statuen aus diesem Element gaben soll.

Generell ist die Magie der Elemente schwer zu beherrschen – die Druiden versuchen dies, aber da die Elemente teilweise gegeneinander stehen konnten sie nur Zaubersprüche zur Kontrolle über fünf Elemente (Erde, Feuer, Luft, Natur, Wasser) entwickeln und werden durch die damit verbundenen Magieformen besonders empfindlich gegen die Elemente Eis und Metall (siehe Gildenbeschreibung).

Über das achte Element gibt es viele Vermutungen, aber es ist noch nicht gefunden worden – einige Gelehrte denken das es sich um ein sehr seltenes Element handelt, aber darauf angesprochen soll Eraltrior nur geantwortet haben „Es ist selten und häufig zugleich“.

Fantasy oder Science Fiction?

Ein berühmter Ausspruch besagt das eine genügend weit entwickelte Technologie nicht mehr von Magie unterschieden werden kann. Bei dem allgemeinen Hintergrund von Avarion tritt annähernd der umgekehrte Fall ein: Die hoch entwickelte Magie kann in einigen Fällen kaum von normaler Technik unterschieden werden.

Sobald man den bei der Fantasy üblichen mittelalterlichen Hintergrund entfernt und die Entwicklung der Zivilisationen wie bei Avarion einige Jahrhunderte oder Jahrtausende nach dem Mittelalter beobachtet, dann kommen tatsächlich einige Fragen auf:

Wenn man statt der Ebenen die Gebiete als Kontinente (oder Planeten) bezeichnet und statt der magischen Teleportertore Flughäfen (oder technische Teleporter) einsetzt, wenn man den Zauberstab mit den magischen Geschossen durch ein Maschinengewehr (oder ein Lasergewehr) ersetzt, was ist dann noch der Unterschied zwischen Avarion und einer SF-Kampagne?

Man kann hierzu eine ganze Reihe von allgemeinen Unterschieden anführen wie z.B. das allgemeine Feeling, die Tatsache das viele Soldaten und Kämpfer immer noch mit Schwertern und Bögen kämpfen, die mehr zum Fantasy-Hintergrund passenden Gegner wie Vampire und Geister und vieles ähnliches. Alle diese Unterschiede lassen sich aber direkt oder indirekt auf einen der Grundsteine der Regeln zurückführen:

Die *Magieabwehr*.

Jede Magie wird entlang der magischen Felder gesteuert, die überall vorhanden sind. Da aber jeder Charakter diese Felder durch Konzentration beeinflussen kann, kann er auch mit einer gelungenen *Magieabwehr* die Felder um seinen Körper so durcheinander wirbeln, dass der jeweilige Zauber ihn nicht erreichen und beeinflussen kann. Er muss dafür zwar meistens noch den Angriff sehen, aber es ist so jeder Person möglich die auf sie zu fliegenden magischen Geschosse einfach durch Konzentration verschwinden zu lassen – was mit den Kugeln einer Maschinenpistole natürlich nicht geht.

Dies hat weitreichende Konsequenzen auf den Einsatz der Magie in kritischen Bereichen. So verursachen Zauberstäbe zwar einen größeren Schaden als mit Pfeil und Bogen möglich ist, aber die Stäbe sind auch teurer und haben weniger Schüsse als ein Bogenschütze mit mehreren Ersatzköchern. Wenn man dann noch dazu einbezieht dass ein derartiger Angriff so manches mal einfacher abgewehrt werden kann als ein Pfeil, dann versteht man weshalb die Armeen auf Avarion nicht durchgehend magisch ausgerüstet werden. Natürlich gibt es für entsprechende Aufgaben trotzdem ganze Einheiten von Soldaten die mit Zauberstäben und anderen magischen Gegenständen ausgerüstet sind, aber dies sind selten mehr als ein Viertel der Einheiten einer Armee.

Ähnliche Überlegungen führen auch in vielen anderen Bereichen dazu dass altbewährte nichtmagische Lösungen parallel zu den magischen Lösungen existieren.





Magische Gegenstände

Es gibt sehr viele magische Gegenstände auf Avarion. Einfache Gegenstände können von Handwerkern und auch Charakteren mit den richtigen Fähigkeiten erzeugt werden. Hochwertigere Gegenstände erfordern zur Herstellung aufwendige Rituale und/oder sehr erfahrene Zauberer, aber selbst Meisterzauberer finden sich auf Avarion häufig – und müssen ja von irgendetwas ihre Forschungen finanzieren.

Wenn eine Spielgruppe mit ihrer Kampagne nicht gerade in den abgechiedenen Gegenden Avarions unterwegs ist, dann wird sie deutlich mehr magische Gegenstände beobachten und besitzen als es in vielen klassischen Kampagnen der Fall ist – was allerdings auch für die Gegner gilt, die häufiger derartige Ausrüstung haben.

In diesem Kapitel befinden sich die Regeln zur Benutzung verschiedener magischer Gegenstände, aber auch die Grundlagen für ihre Herstellung. Bei der Benutzung von magischen Gegenständen gibt es ein paar kleine aber wichtige Besonderheiten.

So gut wie alle magischen Gegenstände müssen vom Träger oder Benutzer aktiviert werden. Dies gilt selbst für Tränke – wenn der Zaubersrank nicht während des Trinkens aktiviert wird, dann könnte der Benutzer genauso gut wirkungsloses Wasser trinken.

Diese Aktivierung geschieht üblicherweise durch eine kurze und kostenlose Konzentration auf ein Aktivierungssymbol. Diese verschiedenen Symbole (man will bei mehreren Gegenständen ja nicht alles auf einmal aktivieren) sind schon lange vereinheitlicht und werden von jeder Gilde gelehrt. Dementsprechend wird diese Aktivierung in den meisten Situationen automatisch angenommen und ohne Regeln oder Spielbeeinflussung beiseite gelegt.

Es gibt allerdings zwei besondere Auswirkungen dieser Grundregel. Die erste Auswirkung betrifft dabei bewusste Charaktere. Ein Bewusstloser kann natürlich keine magischen Gegenstände durch Konzentration aktivieren und deshalb versagen bei ihm auch alle normalen Heiltränke, die man ihm im Bewusstlosen Zustand einflößen möchte. Die seltenen automatisch aktivierten Zaubersprüche sind etwa zehnfach so teuer wie normale Tränke und nur in den größten Städten verfügbar. Aus diesem Grunde hilft ein großer Sack Heiltränke nicht aus jedem Problem heraus – oft braucht man doch noch Zauber wie **LEICHTE HEILUNG** zur Verwendung auf bewusste Kameraden.

Auch eine ganze Reihe anderer Gegenstände schaltet sich ab, sobald der Träger bewusstlos wird – im Einzelfall ist dies eine Entscheidung des Spielleiters ob z.B. die Rüstung ihren magischen Schutzbonus auch einem bewusstlosen Träger gibt. Bei Rüstungen ist dies aber deutlich häufiger der Fall als bei magischen Waffen, da eine Waffe einem Bewusstlosen nicht mehr nutzt – die Rüstung ihn aber noch retten kann.

Die zweite Auswirkung betrifft Fundstücke aus fernen Ländern oder von paranoiden Zauberern. Die Aktivierungssymbole sind zwar für den offiziellen Gebrauch und Verkauf genormt, aber viele Geheimorganisationen und Verbrechergruppen bevorzugen abweichende Symboliken oder verwenden die bekannten Symbole zur Auslösung des Gegenteils. Auf diese Art können sie sowohl Ausrüstung als auch Fallen für ihre eigenen Leute nutzbar halten, aber eine angreifende Truppe kann gefundene Heiltränke oder ähnliches nicht nutzen und auch kaum verkaufen (eine **ANALYSE** zur Ermittlung von Auslösern lohnt sich nur bei teuren Gegenständen).

In den Ausrüstungstabellen des Kapitels H befindet sich bereits eine ganze Reihe von magischen Gegenständen. Einige der Zaubergilden lehren auch Zaubersprüche, mit denen die Spieler eigene Gegenstände erschaffen können. Die für die Herstellung der meisten magischen Gegenstände verantwortlichen Gilden der **Alchimisten**, **Artefaktmeister** und **Zauberschmiede** sind aber kein Teil der Grundregeln. Vollständige Regeln zur Herstellung magischer Gegenstände folgen deshalb erst in einer späteren Erweiterung, auf den folgenden Seiten gibt es nur einen vereinfachten Regelsatz.

Gesetze und Wirtschaft in einer magischen Zivilisation

Wenn in einer Zivilisation magische Gegenstände im Alltagsgebrauch sind, dann sind sie natürlich auch für Charaktere zu kaufen. Zusammen mit den schnellen Reismöglichkeiten in Form der magischen Teleporter hat dies zu mehreren Auswirkungen geführt.

Dies sind auf der einen Seite ganze Produktionsbetriebe für magische Gegenstände und auf der anderen Seite Handelsbeschränkungen gegenüber Fremden. Handelsbeschränkungen haben dabei den Sinn zu verhindern, dass eine durchreisende Gruppe alle Heilmittel einer Ortschaft aufkauft – gerade kleine Dörfer wären dann bis zur Lieferung neuer Tränke in Schwierigkeiten.

Die jeweilige Lösung der Herrscher für diese Problematik ist unterschiedlich. Entweder gibt es einige Geschäfte die derartige Waren nur an Einheimische verkaufen und andere Läden für Reisende, oder alle Geschäfte erheben eine Extrasteuer für Reisende (wobei die Fürsten dann oft Steuerbefreiungen für häufiger vorbei kommende Gruppen verkaufen). Auch kann es so geregelt sein, dass man ohne Wohnsitz im Ort oder einem Bürgerschein nicht die Waren aus dem so genannten Stadtbedarf kaufen darf sondern nur den Überschuss.

Produktionsbetriebe für magische Gegenstände orientieren sich natürlich am Bedarf. Es wird in größeren Städten eine ganze Reihe von Artefaktmeistern geben, die nur Gegenstände des täglichen Bedarfs wie z.B. niemals stumpf werdende Holzsägen oder Geruchshemmer für die Kanalisation produzieren. Natürlich gibt es auch Überschneidungen wie magische Laternen (für Stadtbeleuchtung und Reisende geeignet), aber eine Menge der produzierten magischen Gegenstände sind nur von begrenztem Nutzen für Abenteurer.

Je nach Häufigkeit der entsprechenden Anfragen gibt es aber natürlich auch eine Produktion für das Militär oder Forschungsreisende. Ein Charakter kann üblicherweise den allgemeinen Abenteuerbedarf wie Heiltränke und einfache Ausrüstung problemlos in einer größeren Stadt erwerben, solange es in der Gegend keine Katastrophe gegeben hat oder sich die Stadt nicht auf einen Krieg vorbereitet.

Hochwertige oder sehr spezielle magische Gegenstände können je nach Fähigkeiten der in der jeweiligen Stadt wohnenden **Artefaktmeister** in Auftrag

gegeben werden, sind aber normalerweise nicht vorrätig. Lediglich in Grenzstädten wo regelmäßig Forschungs Expeditionen starten oder in ähnlichen Fällen haben die Ausrüstungsläden schon mal eine Auswahl aufwendigerer magischer Gegenstände auf Vorrat liegen.

Und man sollte bei allen Einkäufen nie vergessen, dass entsprechende Gegenstände genauso gut von Banditen gekauft werden. Wenn sich eine Spielergruppe also nicht entsprechend ausrüstet, dann kann dies zu massiven Nachteilen führen.

Insgesamt ist in einer magischen Zivilisation der Wert der magischen Gegenstände gesunken – wenn man einfache magische Schwerter an jeder Straßenecke kaufen kann, dann ist das vom Banditenanführer eroberte magische Schwert nur etwas wert, wenn es eine besonders aufwendige Verzauberung trägt.

Selbst der kleinste Rekorkristall bewirkt bereits eine leichte Verstärkung der magischen Energie. Allerdings ist diese Verstärkung auch sehr schwach und liegt bei einem Bonus von 10% auf die eingesetzten **MP**. Dies steigt aber an – ein Kristall der dritten Stufe hat bereits einen Bonus von 50% und höhere Stufen haben noch bessere Vorteile.

Ein weiterer Vorteil der Rekorkristalle liegt darin, dass bei der Erschaffung Zaubersprüche eingefügt werden können. Der Benutzer eines Kristalls kann diese Zaubersprüche ohne Wirkungsgrenze einsetzen – und zwar auch dann, wenn er keinerlei Zauberei gelernt hat und in dem Kristall ein Magie-IV-Zauber liegt. Die Auswahl der Zaubersprüche kann nicht geändert werden und die Kristalle mit einer guten Spruchzusammenstellung sind begehrter und teurer als diejenigen Kristalle, die nur unwichtige Zauber enthalten. Letztere werden oft nur auf gezielte Bestellung von Zaubernern hergestellt, die einige ihrer besten bekannten Zaubersprüche in die Kristalle einsetzen wollen. Da derartige Kristalle aber ihren Besitzer um Jahrtausende überleben können, findet sich immer wieder solche Kristalle für Zauberner mit wenig Geld.

Stufe	Zaubersprüche	MP-Multiplikator
1	5 Spruchstufen (I)	x1,2
2	2 Spruchstufen (I)	x1,2
3	4 Spruchstufen (II)	x1,5

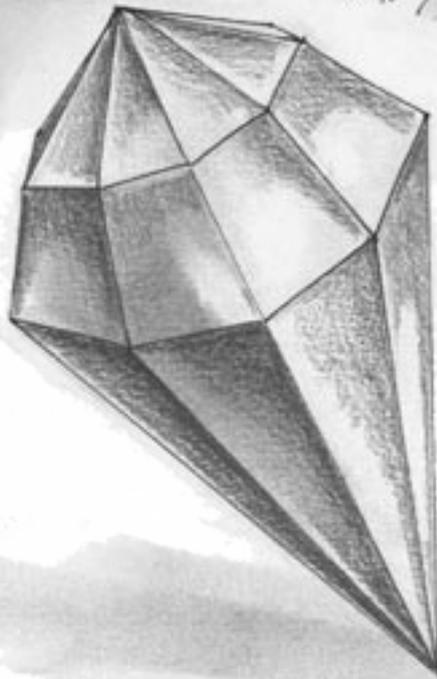
Die Klammer bei den Sprüchen gibt die maximale Magiestufe der eingespeicherten Zauber an. Ein Kristall der dritten Stufe könnte

Rekorkristalle

Rekorkristalle sind magische Verstärker in der Form von ungefähr wallnussgroßen, bläulich-durchsichtigen und geschliffenen Kristallen. Sie existieren in verschiedenen Stärken ab der Stufe 0. Die stärksten öffentlich bekannten Rekorkristalle haben die Stufe 5, aber Legenden berichten auch von Kristallen der siebten Stufe. Nach Einschätzung einiger **Artefaktmeister** gibt es keine maximale Stufe. Da die Benutzung der Kristalle aber mit jeder Stufe ein aufwendigeres Training erfordert, geht man allgemein davon aus dass es keine höheren Kristalle als die der 7. Stufe gibt.

Wenn ein Charakter einen Rekorkristall einsetzt, dessen Stufe höher liegt als sein *Rekortraining*, dann besteht die Gefahr eines magischen Rückschlags. Aus diesem Grunde sind Kristalle der nullten Stufe relativ weit verbreitet und oft in Gildenhäusern zu kaufen, aber Kristalle höherer Stufen werden immer seltener. Sollte ein Charakter trotzdem versuchen einen zu starken Rekorkristall einzusetzen, dann riskiert er eine Reduzierung seiner **Willenskraft** (siehe Seite F-14).

Ein Rekorkristall kann je nach seiner Stufe verschiedene Vorteile bringen. Dazu ist es aber notwendig den jeweiligen Zauberspruch mit oder durch den Rekorkristall zu zaubern, d.h. ein solcher Einsatz kann nicht mit einem Magiespeicher oder einem Fokusgegenstand verbunden werden.





Ladungsträger

Als Ladungsträger werden diejenigen magischen Gegenstände bezeichnet, die nach einer bestimmten Anzahl von Verwendungen nutzlos werden. Ob dies nun die Portionen eines Trankes oder die Ladungen eines Zauberstabes sind ist dabei egal.

Die Herstellung eines solchen Ladungsträgers ist relativ einfach. Der Zauberer hat dazu ein Rezept oder eine Ritualbeschreibung, in der die Kosten pro Portion oder pro Ladung angegeben sind. Diese Kosten beinhalten immer einen Ritualkraft-Wert sowie eine Liste der Zutaten – entweder spezifische Zutaten die der Zauberer erst finden muß oder einen Goldwert für allgemein verfügbare Zutaten.

Wenn alle Zutaten gesammelt sind und der Zauberer bereit ist, wird das jeweilige Ritual oder der Ritualzauber durchgeführt. Das Ergebnis der Probe ist dann eine effektive Ritualkraft, die die Menge an erstellten Ladungen begrenzt. Wenn also ein bestimmter Trank eine Ritualkraft von 200 pro Portion erwartet und das Ritual ein Ergebnis von 750 erbringt, dann sind 3 Portionen hergestellt worden (die Restpunkte verfallen).

Dies gilt aber natürlich nur, wenn genügend Zutaten vorhanden waren. Wenn die Probe unvermutet gut ausgefallen ist oder einige Zutaten zu selten sind, dann ist die Anzahl der Ladungen natürlich durch die verfügbaren Zutaten begrenzt. Genauer steht jeweils beim Ritual, denn es gibt natürlich auch Rituale bei denen die Zutaten nur für den Gegenstand, aber nicht für die Anzahl seiner Ladungen benutzt werden.

Überschüssige allgemeine Zutaten verfallen normalerweise, lediglich bei speziellen Zutaten kann der SL entscheiden das diese beim Ritual nicht verbraucht wurden – damit nicht aufgrund eines Würfelpatzers die mühsam errungenen Phönixfedern etc. verloren sind...

In den Basisregeln gibt es vier Zaubersprüche für diese Form von magischen Gegenständen. Für diese vier Zauber werden im Folgenden je ein paar Beispiele für Rezepte gegeben. Ein Charakter erlernt mit dem Zauberspruch üblicherweise mindestens ein Rezept, manchmal auch 2-3. Weitere Rezepte existieren und können entweder durch Experimente gefunden werden oder in Gildenhäusern eingekauft werden.

Die Ladenpreise für derartig hergestellte Ladungsträger betragen üblicherweise die halbe Magiestufe in Goldmünzen pro Ritualkraftpunkt des Rezeptes plus Kosten für spezielle Zutaten.

TRANK ERSCHAFFEN ist z.B. Magiestufe II und damit eine Goldmünze pro Ritualkraftpunkt als ungefähre Richtlinie für den Ladenpreis. Ein normaler Heiltrank für 10 LP benötigt eine effektive Ritualkraft von 10 und kostet üblicherweise um die 10 GM.

Dies kann aber bei illegalen Wirkungen (z.B. Gifte) oder speziellen Effekten auch höher werden. Die Hexenmagie-Salbe wird mit einem Zauber von Magiestufe I für 5 Punkte Ritualkraft erstellt, was zu einem Basispreis von 2,5 GM pro Portion führt. Dazu kommen aber noch die Kosten für drei Tropfen Dämonenblut (in der Hexergilde 3 GM) sowie ein Aufschlag für den Schwarzmarkt dieser üblicherweise verbotenen Salbe. Ein Händler wird also zwischen 10 und 30 GM pro Portion verlangen, wenn er nicht gerade in einer Nekromantenstadt mit legal arbeitenden Hexern wohnt.

HEXENSALBE VERZAUBERN (I)

Es gibt verschiedene Hexensalben, die für unterschiedliche Zwecke benutzt werden. In jeder Salbe befinden sich immer einige Tropfen Dämonenblut. Die korrumpierende Wirkung dieses Blutes wirkt immer auf denjenigen, auf dessen Körper die Salbe aufgetragen wird. Allerdings ist eine vereinzelt Anwendung zu schwach um zu schaden, lediglich bei täglicher Anwendung oder wenn man noch andere Hexenzauber einsetzt muß dies berücksichtigt werden. Die letzte Entscheidung liegt aber beim SL, denn einige Kampagnen können mit stärkeren Auswirkungen arbeiten. Weitere Details befinden sich in der allgemeinen Beschreibung der **HEXEN**-Zauber auf Seite MZ-6.

1.) Hexenmagie-Salbe

Diese Salbe benötigt pro Einheit 3 Tropfen Dämonenblut und 5 Punkte Ritualkraft aus allgemeinen Zutaten. Anschließend kann sie zur Verstärkung aller **HEXEN**-Zauber benutzt werden, indem jeweils ein Tropfen Dämonenblut des Zaubers durch eine Einheit dieser Salbe ersetzt wird. Dies verdreifacht die korrumpierende Wirkung jedes einzelnen Hexenzaubers, bewirkt dafür aber wahlweise eine Verdoppelung der Wirkungsdauer oder ein +5 auf die Zauberprobe des jeweiligen Spruches. Wenn beide Vorteile Sinn machen dann muß der Zauberer zwischen den Vorteilen wählen.

2.) Hexenschutz-Salbe

Jede Einheit benötigt 7 Tropfen Dämonenblut und eine Ritualkraft von 49 Punkten. Zum Einsatz muß diese Salbe auf mindestens 80% der Haut des Zieles eingerieben werden. Eine Einheit reicht dabei für alle Wesen bis ungefährer Menschengröße, bei größeren Wesen werden entsprechend mehr Einheiten benötigt. Das Ziel hat anschließend für 7 Stunden einen Bonus RS+2 (zusätzlich zu jeder Rüstung) sowie +1 auf alle **Willenskraft**-Proben (nach SL-Entscheidung auch für ähnliche Proben anderer Fertigkeiten).

3.) Hexenfeder-Salbe

Jede Einheit dieser Salbe benötigt 13 Tropfen Dämonenblut und 200 Punkte Ritualkraft. Wird eine Person mit einer Einheit eingerieben, so wird für eine Dauer von 7 Stunden das Körpergewicht halbiert. Bei der Verwendung von zwei Einheiten wird das Gewicht gedrittelt, bei drei Einheiten geviertelt und so weiter.

Das reduzierte Körpergewicht bringt sehr große Vorteile bei Aktionen wie Springen (mehrfache Sprungweite), Rennen, Klettern (Bonus auf Proben, weniger Fallgefahr) und ähnlichem – allerdings auch Nachteile, da man z.B. bei Schlagwaffen nicht mehr das Körpergewicht zum Einsatz von Wuchtschlägen hat und sich auch schwerer gegen Türen stemmen kann.

Insbesondere wird auch der Sturzschaden entsprechend halbiert/gedrittelt/geviertelt.

4.) Hexenbild-Salbe

Diese Salbe ist relativ günstig herzustellen und benötigt lediglich einen Tropfen Dämonenblut und 3 Punkte Ritualkraft für drei Einheiten der Salbe. Mit dieser Salbe können dann anschließend beliebige Bilder oder Schriften gezeichnet werden. Diese Bilder haben eine schwach böse Ausstrahlung und lassen sich für drei Tage nicht abwischen, haben ansonsten aber keinerlei besondere Eigenschaften. Werden die Bilder auf einer Haut aufgetragen, dann sehen sie wie Tätowierungen aus, auf leblosen Gegenständen wirken sie wie Brandspuren.

Diese Salbe wird üblicherweise genutzt um Eindruck zu erzeugen oder einfache Leute davon zu überzeugen, das man einen Fluch ausgesprochen habe – ohne dies wirklich getan zu haben.





SALBE VERZAUBERN (III)

Eine Salbe zu verzaubern ist für den Zauberer deutlich aufwendiger als einen Trank, wenn er auf besondere Zutaten wie Dämonenblut verzichtet. Auch Salben müssen aktiviert werden – aber der Anwender kann die Salbe auch auf einem anderen Ziel auftragen und aktivieren.

1.) Rüstungssalbe

Wenn sich ein Charakter zum großen Teil mit dieser Salbe einreibt, dann erhält er einen Bonus auf seinen Rüstungsschutz, solange er keine Metallrüstung trägt. Bei einer Metallrüstung wird die Magie der Salbe gestört und der Bonus verfällt. Dieser Bonus beträgt bei einer Einheit RS+1, bei drei aufgetragenen Einheiten RS+2. Für 6 Einheiten der Rüstungssalbe erhält man den maximalen Bonus RS+3. Diese Mengen verdoppeln sich, wenn der Charakter erkennbar größer als ein Mensch ist.

Die Herstellung einer Einheit erfordert eine Ritualkraft von 60 Punkten. Die Salbe wirkt für 12 Stunden nach dem Einreiben am ganzen Körper (dauert ohne Hilfe ca. 30 Minuten).

2.) Waffensalbe

Diese Salbe kann nur auf Metallwaffen gerieben werden. Jede Einheit reicht dabei für eine einzige aber beliebig große Waffe. Die Wirkung besteht in einer Pflege der Waffe (im Falle einer Beschädigung erhält die Waffe +1 Bruchwert pro Anwendung zurück) sowie einer leichten Magie zur Handhabung (1 Stunde Angriff+1, Parade +1). Jede Einheit benötigt eine Ritualkraft von 20 Punkten.

3.) Wundsalbe

Diese Salbe kann Blutungen stoppen (siehe Seite KA-2) und Wunden schließen (+5 LP bis zum Maximum pro Anwendung). Die Herstellung einer Einheit Wundsalbe erfordert eine Ritualkraft von 100 Punkten. Dies ist 20-mal so aufwendig wie ein normaler Heiltrank, wirkt aber dafür auch auf Bewusstlose.

4.) Lichtsalbe

Man benötigt für eine Einheit dieser Salbe eine Ritualkraft von 10 Punkten und kann damit anschließend einen fingerbreiten Strich von bis zu 30cm Länge (oder mehrere Striche mit insgesamt 30cm) ziehen.

Die Salbe nutzt dann zum einen eine natürliche Fluoreszenz um für ca. 3 Stunden schwach zu leuchten. Dieses Leuchten ist nicht stark genug um die Umgebung zu erhellen, aber ausreichend um sich im Dunkel einen Weg entlang zu tasten. Wenn normales Licht auf die Salbe scheint, dann läßt sich diese Fluoreszenz langsam wieder auf – je zwei Stunden Helligkeit geben der Salbe eine Stunde Leuchtkraft. Insgesamt kann ein Salbenstrich – sofern er nicht weggewischt wird – bis zu drei Tage lang arbeiten, danach ist die Salbe vertrocknet und bröckelt ab.

Außerdem reagiert die Salbe auf eine *Magieaufladung* – jeder **Magiepunkt** bringt sie dazu, für 5 Minuten so hell wie eine Kerzenflamme zu leuchten.

SAMEN VERZAUBERN (II)

Mit diesem Ritual kann der Zauberer einem normalen Samen magische Eigenschaften geben. Insbesondere Bauern lassen sich gerne ihren Samen verzaubern – allerdings nur selten Getreide oder ähnliches, da jeder einzelne Samen die Magie erhalten muss. Alle Rezepte benötigen neben sonstigen Zutaten natürlich die jeweiligen Samen.

1.) Werfertanne

Ein Tannenzapfen wird für eine Ritualkraft von 50 Punkten zu einer Waffe verzaubert. Wenn der Tannenzapfen geworfen wird, dann wächst am Zielort innerhalb von 2-6 Kampfrunden (2 KR bei Erde, 6 KR bei massivem Fels als Untergrund) eine kleine magische Tanne, die anschließend ihre Nadeln in alle Richtungen abschießt.

Die Tanne stirbt und verfault 7 Kampfrunden nach dem Aufprall, d.h. je nach Untergrund wird die Wirkung zwischen einer und fünf Kampfrunden anhalten.

Alle Wesen innerhalb von 3 Metern Entfernung von der Tanne erhalten am Beginn jeder Kampfrunde einen Angriff Nadeln +10, 1W6+3 Schaden zur Parade. Aufgrund der vielen kleinen Nadeln ist jeder Rüstungsschutz wirkungslos und die Parade kann nur als PW oder mit einem Schild durchgeführt werden.

2.) Hausbaum

Eine Eichel erhält für 100 Punkte Ritualkraft die Fähigkeit, nach dem Pflanzen in normaler Erde innerhalb von einer Stunde zu einem großen Baum von 3 Metern Stammdurchmesser zu wachsen. Dieser Baum ist hohl und enthält in seinem Inneren in fünf Etagen Räume von jeweils 2,5 Metern Durchmesser, in denen sich auch Holzeinrichtung wie Regale und Bettgestelle (ohne Polster) befinden. Der Hausbaum kann eine Woche lang als Unterkunft für 10 Personen dienen (20 Personen bei beengten Verhältnissen), bevor er wieder schrumpft und zu Staub verfällt.

3.) Schneller Apfelbaum

Mit diesem Rezept wird ein Apfel so verzaubert, das daraus ein schnell lebender Apfelbaum wächst. Dieser Baum ist in einem Jahr ausgewachsen und wird anschließend einmal pro Monat neue Äpfel tragen, dafür aber auch schon nach zwei Jahren ausgedorrt sein. Dieses Rezept erfordert eine Ritualkraft von 100 Punkten pro Apfel.

TRANK ERSCHAFFEN (II)

Mit diesem Zauberspruch kann man die verschiedensten Tränke erschaffen. Allen diesen Tränken ist aber gemeinsam, dass ihre Magie auf oder durch denjenigen wirkt, der sie trinkt und aktiviert.

1.) Heiltrank, Erfrischungstrank, Konzentrationstrank

Ein Heiltrank bringt üblicherweise pro Portion 10 LP zurück, überschreitet dabei aber nie das normale Maximum. Gleiches gilt für Erfrischungstränke (10 AP) und Konzentrationstränke (10 MP). Pro Portion eines derartigen Trankes wird eine Ritualkraft von 10 Punkten aus allgemeinen Zutaten gebraucht.

2.) Lebenstrank, Ausdauertrank, Magietrank

Die Energietränke bringen ähnlich wie die normalen Tränke Gruppe pro Portion 10 Punkte. Im Gegensatz zu den einfachen Tränken ignorieren sie aber das normale Maximum und können die Werte beliebig weit erhöhen. Hierfür gelten dieselben Regeln wie für *AUSDAUER AUFLADEN* und gleichartige Zaubersprüche – insbesondere werden die Pluspunkte aus diesen Tränken zu den Pluspunkten aus solchen Zaubersprüchen addiert und für die Folgen (z.B. Seite MZ-16) zusammengerechnet.

Jede Portion eines solchen Trankes benötigt eine Ritualkraft von 50 Punkten und zusätzlich eine spezielle Symbolkerze, die im Fachhandel für 5 GM zu kaufen ist.

3.) Spruchspeichertränke

Diese Art von Tränken wird erstellt, wenn man die Wirkungen bestimmter Zaubersprüche für eine spätere Anwendung speichern will. Der zu speichernde Spruch muss dem Zauberer selber bekannt sein, kann während des Rituals aber auch von einem anderen Zauberer ausgesprochen werden. Der Zauber darf sich nur auf eine Zielperson beziehen und von dieser keinerlei spätere Steuerung verlangen, d.h. man kann z.B. *UNSICHTBARKEIT* aber auf keinen Fall *WASSERKONTROLLE* in einen Trank speichern.

Während der Trankerschaffung muss dieser Zauber ausgesprochen werden. Der hierbei gewürfelte MW wird auch der MW des Trankes. Anschließend werden die erhaltenen Portionen berechnet, wobei pro Portion 5 mal Magiestufe mal MW an Ritualkraft benötigt werden. Wenn also die *UNSICHTBARKEIT* mit einem MW 22 gezaubert wurde, dann kostet jede Portion eine Ritualkraft von 110 Punkten und macht den Trinkenden für 22 Minuten unsichtbar.





Magische Gegenstände

Als magische Gegenstände im engeren Sinn bezeichnet man alle Gegenstände, die dauerhaft magisch sind und ihre Kraft nicht verbrauchen. Zur Herstellung werden je nach gewünschtem Gegenstand verschiedene Zauberrituale verwendet.

Die vollständigen Regeln für alle entsprechenden Zaubersprüche sind sehr umfangreich, da es sehr viele verschiedene Magiesorten gibt – und auch nur für wenige Spieler interessant. Deshalb wird hier nur eine vereinfachte Form dieser Regeln behandelt, wie sie für die in diesen Grundregeln enthaltenen Zauberrituale ausreichend ist.

Jeder Gegenstand kann je nach Form, Größe und Material mit unterschiedlichen magischen Kräften belegt werden. Dabei unterscheiden sich die Gegenstände auch in der Anzahl und den Kosten für diese Kräfte.

Die Tabelle MG-T2 gibt diese Werte für einige Gegenstände an. Die Zahl bildet dabei den Kostenfaktor mit dem die Kosten für eine magische Kraft multipliziert werden müssen, wenn diese Kraft in den Gegenstand gespeichert werden soll. Wenn dort mehrere Zahlen bei einem Gegenstand stehen, dann können auch mehrere Kräfte gespeichert werden. Dies ist aber nicht notwendig, da in diesem Fall die Kosten für alle Kräfte addiert werden müssen.

Mithrilsilber ist das einfachste und billigste, aber auch schwächste der magischen Metalle. Gegenstände aus anderen magischen Metallen können häufig noch mehr Zauberkräfte für geringere Kosten aufnehmen.

Der Kernholzstab ist im Unterschied zum normalen Eichenholzstab aus dem inneren Kernholz der Eiche geschnitzt. Man kann aus einer Eiche nur einen Kernholzstab, aber viele normalen Eichenholzstäbe herausschneiden.

Gegenstände zur Verzauberung

Gegenstand	Faktor(en)
Sichel	3
Mithrilsichel	2, 5
Dolch	4
Mithrildolch	3, 5
Schwert	4, 6
Mithrilschwert	3, 5, 7
Streitaxt	4, 8
Mithril-Streitaxt	3, 7, 9
Eichenholzstab	6
Kernholzstab	5
Bogen	7
Armbrust	5
Lederrüstung	5
Kettenhemd	4
Mithril-Kettenhemd	3, 5
Mithrilring	5

Die Tabelle MG-T3 zeigt eine Auswahl der möglichen magischen Kräfte. Wie man sieht kann eine solche Kraft ein einfacher oder mehrfacher Bonus sein – andere Kräfte sind auch möglich, erfordern aber andere und aufwendigere Zauberrituale. Die Tabelle MG-T4 für Zauberstäbe gibt Beispiele dazu, ist aber nach den vereinfachten Regeln nicht für Waffen und Rüstungen verfügbar. Keine einzelne Kraft darf einem Gegenstand einen Bonus höher als +3 geben. Wenn der Gegenstand aber mehrere Kräfte tragen kann, dann können gleiche Kräfte eingesetzt und addiert werden.

Magische Ladungen für Gegenstände

Wirkungsbeschreibung	Grundkosten
Fertigkeit +1 (inkl. Kampffertigkeit)	25
Fertigkeit +2 (inkl. Kampffertigkeit)	75
Fertigkeit +3 (inkl. Kampffertigkeit)	175
Schaden (Waffe) +1	20
Schaden (Waffe) +2	60
Schaden (Waffe) +3	140
Angriff/Parade +1 (Waffe)	100
Angriff/Parade +2 (Waffe)	300
Angriff/Parade +3 (Waffe)	700
Angriff/Schaden +1 (Waffe)	90
Angriff/Schaden +2 (Waffe)	270
Angriff/Schaden +3 (Waffe)	630
Angriff/Parade/Schaden +1 (Waffe)	210
Angriff/Parade/Schaden +2 (Waffe)	630
Angriff/Parade/Schaden +3 (Waffe)	1470
RS +1	150
RS +2	450

Ein normaler Stahldolch kann eine magische Kraft tragen, wobei dies einen Kostenfaktor 4 bedeutet. Wenn diese Kraft z.B. ein Bonus +1 auf *Angriff* und *Parade* (Basiskosten 100) sein soll, dann muss das entsprechende Ritual eine Ritualkraft von 400 erreichen.

Benutzt man dagegen einen Mithrildolch (3, 5), dann würde dieselbe Kraft lediglich 300 Punkte benötigen und man hätte noch die Möglichkeit eine weitere Kraft mit dem Kostenfaktor 5 hinzu zu nehmen. Oder aber der Artefaktmeister könnte je eine Kraft *Fertigkeit*+1 auf je eine Probe verwenden und würde so denselben Bonus über ein Ritual mit (aufgrund der geringeren Basiskosten von 25 Punkten) 3x25 plus 5x25 oder insgesamt 200 Punkte durchführen können. Natürlich muss man dafür aber auch einen Mithrildolch haben, der natürlich etwas seltener und teurer ist als ein einfacher Stahldolch.



Zauberstäbe

Neben Waffen und Rüstungen sind Zauberstäbe die am häufigsten verwendeten magischen Gegenstände, denn viele Zauberergilden lehren ihre Mitglieder, wie man sich einen eigenen Zauberstab mit besonderen Optionen erschafft. Teilweise werden diese später verkauft oder aber sie bleiben nach dem Tod des Zauberers zurück und können dann auch von anderen Personen benutzt werden.

Jedes Zauberritual verleiht dem Zauberstab eine andere besondere Kraft. Zusätzlich kann der Stab auch noch die üblichen Kräfte von magischen Waffen erhalten (es gelten die normalen Regeln) sowie eine einzige Kraft aus Tabelle MG-T4. Alle Punktekosten müssen addiert und in einem Zauberritual erreicht werden, weshalb gerade Neulinge auf die zusätzlichen normalmagischen Kräfte verzichten. Die spruchabhängige besondere Kraft muss immer eingebunden werden, lediglich die Zusatzvorteile sind optional.

Es gibt drei verschiedene Sprüche zum Verzaubern von Zauberstäben in den Grundregeln. *RUNENSTAB VERZAUBERN* und *DÄMONENSTAB VERZAUBERN* sind dabei Varianten des allgemeinen *STAB VERZAUBERN* (*Artefaktmeister-Zauberspruch* ohne besondere Kraft für den Zauberstab). Der *STAB DER MACHT* hat aber einige spezielle Sonderregeln und ist als Zauber der vierten statt zweiten Magiestufe deutlich aufwendiger.

DÄMONENSTAB VERZAUBERN (II)

Dieser Zauberspruch hat eine ganz besondere Vorbedingung: Der Zauberer muss einen präparierten Dämonenschädel besorgen und als Zutat in das Ritual einbringen. Dieser Schädel wird auf die Spitze des Stabes gesetzt und gibt dem Dämonenstab eine Aurakraft.

Die Art dieser Aura hängt von den Kräften des besiegten Dämons ab. Dämonenschädel mit einfachen Kräften (z.B. mit einer Aura des Giftwiderstandes +5 für alle in 10m Umkreis, 800 Punkte Ritualkraft nötig) können zwar mit etwas Suchen in Hexergilden gekauft werden, aber wenn man eine stärkere oder spezielle Aura möchte dann muss man einen passenden Dämon beschwören und selber töten – was alles andere als einfach ist. Je nach Stärke der Aura kostet dieses Ritual zwischen 500 und 5000 Punkte. Die genaue Entscheidung liegt beim Spielleiter, der auch eine Liste von möglichen Dämonen und ihren Aurakräften geben kann.

RUNENSTAB VERZAUBERN (II)

Ein Runenstab ist ein mit Runen verzierter Holzstab. Dabei wird ein Teil der Runen erst vom Besitzer des Stabes nach der Herstellung eingefügt – denn zusätzlich zu den allgemeinen Vorteilen wird in den Runenstab auch eine magische Liste eingebunden, die vom Besitzer später ganz normal gesteigert werden muss.

Ein allgemeiner Runenstab kann genau eine der allgemeinen magischen Liste aufnehmen. Dies erfordert normalerweise eine zusätzliche Ritualkraft von 500 Punkten, wobei diese Liste nicht gesteigert ist – dafür muss ein Besitzer seine **Erfahrungspunkte** einsetzen. Das dafür notwendige **EP**-Ritual kann aufgrund der Runenkraft von jedem Stabbesitzer auch ohne magische Kenntnisse durchgeführt werden.

Jeder Zauberer kann aber auch einen einzigen persönlichen Runenstab herstellen. Dieser Runenstab ist im Gegensatz zum allgemeinen Runenstab nicht übertragbar und enthält außer einer allgemeinen magischen Liste auch noch die Liste *Fokuskraft*. In

dem Herstellungsritual muss der **Mana**-Punkt (siehe Seite ML-4) ebenfalls geopfert werden. Dieses persönliche Ritual benötigt 1000 Ritualpunkte, aber die *Fokuskraft* ist dann bereits auch auf der ersten Stufe aktiviert.

Der Runenstab ist allerdings kein Fokusgegenstand, die anderen Fokuslisten können nicht eingebunden werden.

Magische Ladungen für Zauberstäbe (vereinfacht)

Wirkungsbeschreibung	Gesamtkosten
Kampfzauber Magie I, 1x pro Tag	200
Kampfzauber Magie I, 2x pro Tag	500
Kampfzauber Magie I, 3x pro Tag	900
Kampfzauber Magie II, 1x pro Tag	600
Allg. Zauber Magie I, 1x pro Tag	150
Allg. Zauber Magie I, 2x pro Tag	400
Allg. Zauber Magie I, 3x pro Tag	750
Allg. Zauber Magie II, 1x pro Tag	450
Allg. Zauber Magie II, 2x pro Tag	1100
Allg. Zauber Magie III, 1x pro Tag	1500
<i>KONTROLLE</i> -Zauber M I, 1x am Tag	1000
<i>KONTROLLE</i> -Zauber M II, 1x am Tag	3000
Gebundener Zauber Magiestufe I	100
Gebundener Zauber Magiestufe II	300
Magiespeicher für bis zu 30 MP	500

Ein gebundener Zauber ist ein Zauber, den der Besitzer ganz regulär einsetzen kann ohne ihn gelernt zu haben. In diesem Fall muss der Zauberer noch würfeln und alle notwendigen MP selber zahlen. Bei den anderen Zaubern handelt es sich dagegen um Ladungen, die pro Tag kostenlos eingesetzt werden können.

STAB DER MACHT (IV)

Wie in der Zauberspruchbeschreibung bereits erwähnt kann dieses Zauberritual jede andere Variante zur Herstellung eines Zauberstabes ersetzen. Wenn dies gemacht wird dann benutzt man einfach die gewünschten anderen Regeln von z.B. dem Dämonenstab verzaubern.

Meistens wird man diesen Zauberspruch aber nutzen, um einen Zauberstab mit einem Machtspeicher zu erschaffen. Dieser Machtspeicher kann dann von dem Zauberer mit der einfachen Variante dieses Zauberspruches ohne Ritualkosten in jede beliebige magische Kraft gleicher oder geringerer Stärke umgewandelt werden. Dabei kann jede Kraft aus den Tabellen MG-T3 und MG-T4 ausgewählt werden.

Die maximale Stärke der erlaubten Kraftauswahl wird dabei vom Zauberer in diesem Ritual festgelegt. Bei niedrigen Grenzen von bis zu 1000 Punkten variabler Kraft kostet dieses Ritual das doppelte der gewünschten Maximalkraft. Bei 1001 bis 1500 Maximalpunkten muss man das dreifache und bei bis zu 2000 variablen Punkten das vierfache der gewählten Punktstärke in diesem Ritual einsetzen. Ein Stab der Macht mit einer variablen Ladung von nur 500 Punkten benötigt also eine Ritualkraft von 1000 Punkten, für eine variable Ladung von 2000 Punkten dagegen eine Ritualkraft von 8000.

Es ist aber ausdrücklich nicht möglich, mehr als eine magische Kraft gleichzeitig zu wählen. Selbst mit einem Machtspeicher von 2000 Punkten kann man nur eine magische Kraft gleichzeitig nachbilden – dafür könnte dies aber durchaus etwas wie *AngriffParade*+2 sein, was ja z.B. bei einem Holzstab (6 laut MG-T2) eine Ritualkraft von 1800 Punkten bräuchte.





Magische Listen

Es gibt eine ganze Reihe verschiedener Möglichkeiten, mit denen ein Charakter durch Training oder andere Methoden zusätzliche magische Kräfte gewinnen kann. Einfache Pluspunkte oder Sonderfähigkeiten folgen dabei den Regeln der **Talente** (Kapitel CT).

Es gibt aber auch aufwendigere Kräfte, die ein Charakter erst erarbeiten oder erstellen muss. In solchen Fällen kommen diese Regeln für magische Listen zum Einsatz. Eine magische Liste ist in erster Linie eine Listenfertigkeit wie die *Kampfstile* und die *Gildenfertigkeit*.

Die magischen Listen werden genauso wie alle anderen Listenfertigkeiten über **Erfahrung** erweitert und verbessert. Weil sie aber kein direkter Teil des Charakters sind gibt es eine Sonderregel. Diese Regel besteht darin das magische Listen nichts zur Gesamterfahrung eines Charakters beitragen. Wenn eine solche Liste verbessert wird, dann muss der Spieler zwar die entsprechenden **EP** aus seinem Pool freier **EP** abziehen, aber sie werden danach nicht zu den **Gesamt-EP** addiert. Ein Charakter mit vielen Listen wird also seltener die Erfahrungsgrenzen überschreiten.

Umgekehrt gelten die Erfahrungsgrenzen aber immer noch für die magischen Listen, d.h. der Besitzer muss nach jeder Verbesserung die nächste Erfahrungsgrenze abwarten, um die nächste Stufe der Liste lernen zu können.

Diese Sonderregel ist nötig weil magische Listen auch auf einem Gegenstand liegen können und so nichts zum Charakter selber beitragen. Außerdem ist dies auch ein Mittel zum Gleichgewicht zwischen Charakteren, da ein Charakter mit vielen magischen Listen so geringere Maximalwerte hat als eine Figur ohne magische Listen.

EPF	Stufenreihe Klasse I
10	30- 40- 50- 60- 70- 80- 90
15	45- 60- 75- 90-105-120-135
20	60- 80-100-120-140-160-180
25	75-100-125-150-175-200-225
30	90-120-150-180-210-240-270

Am häufigsten werden die magischen Listen für Fokusgegenstände oder Vertraute benötigt, die von einer ganzen Reihe von Gilden als Teil der Ausbildung bzw. Gildenfertigkeit gegeben werden. In solchen Fällen sollte der Spieler natürlich aufpassen, denn wenn er den Fokus verliert oder der Vertraute stirbt, dann sind alle bis dahin eingesetzten **EP** verloren. Zum Ausgleich für dieses Risiko tragen die Gegenstände bzw. Tiere eine ganze Reihe von magischen Listen und können im Verlauf der Zeit sehr mächtig werden.

Deutlich seltener sind einzelne Listen, die durch **Mana**-Opferungen oder **Talente** (oder als Belohnung eines Auftraggebers während der Kampagne) erworben werden. Diese Listen sind normalerweise in Form eines tätowierten Symbols oder ähnlichem an den Körper des Trägers gebunden und können nicht so einfach verloren gehen.

Wenn man die magischen Listen durch die *Gildenfertigkeit* erhält, dann sind ein Teil (oder alle) dieser Listen bereits auf der ersten Stufe trainiert und man braucht dafür keine weiteren EP. Wenn nicht alle der so erhaltenen Listen trainiert sind, dann kann man die

ungelernten Listen sofort trainieren, aber für die jeweils zweite Stufe muss man die nächste Erfahrungsgrenze abwarten.

Wird die Liste dagegen durch Talentpunkte oder andere Wege erworben, dann legt der Spielleiter fest ob und welche Stufen kostenlos gelernt sind. Üblicherweise ist die erste Stufe kostenlos, aber bei einer sehr mächtigen Liste muss auch diese Stufe extra bezahlt werden, während eine **Mana**-Opferung von mehreren Punkten bei einer eher schwachen Liste mehrere Stufen kostenlos geben kann.

Vollkommen unabhängig von diesen Zahlungen für die gelernten Stufen sind die Zahlungen, die in den Listen gefordert werden. Ein Fokusgegenstand benötigt z.B. einen **Mana**-Punkt für den ersten Wert der Hauptliste. Dieser **Manapunkt** muss immer zusätzlich gezahlt werden, auch wenn die erste Stufe ansonsten über die *Gildenfertigkeit* kostenlos gelernt wurde.

Beschreibungen zu magischen Listen

Die folgenden Beschreibungen sind Beispiele für Vorteile aus den verschiedenen magischen Listen. Diese Beschreibungen sind nicht vollständig, da gerade durch Magie jeder Bonus möglich ist. Außerdem sind einige Vorteile so speziell, dass sie bei den anschließend folgenden Listen beschrieben werden.

Vor den Details noch ein paar Anmerkungen zu den Kosten. Einige der magischen Listen bestehen komplett aus Bonuspunkten für bestimmte Tätigkeiten oder Situationen. Diese Wirkungen zählen automatisch und dauerhaft. Andere Listen sind deutlich stärker, erfordern aber die Zahlung von **MP** oder anderem zur Aktivierung. In so einem Fall muss immer die beschriebene Zahlung als Minimum erfolgen, d.h. wenn dort eine Dauer von 1 Kampfrunde 3 **MP** angegeben ist, dann müssen diese 3 **MP** gezahlt werden. Wenn dagegen eine Bezahlung von 30 **MP** für 10 Kampfrunden gefordert ist, dann müssen diese 30 **MP** auch bezahlt werden – selbst wenn der Kampf schon nach 2 Kampfrunden entschieden war.

Wenn ein Vorteil mehrfach in einer Liste vorkommt, dann gilt in allen Fällen nur der beste Wert. Kommt der Bonus dagegen in mehreren Listen vor und ist dort überall trainiert, dann werden die jeweils besten Werte der einzelnen Listen addiert.

Bonus

Ein Bonus wird normalerweise auf eine Fertigkeit gegeben. Wenn keine Einschränkungen zu der Situation aufgelistet sind, wird er immer zu den Proben dieser Fertigkeit addiert. Seltener ist ein Bonus, der bei bestimmten Situationen auf mehrere Fertigkeiten geht. Bei allen Situationseinschränkungen haben diese Bedingungen Vorrang. Insbesondere helfen die Bonuspunkte bei einem Fokusgegenstand natürlich nicht, wenn man diesen Gegenstand beim Zaubern nicht einsetzt.

Doppelte Ritualprobe

Bei einer doppelten Probe kann man zweimal würfeln und sich das beste Ergebnis aussuchen. Dieser Vorteil ist selten und teuer. Im Falle einer Ritualprobe gilt dies nur für die abschließende Probe, die die Wirkung festlegt - nicht für vorbereitende Proben.





Magische Listen

Avarion
ML-2

Fokus-Berührung

Der Fokus kann zu einer magischen Erweiterung des Zauberers werden. Mit dieser Fähigkeit kann man alle Zaubersprüche, die normalerweise eine Berührung des Zieles erfordern, auch dann einsetzen, wenn man das Ziel nur mit dem Fokus berührt.

Fokus-Magieerweiterung

Wenn man diese Fähigkeit in seinem Fokus besitzt, dann kann man jederzeit einen Zauberspruch um eine Magiestufe anheben. Es gelten dann alle Regeln so, als ob man den Spruch auf der höheren Magiestufe zaubert – inklusive der erhöhten Kosten. Trotzdem werden die Wirkung und das MW nicht stärker sondern nur der Zauberspruch komplexer.

Dies hat aber Vorteile bei bestimmten Zaubersprüchen, die für ihre Wirkung mit der Magiestufe eines Gegenzaubers verglichen werden. Insbesondere Schutzzauber werden deshalb gerne in der Magiestufe angehoben.

Fokus-Meditation

Die Fokus-Meditation ist eine der wenigen Möglichkeiten, **Magiepunkte** ohne Schlaf und ohne Tränke zurück zu gewinnen. Hierzu muss der Zauberer über seinem Fokus meditieren. Dies dauert relativ lange und lohnt sich deshalb nur in entsprechenden Situationen – insbesondere weil der Zauberer während seiner Meditation handlungsunfähig ist. Üblicherweise gewinnt man einen **MP** pro 10 Minuten Meditation. Bei einer Unterbrechung der Meditation vor dem geplanten Ende braucht man 1W6 Kampfrunden, bevor man wieder aktiv handeln kann.

Fokus-Reichweite

Mit der Reichweitereweiterung erhält jeder durch den Fokus gezauberte Spruch eine vergrößerte Reichweite. Dies wird in Prozent der ursprünglichen Reichweite angegeben. Je nach Liste und Erweiterungsstufe gibt es manchmal den Vorteil, das eine Berührungsreichweite zu RW:10 cm wird (vorteilhaft, wenn eine Berührung des Zieles unangenehm werden kann) oder aber den Effekt, das ein normalerweise nur für den Zauberer selbst möglicher Spruch auf Berührung übertragen werden kann.

Letzteres erfordert allerdings für den einzelnen Zauberspruch das OK des Spielleiters, da einige der Zaubersprüche mit Reichweite Z bei einer Übertragung auf andere Personen zu Problemen führen können.

Fokus-Ritualzeit und Wirkung

Mit diesen verschiedenen Vorteilen gewinnt der Fokusgegenstand die Kraft, um Rituale aller Varianten zu beeinflussen. Die Rituale können entweder schneller durchgeführt werden oder gewinnen mehr Kraft oder beides. Wenn das Ritual keine festen Werte hat (z.B. eines der Großen Rituale), dann entscheidet der Spielleiter über die Auswirkungen der Vorteile.

Resistenzen

Eine magische Liste kann dem Träger verschiedene Formen von Resistenzen geben. Sobald der Träger einen schädlichen Effekt aus dem Bereich der jeweiligen Resistenz begegnet, wird der Bonus auf die dazugehörige Abwehrprobe gelegt. Ist diesem Angriff keine Abwehrmöglichkeit zugeordnet, dann kann der Charakter eine passende Attributprobe mit dem Resistenzbonus ablegen. In so einem Fall ist bei einem PE 20 der Effekt oder Schaden halbiert, bei einem PE 30 sogar gedrittelt.

Schutzbonus

Ein Schutzbonus wirkt sich auf die gegnerische *Magieabwehr* aus. Er wird auf den Zielwert bei jeder Probe addiert, d.h. die *Magieabwehr* gegen einen Zauber mit diesem Vorteil muss gegen MW + Schutzbonus gelingen.

Wenn der Zauberspruch auf mehrere Ziele aufgeteilt wird (wie z.B. *LÄHMUNG*), dann gilt der Schutzbonus auf jede *Magieabwehr* von jedem Ziel einmal in voller Höhe.

Spruchbeschleunigung

Dieser Vorteil bewirkt, dass verschiedene Zaubersprüche schneller eingesetzt werden können. Entweder ist er auf Kampfzauber ausgelegt und reduziert die IP-Anzahl für den Einsatz des Spruches oder aber es werden allgemeine Zauber mit einer Zauberdauer von mindestens 1 Minute um einen Prozentwert beschleunigt.

Es kann bei diesem Vorteil auch weitere Einschränkungen geben, sodass er nicht auf alle Zaubersprüche gilt.

Spruchbonus

Manchmal erhalten auch Zaubersprüche einen Bonus aufgrund einer magischen Liste. In solchen Fällen muss der Träger der Liste diesen Zauber ganz normal lernen und einsetzen, aber die Sonderregel oder der Bonus der magischen Liste hat Vorrang vor den Regeln des normalen Zauberspruches.

Ein Beispiel ist das *MAGIE BINDEN* in einer der Fokuslisten: wenn dieser Zauber auf den Fokus gesprochen wird, dann kann der Fokus eine höhere Menge an **MP** speichern als üblich. Auch eine Anhebung der Wirkungsgrenze für Fremdzauber kann durch einen solchen Bonus bewirkt werden.

Spruchwirkung

Eine Spruchwirkung ist an einem festgesetzten MW erkennbar. Üblicherweise gibt ein solcher Vorteil dem Träger der Liste die Möglichkeit, für eine kurze Konzentration und eine Zahlung von einigen **MP** eine Wirkung ähnlich einem Zauberspruch hervor zu rufen, wobei aber nicht gewürfelt wird.

Insbesondere hat der Träger diesen Zauberspruch nicht gelernt und kann ihn nicht regulär zaubern – es sei denn er kennt den gleichen Zauberspruch aus anderen Quellen.





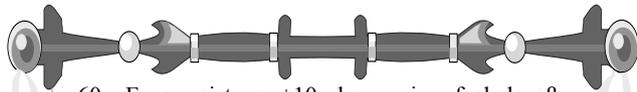
Allgemeine magische Listen

Eine allgemeine magische Liste kann auf unterschiedlichen Wegen erlangt werden, aber sie ist üblicherweise abgeschlossen und nicht mit anderen Listen verbunden. Beim Erwerb einer solchen magischen Liste kann der Charakter je nach Quelle oft das Thema auswählen – ob er auch die genauen Vorteile im Voraus erfragen kann ist vom Einzelfall abhängig.

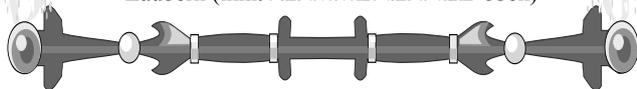
Das Thema einer Liste kann z.B. eine elementare Kraft, ein Typ von Wesen oder eine Art von Handlungen sein. Im Folgenden werden vier Beispiele für allgemeine Listen aufgeführt. Nach diesen Vorlagen können andere Listen entworfen werden.

Flammenkraft (60-80-100-120-140-160-180)

Der Träger hat einen begrenzten Einfluss auf Feuer und kann dieses für eine Vielzahl von Möglichkeiten einsetzen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Kampfunterstützung, aber auch Licht und Resistenzen werden gegeben. Die meisten dieser Vorteile müssen aber durch Konzentration (d.h. MP-Zahlung) aktiviert werden.



- 60 Feuerresistenz +10, kann eine fackelgroße Flamme mit Hand erzeugen oder ersticken. Im waffenlosen Kampf Fausthieb +1W6 Feuerschaden. Die Flamme kostet 1 MP pro Kampfunde.
- 80 Flammenformung: Der Charakter kann ein bestehendes Feuer wie Knetmasse verändern. Die Form bleibt erhalten, solange der Charakter 1 MP pro Minute zahlt. Bonus Formung +5.
- 100 Feuerwaffe: Jede vom Charakter in der Hand gehaltene Metallwaffe erhält eine Feuerhülle, die den Schaden um +1W6 erhöht. Dies kostet 2 MP pro Minute (6 Kampfunden).
- 120 Feuerschild: Gibt jedem Metallschild RS+1 (RS=1 ohne Schild) und zwingt eine geblockte Waffe zu einer Bruchprobe, 1 MP pro Minute (6 KR)
- 140 Flammenrüstung: Träger wird in eine Feuerhülle getaucht. Resistenz +15 gegen Feuer- und Eisangriffe, RS+3, enthält auch Feuerwaffe und Feuerschild (zusätzlich addieren) und kostet 9 MP für 6 Kampfunden.
- 160 Zauber *FLAMMENLANZE* +0, +1 pro 3 MP oder 3 AP Konzentration, mindestens +1 zahlen
- 180 Bonus +5 auf *Zauberfertigkeit* bei Feuerzaubern (inkl. *FLAMMENLANZE* oben)



Katzenbindung (45-60-75-90-105)

Dies ist ein Beispiel für eine magische Liste mit kostenlosen Vorteilen. Derartige Vorteile entstehen oft durch eine angeborene Einstimmung in den entsprechenden Bereich, können aber auch durch Rituale verliehen werden.



- 45 Bonus +5 auf *Tierkunde* und *Abrichten*, wenn es um katzenartige Tiere geht.
- 60 *HAUSTIER RUFEN* für Katzen jederzeit kostenlos mit MW=20
- 75 Bonus +5 auf alle Tierzauber, solange diese auf Katzen gezielt sind.
- 90 Katzensinn: Der Charakter kann einen Sinn wählen (Augen, Ohren, Nase), der dauerhaft einen Bonus +5 auf *Sinne* erhält. Nach der Wahl kann dies nicht mehr geändert werden.
- 90 Seelenbruder (Katze): dies aktiviert eine weitere Liste, siehe Seite ML-.



Kampfverstärkung (60-60-90-120)

Mit der Aktivierung dieser Magie kann der Träger seine Kampfwerte verbessern. Alle Pluspunkte sind Zusatzpunkte auf die normalen Werte der Fertigkeiten und Kampfstile, aber es kann immer nur ein Bonus gleichzeitig aktiv sein. Dieser Bonus gilt dann immer bis zum Rest des Kampfes, egal ob das noch eine oder noch einhundert Kampfrunden sind. Er erlischt bei einer Kampfpause von mehr als 3 Kampfrunden ohne Angriff oder Parade. Dabei zählen kein Training, sondern nur ernsthafte Angriffe.



- 60 Verteidigungsbonus: Für die Zahlung von 10 MP erhält der Träger einen Bonus *Parade*+2
- 60 Angriffsbonus: Für die Zahlung von 10 MP erhält der Träger einen Bonus *Angriff*+2
- 90 Initiativebonus: Für die Zahlung von 15 MP erhält der Träger einen Bonus *Initiative* +2
- 150 Superkämpfer: Für die Zahlung von 25 MP erhält der Träger einen Bonus +2 auf *Angriff*, *Parade*, *Initiative* und Schaden gleichzeitig.



Zaubertalent Naturzauber (60-80-100-120)

Diese magische Liste hilft nur Zauberern, die die notwendigen Zaubersprüche anders gelernt haben. Solche Listen sind oft in Fokusgegenständen zu finden, aber auch als angeborene Talente/Muttermale.



- 60 Bonus +2 auf *Zauberfertigkeit* bei allen Naturzaubern (Pflanze, Tier, Naturkräfte)
- 80 Bonus +5 auf *Zauberfertigkeit* bei allen Pflanzenzaubern (auch auf Wirkungsgrenze)
- 100 Bonus +5 auf *Zauberfertigkeit* bei allen Tierzaubern (auch auf Wirkungsgrenze)
- 120 Bonus +5 auf *Zauberfertigkeit* bei allen Naturkraft- oder Wetter-Zaubern (auch auf Wirkungsgrenze)



Magische Listen

AVARION
ML-4

Fokusgegenstände

Ein persönlicher Fokus ist ein spezieller Gegenstand, der mit einem Ritual so stark mit dem Besitzer verbunden wird, dass dieser durch den Gegenstand zaubern und seine Magie leiten kann. Als Ergebnis dieses Rituals werden dem Fokus zwischen 3 und 6 magische Listen zugeordnet.

Jeder persönliche Fokus hat dabei die *Fokuskraft*, entweder die *Magieverstärkung* oder die *Magieerweiterung* (Spielerwahl) und die am besten zu den Gildenzaubern passende Gildenliste (SL-Entscheidung je nach Schwerpunkt der Figur). Mit dem Erhalt des Gegenstandes sind die ersten Stufen dieser drei Listen automatisch gelernt. Der **Mana**-Abzug muss aber extra bezahlt werden.

Darüber hinaus können bis zu 3 weitere magische Listen in den Fokus eingebunden werden. Eine davon kann direkt von Anfang an im Fokus vorhanden sein (SL-Abgabe nötig, ist nicht immer erlaubt). Die anderen Listen werden über verschiedene Stufen der Fokuslisten aktiviert. Diese zusätzlichen Listen dürfen nicht aus den speziellen Fokuslisten gewählt sein.

Alle Vorteile der im Fokus gespeicherten Listen wirken nur, wenn der Zauberer den Fokus aktiv einsetzt. Insbesondere gilt ein Bonus auf Zauberkunde nicht für Schulungsproben.

Fokuskraft (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: persönliche Bindung und Erschaffung, Opferung -1 **Mana** notwendig
- 60: Berührung durch den Fokus zählt als Berührung durch Zauberer
- 75: Zauberer weiß jederzeit die Richtung/Entfernung zum Fokus (Magie III)
- 90: Fokusmeditation: Regeneration 1 **MP** alle 10 Minuten
- 105: Magie binden: Fokus hält MW **MP**
- 120: Spruchwirkung 2x Magie 0-Zauber festlegen, je MW=30 für 1 **MP**
- 135: Fokus rufen: Der Fokus fliegt mit 2m pro Sekunde zum Besitzer, kostet 1 **MP** pro 10 Sekunden

Magieverstärkung (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: Bonus *Zauberfertigkeit* +1
- 60: Schutzbonus +2 (wird auf MW für *Magieabwehr* gerechnet)
- 75: Spruchbeschleunigung: Alle Zaubersprüche -1 IP Zauberdauer
- 90: Bonus *Zauberfertigkeit* +2
- 105: Schutzbonus +3
- 120: Bonus *Zauberfertigkeit* +3
- 135: **MAGIE VERSTÄRKEN** MW=30 für 5 **MP**

Magieerweiterung (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: Bonus *Spruchmanipulation* +2
- 60: Reichweite +20%, Berührung -> 10 cm
- 75: **ZAUBERTRANSFER** mit Bonus +5 (auch auf Wirkungsgrenze)
- 90: Bonus *Spruchmanipulation* +5
- 105: Reichweite +50%, R:Z -> R:B
- 120: *Magieerweiterung* 1 Stufe
- 135: zusätzliche magische Liste (SL-Abgabe)

Gildenmagie (Ritual) (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: Bonus +1 auf Ritualproben (egal welche)
- 60: Bonus *Ritualkunde* +2
- 75: Ritualzeitdauer -20%
- 90: Bonus +3 auf Ritualproben (nur nach MR-Regeln)
- 105: Bonus *Zauberfertigkeit* +5 (nur bei Zauberritualen)
- 120: Ritualwirkung +20% (auf Ergebnis Ritualprobe MR)
- 135: doppelte Ritualprobe - besseres Ergebnis zählt (nicht Vorbereitung)

Gildenmagie (Kampf) (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: Schutzbonus +2
- 60: Bonus *Magieabwehr* +2
- 75: Spruchbeschleunigung: Nur Kampfzauber, -1 IP Zauberdauer
- 90: zusätzliche magische Liste (SL-Abgabe)
- 105: Schutzbonus +3
- 120: Bonus *Magieabwehr* +5
- 135: Bonus *Zauberfertigkeit* +1

Gildenmagie (Sprüche) (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: Bonus *Zauberfertigkeit* +1
- 60: zusätzliche magische Liste (SL-Abgabe)
- 75: Bonus *Zauberkunde* +5
- 90: Bonus *Zauberfertigkeit* +2
- 105: Reichweite +20%
- 120: Bonus *Zauberfertigkeit* +3
- 135: Bonus *Spruchmanipulation* +2



Vertraute

Einige Gilden trainieren ihre Mitglieder darin, sich in einem speziellen magischen Ritual einen Vertrauten zu suchen. Dieses Ritual ist sehr aufwendig, weil dieser Vertraute mit dem Ritual auch besondere Kräfte erhält und zu einem besonders starken Vertreter seiner Gattung wird. Eine vereinfachte Form dieses Rituals kann später eingesetzt werden, um diesem Vertrauten weitere Fähigkeiten zu verleihen (d.h. die Listen mit eigenen EP zu verbessern).

Normalerweise weiß ein Charakter vor dem Ritual nicht, welcher Tierrasse sein Vertrauter angehören wird. Allerdings sollte der Spielleiter sich bei der Auswahl mit dem Spieler absprechen, um diesem einen ungefähr passenden Vertrauten zu zuordnen. Die Vertrauten sind nach wie vor Tiere mit allen entsprechenden Einschränkungen, aber sie erhalten eine Art Instinkt-Intelligenz (T+), die sie besser als ein normales Tier die Wünsche ihres Meisters erfassen lässt.

Jeder Vertraute hat zwei immer identische Listenfertigkeiten sowie ein bis vier weitere Listen, die von der jeweiligen Art des Vertrauten abhängen. Die Basisfertigkeiten sind immer schon zu Beginn auf Stufe 1 gelernt und können ab der nächsten Erfahrungsgrenze gesteigert werden. Die Zusatzlisten sind ungelern, können aber sofort einmal verbessert werden.

Die zwei Basislisten sind *Körperkraft* und *Geistige Verbindung*. Die zusätzlichen Listen können frei entworfen werden. Als Beispiele werden hier *Bewegung*, *Geisteskraft*, *Gestaltmagie*, *Kampfkraft*, *Magieverstärkung*, *Tarnung* und *Wahrnehmung* beschrieben. Von den Basislisten ist die *Körperkraft* die wichtigste Liste, da die Stufe dieser Liste auch die Stufe des Vertrauten selber ist, d.h. von dem Wert dieser Liste hängt es zusätzlich zu den gelisteten Vorteilen auch ab, wie viele AP/LP/MP der Vertraute besitzt. Dies wird üblicherweise als ein Multiplikator angegeben, z.B. LP=dreimal Stufe der *Körperkraft*. Die genauen Werte hängen aber auch von der Art des Vertrauten ab, eine Raubkatze wird mehr LP haben und eine Nachteule mehr MP.



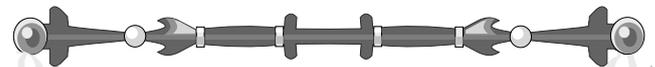
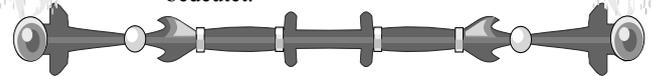
Körperkraft (0-60-75-90-105-120-135)

- 0: Der Vertraute kann mit dem dreifachen seiner normalen Geschwindigkeit laufen oder rennen, ohne Ausdauer zu verlieren. Allerdings kostet dies 3 MP pro Stunde.
- 60: Der Vertraute kann sich in eine Heilrance versetzen, in der er alle 5 Minuten 1 MP in 1 LP und 1 AP umwandelt.
- 75: Bonus +2 auf alle **Attributspalten** des Vertrauten
- 90: Bonus +2 auf alle *Fertigkeiten* des Vertrauten
- 105: Energiebonus +10 auf AP und LP.
- 120: Bonus +4 auf alle *Fertigkeiten* des Vertrauten
- 135: Größe – der Vertraute wächst um ca. 20-50% und erhält entsprechend verbesserte Werte nach SL-Entscheidung – üblicherweise kleine Verbesserungen alle körperlichen Werte.



Geistige Verbindung (0-60-75-90-105)

- 0: Der Meister kann die MP des Vertrauten bei Berührung abzapfen und seinen eigenen zuführen
- 60: MP können vom Meister sowohl genommen wie gegeben werden (bis zum normalen Maximum) und zwar auf eine Entfernung von bis zu 2m vom Vertrauten
- 75: Der Vertraute erhält einen Bonus +10 auf MP.
- 90: Der Meister kann einen Zauberspruch durch seinen Vertrauten senden. Dabei muss der Vertraute das Ziel berühren.
- 105: Die Instinkt-Intelligenz des Vertrauten wird auf M- angehoben und der Vertraute gewinnt eine Kommunikationsfähigkeit. Ob dies durch sprechen oder auf eine andere Art geschieht ist mit dem Spielleiter abzusprechen. Bei einer Sprache kann jeder den Vertrauten hören, bei Telepathie kann er sich nur mit seinem Meister verständigen. Wenn der Vertraute sich durch Lichtsignale verständigt, dann muss der Meister erst erlernen was dies jeweils bedeutet.



Geisteskraft (45-60-75-90-105-120-135)

- 45: Bonus **Intelligenz** +2 für den Vertrauten
- 60: Bonus +10 MP
- 75: Telepathie mit dem Besitzer über 20m Entfernung, benötigt die Klassifizierung M- aus *Geistige Verbindung*. Dies bedeutet insbesondere, dass die *Geisteskraft* erst auf diesen Wert verbessert werden kann, nachdem die *Geistige Verbindung* den Wert 5 erreicht hat.
- 90: Magie 0 – der Vertraute kann jeden seinem Meister bekannten Zauber der Magiestufe 0 eigenständig einsetzen (*Zauberfertigkeit* +0)
- 105: Bonus *Zauberfertigkeit* +5 (nur Vertrauter)
- 120: Telepathie mit jedem bekanntem oder gesehenem Ziel über 30 Meter
- 135: Magie I



Gestaltmagie (45-60-75-90-105)

- 45: Der Meister kann sich so auf seinen Vertraute einstimmen, dass ein Körperteil die Charakteristika des Vertrauten annimmt. Dabei werden keine Fertigkeiten übertragen, sondern lediglich das Aussehen (Fell, Farbe etc.) etwas angeglichen. Größe und Grundform bleibt ebenfalls unverändert.
- 60: Bei Anpassung von Augen oder Ohren (oder anderer Sinnesorgane) werden auch die Sinnesfertigkeiten des Vertrauten übernommen. Es geht nicht beides gleichzeitig und kostet 1 MP pro 10 Minuten.
- 75: Ab dieser Stufe umfasst die Einstimmung auf Wunsch den ganzen Körper, dabei werden alle Sinnesfertigkeiten übernommen. Die Kosten betragen 1 MP pro 15 Minuten, das Ergebnis ist ein Tiermensch der Vertrauten-Art.
- 90: Mit dieser Magie kann der Meister die korrekte Form inklusive Größe des Vertrauten kopieren. Dies kostet 1 MP pro 10 Minuten.
- 105: Verschmelzung: Der Vertraute verschmilzt mit dem Körper seines Meister, der daraufhin eine Mischform annimmt. In dieser Form kann der Meister nach Wahl alle eigenen Fertigkeiten und alle Fähigkeiten des Vertrauten einsetzen. Insbesondere kann er alle Vorteile aus den Listen des Vertrauten für sich selber benutzen. **AP/LP/MP** sind addiert. Dies kostet aber 15 MP für die Verschmelzung und eine Stunde Wirkungsdauer, plus 5 MP für jede weitere Stunde.

Kampfkraft (45-60-75-90-105-120-135)

- 45: Bonus *Angriff* +2
- 60: Bonus *Parade* +2
- 75: Bonus *Schaden* +4
- 90: Bonus **Initiative** +2
- 105: Bonus *Angriff* +5
- 120: Bonus *Parade* +5
- 135: Bonus je nach Tierart *Angriff*+7, *Parade* +7, **Initiative** +4 oder *Schaden* +8 (SL-Entscheidung)

Magieverstärkung (45-60-75-90-105-120-135)

Die Vorteile der Magieverstärkung gelten nur dann, wenn der Zauberer direkten körperlichen Kontakt zu seinem Vertrauten hat – schon dünner Stoff ist zuviel. Solange diese Bedingung erfüllt ist, verbindet sich die magische Kraft und die Vorteile dieser Liste gelten für beide (der Vertraute kann natürlich nur etwas damit bewirken, wenn er auch *Geisteskraft* besitzt).

- 45: Bonus *Zauberfertigkeit* +1
- 60: Schutzbonus +1
- 75: Reichweite Zaubersprüche +20%
- 90: Bonus *Zauberfertigkeit* +2
- 105: Schutzbonus +3
- 120: Wirkungsgrenze aller Fremdzauber Bonus +1
- 135: **MP-Regeneration**: 1 MP pro 20 Minuten Kontakt automatisch (keine Handlungseinschränkung)

Wahrnehmung (45-60-75-90-105)

- 45: Meister kann durch die Augen des Vertrauten sehen, maximal auf 1 km Entfernung (3 MP pro Minute)
- 60: Hören und Sehen über maximal 1 km zwischen Meister und Vertrautem (1 MP pro Minute und Sinn)
- 75: Vertraute kann durch den Meister sehen und hören (1 MP pro 5 Minuten, beide Sinne zusammen)
- 90: Tastsinn wird auf Wunsch in beide Richtungen übertragen (1 MP pro 10 Minuten für alle Sinne)
- 105: Die Wahrnehmung funktioniert über eine Reichweite von 5 km Entfernung zwischen Meister und Vertrautem.



Beispiele für Vertraute:

Katze

Eine Katze hat ihren eigenen Sinn. Dies spiegelt sich auch in den Listen dieses Vertrauten wieder. Die Hauskatze hat einen Angriff *Krallen* +3 bei einem Schaden von 1W6+3 und weicht mit *PW*+5 aus. Jeder Angriff kostet 4 IP bei einer Initiative von 1W6+7. Sie hat 3x *Körperkraft AP*, 5x *KK LP* und 1x *KK MP*. Fast jede Katze hat *Kampfkraft* und *Wahrnehmung* als Listen und dazu noch eine weitere, wobei dies oft die *Gestaltmagie*, seltener die *Magieverstärkung* ist.

Nachteule

Die Nachteule ist ein eher ruhiger und weise Vertrauter, oft älter als der Zauberer selbst. Sie greift selten an (*Sturzflug* +1, Schaden 1W6+2, 6 IP), ist aber durch ihre Flugkünste kaum zu treffen (*PW*+7). Die Initiative beträgt 1W6+4. Die Eule hat 2x *Körperkraft AP*, 3x *KK LP* und 4x *KK MP*. Normalerweise hat sie die Listen *Geisteskraft* und *Magieverstärkung*. Dazu kommt oft noch eine freie Liste mit Vorteilen bei der Zauberei und ganz selten *Wahrnehmung* als vierte Liste.

Niederer Dämon

Ein niederer Dämon wird fast nur von verbrecherischen Zauberern beschworen, da er Lebenskraft als Nahrung benötigt. Einige der niederen Dämonen geben sich aber auch mit Tieren zufrieden, wenn sie sich andere Vorteile von dem Dienst versprechen. Der besondere Vorteil eines Dämonen liegt darin, das er abweichend von den üblichen Regeln schon mit M- als Intelligenzklasse beginnt und verschiedene eigene Fähigkeiten gelernt hat.

Die genauen Werte müssen im Einzelfall mit dem Spielleiter abgesprochen werden, aber üblicherweise hat ein Dämon außer vollen 6 Vertrauten-Listen noch eine weitere persönliche Liste mit besonderen Kräften. Die Steigerung dieser Liste dämonischer Kräfte durch die Erfahrung des Charakters ist oft der verlangte Preis für die Dienste.

Wolf

Ein Wolf als Vertrauter ist eher selten, aber nichts Ungewöhnliches. Er ist ein treuer Gefährte des Zauberers und wird diesen insbesondere im Kampf unterstützen. Sein *Biss* +5 kostet 5 IP und richtet 1W6+5 Schadenspunkte an. Die Initiative liegt bei 1W6+7 und er kann mit *PW*+5 ausweichen. Er hat 4x *Körperkraft AP* und 6x *KK LP*, aber nur 1x *KK MP*. Fast immer besitzt ein Wolf die *Kampfkraft* und häufig die *Magieverstärkung*, aber so gut wie nie eine dritte oder vierte Liste.

Seelenbruder

Im Gegensatz zu einem Vertrauten ist ein Seelenbruder nicht magisch verstärkt sondern ein normales Tier. Es hat allerdings eine besondere Bindung zu einem Charakter, die mit einer einzelnen magischen Liste beschrieben wird.

Seelenbruder (0-60-75-90-105-120-135)

- 1: Seelenfindung (die Seelenbrüder erkennen die ungefähre Position des anderen auf ca. +/- 10% der Entfernung genau)
- 2: Bonus **Intelligenz** +1 für den tierischen Seelenbruder
- 3: Kampfbonus +1 bei gemeinsamen Kämpfen (Angriffe und Paraden, nur wenn kein oder gemeinsamer Kampfstil)
- 4: Seelenbindung (sobald einer der Seelenbrüder unter Null **LP** fällt, wird nur noch der halbe Schaden wirksam und die andere Hälfte auf den anderen Seelenbruder übertragen. Dies gilt in beide Richtungen)
- 5: Empathie (jeder Seelenbruder fühlt die Gefühle und Wünsche des anderen)
- 6: Seelenwanderung (Beide Seelenbrüder können sich zeitweise in den Geist des anderen Versetzen)
- 7: Seelenkraft – Abhängig von der Tierart des Seelenbruders und SL-Ebtscheidung)







MR Ritualmagie

In diesem Kapitel werden die Regeln beschrieben, nach denen viele magische Rituale auf Avarion arbeiten. Dabei muss man allerdings unterscheiden zwischen regeltechnischen Ritualen und Ritualen, die lediglich in den Beschreibungen so bezeichnet werden. In den Beschreibungen werden einige Zaubersprüche als Rituale bezeichnet und umgekehrt gibt es auch Rituale, die mit Zaubersprüchen verbessert werden können – der Übergang ist in den Beschreibungen fließend und nicht festgelegt. Dies ist allerdings auch nicht nötig, denn regeltechnisch ist die Zuordnung eindeutig und sehr leicht zu erkennen.

Regeltechnisch gibt es die Zauberspruchrituale (alles, was mit einem Magiewert MW arbeitet), die magischen Rituale (erkennbar an der Angabe der Ritualkraft und der Ritualpunkte) und die großen Rituale (die auf alle Werteangaben verzichten).

Zauberspruchrituale funktionieren genau wie Zaubersprüche – vielleicht sind noch Zutaten angegeben, die man unbedingt benutzen muss, aber im wesentlichen würfelt man eine Zauberprobe und der MW gibt an, wie gut oder stark das Ritual geworden ist.

Die sogenannten großen Rituale haben keine Regeln und Werte, da sie das Kampagnenmaterial unter der Kontrolle des Spielleiters bilden sollen. Üblicherweise wird zum Sammeln der Zutaten mindestens ein größeres Abenteuer von mehreren Spieltreffen benötigt und der Zauberer muss auch einen Teil seiner Erfahrung in eine passende *Forschungsfertigkeit* zur Entwicklung des Rituals investieren. Außerdem werden von einigen Spielleitern unmögliche Zutaten wie z.B. Eis der Wüste oder Lebenskraft von Steinen genannt, um die Kreativität der Spieler zu testen. Je besser dann die Erklärung ist wie man diese Zutat erhalten will umso besser wird dann das Ritual.

Es gibt nur wenige Rituale die von vornherein als große Rituale definiert sind, aber der Spielleiter kann jederzeit eine extrem aufwendige Version eines anderen Rituals zum großen Ritual erklären und die entsprechenden zusätzlichen Aufgaben nennen. Wenn also ein Druide das *LEBEN ERSCHAFFEN* dazu nutzen will, damit er für ein paar Jahre einen besonderen Helfer hat, dann ist das ein normaler Ritualzauberspruch. Wenn er dagegen eine neue intelligente und fortpflanzungsfähige Rasse mit besonderen Fähigkeiten erschaffen will, dann ist dies mit Sicherheit ein großes Ritual – insbesondere wenn der SL daraus eine Spielerrasse für eine 50 Jahre später stattfindende Folgekampagne machen will.

Dementsprechend wird es nie Regeln zur Durchführung von großen Ritualen geben, sondern nur Beispiele und Vorschläge, die der Spielleiter noch an seine eigene Spielgruppe anpassen sollte.

In diesem Kapitel geht es um die sogenannten magischen Rituale mit Angabe von Ritualkraft und Ritualpunkten. Im Gegensatz zu der Stärke der Zauberspruchrituale, die im Wesentlichen durch die eingesetzten Magiepunkte des Zauberers entsteht, werden die

Als Vorbereitung auf das Ritual muss der Zauberer die notwendigen Zutaten und Ritualbeschreibungen besorgen. Für einfache Rituale erhält man oft alles notwendige im Zauberland der nächsten Stadt, aber bei aufwendigeren Ritualen kann die Beschaffung der exotischeren Zutaten schon ein eigenes Abenteuer oder eine Kampagne sein.

Letzten Endes ist es eine Entscheidung der Spieler, wie aufwendig sie sich mit der Vorbereitung von Ritualen beschäftigen wollen. Bei einer Gruppe mit vielen Zauberern kann dies insbesondere durch die Interaktion und gegenseitige Verkäufe von Zutaten Spaß machen, während bei einem einzelnen Zauberer und vielen Kämpfern sich der Rest der Gruppe nur langweilen würde.

Für die Rituale der Basisregeln werden deshalb vielfach erst mal nur die Kosten für die Zutaten angegeben, ohne Details oder Beschreibungen – diese Beschreibungen kann man bei Bedarf beliebig ausschmücken.

Wenn es keine feste Rezeptur für das Ritual gibt (z.B. weil es der Charakter selber entwickelt hat oder weil es nur unvollständig im gefundenen Zauberbuch beschrieben wurde), dann sollte sich vorher der Spieler mit dem Spielleiter absprechen, was genau das Ziel des Rituals sein sollte. Bei einem neu entwickelten Ritual wird der Spielleiter dann auch sagen, was eventuell noch an Zutaten fehlt und welche Ritualkraft mindestens erreicht werden muss, damit das Ritual funktioniert.

Die Ritualkraft ist dabei das Ergebnis aus der Anzahl der eingesetzten Ritualpunkte, multipliziert mit dem Wirkungsfaktor der aus der Ritualprobe entsteht (siehe Tabelle). Wenn also das PE der Ritualprobe 20 ist, dann wird die Ritualkraft 100% der Ritualpunkte betragen – bei schlechteren Proben weniger, bei besseren Proben mehr. Es gibt auch Rituale die soviel Ritualkraft erfordern, das man die eingesetzten Ritualpunkte mit einem PE von 54

PE	Wirkung
Natürliche 1	Patzer
10 oder kleiner	Spektakulärer Fehlschlag
11-13	Fehlschlag
14-16	25%
16-19	60%
20-24	100%
25-29	125%
30-33	150%
34-36	175%
37-38	190%
39	200%
40	210%
41	220%
42	230%
43	240%
44	250%
45	255%
46	260%
47	265%
48	270%
49	275%
50	280%
51	285%
52	290%
53	295%
54	300%
55-56	305%
57-58	310%
59-60	315%
usw.	usw. (je 2 für 5%)





verdreifachen müsste, um die gewünschte Ritualkraft zu erreichen – normalerweise ist diese Vervielfachung aber die Ursache, weshalb gute Artefaktmeister und Alchimisten von ihren Produkten leben können. Denn dadurch können sie mit denselben Kosten (Zutaten) eine größere Anzahl von Artefakten und Tränken herstellen als ein Hobby-Alchemist, dem die hohen Fertigkeitswerte fehlen.

Die Ritualprobe ist prinzipiell eine normale Fertigkeitsprobe auf eine passende Fertigkeit. Diese Fertigkeit muss nicht die Ritualkunde sein, es kann auch eine andere Fertigkeit verwendet werden – z.B. Alchemie für Tränke oder die Zauberkunst, wenn ein Zauberspruch die Grundlage des Rituals bildet. Zauberschmiede können unter bestimmten Umständen ihre Schmiedekunst nutzen etc. Die besonders hohen Probenergebnisse können dabei entweder durch besondere Konzentration (es gelten dieselben Regeln wie zum Magiewert, d.h. bei einem Magie IV Ritual braucht man 4 MP pro +1) oder durch besondere Gelegenheiten (Bestimmte Orte und Zeiten können nach SL-Entscheidung einen Bonus geben) erreicht werden.

Für die einzelnen Ergebnisse der Tabelle zur Ritualprobe gelten folgende Erklärungen:

Erfolgsgrad in Prozent: Die Ritualkraft des Rituals beträgt x% der eingesetzten Ritualpunkte.

Patzer: Bei einem Patzer wird das Ritual mit einem Erfolgsgrad von 50% abgeschlossen, aber der Gegenstand oder das Ergebnis funktioniert nicht so wie geplant. Die genaue Wirkung eines Patzers wird vom Spielleiter an das jeweilige Ritualziel angepasst und kann von komisch bis schädlich reichen, aber nie wird das eigentliche Ziel erreicht.

Spektakulärer Fehlschlag: 20% der eingesetzten Kraft wird wild

freigesetzt und beschädigt bzw. zerstört den Ritualraum. Je nach Art des Rituals und den persönlichen Schutzvorkehrungen wird der Ritualmeister mehr oder weniger schwer verletzt.

Normaler Fehlschlag: Nichts passiert und die allgemeinen Ritualzutaten (gilt nicht für spezielle Zutaten) sind verloren.

Die Ritualpunkte eines Rituals können aus verschiedenen Quellen kommen, die sich aber regeltechnisch in drei Typen ordnen lassen. Dies sind spezielle Zutaten, allgemeine Zutaten und der Ritualmeister selbst.

Spezielle Zutaten können nicht allgemein gekauft werden sondern müssen normalerweise über ein Abenteuer gesucht und erworben werden. Diesen Zutaten ordnet der Spielleiter jeweils eine Kraft zu, die dann beim Ritual addiert wird. Zu solchen Zutaten können auch Vorteile aufgrund eines Ortes oder eines Zeitpunktes des Rituals gehören, es muss sich nicht um materielle Zutaten handeln. Derartige Zutaten bleiben bei Fehlschlägen (nicht aber beim Patzer) intakt und sie liefern deutlich mehr Punkte als allgemeine Zutaten.

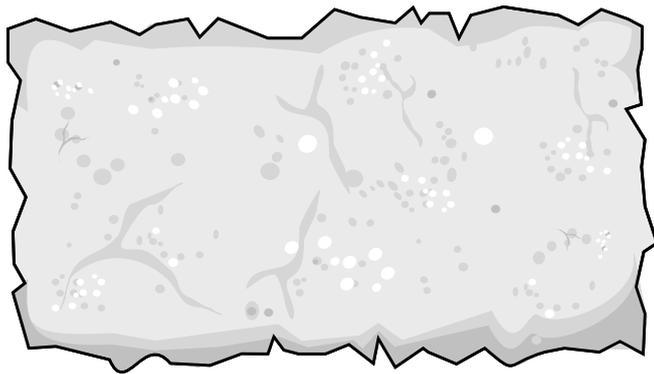
Allgemeine Zutaten können in den üblichen Geschäften gekauft oder vom Zauberer mit etwas Zeitaufwand selbst produziert werden. Bei einem entsprechenden Wunsch der Spieler kann man hier mit komplexen Listen arbeiten, aber zur Vereinfachung kann man für eine Goldmünze Zutaten für einen Ritualpunkt kaufen.

Normalerweise beeinflusst der Ritualmeister die Kraft des Rituals indirekt über seine Fähigkeiten und das Ergebnis seiner Probe. Bei Bedarf kann er aber auch zusätzlich die Grundkraft des Rituals erhöhen, indem er einen Teil seiner Energie permanent in das Ritual einfließen lässt. Allgemein üblich ist dabei eine permanente Opferung von freien **EP**, seltener die Opferung von **Mana**.

Für eine solche permanente Opferung benötigt man oft speziell vorbereitete Werkzeuge, die man aber zumindest in den Großstädten mit Zauberaudien käuflich erwerben kann. Dabei gibt die Opferung von 5 freien **EP** dem Ritual eine zusätzliche Kraft von einem Ritualpunkt und die Opferung eines **Manapunktes** eine Kraft von 100 Ritualpunkten.

Der Einsatz von Erfahrung ist dabei häufiger als die Opferung von **Mana**, da man das Attribut kaum steigern kann. Beide Varianten sind natürlich selten, da es im Gegensatz zu gekauften Zutaten ein nicht so leicht zu ersetzender Verlust ist – speziell da diese Punkte auch bei einem Fehlschlag des Rituals immer verloren sind.

Es gibt aber auch Rituale die zwangsweise eine solche Opferung erfordern, damit eine Bindung des Gegenstandes an den Zauberer oder den späteren Besitzer hergestellt wird. Dazu kommen noch die Fälle verarmter Zauberer, die sich durch den Verkauf derartig hergestellter Gegenstände das Gold für eine neue Ausrüstung verschaffen.





Wenn alle Zutaten des Rituals gesammelt oder gekauft sind, dann kann der Spieler das Ritual durchführen. Regeltechnisch besteht dies aus drei Schritten: Den vorbereitenden Proben, der Ritualprobe und der Ergebnisbestimmung.

Die vorbereitenden Proben sind nicht immer notwendig, können aber freiwillig abgelegt werden. Im Falle aufwendiger Rituale kann der Spielleiter aber auch vorbereitende Proben verlangen, auch auf andere passende Fertigkeiten wie z.B. *Schmiedekunst* (für eine magische Waffe).

Sofern nicht anders festgelegt kostet jede zusätzliche vorbereitende Probe 30% der allgemeinen Zutaten – man sollte also genug in Reserve haben. Jede vorbereitende Probe zählt als Erfolg, wenn sie mindestens einen Zielwert 20 erreicht. Bei einem PE 10-19 der vorbereitenden Probe passiert nichts, aber bei einem PE von unter 10 muss das Ritual abgebrochen werden.

Bei mehrfachen vorbereitenden Proben wird mit jedem Erfolg der Zielwert um +5 erhöht, aber man kann theoretisch beliebig viele Vorbereitungen treffen. Die Grenze wird nur durch die für jede Probe anfallenden Zutatenkosten und die Zeit bis zur Erschöpfung festgelegt. Wenn man die Vorbereitenden Proben abschließt ohne das das Ritual abgebrochen werden muss, dann erhält man für jede erfolgreiche freiwillig abgelegte Probe einen Bonus +5 auf die folgende Ritualprobe. Allerdings wird selten ein besserer Sonderbonus als +10 erreicht, da die notwendigen Zielwerte für weitere Vorbereitungsproben (ZW 30) so gut wie nicht mehr erreichbar sind.

Nach Abschluss der vorbereitenden Proben legt man die Ritualprobe ab. Der grundlegende Wert hierfür ist je nach Ritual die *Zauberfertigkeit*, die *Ritualkunde* oder seltener eine andere Fertigkeit. Diese Probe wird (solange nichts anderes in der Ritualbeschreibung angegeben ist) nach den Regeln für Zaubersprüche verstärkt (d.h. mehrere **MP** pro +1 bei hohen Magiestufen) und gegebenenfalls noch ein Bonus aus der Vorbereitung addiert. Das Ergebnis wird dann über die Tabelle für den Ritualerfolg in einen Prozentwert für die Ritualkraft umgesetzt.

Der effektive Ritualwert ist dann die angegebene Prozentzahl multipliziert mit der von den Zutaten gelieferten grundlegenden Ritualkraft. Bei einem Ergebnis von MW 54 ist dies dann das Dreifache der eingesetzten Zutaten sein, bei einem Ergebnis von 15 dagegen nur ein Viertel der möglichen Ritualkraft.

Der letzte Schritt ist die Ergebnisbestimmung. Üblicherweise hat der Spieler vor dem Ritual ein bestimmtes Ziel, für das er auch eine bestimmte Ritualkraft benötigt. Je nach Art des Rituals kann es jetzt sein das die genaue Kraft egal ist und der Wert nur über Erfolg oder Fehlschlag bestimmt, aber genauso gut kann sein das der gewünschte Gegenstand je nach erreichter Ritualkraft unterschiedlich gut wird. Die in Kapitel MG beschriebene Herstellung magischer Gegenstände ist ein gutes Beispiel für dieses Prinzip – bei einem Ladungsträger möchte man möglichst große Ergebnisse haben, da dies dann die Anzahl der Ladungen erhöht. Bei einer magischen Waffe muss aber nur die benötigte Kraft erreicht werden, restliche Punkte verfallen.

Anrufungen

Es gibt verschiedene Anrufungen. Von den im Grundregelwerk gelisteten Varianten ist lediglich die *ANRUFUNG DER NATUR* (Gildenritual der Waldläufer) ein echtes Ritual, die anderen beiden arbeiten mit den normalen Zauberspruchregeln.

ANRUFUNG DER NATUR (Gildenritual, Zutaten 20 GM, 1 Stunde, Magie II)

Mit dieser Anrufung gibt der **Waldläufer** der Natur in einem mehr oder weniger weiten Umkreis eine Gestalt. Er wird diese Gestalt dann üblicherweise nach Problemen oder Aufgaben fragen und nach Erfüllung dieser Aufgaben das Ritual wiederholen, um eine Belohnung zu erhalten. Das zweite Ritual ist dabei automatisch erfolgreich, da die Gestalt der Natur ja auf die Rückkehr des Charakters wartet.

Die Ritualkraft hat einen Grundwert 10 und gibt den Umkreis in Kilometern an, aus dem die Naturkräfte zusammengezogen werden und in dem dann auch die Aufgabe liegt. Je größer dieser Bereich ist, umso stärker ist die Wahrscheinlichkeit (dreimal Ritualkraft) dass eine Aufgabe überhaupt existiert. In einem 10km Umkreis existiert also mit 30% eine Aufgabe, bei einem 30km Umkreis mit 90%. Diese Wahrscheinlichkeit wird reduziert um 10% pro erhaltener aber nicht gelöster Aufgabe.

Die jeweilige Aufgabe wird durch den Spielleiter gestellt und kann die Spielergruppe als Teilabenteuer mehr oder weniger lange beschäftigen. Beispiele sind der Stopp von Holzfallern, Schadensbeseitigung nach einer Natur- oder magischen Katastrophe oder Hilfe für verwundete Tiere.

Die für diese Aufgabe erhaltene Belohnung kann viele Formen annehmen. So ist dieses Ritual die einzige Möglichkeit für den **Waldläufer**, neue Zaubersprüche zu erlernen. Alternativ kann die Naturgestalt auch bewirken, dass die Raubtiere in diesem Gebiet den Waldläufer als Führer ansehen und ihm für mehrere Tage helfen. Magische Samen von Pflanzen sind genauso möglich wie Flöten, die bestimmte Tiere rufen können.

Sehr oft besteht die Belohnung aber in einer zeitweisen oder permanenten Übertragung magischer Kräfte. Jeder dieser Kräfte wird dabei ein Punktwert zugeteilt, der die Stärke dieser Kraft beschreibt. Dies reicht von 0,1 Punkten für die Fähigkeit, dreimal im Leben ein Wolfsrudel zu befehligen bis hin zu 6 Punkten für eine Aura, die einen Bonus +3 auf alle **St**-Proben gibt.

Der Körper kann aber nur eine begrenzte Menge magischer Macht auf diese Weise ertragen. Aus diesem Grunde kann der Träger eines solchen Vorteils (nicht immer der **Waldläufer** selber, manchmal wird die ganze Gruppe belohnt) diesen auch jederzeit verfallen lassen.

Nach jedem Erhalt einer solchen Kraft muss der **Waldläufer** eine **Ma**-Probe zum Vergleich mit der Punktesumme aller Vorteile ablegen. Wenn das Ergebnis niedriger ist als diese Summe, dann muss der Spieler einen Teil seiner Vorteile verfallen lassen – solange bis die Punktesumme der Vorteile unter das PE der **Ma**-Probe gefallen ist.



Blutrituale

Die **Blutmagier** haben eine ganze Reihe verschiedener Rituale entwickelt, mit denen sie die Besonderheiten der Blutmagie ausnutzen können. Ein Teil dieser Blutrituale ist hier beschrieben, aber es können noch weitere entworfen werden.

BLUTBUND (Magie II, Ritual, 2 oder mehr Personen, 2 Stunden)

Dieses Ritual ist das wichtigste der Blutrituale. Es erzeugt eine magische Blutsbrüderschaft und ist der Grund, weshalb die **Blutmagier** gerade in einfachen Kämpferkulturen so hoch angesehen sind.

Alle Personen in einem **BLUTBUND** sind untereinander verbunden. Dadurch können sie jederzeit den ungefähren Aufenthaltsort der anderen Mitglieder spüren (Richtung mit +/- 20 Grad, Entfernung +/- 20 %), solange die anderen nicht magisch geschützt oder getarnt sind. Über diese Verbindung spüren sie auch, wenn ein anderes Mitglied des Blutbundes in körperliche Gefahr gerät.

Wenn ein Blutsbruder zu Boden geht oder aus anderen Gründen in einem Kampf in ernste Gefahr gerät, dann erhalten alle ihm zu Hilfe eilenden Mitglieder seines Blutsbundes einen Bonus von wahlweise *Angriff* +3 oder *Parade* +3. Wichtig ist dabei, dass der Blutsbruder kampfunfähig wurde – gegenseitige Hilfe in einem Kampf gibt keinen Bonus.

Der wichtigste Vorteil der magischen Blutsbrüderschaft ist aber die Fertigkeit *Gedanken senden* +10. Diese Fertigkeit kann nicht weiter trainiert werden, aber ansonsten gelten alle Regeln allgemeiner Fertigkeiten.

Beim Einsatz dieser Fertigkeit kann ein Charakter seine Gedanken an alle Blutsbrüder senden, die sich in einer Entfernung von bis zu PE Metern zu ihm aufhalten. Diese Kommunikation erfolgt auf magischem Wege und kann nur sehr schwer abgehört oder überhaupt erkannt werden. Jede Probe wirkt für 5 Minuten und kostet 1 MP.

Die Ritualkraft dieses Rituals wird durch zwei Quellen erzeugt. Die erste Quelle sind Kerzen und Räucherstäbchen, die für 1 Goldmünze pro Punkt Ritualkraft gekauft werden müssen. Die zweite Quelle ist dagegen etwas Blut von allen Beteiligten (wobei der Blutmagier hier nur zählt, wenn er selber ein Mitglied des Bundes werden soll). Jeder der zukünftigen Blutsbrüder muss permanent einen **Lebenspunkt** opfern, der dem Ritual 10 Punkte Ritualkraft bringt und es außerdem mit ihm verbindet.

Das gesamte Ritual benötigt eine effektive Ritualkraft von 20 Punkten pro beteiligter Person. Wird dies nicht erreicht, dann werden einige der Teilnehmer nicht zu Blutbrüdern

(verlieren dann aber auch keinen **Lebenspunkt**).

Eine Blutsbrüderschaft kann nicht nachträglich erweitert werden und jede Person kann auch nur in einem **BLUTBUND** gleichzeitig Mitglied sein. Wenn jemand in einen anderen Blutbund geht (oder das Ritual eines Bundes für neue Mitglieder erneut gezaubert werden soll, dann erlöscht der vorherige Blutbund. Der permanente LP muss für jedes Ritual neu gezahlt werden und wird nicht ersetzt.

BLUTWAFFE (Magie II, Ritual, 1 Waffe, 1 Tag)

Mit diesem Ritual wird eine beliebige Waffe zur persönlichen Blutwaffe des Besitzers verzaubert. Man kann mehrere Blutwaffen besitzen, wenn man für jedes Ritual erneut die notwendigen Zahlungen inklusive des permanenten **LP-Verlustes** akzeptiert. Im Falle eines Verlustes kann der Besitzer die Position der Waffe immer mit +/- 20% Genauigkeit bestimmen, solange sie nicht hinter magischen Schutzfeldern verborgen wird.

Dieses Ritual hat zwei voneinander unabhängige Komponenten. Die erste Komponente erzeugt dabei die Blutmagie, während die zweite Komponente zusätzliche Verzauberungen der Waffe ermöglicht.

Während des Rituals muss sich der Besitzer mit der Waffe selber verwunden. Dabei verliert er permanent 1W6 LP – was der Grund ist, weshalb nur erfahrene Kämpfer eine Blutwaffe besitzen wollen. Für Anfänger ist ein Verlust von bis zu 6 permanenten **Lebenspunkten** eine zu große Gefahr.

Für jeden permanent verlorenen **Lebenspunkt** erhält die Waffe auch permanent einen Punkt auf wahlweise *Angriff* oder *Parade* verteilt – lediglich eine *PW* kann nicht durch die Waffe verbessert werden. Die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) wird zusätzlich permanent zum Schaden addiert und der Bruchwert der Waffe wird um +3 verbessert.

Wenn sich der Besitzer mit diesen Vorteilen zufrieden gibt, dann muss die Ritualkraft lediglich 50 pro verlorenem **Lebenspunkt** erreichen und die zweite Komponente kann entfallen.

Wenn die Waffe dagegen bereits magisch war oder der Besitzer zusätzliche Vorteile haben möchte, dann muss die Ritualkraft durch alle üblichen Zutaten auf die notwendigen höheren Werte angehoben werden. Es sind alle für eine reguläre magische Waffe dieser Art möglichen Verzauberungen erlaubt. Da die Waffe aber nicht neu hergestellt sondern nachträglich verzaubert wird, muss die Ritualkraft doppelt so hoch werden wie nach den Listen für die Herstellung magischer Waffen vorgesehen. Die für reguläre Magie notwendige Ritualkraft ist deshalb deutlich höher als bei der ersten Komponente – aber dafür verliert man dabei keine LP. Diese Ritualkraft-Werte (plus der 50-300 Punkte für die erste Komponente) müssen auch erreicht werden, wenn die Waffe vor dem Ritual magisch war.

Erreicht die Ritualkraft nicht den geforderten Wert, dann versagt das Ritual komplett. In diesem Fall ist der Verlust der LP aber auch nicht permanent, die Wunde kann normal geheilt werden.





DRUIDENHAIN (Magie IV, Ritual, 1 Woche)

Mit diesem Ritual kann ein Druiden einen Landschaftsbereich auf sich abstimmen und zu seinem Hain machen. Dies gibt ihm anschließend eine Reihe von Vorteilen. Im Wesentlichen ist dies ein Bonus +10 auf die Zauberprobe, sobald der Zauberspruch auf einen Teil des Hains gezielt ist – egal ob das jetzt *TIERPFLEGE* auf einen Bewohner oder ein *PFLANZENAUGE* ist.

Im Falle eines Fremdzaubers gilt dieser Bonus auch auf die Wirkungsgrenze.

Darüber hinaus sind alle Tiere des Hains mit dem Druiden befreundet und akzeptieren einen Bereich von 10 Metern um den Druiden als „Waffenstillstand“, d.h. dort wird der Fuchs den Hasen nicht angreifen. Dies gilt auch für eventuelle fleischfressende Pflanzen – und innerhalb des Hains kann der Druiden mit *TIERSPRACHE* abweichend von den üblichen Regeln auch die Wünsche und Bedürfnisse von Pflanzen erschaffen.

Ein Druidenhain wird bestimmt durch die Entfernung von dem Ort an dem das Ritual durchgeführt wurde sowie einer durchgehenden Landschaftsform (Wald, Wüste, Moor, See/Meer etc.). Aus diesem Grund können sich auch zwei verschiedene Druidenhaine gegenseitig durchdringen, wenn z.B. der eine Druiden einen Waldhain bewohnt, der an einem Meer mit einem Unterwasserhain von einem Aquora-Druiden liegt.

Der Druiden kann umziehen und einen anderen Ort zu seinem Hain machen, aber dies wird aufgrund des hohen Aufwandes des Rituals und der im Laufe der Zeit entstehenden Freundschaften mit den Tieren nur selten getan. Hauptsächlich geschieht dies wenn ein Druiden ein zerstörtes Naturgebiet wiederbeleben will und nach dem Ende seiner Arbeit zum nächsten zerstörten Gebiet wandert. Dies macht aber nur ein Teil der Druiden.

Jedes Gebiet kann aber nur einem Druiden zugeordnet sein und jeder Druiden kann auch nur einen Hain gleichzeitig haben.

Die Ritualkraft für den *DRUIDENHAIN* kann nur durch natürliche Objekte (Kristalle, seltene magische Pflanzen etc.) erzeugt werden, die innerhalb des Hains gesammelt wurden. Der Spielleiter teilt die jeweilige Kraft zu, da derartige Objekte für den Druidenhain andere Werte haben als für reguläre Magie. Üblicherweise dauert es ca. einen Monat intensiver Suche, um Objekte für eine Basiskraft von 2000 Punkten zu finden. Danach wird alles seltener, d.h. die Suchzeit verdoppelt sich jeweils.

Die maximale Größe des Hains wird durch die abschließende Ritualkraft festgelegt: Pro Punkt effektiver Ritualkraft hat der Hain einen Maximalbereich von 1m um den Ritualort. Wenn also ein Druiden ein Ritual mit einer Kraft von 2300 Punkten erreicht, dann muss jeder Punkt seines Hains innerhalb von 2,3 Kilometern Entfernung liegen. Üblich sind Haine mit einem Radius zwischen 2 und 10 Kilometern.

Allerdings ist die tatsächliche Größe normalerweise geringer, da ja zusätzlich die Landschaftsform den Hain begrenzt. Es ist aber möglich, den Hain nachträglich bis zu dieser Größe auszudehnen, indem man z.B. neue Bäume für einen Waldhain pflanzt. Auf dieselbe Art ist auch die Erzeugung einer neuen Landschaftsform möglich: Wenn der Druiden in einer Wüste Bäume pflanzt und diese für ein paar Jahre pflegt, dann kann er dies auch zum Grundgebiet eines Waldhains machen. Er muss dann lediglich alle Pflanzen und Tiere importieren.

LEBEN ERSCHAFFEN (Magie IV, Ritual, 1 Tag bis 10 Jahre)

Dieses Zauberritual der Druiden ist sehr mächtig, wenn der Druiden die notwendige Zeit für Forschung und Durchführung des kompletten Rituals aufbringen kann.

Das ultimative Ziel dieses Rituals ist die Erschaffung intelligenten und fortpflanzungsfähigen Lebens, d.h. einer neuen Rasse. Einige der Rassen von Avarion sind auch auf diese Art entstanden – ein oder mehrere Druiden haben sich vor Jahrtausenden hingekümmert und mit diesem Ritual die ersten Wesen der Rasse erschaffen, die sich danach langsam vermehrt hat.

Allerdings hat kaum ein Druiden die Zeit und Ressourcen für diese ultimative Form des Rituals. Die meisten Druiden zielen auf eine einfachere Form eines Helfers, die dann in wesentlich kürzerer Zeit erschaffen werden kann.

Für dieses Ritual erhält jeder Druiden eine *Forschungsfertigkeit*, mit der er ein Wesen nach seinen Wünschen entwerfen kann. Der Spieler kann beliebige Wünsche äußern, aber der Spielleiter wird ihm daraufhin sagen wie viele erfolgreiche Proben auf welche Zielwerte notwendig werden.

Wenn der Druiden auf diese Art lediglich eine bekannte Tierart ohne Veränderungen nachbilden will, dann muss er normalerweise je nach Größe des Tieres 3-5 *Forschungsproben* auf ZW 20 ablegen, wobei ihm eine gute Bibliothek mit passenden anatomischen Werken einen Bonus von bis zu +5 geben kann.

Für jede besondere Fähigkeit und Änderung von diesem ursprünglichen Tier werden zusätzliche Proben notwendig. Die Zielwerte dieser Proben werden insbesondere bei der Verleihung magischer Fähigkeiten schnell in die Größenordnungen 30-40 wachsen.

Sind alle Proben bestanden (d.h. ist die Anatomie des Tieres ausreichend bekannt), dann kann der Druiden das Ritual durchführen. Er benötigt dabei keine besonderen Zutaten, sondern baut die Ritualkraft durch lange Rituale mit normalen Zutaten und gesammelten natürlichen Materialien auf. Im Durchschnitt kann er auf diese Art pro Tag bis zu 100 Punkte Ritualkraft aufbringen, von denen die Hälfte aus Zutaten für 50 GM stammen muss. Das Ritual dauert bei Tierarten je nach Stärke und Besonderheiten des Tieres entsprechend viele Tage – eine normale Maus ist schon nach einem eintägigen Ritual fertig, während ein magisches Einhorn durchaus bis zu einem Jahr benötigen kann.

Sollen die Tiere sich vermehren können, dann verdoppelt sich automatisch die Ritualzeit. Dafür wird dann aber auch gleich ein Paar erschaffen.

Wenn man ein intelligentes Lebewesen erschaffen will, dann wird sowohl die Forschung als auch das Ritual sehr langwierig. Neben anderen Einschränkungen und unzähligen Proben gilt hierbei immer, dass die höchste erreichbare Intelligenz fünfmal die Anzahl der Ritualjahre ist. Um eine allgemeine Spielertaugliche Rasse (maximale In 25) zu erschaffen, muss das Ritual also 5 Jahre dauern. Das hört sich zwar nach viel an, aber die minimale Ritualkraft für ein intelligentes Lebewesen ist mit mindestens 50.000 Punkten so hoch, dass man sowieso schon zwei Jahre dafür ansetzen kann.



ERWECKUNG (Ritual, Magie IV, 1 Toter, 1 Tag)

Das Erweckungsritual ist das einzige Ritual mit dem ein totes Wesen wieder zum Leben erweckt werden kann. Je nach Kampagne wird diese Ritual oft vom Spielleiter zu einem großen Ritual erklärt, wenn die Erweckung von Toten nicht so ohne weiteres stattfinden soll.

Man kann das Ritual auf mehrere Arten durchführen – je nachdem ob man den Körper des Toten noch hat und ob man Standardzutaten nimmt oder spezielle Energieträger sucht. Die einfachste Variante ist dabei, wenn man den Körper eines Verstorbenen noch hat und lediglich eine große Menge an normalen Zutaten in den Zaubergilden kauft.

In so einem Fall ist das Ritual erfolgreich, wenn die Ritualkraft höher ist als die Gesamt-Erfahrung des Toten plus der Punkte der Grundausbildung. Allerdings darf der Tod in diesem Fall höchstens eine Woche zurück liegen.

Wenn der Tod länger als 7 Tage zurück liegt oder Teile des Körpers fehlen, dann benötigt man seltenere Spezialzutaten.

So erlaubt es die Feder eines Phönix dieses Ritual durchzuführen, wenn der Tod bis zu 49 Tage her ist und bis zu zwei Arme oder Beine fehlen. Diese Spezialzutaten können in Zaubergilden bestellbar sein, aber der Spielleiter kann auch verlangen dass sie in einem Abenteuer gewonnen werden müssen.

Andere Zutaten können je nach SL-Entscheidung auch andere stellen oder lockern.

Es gibt aber noch ein weiteres Problem bei diesem Ritual: Kein Sterblicher kann so ohne weiteres Leben erzeugen. Sofern der **Heiler** nicht ganz seltene und spezielle Zutaten wie das lebende Ei eines Phönix verbraucht, muss er den Lebensfunken von seiner eigenen Kraft liefern. Dies bedeutet dass ohne entsprechende Zutaten (und einige Heilergilden weigern sich einen Phönix zu töten um ein anderes Leben zu retten) der **Heiler** einen Punkt **Konstitution** permanent abgezogen bekommt. Diesen Verlust möchten die **Heiler** natürlich irgendwie kompensiert haben und sie werden nicht jeden beliebigen Charakter wiederbeleben, sondern nur solche deren Weiterleben sie als wichtig erachten. Schon seit langer Zeit gelten interne Regelungen der **Heiler** zur Wiederbelebung bzw. zu deren Verweigerung. Insbesondere kann man nur solche Personen sinnvoll wiederbeleben, die eines unnatürlichen Todes gestorben sind. Normalerweise werden **Heiler** sich weigern an Altersschwäche gestorbene Wesen zu erwecken. Diese Personen würden schon wenige Tage oder Wochen nach der Erweckung erneut an Altersschwäche sterben und damit das Ritual sinnlos sein.

Es gibt noch zwei Besonderheiten zu beachten. Beides geht auf nicht in den Basisregeln enthaltene Grundlagen zurück und kann nicht umgangen werden.

1.) Wenn ein Charakter mitten in einer Teleportation (egal welcher Art) stirbt, dann kann er nicht mehr wiederbelebt werden. Dabei ist es egal ob der Teleporter abgeschaltet wurde, fehlerhaft war oder der Charakter einfach nur mitten im Teleport einen Herzinfarkt hat – kein Ritual zur **ERWECKUNG** eines solchen Toten war jemals erfolgreich und wird es auch nie sein.

2.) Wenn wesentliche Teile des Körpers fehlen (insbesondere wenn der Körper schon zu Staub zerfallen ist und die Erweckung einen persönlichen Fokus des Toten benutzt), dann gibt es eine ca. 50% Chance eines besonderen Widerstandes (d.h. Ritualkraft muss doppelt so hoch sein wie normal) mit zusätzlichen Effekten. Dies wird im Spielleiterkapitel näher erläutert.

Bedingungen





Opferrituale

Bei den Opferritualen ruft der Zauberer einen Dämon herbei, um von ihm eine Gegenleistung für das Opfer zu erhalten. Hierbei gibt es sowohl einige seit Jahrtausenden feststehende Rituale als auch solche, wo der gerufene Dämon immer eine neue Verhandlung verlangt.

Üblicherweise wird ein Anfänger sich nur an diejenigen Opferungen halten, die bereits festgelegt sind und wo er nicht mit dem Dämon verhandeln braucht. Bevor aber Beispiele und Rezepte dieser Art genannt werden müssen einige Besonderheiten der Opferrituale erklärt werden.

In den meisten Kulturen wird eine Dämonenbeschwörung jeder Art zwar ungern gesehen, aber die allgemeinen Beschwörungen sind doch in so mancher Stadt toleriert – zumindest solange man damit nicht an die Öffentlichkeit geht. Hierbei gibt es aber eine Ausnahme: Die Opferung der Seele eines intelligenten Lebewesens wird überall aufs schärfste verurteilt.

Zu allem Überfluss führt die Teilnahme an einem solchen Opferritual sofort dazu, dass diesem Zauberer eine magische Aura anhaftet. Diese „Opferaura“ wird von ungeschulten Personen als eine Art Gestank wahrgenommen, aber jeder geschulte Charakter wird diesen Gestank sofort als eine geistige und nicht körperliche Ausstrahlung erkennen.

Die Opferaura kann normalerweise nur sehr kurzzeitig unterdrückt werden und wird den Opfernden bis an sein Lebensende begleiten. Er selber kann diese Aura aber nicht mehr wahrnehmen – auch nicht mehr bei anderen Zauberern mit dieser Aura.





Ritual der Unsterblichkeit

Diese Rituale sind üblicherweise große Rituale – das Lebensziel eines Charakter, das erst gegen Ende einer Kampagne verwirklicht werden kann. Bei epischen Kampagnen kann man aber durchaus absprechen, das die Charaktere schon nach der halben Kampagne so mächtig sind – schließlich haben sie es in solchen Kampagnen ja auch oft mit Göttern und mächtigen Dämonen zu tun.

Es gibt mindestens vier Varianten dieses Rituals. Die Hexergilde ist die einzige Gilde, die sie offiziell lehrt, aber ein Charakter kann ein solches Ritual auch selber *erforschen*. Wobei *forschen* deutlich mehr Erfahrung und Zeit kostet...

Das einfachste der Rituale ist das von den weißen Hexern gelehrt *RITUAL DER LANGLEBIGKEIT*. Hierfür muss man im Wesentlichen nur ein paar sehr seltene Zutaten auftreiben. Das Ritual kann beliebig oft durchgeführt werden und mit jedem Erfolg halbiert sich die Alterung, d.h. die verbleibende Lebensspanne wird verdoppelt. Ein solches Ritual bringt bei einem jungen Hexer natürlich mehr als bei einem Greis – aber die Suche nach Zutaten wie dem Ei eines Phönix und ähnlichem dauert oft Jahre.

Die grauen Gilden lehren das *RITUAL DES TOTLOSEN*. Im Verlauf dieses Rituals stirbt der Zauberer und wird zu einem intelligenten Totlosen, der beliebig lange existieren kann. Diese Charaktere sondern sich oft von der Zivilisation ab, da wandernde Leichen nicht in jeder Stadt alltäglich sind. Es gelten danach alle Vor- und Nachteile eines Totlosen.

Die schwarzen Gilden suchen dagegen die Hilfe von Dämonen zur Unsterblichkeit. Diese Hilfe besteht üblicherweise darin, dass der Dämon den schwarzen Hexer körperlich in einen Dämon verwandelt. Diese Verwandlung ist schrittweise, wobei der Hexer mit jedem Schritt neue Kräfte gewinnen kann und langsamer altert, bis sein Körper zu 100% dämonisch ist und gar nicht mehr altert. Hier liegt das Hauptproblem darin, dem Dämon eine ausreichende Gegenleistung für eine solche Verwandlung zu erbringen und danach mit dem entsprechenden Aussehen herum zu laufen. Allerdings gibt es auch schöne Dämonengestalten und solange der Hexer die Opferung intelligenter Wesen und damit die Opferraura vermeidet, kann er je nach erhaltener (und vereinbarter) Dämonenform durchaus normal in Städten leben.

Darüber hinaus ist existiert noch das *RITUAL DES GEISTKÖRPERS*, das aber von keiner Gilde gelehrt wird und selbst erforscht werden muss. Dieses Ritual kann zu einem beliebigen Zeitpunkt vollzogen werden, wirkt aber erst nach dem Tod des Charakters. Sobald der Charakter stirbt, werden sich sein Geist und seine Seele nicht wie üblich nach einiger Zeit verteilen, sondern fokussieren sich sofort an einem Ort.

Der Charakter sollte sich rechtzeitig vorher um eine Magie zur Bewegung normaler Gegenstände kümmern, da er als Geist nichts mehr berühren kann. Allerdings behält er aufgrund dieses Rituals alle sonstigen Fähigkeiten.

In allen Fällen können die Figuren nach den Ritualen normal Erfahrung sammeln. Im Falle der letzten drei Varianten haben sie auch neue magische Listen (passend zu dem neuen Körper), wobei diese Listen aber auch Empfindlichkeiten und Nachteile enthalten können.





Zaubersprüche

Die häufigste und vielseitigste Form der Magie auf Avarion sind die Zaubersprüche. Es gibt Zaubersprüche für alle möglichen Zwecke und theoretisch kann jeder Charakter die *Zauberfertigkeit* und den Einsatz von Zaubersprüchen erlernen.

Die einzelnen Gilden unterscheiden sich aber darin, wie gut sie die verschiedenen Zaubersprüche einsetzen können. Normalerweise kann ein Zauberer viele Zaubersprüche erlernen, aber nur die in seiner Gilde intensiv geschulten Sprüche können in beliebiger Stärke eingesetzt werden.

Die Einschränkungen werden dabei durch drei verschiedene Konzepte umgesetzt. Dies sind die Magiestufen, die Wirkungsgrenze und die exotischen Zaubersprüche.

Magiestufen

Die Magiestufe beschreibt in erster Linie die Komplexität eines Zauberspruches. Ein Charakter kann durch Ausbildung, **Talente** oder **Mana**-Opferungen und ähnliches die Fähigkeit zur Beherrschung von Zaubersprüchen einer bestimmten Magiestufe erhalten. Übersteigt die Magiestufe eines Zauberspruches seine aktuelle Fähigkeit, dann wird er beim Versuch zu zaubern die Kontrolle über den Spruch verlieren.

Magiestufe 0 bezeichnet die ganz schwachen Zaubersprüche, die sogar von einem ungebildeten Bauern erlernt und eingesetzt werden können. Von den Zaubergilden werden diese Sprüche zum Training von neuen Lehrlingen eingesetzt, da sie absolut gefahrlos sind.

Magiestufe I sind die grundlegenden Zaubersprüche, mit denen alle Zauberer ihre Laufbahn beginnen. Einige andere Gilden wie z.B. **Gelehrte** lehren ebenfalls diese Grundlagen der Zauberkunst.

Magiestufe II sind etwas komplexere Zaubersprüche. Kein Charakter kann schon von Anfang an diese Zauber einsetzen, aber praktisch alle Zauberergilden vermitteln in der Grundausbildung das Wissen, um später über die Gildenfertigkeit die Freigabe für diese Zaubersprüche zu erhalten.

Magiestufe III beschreibt schon etwas aufwendigere aber auch vielseitig nutzbare Zaubersprüche. Dies ist gleichzeitig die maximale Magiestufe die ein Charakter ohne intensivste magische Ausbildung beherrschen kann.

Magiestufe IV kann nur von denjenigen Charakteren beherrscht werden, deren Gilden neben der Zauberei keinerlei Schulzeit an andere Fähigkeiten verschwenden. Es handelt sich hierbei um die schwierigsten Zaubersprüche die jemals entwickelt wurden.

Höhere Magiestufen gibt es nicht in der regulären Ausbildung. Wenn ein Charakter durch eine Kombination aus Ausbildung und **Talenten** eine Freigabe Magie V erreicht, dann kann er nur noch durch Forschung Zaubersprüche dieser Komplexität erlernen. Die einzige Ausnahme hierzu sind „exotische“ Zaubersprüche (siehe unten).

Zaubersprüche höherer Magiestufen richten die Magie effektiver aus und erzielen dadurch eine größere Wirkung. Sie sind nicht unbedingt magisch stärker als Zauber niedriger Stufen. Dies ist auch der Grund, weshalb die brachiale Gewalt einer *Magieabwehr* die Magiestufe komplett ignoriert (siehe F-10) und im Gegenteil bei den hochstufigen Zaubersprüchen etwas wirksamer ist. Schließlich braucht ein Zauberspruch je nach Magiestufe 4 eine größere Menge **MP** für jeden +1 auf die Zauberprobe, während die *Magieabwehr* immer mit der normalen Konzentration von 1 **MP** pro +1 arbeitet.

Wirkungsgrenze

Die Wirkungsgrenze beschreibt die maximale Kraft und Wirkung, die ein Zauberer aus einem Zauberspruch herausholen kann. Nur wenn ein Zauberspruch intensiv trainiert ist, kann der Zauberer diesen ohne Wirkungsgrenze (d.h. mit beliebig hohen Magiewerten) aussprechen.

Dieses intensive Training erhalten alle Zauberer nur für ihre jeweiligen Gildenzauber. Diese sind für jede Gilde in den Listen auf Seite MZ-8 und folgend festgehalten. Außerdem fällt die Wirkungsgrenze für jeden Zauberspruch, den man mit *Forschung* selbst entworfen hat.

Alle anderen Zaubersprüche kann der Zauberer nach einer entsprechenden Schulung nur wirkungsbegrenzt aussprechen, d.h. der Magiewert MW dieser Zauber darf maximal 15 sein. Es gibt aber verschiedene Vorteile und Möglichkeiten, diese Wirkungsgrenze allgemein oder für einen bestimmten Magiebereich zu erhöhen. Ein Beispiel sind die **Erzmagier**, die aufgrund der professionellen *Zauberfertigkeit* die Wirkungsgrenze allgemein auf 25 angehoben haben, dafür aber so gut wie keine unbegrenzten Gildenzauber besitzen.

Ein Zauberspruch mit Wirkungsgrenze wird in diesen Regeln auch als Fremdzauber (im Unterschied zum Gildenzauber) bezeichnet.

Exotische Zaubersprüche

Die Sprüche einer Gilde sind normalerweise von dieser Gilde um gemeinsame oder ähnliche Techniken entworfen worden, weil dies die Schulungen vereinfacht. Manchmal sehen die Gildenmeister aber auch von anderen Gilden entwickelte Zauber, die sie für unverzichtbar halten. Diese Zaubersprüche werden dann ebenfalls in das Training der Schüler übernommen.

Dabei kann es sich aber herausstellen, dass diese Zauber für die eigene Gilde entweder einfacher zu verstehen oder aber sehr komplex und kaum umzusetzen ist. In solchen Fällen wechselt der Zauber für die neue Gilde die Magiestufe und wird deshalb in den Regeln als exotischer Zauberspruch bezeichnet. Diese Kennzeichnung ist natürlich Gildenabhängig, da andere Gilden denselben Zauber oft ganz regulär lernen und einsetzen. Ein exotischer Zauberspruch kann sowohl ein Gildenzauber als auch ein Fremdzauber sein.

Der exotische Zauberspruch wird immer auf der verschobenen Magiestufe erlernt. Im Falle einer erhöhten Magiestufe muss der Charakter warten, bis er Zauber dieser erhöhten Magiestufe einsetzen kann.

Jeder exotische Zauberspruch hat zwei Magiestufen – die dem Zauberspruch regulär zugeordnete Magiestufe und die Magiestufe unter der er von dem betreffenden Charakter erlernt werden konnte. Wird er auf der niedrigeren dieser beiden Magiestufen eingesetzt, dann ist er immer und automatisch wirkungsbegrenzt. Die Wirkungsgrenze kann nur aufgehoben werden, wenn der Zauberspruch auf der höheren der beiden Magiestufen eingesetzt wird. Dies setzt natürlich auch voraus dass es sich entweder um einen exotischen Gildenzauber handelt oder die Wirkungsgrenze auf eine andere Art aufgehoben wurde.

Wenn ein exotischer Gildenzauber eine geringere Magiestufe hat als normal, dann kann der Charakter ihn früher als üblich lernen und einsetzen – nur halt wirkungsbegrenzt. Der Charakter muss dann immer noch warten bis er die Fähigkeit zum Einsatz von Zaubern der normalen Magiestufe dieses exotischen Gildenzaubers erlernt, bevor er diesen wirklich unbegrenzt einsetzen kann.



Beschwörer erlernen *RUNENSTABVERZAUBERN* auf der vierten statt der zweiten Magiestufe. Sie müssen nicht nur bereits sehr erfahren sein um diesen Zauber überhaupt einsetzen zu können, sondern müssen ihn dann für einen Einsatz ohne Wirkungsgrenze auch noch deutlich teurer bezahlen als für einen derartigen Zauber üblich. Dies ist gleichzeitig auch ein Fall wo der Zauberspruch für die Gildenmeister so wichtig war, dass sie sogar auf die intensiven Trainingsstunden für einen regulären zweiten Zauberspruch der Magiestufe IV verzichtet haben, um diesen Spruch mit seiner Möglichkeit eines persönlichen Zauberstabes zu schulen.

Weißer und **graue Hexer** erlernen den normalerweise auf Magie I liegenden *MAGIESTOPP* auf der Magiestufe III und **schwarze Hexer** gar nicht. Dies liegt darin begründet dass die Hexer sich nicht genug mit der Magietheorie beschäftigen um andere Zauber effektiv aufheben zu können. *MAGIESTOPP* ist aber auch ein Zauberspruch einer Serie von Sprüchen zur Magieaufhebung (*MAGIESTOPP I*, *ZAUBER BRECHEN II*, *MAGIE VERNICHTEN III*). Abgesehen von den üblichen Schwierigkeiten mit dem Einsatz dieses erschwerten Zaubers bedeutet dies natürlich auch, dass die anderen Zaubersprüche der Serie entsprechend schwerer sind. D.h. ein **Hexer** könnte *ZAUBER BRECHEN* nur auf Magie IV erlernen und *MAGIE VERNICHTEN* nur mit speziellen Talenten auf Magie V.

Die Zaubersprobe

Die Zaubersprobe basiert auf der *Zauberfertigkeit* als Grundbonus. Der Probenablauf entspricht bis auf zwei Punkte genau dem Ablauf jeder anderen Probe. Zur Kennzeichnung dieser Unterschiede wird das Ergebnis der Zaubersprobe allerdings Magiewert MW und nicht Probenergebnis PE genannt.

Die beiden Unterschiede bestehen zum einen darin, das nicht mehr automatisch für einen **MP** auch ein Pluspunkt auf die Probe gewonnen wird. Zum zweiten ist die Verstärkung der Probe durch Konzentration nicht mehr freiwillig sondern Pflicht – man muss mindestens so viele **MP** einsetzen, um eine Verstärkung um +2 zu erhalten.

Für eine Verstärkung von +1 auf die Zaubersprobe benötigt man immer einen **MP** pro Magiestufe des Zauberspruches. Im Falle der Magiestufe 0 gilt pro eingesetztem **MP** ein Bonus +2 auf die Zaubersprobe. Wenn der Zauberer also einen Spruch der Magiestufe III zaubern will, dann muss er diesen mit mindestens 6 **MP** für +2 verstärken.

Jeder Zauberspruch enthält nun an irgendeiner Stelle der Beschreibung einen Hinweis, wie sich der MW auf den Zauber auswirkt. Dies kann entweder eine Wirkungsdauer von MW Minuten sein oder wie bei der *LEICHTEN HEILUNG* eine Angabe von MW/3 geheilten **LP** und **AP** (d.h. bei einem MW 17 werden dem Ziel je 5 **LP** und 5 **AP** zurückgegeben).

Sofern bei der Spruchbeschreibung nichts anderes angegeben ist gilt dieser MW auch als Zielwert für eine *Magieabwehr*.

Wenn der Zauberer während des Zaubervorgangs eine den Körper umschließende Metallrüstung trägt, dann kann er den Zauber

schwerer aufbauen und kontrollieren. Dies wird durch einen Abzug auf die Zaubersprobe dargestellt.

Bei einer Teilrüstung (TR - nur Körper bedeckt) ist dieser Abzug -10, bei einer Vollrüstung (VR - Körper, Arme, Kopf) wird dieser Abzug auf -25 erhöht. Dies kann allerdings sowohl durch eine erhöhte Konzentration (d.h. mehr **MP**) als auch durch die *Metallfokussierung* ausgeglichen werden.

Tabelle der Boni und Mali auf die Zaubersprobe (und die *Spruchmanipulations*-Probe)

Kurzzeit- / Kampfzauber	
Kampfbeschleunigung durch MP -Zahlung	
Zauberdauer -1 IP	1 MP
Zauberdauer -2 IP	3 MP
Zauberdauer -3 IP	6 MP
Zauberdauer -4 IP	10 MP
Zauberdauer -5 IP (max)	15 MP
Zauberspruch durch Aktion unterbrochen (IP-Zahlung)	-10
Lange Zauber und Zauberrituale	
Doppelte normale Zauberdauer	+4
Dreifache normale Zauberdauer	+7
Vierfache normale Zauberdauer	+9
Fünffache normale Zauberdauer (max)	+10
Ort, Zeitpunkt und Zutaten	SL
Allgemeine Vorteile oder Abzüge	
Zauberbonus durch MP je nach Magiestufe	
Magiestufe 0: pro 1 MP	+2
Magiestufe I: pro 1 MP	+1
Magiestufe II: pro 2 MP	+1
Magiestufe III: pro 3 MP	+1
Magiestufe IV: pro 4 MP	+1
Magiestufe V: pro 5 MP	+1
Zutaten und magische Gegenstände	SL
Metallrüstungen	
Teiltrüstung (nur Körper bedeckt)	-10
Vollrüstung (Körper, Arme, Kopf)	-25
<i>Metallfokussierung</i> (nur bis Malus aufgehoben)	+Bonus
Verwundung / Behinderung	
Pro verlorenem LP während des Zaubervorgangs	-1
Pro Behinderung	-1

Plus- oder Minuswerte werden direkt auf die Zaubersprobe addiert. Eine **MP**-Angabe steht für die gleichzeitige Zahlung einer entsprechenden **MP**-Menge. Die Angabe SL bedeutet dass der Spielleiter über das Vorhandensein und die Größe eines derartigen Bonus oder Abzug entscheidet.

Eine durch Anstrengung auf 0 IP beschleunigte Aktion zählt ausdrücklich nicht als Unterbrechung des Zaubervorgangs. Ein Zauberer sollte also im Nahkampf ein paar **AP** haben um seine *Paraden* zu beschleunigen, denn andernfalls würde jede *Parade* als eine Unterbrechung zählen.





Zauberspruchgruppen

und gemeinsame Regeln

Jedes Rollenspielsystem mit Magie und Zaubersprüchen hat normalerweise eine Unzahl von verschiedenen Zaubern, die von den Spielern und NSC's eingesetzt werden können. Meistens ist es schwer einen kompletten Überblick zu behalten, weshalb viele Spieler sich nur die vom eigenen Charakter benutzten Zauber merken und ansonsten bei Fragen in den Listen nachschlagen.

Eines der Mittel um den Zeitbedarf für solche das Spiel störenden Nachschlag-Aktionen zu reduzieren ist üblicherweise die Verwendung von beschreibenden Namen für die verschiedenen Zaubersprüche. Hier in diesen Regeln wird dieses Mittel etwas weiter verfeinert: Während der Spruchname allgemein beschreibt, was der Zauber bewirkt, weist die genaue Wortwahl des Zauberspruches zumindest teilweise auf die Regeln und Besonderheiten hin.

Dies gilt nicht für jeden Zauber, da es nichts bringt spezielle Zauber zu irgendwelchen einheitlichen Beschreibungen zu zwingen. Es gibt aber eine Reihe von Zauberspruchgruppen mit ähnlichen Regeln. Diese Spruchgruppen, ihr Kennzeichen im Spruchnamen sowie die jeweils geltenden gemeinsamen Regeln werden im Folgenden beschrieben.

In der eigentlichen Zauberspruchbeschreibung folgen dann nur noch die Zusatzinformationen, die von den allgemeinen Regeln abweichen. Dies mag beim ersten Durchlesen gewohnheitsbedürftig sein und zu Verzögerungen führen, aber auf Dauer und im Spiel kann jeder Spieler einen Zauberspruch schneller zuordnen und muss nicht so oft nachschlagen.

1. ANRUFUNG

Mit einem *ANRUFUNGS*-Zauber versucht der Zauberer Kontakt zu Wesen oder Geistern herzustellen, die er nicht persönlich kennt sondern nach ihrer Art oder ihren Kräften umschreiben muss. Die Ritualdauer kann zwischen wenigen Minuten und mehreren Stunden oder Tagen liegen.

Die *ANRUFUNG* wird im Erfolgsfall den gewünschten Kontakt herstellen – selbst wenn dazu aus allgemeinen Energien eine vorübergehende Personalisierung geschaffen werden muss. Meistens geht es aber um den Kontakt und Verhandlungen mit den Herrschern der Äußerer Reiche, die derartige Rituale üblicherweise spüren und sehr schnell entweder einen Vertreter senden oder selber erscheinen.

2. AUFLADEN

Jeder *AUFLADE*-Zauber wird dazu benutzt, um einen reduzierten Wert wieder zu erhöhen. Meistens sind dies Energiewerte wie z.B. **Ausdauer**, weshalb diese Zauber heilende Wirkung haben. Im Gegensatz zu echten Heilzaubern können sie aber auch zur Erhöhung der Werte über das normale Maximum benutzt werden – allerdings mit Nachteilen und dem Risiko von zusätzlichen Schäden.

Die aufgeladenen Punkte bleiben bis zu Ihrer Benutzung erhalten, selbst wenn dies erst Tage später geschieht. Allerdings sammelt sich die kritische Energie im Falle einer Überladung auch immer weiter an, sodass wiederholte *AUFLADUNGEN* den Zusammenbruch zwar hinauszögern können, ihn gleichzeitig aber auch um ein vielfaches verschlimmern.

Der Zauberer muss das Ziel immer berühren und das *AUFLADEN* dauert einige Zeit (mindestens 1 IP pro Punkt, in einigen Fällen auch mehrere IP pro Punkt). Dies ist einer der Gründe, weshalb die

AUFLADE-Zauber in oder nach einem Kampf nicht so gut sind wie die normalen *HEIL*zauber.

Jeder Zauberspruch definiert neu, bis zu welcher Grenze das Aufladen als leichte, schwere oder kritische Erhöhung gilt. Sobald das so aufgeladene Wesen dann seine nächste Ruhephase hat, werden die passenden Nachteile und Abzüge aktiv. Leichte Erhöhungen führen dabei zu vorübergehenden Nachteilen (z.B. **AP** für einen oder mehr Tage reduziert), bei schweren Erhöhungen kann man zusätzliche Schäden nehmen und eventuell sterben (wenn es zu einem zeitweisen **LP**-Abzug kommt, dann gibt es keine Rücksicht auf andere Wunden und den Zustand des Charakters) und bei kritischen Erhöhungen wird man (sofern man überhaupt überlebt) mit permanenten Abzügen leben müssen.

Einige dieser Sprüche können auch dazu benutzt werden die verbrauchte Magie von magischen Gegenständen oder Tränken zu ersetzen.

3. BANNEN

BANNEN-Zaubersprüche sind das genaue Gegenteil der verschiedenen *BESCHWÖRUNGS*-Zauber. Mit ihnen werden beschworene Wesen zurück an ihren Ursprung geschleudert, belebte Wesen verlieren ihre Kraft und fallen zusammen etc. Sie wirken aber nur auf Wesen, die magisch herbeigeholt wurden – *GERUFENE* Wesen bleiben normalerweise unberührt, da diese aus eigener Kraft Beinen herbeigekommen sind.

Das MW dieser Zauber bestimmt die Stärke der Wirkung in der Form, dass eine Anzahl der Ziele je nach Stärke entfernt wird. Wenn man den Zauber gezielt einsetzen kann, verschwindet auf jeden Fall das Ziel und bei restlicher Kraft noch ein Teil der Begleitung. Andernfalls verschwinden die schwächsten Ziele als erstes. Für einen gezielten Einsatz von *BANNEN* ist aber ein Fokus für das jeweilige Ziel notwendig. Dieser Fokus kann der wahre Name, ein Siegel oder ein besonders abgestimmter Gegenstand sein.

Je nach Stärke der jeweiligen Ziele werden pro Wesen eine unterschiedliche Anzahl von Punkten benötigt. Einfache Skelette zerfallen schon bei 1-3 Punkten, Dämonen brauchen je nach Stärke 5-30 Punkte. Wenn die Punkte nicht mehr zum *BANN* eines Wesens ausreichen und es auch keine ähnlichen schwächeren Wesen mehr gibt, dann verfällt der Rest des Zaubers – ein teilweises *BANNEN* gibt es nicht. Allerdings kann in so einem Fall der *BANN* auf die verbleibenden Wesen wiederholt werden.

4. BELEBEN

Bei der Belebung wird ebenfalls ein Ritual abgehalten, das aber deutlich schneller geht als viele andere Rituale – normalerweise ist dieses Ritual innerhalb von 1-2 Stunden abgeschlossen. Wichtigste Voraussetzung ist dabei, dass das zu belebende Objekt (in der Regel ein Konstrukt oder eine Leiche) vorhanden und Teil des Rituals ist. Dafür erhält der Zauberer dann automatisch die Kontrolle über das Ziel und kann ihm Befehle erteilen. Die Reaktion auf diese Befehle ist aber eher automatisch bzw. wie ein einfacher Roboter – für eigenständige Entscheidungen im Rahmen der Befehle fehlt die Intelligenz.

Die Kontrolle über die belebten Strukturen geschieht normalerweise über eine schwache magische Verbindung. Diese Verbindung ist sehr schwer zu fassen und kann deshalb normalerweise nicht gegen den Zauberer eingesetzt werden, aber sie begrenzt den maximalen Nutzen der Belebungszauber. Jeder *BELEBEN*-Zauber zerreißt die bestehenden Kontrollverbindungen von allen gleich starken oder schwächeren *BELEBEN*-Sprüchen und lässt so die Produkte früherer Zauber entweder zerfallen oder unbelebt werden.

Wenn man mehrere derartige Zauber einsetzen will, muss man





also den stärksten zuerst zaubern und kann insgesamt höchstens 5 Sprüche (je einen pro Magiestufe IV bis 0) aufrechterhalten.

Von dieser Einschränkung abgesehen gibt es in den meisten Fällen aber keine direkte zeitliche Begrenzung, die **BELEBTE** Untoten oder Konstrukte bleiben bis zu ihrer Zerstörung bestehen. Je nach Zauber kann diese Zerstörung aber durch einen automatischen Abzug beschleunigt sein, Untote verlieren üblicherweise jeden Tag einige wenige **Lebenspunkte**.

Die Stärke der belebten Objekte sowie ihre Kampfwerte hängen sowohl von der jeweiligen Größe als auch dem Magiewert des Zauberspruches ab. Üblicherweise gibt jeder Zauberspruch eine Anzahl von Belebungsunkten. Je nach Ziel des Zaubers benötigt man dann einen oder mehrere dieser Punkte, um ein Objekt auf der ersten Stufe zu beleben. Zusätzliche Punkte können wahlweise in

die Belebung weiterer Objekte gesetzt werden oder aber zusätzliche Stufen für das belebte Wesen erzeugen.

Im Folgenden steht die Tabelle für die verschiedenen Zauber zum Beleben von Toten. Wenn für eine Größe einer Leiche bereits eine Beschreibung in der Monsterliste vorhanden ist, dann gilt diese Beschreibung. Andernfalls kann man die entsprechenden Werte ungefähr über die Angaben der ersten Zeile aus den menschengroßen Varianten erzeugen.

Die Zahlenangabe gibt jeweils an, wie viele Punkte man pro Stufe des Wesens benötigt. Dabei ist diese Tabelle nicht gleichmäßig, sondern berücksichtigt auch die unterschiedlichen Probleme bei zu kleinen oder zu großen Körpern. So ist es zum Beispiel sehr schwer die magischen Kräfte eines Lichdieners in einer Kleintiergroßen

Leiche zu stabilisieren, weshalb die Kosten pro Stufe in diesem Fall übermäßig größer sind – ohne mehr Kraft an den Untoten zu geben.

Art	Kleintier	Hundegröße	Menschengröße	Pferd	Elefant	Kleiner Drache	Riesendrache
	20% LP Angriff -2, Schaden -3	Halbe LP Angriff -1, Schaden -1	Basis	2x LP Angriff +1, Schaden +1	3x LP Angriff +1, Schaden +2	6x LP Angriff +2, Schaden +4	10x LP Angriff +4, Schaden +8
Skelett	1	3	5	10	20	50	100
Zombie	1	4	7	15	30	75	150
Ghul	7	5	10	20	35	60	100
Gruftschreck	10	10	7	15	40	200	800
Vampirdiener	2	6	10	20	40	300	1000
Alp	75	25	12	25	75	300	1500
Mumie	2	6	10	20	40	80	160
Totloser	3	9	15	30	60	120	250

Lichdiener	30	15	20	40	80	250	600
Seelenloser	5	15	25	50	100	450	1000

Eine Leiche von der nur das Skelett oder allgemein weniger als 20% des Fleisches übrig ist, kann als Skelett, Alp oder Lichdiener belebt werden. Wenn bei einem Toten mehr als 20% des Fleisches noch nicht verwest sind, dann kann er nur als Zombie, Gruftschreck, Alp oder Seelenloser belebt werden. Dies gilt auch für gerade erst verstorbene Wesen.

Wenn die Leiche weniger als einen Monat tot ist und zu mehr als 90% erhalten blieb, dann kann sie zusätzlich auch als Ghul, Vampirdiener oder Totloser belebt werden. Nur mumifizierte Leichen (aber auch frisch mumifizierte) können als Mumien belebt werden.

Die Leichen kann der Zauberer versuchen auf einem Friedhof aufzusammeln oder auf den Schlachtfeldern irgendwelcher Kriege. In einigen Fällen verkaufen aber auch die Angehörigen von armen Verstorbenen deren Körper, sodass rechtschaffene **Hexer** und **Beschwörer** zwar einige Zeit suchen und dafür bezahlen müssen,

aber trotzdem die Körper legal erhalten können.

Bei Ritualen in dieser Form wird ein irgendwo anders existierendes Wesen oder Objekt an den Ort des Rituals gerufen. Normalerweise wird das Ziel nach dem Abschluss des Rituals wieder an den ursprünglichen Ort zurückkehren, aber diese Option ist teilweise vom jeweiligen Zauberspruch und der Entscheidung des Zaubers abhangig.

In jedem Fall ist der Vorgang zeitlich begrenzt und oft (aber nicht immer) kann der Zauberer die Kontrolle uber das beschworene Wesen oder Objekt ausuben.

Die bekanntesten Formen dieser Zauber sind die verschiedenen Damonenbeschwurungen, aber man kann auch die Geister Verstorbener oder Elementare etc. **BESCHWOREN**. Der Ort des Rituals ist dabei egal, wenn man die Verbindung erstellt wird das jeweilige Wesen herbeigeholt. Zur Erstellung der Verbindung muss man aber das Ziel genau zuordnen konnen, da ansonsten alles mogliche erscheinen kann. Bei den Damonen wird dies durch die Angabe der verschiedenen Namenssymbole sowie den von dem Damon gewunschten Opferzutaten erreicht, bei Geistern dagegen benotigt man oft besondere personliche Gegenstande oder die sterblichen Uberreste.

Einige Wesen (insbesondere Elementare) konnen ihre eigenen Krafte einsetzen, um nach dem Ende des Rituals noch fur begrenzte Zeit in der Umgebung zu bleiben. Glucklicherweise ist dies den meisten Damonen nicht moglich, weil die Entfernungen zu ihren Reichen zu gro und die Sperren von Andar's Bann deutlich starker sind.





Genauere Angaben folgen bei den jeweiligen Zaubersprüchen.

Befehle erteilen.

6.*BINDEN*

Diese Gruppe von Zaubersprüchen dient dazu, den Zauberer mit verschiedenen Objekten oder Wesen zu verbinden – üblicherweise damit er eine Kontrolle über das Ziel ausüben kann.

Das jeweilige Ziel muss anwesend sein, aber es kann sich durchaus um ein gerufenes oder beschworenes Wesen handeln. Der Umfang und die Dauer der *BINDUNG* hängen vom jeweiligen Zauber ab und sind genauso unterschiedlich wie die Zauberdauer. Bei *BESCHWORENEN* oder *BELEBTEN* Wesen ist die Wirkung in der Regel kürzer aber stärker als bei *GERUFENEN* Wesen.

Bei anderen Zaubern dieser Klasse werden Kräfte an Objekte gebunden, wobei dann anschließend nur noch der Zauberer die Kontrolle über diesen Gegenstand bzw. die in ihm gebundene Kraft hat. *MAGIE BINDEN* ist dabei die häufigste Variante, bei der ein Zauberer überschüssige eigene magische Kraft in einen Gegenstand bindet, um sie bei Bedarf wieder herausholen zu können.

Der kritische Punkt bei diesen Zaubern ist der Zielwert der jeweiligen Zauberproben. Dieser Zielwert wird grundsätzlich durch die Anzahl und Art der bereits vorhandenen Bindungen erhöht.

Wenn ein Lebewesen mit einem Zauber gebunden werden soll, dann erhält es vom Spielleiter einen Grundwert je nach Schwierigkeit der *BINDUNG* zugeteilt. Dies kann von 1 bei einem Haushund bis zu 30 oder 40 Punkten bei hohen Dämonen reichen – und an Dämonenlords sollte man sich mit diesen Zaubern nur bei sehr guter Vorbereitung heranwagen, da hier Werte von über 100 gegeben sein können.

Weitere (Straf-) Punkte können bei ungünstigen Mischungen verschiedener Wesen vergeben werden. Es ist schwieriger gleichzeitig mit Katzen und Hunden als mit Affen und Pferden verbunden zu sein – die natürlichen Abneigungen aller Wesen spielen hier immer eine Rolle.

Zum Erfolg einer *BINDUNG* ist es jetzt notwendig, dass der MW größer ist als die Summe aller Werte der bereits mit dem Zauberer verbundenen Wesen. Wenn die notwendige Summe nicht erreicht wird, dann muss der Zauberer sofort sagen welche Wesen aus der *BINDUNG* herausfallen – andernfalls wird zufällig gewürfelt. Jede neue Bindung beinhaltet also das Risiko, bei einem schlechten Wurf die Kontrolle über früher gebundene Wesen zu verlieren.

Beim Einsatz verschiedener *BINDEN*-Zauber kann man auch unterschiedliche Gruppen wie Dämonen, Untote und Tiere mischen, aber bei jedem Zauber gilt die Bindungssumme aller Wesen zusammen.

Der Einsatz von Zaubern wie *MAGIE BINDEN* läuft etwas anders ab. Da die Kraft hier an einen Gegenstand gebunden wird, ist die höchste Grenze nicht durch den Zauberer sondern durch die Stabilität des Gegenstandes vorgegeben. Der Zauberer braucht zwar immer noch hohe MW um viel Kraft in den Gegenstand zu zwingen, aber bei unterschiedlichen Gegenständen wird die Kraft in den anderen Objekten ignoriert. Allerdings kann der Zauberer auch immer nur einen Gegenstand gleichzeitig einsetzen und nicht wie bei den Lebewesen allen Wesen gleichzeitig unterschiedliche

7. *BLUT*...

Die *BLUT*zauber wurden von den **Blutmagiern** entwickelt. Ihren Namen verdanken sie der Tatsache, das mindestens die Hälfte der zum Zaubern benutzten Energie aus der Lebenskraft statt der Konzentration kommen muss, d.h. mit **LP** statt **MP** bezahlt werden muss.

Theoretisch lassen sich die Zaubersprüche auch von anderen Zauberern einfach erlernen. Das Problem ist das bis auf wenige Ausnahmen wie z.B. *BLUTDOLCH* alle Zauber eine Schulung erfordern, wie man Lebenskraft in Magie umwandelt. Allgemein kann man sagen das die Zauberer, die einen solchen Zauber in ihrer Gildenliste haben, diese Schulung erhalten haben. Für andere Zauberer ist dies eine Schulung von etwa einem Monat Dauer, die in fast jeder **Blutmagier**-Gilde gegen eine Gebühr zu erhalten ist.

Die Vorteile der *BLUT*zauber liegen darin dass die Lebenskraft dem Zauberspruch besondere Vorteile gegen Dämonen gibt. Die genauen Einzelheiten sind jeweils bei den Zauberspruch angegeben. Viele *BLUT*zauber sind auch Varianten anderer Zaubersprüche und haben in der Beschreibung deshalb nur die Unterschiede angegeben.

8.*ERSCHAFFEN*

Diese Gruppe von Zaubersprüchen besteht aus Ritualzaubern, bei denen mit aufwendigen Ritualen aus vorbereiteten Zutaten und Strukturen komplett neue Materialien und Kräfte geschaffen werden.

Die Vorbedingung aller dieser Zauber ist das der Zauberer eine genaue Vorstellung davon haben muss was er erschaffen will. Im Falle eines *NAHRUNG ERSCHAFFEN* ist dies eher einfach, während für *LEBEN ERSCHAFFEN* jahrelange Forschungen mit dem Entwurf von Nerven- und Blutbahnen etc. notwendig sind. Und wenn das zu erschaffende Lebewesen auch noch besondere Fähigkeiten haben soll (wie z.B. Intelligenz oder Fortpflanzungsfähigkeit), dann können die Forschungen auch Jahrzehnte dauern.

Spieler werden normalerweise aber nur nach ein paar vorgefertigten Ritualen arbeiten und mit diesen Zaubern einfache Diener oder Essenzen erschaffen.

9.*FINDEN*

Diese Zaubersprüche suchen gezielt nach einem speziellen Objekt. Der Zauberer erhält immer die Richtung und ungefähre Entfernung zum nächstgelegenen Vorkommen innerhalb der relativ großen Reichweite. Er wird aber nie die Menge erkennen können oder ein zweites nur wenig weiter entfernt liegendes Vorkommen bemerken. Ein derartiger Zauberspruch wirkt je nach Reichweite zwischen MW Minuten und MW Stunden, wobei sich der Zauberer innerhalb der Wirkungszeit immer nur für eine Sekunde kostenlos konzentrieren muss, um die Position des gesuchten Objektes erneut zu nennen.

Magische Sperren können nur wirken, wenn sie das Zielobjekt komplett umschließen und auf einer höheren Magiestufe als der Zauberspruch erstellt sind. Bei Barrieren gleicher Magiestufe kann je nach Art der Sperre eine *Magieabwehr* nötig werden, aber die





meisten Barrieren gleicher Magiestufe werden ignoriert.

10. ... HEILUNG

Die Besonderheit der *HEILUNGS*-Zauber liegt weniger in der Anwendung als mehr in einigen gesellschaftlichen Gesetzen, die von der Heilergilde eingeführt und durchgesetzt wurden. Alle Zaubersprüche mit dem Namensteil *HEILUNG* wurden von der Heilergilde entwickelt und werden nur unter ganz bestimmten Bedingungen weitergegeben.

Diese Bedingungen enthalten einen Schwur der die eigene Erforschung sowie die Weiterverbreitung der Zauber verbietet, sodass sie praktisch nur in der Heilergilde gelernt werden können. Außerdem muss jeder Schüler einen je nach Stärke des gewünschten Zauberspruches unterschiedlich weit gehenden Schwur zum Schutz des Lebens und zum kostenlosen Einsatz dieses Zaubers auch an Fremden und teilweise Gegnern leisten.

Die strikte Durchsetzung dieser Regeln durch die **Heiler** hat aber auch dazu geführt, dass man Charakteren mit echter Heilmagie eher vertraut als anderen Zauberern – und das echte **Heiler** selbst oft durch ein Banditenlager gehen können, ohne aufgehalten zu werden.

Es gibt vereinzelte Zauberer die diese Sprüche selber erforscht haben ohne die Schwüre zu leisten, aber da dies sehr kostenintensiv ist und jeder größere Versuch eine Schule darauf aufzubauen zu einem Eingriff der von Heilern gerufenen Obrigkeit führte, gibt es außerhalb der Heilergilden keine Möglichkeit diese Zauber zu erlernen.

11. HEXEN...

Alle *HEXEN*zauber haben als Gemeinsamkeit die Verwendung von mindestens einem Tropfen magischen Dämonenblutes und die Folgen davon.

Durch die Verwendung des Dämonenblutes wird der Zauberspruch etwas stärker als normalerweise zu erwarten ist, aber dies führt als Folge auch zu einer magischen Korruption. Diese magische Korruption hat aber nichts mit dem Verhalten oder der Moral des Charakters zu tun, sondern kann eher als eine spezielle Form der Vergiftung angesehen werden, die sowohl Körper als auch Geist des Hexers verändern kann.

Jeder Hexer muss festhalten, wie viele Tropfen Dämonenblut er schon auf seinem Körper angewendet hat. In der Grundausbildung sind dies normalerweise 1W20 Tropfen, nach Absprache mit dem Spielleiter auch mehr. Einmal pro Woche kann der Hexer ein Reinigungsritual abhalten – dies kostet Zutaten für 5 GM und entfernt so viele Tropfen, wie eine **Mana**-Probe mit Abzug -15 angibt (Bei PE<0 passiert nichts).

Wenn trotz dieser Reinigungsrituale (oder weil der Spieler dies wünscht) eine Korruption von mehr als 100 Tropfen entsteht, dann wird der Spielleiter einmal auf der Korruptionstabelle würfeln. Üblicherweise wird der Hexer sich daraufhin irgendwie geistig (Meinungen, Verhalten,...) oder körperlich (Krallen, Hörner, Hautfarbe,...) an einen Dämonen angleichen. Diese Angleichung ist

üblicherweise permanent und nur mit hoher Magie rückgängig zu machen.

Gleichzeitig wird der Zähler für die Korruption reduziert – meistens um 100 Punkte, manchmal aber auch weniger. Und wenn die 100 Tropfen erneut erreicht werden folgt der nächste Korruptionswurf.

Die Korruptionstabelle hat mehrere Ergebnisse je nachdem wie schnell eine solche Umwandlung in der Kampagne gewünscht ist (vorher beim SL anfragen) und je nachdem welche Art von Dämon der Charakter dann werden soll.

Das magische Dämonenblut ist nur für *HEXEN*zauber verwendbar, wenn es mit entsprechend vorbereiteten Nadeln direkt in magisch versiegelte Ampullen gefüllt wird. Es ist also nicht möglich dieses Blut im Kampf mit einem Dämon zu gewinnen – es sei denn eine vorbereitete Ampulle war der Preis für den Sieg...

Üblicherweise wird das Blut als Gegenleistung für *OPFER* gefordert, kann aber auch in einigen Gilden als magische Zutat gekauft werden. Im letzteren Fall liegt der Preis üblicherweise um 1 GM pro Tropfen – weniger wenn man sich in einer Hexerstadt aufhält und mehr wenn der jeweilige Fürst die Hexenzauber ausdrücklich verboten hat und man sie auf dem Schwarzmarkt kaufen muss.

12. KONTROLLE

Diese Gruppe von Zaubersprüchen hat im Prinzip nur eine Gemeinsamkeit: Sie alle benutzen die *Formung* zur weiteren Steuerung. Der Zauberspruch selber stellt normalerweise für MW Minuten die Magie bereit, mit der man die Kontrolle ausüben kann und gibt zusätzlich einen Bonus von MW/3 auf jede Probe der *Formung*.

Wenn nun der Charakter irgendeine Kontrolle über das Ziel des Zauberspruches ausüben will, dann erklärt er seinen Plan dem Spielleiter. Dieser teilt ihm daraufhin mit, welche Werte er bei der *Formung*-Probe zum Erfolg erreichen muss. Die Fertigkeit kann einen weiteren Bonus durch zusätzliche Konzentration erhalten. Aber da man 2 **MP** pro +1 bei jeder einzelnen Probe benötigt, ist es auf Dauer billiger durch höhere MW's einen besseren Grundbonus zu erhalten und die Fertigkeit gezielt mit **Erfahrung** zu trainieren.

Die *Formung* ist dabei sehr variabel einzusetzen. Jede Form und Anwendung die sich ein Charakter ausdenken kann ist erlaubt, aber komplexe Planungen erfordern sehr viele und hohe Proben. Außerdem nutzt das beste Probenergebnis nichts, wenn der Gegner den Zauber durch *Magieabwehr* bricht.

13. MAGIE ...

Dieser Begriff hat keine besondere Bedeutung, sondern dient nur der Abgrenzung gegenüber dem *ZAUBER*. Wenn ein Zauberspruch mit diesem Namensteil sich auf andere Zauber auswirken soll, dann bedeutet dies das sich die Wirkung auf jede Form der Magie bezieht. So kann man mit *MAGIE VERNICHTEN* auch *RUNEN* und magische Gegenstände zerstören.

Wenn sich ein Zauber (wie z.B. *MAGISCHES GESCHOSS*) nicht ausdrücklich auf eine andere Magie bezieht, dann ist dieser





Namensbestandteil nur eine neutrale Beschreibung und kann ignoriert werden.

(*ANALYSE*, *ANDAR'S AUGEN*, usw.) zur Untersuchung eingesetzt wird ist der geplante Schutz ohne Wirkung.

14. *RUFEN*

Alle Rufzauber sind sehr schnell ausgesprochen, aber der Zauberer muss anschließend mehr oder weniger lange auf das Ergebnis warten. Dies liegt daran, dass das gerufene Wesen aus eigener Kraft an den Ort des Zaubers eilen muss – weshalb der Zauber auch versagt, wenn es kein passendes Wesen in Reichweite gibt bzw. ihm der Weg zum Zauberer versperrt ist.

Ein Rufzauber kann keine Kontrolle ausüben und nach dem Ende des Zaubers ist das Ziel ungebunden und kann frei über seine Reaktion entscheiden. Innerhalb der Wirkungsdauer des *RUFES* wird das Ziel den Zauberer aber nicht angreifen und dieser hat die Möglichkeit durch Verhandlungen oder Bestechung die Freundschaft oder Hilfe des Wesens zu erlangen.

Gerade bei Zaubern wie *TIERE RUFEN* (wo keine Intelligenz zur Verhandlung da ist) sollte man deshalb genügend Leckereien oder andere Formen der Bestechung verfügbar halten.

15. *RUNEN*

Das Runenalphabet besteht aus magischen Zeichen, die zu verschiedenen Zaubern zusammengesetzt werden können. Im Gegensatz zu Zaubersprüchen tragen die Runen selber die Magie, was ihre Verwendung gerade für untrainierte Charaktere risikoloser macht.

Allerdings müssen Runen sehr genau und unter Einsatz spezieller Tinten gezeichnet werden, damit sie ihre Macht von alleine erreichen. Die verschiedenen *RUNEN*-Zauber kürzen dies nun ab, indem sie die zur Rune passende Magie auf dem üblichen Weg erzeugen und so eine einfache Genauigkeit mit normalen Tinten ausreicht.

Je nach Art der verwendeten Runen kann jede beliebige Magie zusammengesetzt und gespeichert werden. Bei einer komplexeren Magie muss zusätzlich noch eine oder mehrere Proben *Runenkunde* bestanden werden.

Man kann mit den *RUNEN*-Zaubern relativ einfach magische Gegenstände erzeugen. Dies wird bei den Sprüchen aber automatisch gehandhabt, d.h. es gelten bei den Zaubersprüchen die normalen Regeln zur Speicherung und die Besonderheiten der Runenmagie werden ignoriert. Es wird in einer späteren Erweiterung ausführliche Regeln geben, in denen die Bedeutung einzelner Runen erklärt und die Auswirkung auf die Magie sowie der Einsatz von Runen ohne unterstützende Zaubersprüche festgelegt wird.

16. *SEHEN*

Mit diesen Zaubersprüchen wird die Sicht des Zauberers verändert. Normalerweise erhält er einen Bonus für bestimmte Wahrnehmungsfertigkeiten oder aber er wird Sachen sehen können, die normalerweise unsichtbar sind. Die Wirkungsdauer ist normalerweise MW Minuten, kann aber durch erneutes Zaubern vor dem Ablauf verlängert werden. Dies ist z.B. notwendig wenn ein verfolgtes Objekt für keine Sekunde aus den Augen verloren werden darf.

Die Wirkung ist dabei auf die Sicht des Zauberers beschränkt – er kann z.B. *ESSENZ SEHEN* nicht auf Personen hinter einer Tür einsetzen. Dafür ist es aber sehr schwer einen solchen Zauber wirkungslos zu machen.

Ein Schutz muss speziell gegen einen bestimmten *SEHEN*-Zauber gerichtet sein um diesen wirkungslos zu machen. D.h. wenn die magische Aura eines Gegenstandes verborgen werden soll, dann muss sich der Schutzzauber speziell gegen *Magie erkennen* und *MAGIE SEHEN* richten. Und wenn dann eine andere Methode

17. *SIEGEL*

Mit einem *SIEGEL* kann ein Zauberer eine fast beliebige Zauberwirkung auf eine Öffnung, ein Gefäß oder ein Gebiet legen, die dann auf das erste berührende oder passierende Wesen wirkt.

Sofern bei der Beschreibung eines Siegelsymbols nicht ausdrücklich anders angegeben sind alle *SIEGEL* (unabhängig der Magiestufe des erzeugenden Zaubers) immer in der Magiestufe II einzuordnen und unterscheiden sich nur durch die Stufe des *SIEGELS*. Hochstufige *SIEGEL* haben dabei stärkere Wirkungen.

Ein Zauberer erlernt bei der Schulung seines ersten Siegelzaubers üblicherweise 1-4 spezielle Siegelsymbole sowie das Speichersymbol und das Passiersymbol. Jedes *SIEGEL* kann anschließend aus einem oder mehreren dieser Symbole zusammengesetzt werden. Weitere Symbole können nach Entscheidung des Spielleiters zugeteilt oder in Schulungen angeboten werden. Auch können noch andere Symbole als die unten gelisteten entworfen und gelernt werden.

Folgende Symbole sind allerdings der Standart und werden in fast allen Gilden gelehrt:

- Das Passiersymbol wird immer zusätzlich zu allen anderen Symbolen gezeichnet. Es wird entweder um das Sigil eines Zauberers oder ein magisches Wappen gelegt. Die betreffenden Personen sind dann die einzigen die das Siegel berühren oder passieren können, ohne die Magie auszulösen. Das magische Wappen kann dabei entweder auf einem Gegenstand mitgetragen werden oder aber das magische Mitgliedssymbol eines Ordens oder einer Gruppe sein.
- Das Speichersymbol kann einen beliebigen anschließend auf das *SIEGEL* gezauberten Zauberspruch speichern und diesen auf das erste berührende Wesen richten. Dies schließt auch Heilzauber ein. Die Stufe des Siegels begrenzt aber die Stärke der Wirkung: Der maximal mögliche MW des Zauberspruches multipliziert mit der Magiestufe darf nicht höher sein als fünfmal die Siegelstufe. Wenn man also *ANDAR'S BLITZ* mit einem MW 20 in ein *SIEGEL* speichern will, dann benötigt man ein *SIEGEL* der 4. Stufe. Wird dagegen ein Zauber der Magiestufe IV in ein *SIEGEL* der 8. Stufe gelegt, so kann der Zauberspruch höchstens den MW 10 wirken lassen. Der gewünschte Zauberspruch muss sofort nach der Erstellung des Siegels auf dieses gezaubert werden, wobei das gespeicherte MW die niedrigere Zahl aus dem tatsächlichen Ergebnis der Zauberprobe und dem nach der Siegelstufe maximal möglichen ist. Der höhere Wert verfällt.
- Das Kombinationssymbol wird notwendig, wenn man außer dem Passiersymbol mehrere wirkende Symbole in das Siegel schreiben will. Die Siegelstufen werden dabei nach Wunsch zwischen den entsprechenden Symbolen aufgeteilt – allerdings abzüglich so vieler Stufen wie Symbole kombiniert werden. Wenn also ein Siegel der 8. Stufe sowohl das Symbol Kraftfeld als auch das Symbol Kreischen erhalten soll, dann können 6 Stufen auf die beiden Symbole verteilt werden. Häufig erhält das Kreisch-Symbol 2 Stufen (damit das Alarmgeschrei





Zaubersprüche

AVARION
MZ-8

in 20m Entfernung gehört werden kann) und das Kraftfeld 4 Stufen (damit es die Eindringlinge möglichst lange aufhält).

- Das Schlafsymbol wirkt als eines der wenigen Symbole auf einen ganzen Bereich/mehrere Personen vor dem Siegel. Für jeweils drei Siegelstufen wird eine Person betroffen, die eine Ko-Probe gegen 25 bestehen oder einschlafen muss. Sind mehr Wirkungen/Stufen vorhanden als für die Personen vor dem Siegel notwendig, dann müssen danach alle Personen mit bestandener Probe erneut die Wirkung des Siegels spüren.
- Das Kreischsymbol verursacht einen riesigen Lärm, der in einem Radius von 1 Meter pro Siegelstufe zu einer 10-Minütigen Taubheit führt und in einem Radius von 10m pro Stufe gehört werden kann.
- Das Geschosssymbol hat eine ähnliche Wirkung wie *MAGISCHES GESCHOSS*, erzeugt aber pro Siegelstufe nur ein Geschoss auf die Zielperson.
- Das Kraftfeldsymbol verschließt die Position des Siegels mit einem Kraftfeld von 10 LP pro Stufe, das aber auch jede Minute einen dieser LP verliert. Ansonsten kann es mit normalen Waffen zerschlagen werden.
- Das Lichtsymbol blendet in einem Radius von 1m pro Stufe und erhellt den Bereich in bis zu 10m pro Stufe Entfernung. Die Wirkung ist aber natürlich auf den Sichtbereich begrenzt und kann keine Wände durchdringen.
- Das Finsternis-Symbol ist die Umkehrung des Lichtsymbols und erzeugt absolute Dunkelheit bzw. dunkelt im weiteren Bereich das normale Tageslicht zu einem Dusterlicht (vergleichbar Sternklare Nacht ohne Laterne) ab.

18. SPÜREN

Mit diesen Zaubern wird nach allen Positionen eines allgemeinen Materials, Objekts oder Form in einem mehr oder weniger kleinen Bereich direkt um den Zauberer gesucht. Für einen kurzen Moment wird der Zauberer jedes Vorkommen des gesuchten Objektes oder Materials innerhalb dieses Gebietes spüren können. Dabei sorgt die Magie dafür, dass er sich auch noch MW Minuten nach der normalerweise nur eine Sekunde langen Wirkungsdauer an die Details erinnern kann. Der Zauberer wird zu jeder Position aber nur grobe Angaben, d.h. eine mit +/-50% variierende Mengenangabe erhalten.

Eine magisch aufgeladene Wand oder ein entsprechendes Behältnis lässt die dahinter oder darin liegenden Ziele unsichtbar bleiben, solange der *SPÜR*zauber nicht auf einer mindestens 2 Stufen höheren Magie arbeitet. Dies bedeutet dass eine einfache *Magieaufladung* (Magiestufe 0) ein *Magie-I-SPÜREN* blockiert und zur Blockade eines *Magie II SPÜRENS* nur eine Barriere *Magie I* notwendig ist. Es ist ein ausdrücklicher Nachteil dieser Art von Zaubersprüchen das sie schon von schwächeren Schutzzaubern blockiert werden können.

19. STAB VERZAUBERN

Diese *STABZAUBER* sind eine spezielle Untergruppe der *VERZAUBERN*-Sprüche. Zusätzlich zu allen Regeln unter 22. gilt noch, dass nur Stäbe verzaubert werden können. Dafür gibt es aber spezielle Wirkungen und Vorteile, die mit den normalen *VERZAUBERUNGEN* nicht verwendet werden dürfen. Die

verschiedenen *STAB*-Zauber unterscheiden sich durch die verfügbaren Wirkungen und Bedingungen.

20. VERBESSERN

Diese Zauber dienen der vorübergehenden Erhöhung von Charakterwerten, normalerweise **Attributen** oder **Fertigkeiten**. Die Punkte werden nach Ablauf der Zauberdauer wieder abgezogen und die Magie verhindert, dass es zu irgendwelchen Nebeneffekten wie bei den *AUFLADEN*-Zauber kommt.

Der Charakter erhält für einige Zeit einen Bonus +MW/5 auf das jeweilige **Attribut**. Es gibt grundsätzlich keine Veränderung der Kosten für Fertigkeitstraining, aber alle anderen Boni und Vorteile werden direkt wirksam. Eine **Attributssteigerung** über 25 ist mit diesem Zauber möglich und führt in die letzte Spalte der **Attributstabelle**.

Es gibt hierbei einige allgemeine Versionen wo sich der Zauberer den verbesserten Wert aussuchen kann und spezielle Versionen die immer denselben Charakterwert verbessern. Bei letzteren gibt es oft noch zusätzliche Vorteile und Effekte.

21. VERTREIBEN

Die *VERTREIBUNGS*-Zauber benutzen die gleichen Regelprinzipien (Punkte) wie die *BANNEN*-Zauber, sind aber eine Umkehrung der *RUF*-Zauber. Dies führt zu zwei feinen aber wichtigen Unterschieden:

Zum einen müssen die jeweiligen Wesen den Ort aus eigener Kraft verlassen, d.h. in der Regel werden sie wegrennen. Wenn sie stattdessen in die Enge getrieben werden, dann wirkt auf sie ein Angst-ähnlicher Zauber, der aber durch entsprechende Willenskraft überwunden werden kann – damit ist dann auch das *VERTREIBEN* gebrochen.

Zum zweiten sind die jeweiligen Wesen nur geflüchtet und werden mit Ende der Wirkungsdauer wieder angreifen können. Dies ist dann oft sogar gefährlicher als der erste Angriff, da z.B. intelligente Wesen nun mehr aus dem Hinterhalt agieren können. Und jeder Hexer wird sich seine Gedanken machen, wenn auf einmal seine Wachskelette durch sein Labor fliehen.

22. VERZAUBERN

Mit diesen Zaubersprüchen werden verschiedenste Gegenstände oder Wesen permanent verzaubert. Hierbei handelt es sich immer um Ritualzauber nach den Regeln in Kapitel MR und MG. Aus diesem Grunde sind diese Zauber als Fremdzauber eher selten, da dabei die Kosten für die Gegenstände aufgrund der begrenzten Effektivität deutlich höher werden als für solche Zauberer, die keine Wirkungsbegrenzung auf den jeweiligen Spruch haben. In den Grundregeln sind nur wenige dieser Sprüche enthalten.

23. ZAUBER

Wenn dieser Begriff im Namen des Zauberspruches steht, dann wirkt der Spruch immer und nur auf andere Zaubersprüche. So kann man mit *ZAUBER BRECHEN* zwar jeden beliebigen Zauberspruch aufheben, aber keine andere Magie wie z.B. *RUNEN*, magische Gegenstände oder Rituale.

In diesem Sinne kann auch *ZAUBERTRANSFER* nur auf Zaubersprüche eingesetzt werden und *ZAUBER VERSTÄRKEN* nur dem nächsten Zauberspruch einen Bonus geben.





Gildenzauberlisten

aller zauberkundigen Gilden

Alle Spruchlisten beginnen mit dem Namen der jeweiligen Gilde. Danach sind die Gildenzauber sortiert nach Magiestufen gelistet. Wenn einer der Zauber auf einer anderen Magiestufe als normal gelernt wird, dann ist die reguläre Magiestufe hinter dem Namen in Klammern angegeben.

1.) Beschwörer

Magiestufe 0:

HAUSTIER RUFEN

KLEINES SKELETT
BELEBEN

Magiestufe I:

BANNKREIS
DÄMONEN BANNEN
ELEMENTAR FINDEN
GEISTER RUFEN
LEBEN SPÜREN
OPFER
TIERE FINDEN
UNTOTE VERTREIBEN

BEGLEITER BINDEN
DIENER RUFEN
ESSENZ SEHEN
GILDENKONTAKT
MAGIE BINDEN
SKELETT BELEBEN
TIERE RUFEN
WACHE ERSCHAFFEN

Magiestufe II:

DÄMON BESCHWÖREN
MAG. TIER RUFEN
KLEINES SIEGEL (I)
TIERSPRACHE

LEBENSTRANSFER
MAGIETRANSFER
SINNESWACHT
TOTE BELEBEN

Magiestufe III:

ANRUFUNG DES WISSENS
SIEGEL

ELEMENTAR RUFEN
UNTOTE BELEBEN

Magiestufe IV:

ANRUFUNG DER WELTEN

RUNENSTAB
VERZAUBERN (II)

2.) Blutmagier

Magiestufe 0:

BLUTOPFER

SCHOCKHAND

Magiestufe I:

AUSDAUER AUFLADEN
BLUTSCHILD
ESSENZ SEHEN
KLEINES SIEGEL

BLUTBANN
BLUTSEGEN
GILDENKONTAKT
KONSTITUTION
VERBESSERN

LEBEN SPÜREN

OPFER

SCHMERZ

WACHE ERSCHAFFEN

MAGIE SEHEN
SCHEINTOD
UNTOTE VERTREIBEN
ZAUBER BRECHEN (II)

Magiestufe II:

BLUTDOLCH
DÄMONEN BANNEN
LEBENSTRANSFER

BLUTSIEGEL
EISIGE PFEILE
SCHNELLIGKEIT
VERBESSERN

STÄRKE VERBESSERN

STASIS

Magiestufe III:

BLUTGEMEINSCHAFT
DIENER RUFEN

BLUTKÄMPFER
GROßES SIEGEL

Magiestufe IV:

BLUTSCHATTEN

LEBEN BINDEN

3.) Detektiv

Magiestufe 0:

SINNE BEHINDERN

Magiestufe I:

LEBEN SPÜREN

SPURENWISSEN

WAFFENSEGEN

4.) Druid

Magiestufe 0:

HAUSTIER RUFEN

NATURVERSTÄNDNIS

Magiestufe I:

ERDKONTROLLE

GILDENKONTAKT

HAGEL

KRÄUTERMAGIE

NAHRUNG ERSCHAFFEN(II)

PFLANZENAUGE

PFLANZENPFLEGE

PFLANZEN FINDEN

SINNE VERBESSERN

SPURENWISSEN

STÄRKE VERBESSERN

TIERPFLEGE (II)

TIERE RUFEN

TIERSPRACHE

WACHE ERSCHAFFEN

WASSERKONTROLLE

Magiestufe II:

BEGLEITER BINDEN

NATURGEIST RUFEN

MAGIE BINDEN (I)

MAGIE SEHEN (I)

MAG. TIER RUFEN (III)

SAMEN VERZAUBERN

TIERVERSCHMELZUNG

WURZELN

Magiestufe III:

DORNENRÜSTUNG

TIERKONTROLLE

PFLANZENKONTROLLE

WETTERKONTROLLE

Magiestufe IV:

LEBEN ERSCHAFFEN

NATURKONTROLLE

5.) Erzmagier

Magiestufe 0:

MAGIEABWEHR

ZAUBERWISSEN

VORBEREITEN

Magiestufe I:

GILDENKONTAKT

ZAUBER BINDEN

6.) Gelehrter

Magiestufe 0:

GEDANKEN BINDEN

Magiestufe I:

ANALYSE

RUNENSCHRIFT

ERINNERUNG





7.) Heiler

Magiestufe 0:

MEDIZIN VERBESSERN *WUNDE SCHLIEßEN*

Magiestufe I:

AUSDAUER AUFLADEN *ENTGIFTEN*
GILDENKONTAKT *KRÄUTERMAGIE*
LEBEN SPÜREN *LEBENSTRANSFER*
LEICHTE HEILUNG *MAGIE BINDEN*

SCHEINTOD *SCHILD*

SCHLAF *SPIEGELBILD*

STÄRKE VERBESSERN *TODESSICHT*

WACHE ERSCHAFFEN *ZAUBER BRECHEN (II)*

Magiestufe II:

BANNKREIS *ILLUSION (I)*
HEILUNG *KLEINES SIEGEL (I)*

MAGIE SEHEN (I) *NAHRUNG ERSCHAFFEN*

TRANK ERSCHAFFEN *WASSERKONTROLLE (I)*

Magiestufe III:

GROßE HEILUNG *LÄHMUNG*

SALBE VERZAUBERN *SIEGEL (II)*

Magiestufe IV:

FRIEDEN *REGENERATION*

8.a) weiße Hexer

Magiestufe 0:

KLEINES SKELETT *SCHOCKHAND*

BELEBEN

Magiestufe I:

BANNKREIS *DÄMONEN SPÜREN*

GEISTER RUFEN *GILDENKONTAKT*

HEXENAUGE *HEXENSALBE*

VERZAUBERN

ILLUSION *KLEINES SIEGEL*

LEBEN SPÜREN *MAGISCHE GESCHOSSE*

OPFER *SCHEINTOD*

SCHMERZ *SINNESWACHT*

SKELETT BELEBEN *UNTOTE VERTREIBEN*

Magiestufe II:

DÄMONEN BANNEN *DÄMONEN BESCHWÖREN*

DÄMONENSTAB *LÄHMUNG*

VERZAUBERN *MAGIETRANSFER*

MAGIE BINDEN *TOTE BELEBEN*

Magiestufe III:

BLUTDOLCH (II) *GROßES SIEGEL*

MAGIESTOPP (I) *UNTOTE BELEBEN*

Magiestufe IV:

AURAMAGIE *KONSTRUKT ERSCHAFFEN*

8.b) graue Hexer

Magiestufe 0:

KLEINES SKELETT *SCHOCKHAND*

BELEBEN

Magiestufe I:

BANNKREIS *DÄMONEN SPÜREN*

GEISTER RUFEN *GILDENKONTAKT*

HEXENAUGE *HEXENSALBE*

HEXENSTÄRKE *VERZAUBERN*

LEBEN SPÜREN *ILLUSION*

OPFER *MAGISCHE GESCHOSSE*

SINNESWACHT *SCHMERZ*

TODESHAND *SKELETT BELEBEN*

VERZAUBERN *UNTOTE VERTREIBEN*

Magiestufe II:

DÄMONEN BANNEN *DÄMONEN BESCHWÖREN*

DÄMONENSTAB *GEISTESKONTROLLE*

VERZAUBERN

GROßES OPFER *HEXENFEUER*

MAGIE BINDEN *TOTE BELEBEN*

Magiestufe III:

DÄMONEN BINDEN *MAGIESTOPP (I)*

SIEGEL (II) *UNTOTE BELEBEN*

Magiestufe IV:

AURAMAGIE *TOTLOSE BELEBEN*

8.c) schwarze Hexer

Magiestufe 0:

HEXENFUNKE *KLEINES SKELETT*

BELEBEN

Magiestufe I:

BANNKREIS *DÄMONEN SPÜREN*

GEISTER RUFEN *GIFT*

GILDENKONTAKT *HEXENAUGE*

HEXENSALBE *HEXENFLUCH*

VERZAUBERN

HEXENKLAUE *HEXENSTÄRKE*

ILLUSION *OPFER*

SINNESWACHT *SKELETT BELEBEN*

TODESHAND *UNTOTE VERTREIBEN*

Magiestufe II:

DÄMONEN BANNEN *DÄMONEN BESCHWÖREN*

DÄMONENSTAB *GEISTESKONTROLLE*

VERZAUBERN

GROßES OPFER *HEXENFEUER*

MAGIE BINDEN *TOTE BELEBEN*

Magiestufe III:

DÄMONEN BINDEN *HEXENHERZ*

OPFERAURA VERBERGEN *UNTOTE BELEBEN*

Magiestufe IV:

AURAMAGIE *HEXENTOR*





9.) Magier

Magiestufe 0:

GEDANKEN BINDEN

Magiestufe I:

ANALYSE

DIENER RUFEN

GILDENKONTAKT

KLEINES SIEGEL

MAGIE SEHEN

MAGISCHE GESCHOSSE

SCHILD

WACHE ERSCHAFFEN

Magiestufe II:

BANNKREIS

MAGISCHE GEMEINSCHAFT

RUNENSCHRIFT (1)

ZAUBER BINDEN

Magiestufe III:

FEUERLANZE

LÄHMUNG

Magiestufe IV:

KRAFTFELDKONTROLLE

SCHOCKHAND

ASTRALREISE

ESSENZ SEHEN

ILLUSION

MAGIE BINDEN

MAGISCHES AUGE

ÖFFNEN

SCHLAF

WAFFENSEGEN

EISIGE PFEILE

MAGIE VERSTÄRKEN

SIEGEL

ZAUBER BRECHEN

GROßES SIEGEL

UNSICHTBARKEIT

STAB DER MACHT

10.) Paladin

Magiestufe 0:

*MAGIEABWEHR
VORBEREITEN*

Magiestufe I:

ENTGIFTEN

SINNE VERBESSERN

UNTOTE VERTREIBEN

Magiestufe II:

BANNKREIS

NAHRUNG ERSCHAFFEN

Magiestufe III:

LEICHTE HEILUNG

WUNDEN SCHLIEßEN

KAMPFTAKTIK

SPIEGELBILD

WAFFENSEGEN

EISIGE PFEILE

ZAUBER BRECHEN

SIEGEL

11.) Streuner

Magiestufe 0:

1x beliebig

Selbst wenn ein **Streuner** über eine magische Ausbildung verfügt wird er doch nie lange genug in einer Gilde gewesen sein um irgendwelche Zauber als Gildenzauber ohne Wirkungsgrenze zu trainieren. Auch sein Magiestufe-0-Zauber ist wirkungsbegrenzt.

12.) Waldläufer

Magiestufe 0:

NATURVERSTÄNDNIS

Magiestufe I:

AUSDAUER AUFLADEN

PFLANZEN FINDEN

SPURENWISSEN

Magiestufe II:

BEGLEITER BINDEN

MAGISCHES GESCHOSS

SINNE BEHINDERN

LEBEN SPÜREN

SCHILD

TIER RUFEN

KRÄUTERMAGIE

WAFFENSEGEN

Beschreibung der Zaubersprüche

Die Erläuterungen zu jedem Zauberspruch setzen sich aus drei Komponenten zusammen.

Die erste dieser Komponenten ist dabei der Name, dessen Besonderheiten bereits bei den Spruchgruppen erläutert wurden.

Hinter dem Namen des Zauberspruches befinden sich in Klammern 3-4 zusätzliche Angaben zu dem Spruch. Dabei steht als erstes die reguläre Magiestufe des Zaubers. Dies ist eine allgemeine Einordnung der Schwierigkeit des Zauberspruches. Wenn diese Einordnung von der in der Spruchliste der Charaktergilde genannten Magiestufe abweicht, dann gelten die Regeln für exotische Zaubersprüche.

Die zweite Angabe bezieht sich auf den Wirkungsbereich des Zaubers. Es handelt sich in der Regel um eine Reichweite oder Zielangabe, wobei Z den Zauberer selbst als Ziel und B eine Berührung des Ziels vorsieht. Ein R kennzeichnet oft einen Radius im Unterschied zu einer einfachen Reichweite. Hier kann aber auch der Vermerk Ritual stehen, was diesen Zauber unabhängig von anderen Angaben als einen Ritualzauber klassifiziert.

Die letzte Angabe ist die Zauberdauer. Diese Zeit muss für die vollständige Durchführung des jeweiligen Zauberspruches eingeplant werden. Bei Kampfzaubern oder im Kampf einsetzbaren Zaubern ist diese Zauberdauer immer in IP angegeben, bei anderen Zaubersprüchen in Minuten oder Stunden. Prinzipiell kann man aber jeden Zauberspruch im Kampf und jeden Kampfzauber außerhalb des Kampfes einsetzen. Wenn dabei die Zeitdauer eine Rolle spielt, dann gilt „1 IP ist eine Sekunde“.

Unterhalb der Titelzeile wird angegeben, welche Zaubergilden diesen Zauberspruch auf welcher Stufe als Gildenzauber kennen. Zur Zeit sind allerdings nur die Gilden des Grundregelwerkes gelistet, aktualisierte Beschreibungen können nach der Veröffentlichung weiterer Zaubergilden im Internet abgerufen werden.

Nach dieser Titelzeile kommt die allgemeine Beschreibung des Zauberspruches. Diese ist oft genug abhängig vom MW der Zauberprobe, welches durch den **MP**-Bonus sehr hoch werden kann. Bei Angaben wie MW/7 wird im Falle einer Bruchzahl immer abgerundet.







Zaubersprüche der Magiestufe 0:

Im Gegensatz zu der nachher folgenden alphabetischen Reihenfolge aller Zaubersprüche der Magiestufen I-IV sind die Zaubersprüche der Magiestufe 0 hier getrennt gelistet. Dies hat zwei Gründe: Zum einen können diese Zaubersprüche auch von Charakteren ohne magische Ausbildung gelernt und eingesetzt werden und zum anderen gibt es keine exotischen Zaubersprüche der Magiestufe 0. Jeder Zauber der Magiestufe 0 ist für jeden Zauberer auch Magiestufe 0 und es gibt keine Veränderungen bei den Magiestufen.

BLUTOPFER (Magie 0, Ritual, 15 Minuten)
BLM 0

Dies hier ist ein sehr einfaches Opferritual, bei dem der Zauberer ein paar Tropfen seines Blutes opfert. Es erscheint je nach Wahl des Zauberers ein kleiner hilfreicher Geist oder ein kleiner Dämon, wobei diese Wesen aber zu wenig mehr als kurzfristige Handreichungen und Botengänge zu gebrauchen sind.

Im Falle eines kleinen Dämons kommt dieser üblicherweise nicht aus eigener Kraft zum Zauberer, sondern wird von einigen mächtigeren Dämonen geschickt. Davon gibt es einige die entweder als Ausgleich von den Gilden mit stärkeren Opfern bezahlt werden oder aber die dies zur Kontaktaufnahme tun.

Wenn man das persönliche Zeichen eines dieser mächtigeren Dämonen in das Ritual einbaut, dann bittet man gezielt diesen Dämon um einen Boten – in der Regel als erste harmlose Kontaktaufnahme, da die durch diesen Zauber erzeugte Magie schwach und durch die Verwendung des Blutes zusätzlich gegen Dämonenübergriffe gesichert ist.

Der gerufene Geist oder Dämon kann entweder für MW Minuten einfach Handreichungen vornehmen oder aber eine einzelne Botschaft zu einem Ziel in MW Kilometern Umkreis übermitteln. Wenn Gefahr auftaucht wird er sofort flüchten, der Zauber ist dann automatisch gebrochen.

GEDANKEN BINDEN (Magie 0, Z, 10 IP/10 Sekunden)
MAG 0, GEL 0

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer einen eigenen Gedanken (eine Überlegung, was er gerade sieht etc.) in seinem Gedächtnis binden, sodass er später mit einem erneuten Aufruf dieses Zauberspruches den Gedanken exakt so wieder vor sich hat. Dieser Zauber wird häufig von Künstlern benutzt um ein Motiv nicht zu verlieren, aber auch von Zauberern und Gelehrten, die sich für eine spätere Analyse die Schriftzeichen an der Wand merken wollen.

Zum Gedanken binden muss sich der Zauberer erst einmal auf den jeweiligen Gedanken, die Erinnerung oder den Anblick/das Gehörte konzentrieren und dabei seine Zauberprobe ablegen. Je nach dem MW bleibt dieser Gedanke dann unterschiedlich lange gebunden:

MW	Wirkungsdauer
1-10	MW Minuten
11-20	MW Stunden
21-30	MW Tage
31+	MW Monate

Ist der Gedanke erfolgreich gebunden, dann gibt es zwei weitere Formen diesen Zauberspruch einzusetzen: die gezielte Abfrage und die ungezielte Übersicht. In beiden Fällen muss der MW aber

mindestens 15 erreichen, oder der Zauberspruch versagt.

Für eine gezielte Abfrage muss man sich erneut auf den Gedanken konzentrieren den man gebunden hat. Es reicht dabei ein grober Stichpunkt und schon sieht man für die Dauer der Konzentration das Bild vor den Augen.

Wenn man nicht mehr genau weiß welche Gedanken man jemals gebunden hat, dann kann man den Zauber ungezielt einsetzen und erhält im Erfolgsfall für jeden noch gebundenen Gedanken ein Stichwort für den Aufruf sowie die Angabe wie lange die Bindung noch wirkt.

Da der Zauber aber auch auf Erinnerungen wirkt, kann man die Wirkungsdauer verlängern indem man direkt nach dem Abruf eines Gedanken den Zauber neu auf diesen Gedanken ausspricht – die Wirkungsdauer des Zaubers wird dann um das neue Ergebnis verlängert. Man kann aber immer nur eine Verlängerung in Bereitschaft haben, d.h. auch wenn der zweite Wurf schlecht ist muss man warten bis der zweite Wirkungszeitraum angebrochen ist bevor man erneut verlängern kann.

HAUSTIER RUFEN (Magie 0, Ritual, 1 Minute)
BES 0, DRU 0

Dieser Zauberspruch entspricht bis auf eine wichtige Bedingung in allen Punkten dem üblichen **TIER RUFEN**. Diese Bedingung ist das der Zauber nur auf die Tiere wirkt, die dem Zauberer persönlich und gut bekannt sind – eine kurze Begegnung reicht nicht, das Tier muss sich durch einen Aufenthalt von mindestens einer Woche in freiwilliger Begleitung des Zauberers auch an diesen erinnern können. Ansonsten gelten alle Einschränkungen eines **RUFEN**-Zaubers, d.h. das Haustier muss aus eigener Kraft zum Zauberer kommen.

HEXENFUNKE (Magie 0, 1 Meter, 3 IP)
HEXs 0

Wie alle **HEXEN**-Zauber erfordert auch dieser Zauber den Einsatz eines Tropfens magischen Dämonenblutes mit den entsprechenden Problemen wie der magischen Korruption. Zum Ausgleich dafür ist der Zauber aber relativ stark (verglichen mit anderen Zaubern der Magiestufe 0).

Mit dem Zauberspruch kann der Zauberer einen magisch geladenen Elektroschock auf ein Ziel in maximal 1m Entfernung lenken. Dieser Funke trifft immer und ignoriert jeden nichtmagischen Rüstungsschutz. Eine Magieabwehr muss den MW dieses Zaubers übertreffen. Dieser für Magiestufe 0 hohe Wert kommt durch die Kraft des Dämonenblutes. Das Opfer verliert MW/4 **AP, LP** und **MP**.

KLEINES SKELETT BELEBEN (Magie 0, B, 2 Minuten, 1 kleines Skelett)
BES 0, HEX 0

Dieser Zauberspruch ist der einfachste Zauber der **BELEBEN**-Reihe. Es gelten die Regeln von **TOTLOSE BELEBEN** mit den Einschränkungen, dass mit diesem Zauberspruch nur ein einziges Skelett von Kleintiergröße belebt werden kann.

Dieses Skelett verliert alle 12 Stunden eine Stufe und wird durch die Auswirkungen jedes beliebigen **BELEBEN**-Zaubers zerstört.

Der Zauberspruch liefert dabei MW/6 Belebungsunkte für die **BELEBEN**-Tabelle (MZ-4).





MAGIEABWEHR VORBEREITEN (Magie 0, B, 10 IP)
ERZ 0, PAL 0

Normalerweise kann eine *Magieabwehr* nur bewusst gegen einen Zauberspruch eingesetzt werden und es gibt nur wenige Ausnahmen zu dieser Regel. Eine dieser Ausnahmen wird mit diesem Zauberspruch erzeugt.

Die Zielperson dieses Zauberspruches wird gegen den nächsten auf sie ausgesprochenen Zauberspruch eine unkontrollierte *Magieabwehr* durchführen. Für diese *Magieabwehr* gilt ein zusätzlicher Bonus MW/5 auf die Probe – allerdings kann der Vorgang nicht mehr durch eigene **MP** verstärkt werden.

Diese *Magieabwehr* muss innerhalb von MW Minuten nach dem Einsatz des Zauberspruches genutzt werden, weshalb der Spruch gerne als Kampfvorbereitung genutzt wird. Dies kann aber auch nach hinten losgehen: Wenn der nächste Zauberspruch eine *LEICHTE HEILUNG* sein sollte, dann wird auch dieser Zauber versucht abzuwehren.

MEDIZIN VERBESSERN (Magie 0, Z, 1 Minute)
HEI 0

Dieser Zauberspruch gibt dem Zauberer für eine kurze Zeitspanne von MW Minuten einen Bonus auf *Medizin*. Dieser Bonus beträgt +MW/8 Extrapunkte. Dies beruht auf allgemeinen und desinfizierenden Wirkungen und hilft nur bei Behandlungsproben, nicht bei Wissensproben.

NATURVERSTÄNDNIS (Magie 0, Z, 20 Sekunden)
DRU 0, WLD 0

Dieser Zauberspruch muss entweder in der freien Natur oder in der Gegenwart eines ungezähmten Tieres ausgeführt werden. Je nach Höhe des Ergebnisses erhält der Zauberer dann einen mehr oder weniger umfassenden Eindruck von den Bedürfnissen des Tieres bzw. von den Problemen der Pflanzen des Landstriches.

Es ist dabei zu beachten das ein Haustier nicht unbedingt ein gezähmtes Tier sein muss. Der Zauber wirkt nicht auf solche Tiere die sich als Haustiere komplett dem Menschen untergeordnet haben, aber wenn das Tier einen eigenen Willen hat und nur mit den Menschen zusammenlebt, dann kann es auch als ungezähmt gelten. Ein Beispiel für letzteres kann z.B. die Katze und ihr Dosenöffner sein.

Bei einer ungenauen Situation gilt wie üblich die Entscheidung des Spielleiters.

SCHOCKHAND (Magie 0, B, 5 IP)
BLM 0, HEXw 0, HEXg 0, MAG 0

Dieser Zauberspruch erzeugt auf der Hand des Zauberers eine elektrische Aufladung, die bei der ersten Berührung auf das Ziel überspringt und dieses MW/4 **LP** und **AP** kostet. Bei einem erfolgreichen waffenlosen Angriff wird dies zu dem Schaden addiert, bei einer normalen Berührung zählen nur die Punkte selber. Metallrüstungen sind gegen diesen Schaden wirkungslos, aber magische und nicht aus Metall bestehende Rüstungen wirken normal – d.h. eine normale Lederrüstung wird eine Berührung oft stoppen, aber ein Kettenhemd wird einfach ignoriert.

Wenn ein waffenloser Angriff gegen eine schützende Rüstung erfolgt, dann wird zuerst der Schaden der *SCHOCKHAND* aufgehoben. Hierbei hebt jeder Punkt RS gleichzeitig einen **LP** und einen **AP** des Zauberschadens auf. Da jeder RS-Punkt pro Angriff aber nur einmal zählt geht anschließend mehr von dem regulären Schaden des waffenlosen Kampfes durch.

Die Aufladung entlädt sich immer bei der nächsten Berührung mit der Hand, aber sie kann ohne eine solche Berührung für bis zu MW Kampfrunden (oder 10*MW Sekunden) aufrechterhalten werden. Eine *Magieabwehr* ist gegen diesen Zauberspruch schon erfolgreich, wenn das PE größer ist als die Zahl des **LP**-Schadens (d.h. größer als MW/4).

SINNE BEHINDERN (Magie 0, Z, 10 IP)
DTK 0, WLD 0

Mit diesem Zauberspruch wird ein leichtes Flimmern um die eigene Person erzeugt, vergleichbar mit Luftspiegelungen an sehr heißen Tagen. Für die Dauer von MW Minuten haben dann alle Versuche den Zauberer zu beobachten einen Abzug von -2 auf die *Sinne*-Proben.

WUNDE SCHLIEßEN (Magie 0, B, 15 IP)
HEI 0, PAL 0

Dieser Zauberspruch kann wie die Heilung einem Charakter einige **LP** zurückgeben. Allerdings ist er so schwach das er für die Heiler nicht zu den speziellen Zugangsbeschränkten *HEILUNG*-Zauberern zählt und problemlos von jedem gelernt werden darf.

Das Ziel des Zaubers erhält lediglich eine Heilung von MW/5 **LP**. Insbesondere durch die lange Zauberdauer ist dies nicht sehr effektiv, aber da der Zauber im Gegensatz zu Tränken auch auf Bewusstlose wirkt, hat er schon so manches Leben gerettet.

ZAUBERWISSEN (Magie 0, Z, 1 Minute)
ERZ 0

Dieser Zauberspruch gibt dem Zauberer für eine kurze Zeitspanne von MW Minuten einen Bonus auf die *Zauberkunde*. Dieser Bonus beträgt +MW/8 Extrapunkte. Die Zeitdauer ist lang genug für mehrere Proben auf die Identifizierung eines Zauberspruches, aber zu kurz um bei Schulungen etc. helfen zu können.





Zaubersprüche der Magiestufen I bis IV

ANALYSE

(Magie A, 1 Objekt, MW Minuten) **MAG I, GEL I**

Das Ziel dieses Zaubers ist die Untersuchung von Gegenständen auf die Art und Steuerung ihrer Magie. Er kann wie alle Magie A Zauber auf jeder beliebigen Magiestufe gezaubert werden und wird jeweils nur Zauber und Gegenstände der gleichen oder einer niedrigeren Magiestufe identifizieren können.

Je nach Komplexität des zu untersuchenden Gegenstandes muss ein vom Spielleiter festgelegter Zielwert erreicht werden, um alle Informationen über den Gegenstand zu erhalten. Wenn der Gegenstand mehrere magische Wirkungen hat dann wird der Gesamtzielwert zwar sehr hoch, aber man kann die Informationen dann auch mit mehreren Versuchen eine nach dem anderen ermitteln.

Einfache Untersuchungen auf Magiestufe I können problemlos und kostenlos jederzeit durchgeführt werden. Innerhalb der Wirkungszeit kann man sich beliebig viele Gegenstände anschauen, aber man benötigt zwischen einer und fünf Minuten pro Wirkung oder Ladung des Gegenstandes (siehe MG) um diese genau zu identifizieren.

Ab Magiestufe II muss man die Analyse durch die Verwendung verschiedener Zutaten unterstützen, sodass jede Minute einer Untersuchung die Zutaten für 1 Goldmünze verbraucht. Außerdem benötigt man oft deutlich mehr Zeit für eine Untersuchung (1-4 Minuten pro Magiestufe pro Ladung). Man muss aber nicht die gesamte Wirkungszeit des Spruches für Untersuchungen einsetzen – Untersuchungspausen brauchen keine Zutaten.

ANRUFUNG DER WELTEN

(Magie IV, Ritual (500GM), 2 Std) **BES IV**

Mit diesem Zauberritual kann der Beschwörer ein Portal in eine Welt jenseits von Avarion öffnen. Eine Teleportation innerhalb Avarions ist nicht möglich, aber ein zweites Ritual aus einer anderen Welt könnte wieder nach Avarion führen.

Dies ist allerdings nicht der eigentliche Sinn des Zaubers, denn für eine simple Reise sind die Zutaten meistens zu teuer. Der eigentliche Sinn des Zaubers besteht darin, dass der Zauberer die verschiedenen Dämonen-, Elementar- und sonstige äußere Reiche besuchen kann, um dort Helfer zu suchen und für spätere Beschwörungen zu rekrutieren und zu bezahlen.

Die verschiedenen Reiche sind unterschiedlich schwer zu erreichen. Der Spielleiter gibt jeweils eine Schwierigkeit an. Das durch die ANRUFUNG geschaffene Portal bleibt dann MW/Schwierigkeit Tage offen – allerdings versagt der Zauber wenn das MW geringer ist als die Schwierigkeit, d.h. wenn es besteht und der Zauber nicht gebrochen wird, dann bleibt das Portal zumindest für einen Tag auf. Zur Zielausrichtung auf einen bestimmten Ort bzw. ein Reich benötigt man entweder einen Fokus auf diesen Ort (was häufig das erste ist was sich der Zauberer nach erfolgreicher Erstellung besorgt) oder eine sehr genaue Ortsbeschreibung, die während des Rituals durch mehrere Proben auf *Weltkunde (Ort in äußerem Reich)* bestätigt werden muss.

Ohne oder mit misslungener Zielausrichtung wird der Zielpunkt zufällig ausgewählt – wobei die Chancen auf ein Dämonenreich dann deutlich höher sind als die anderen Reiche, denn die Dämonen gehen aktiv auf Suche nach solchen fehlgeschlagenen Verbindungen.

ANRUFUNG DES WISSENS

(Magie III, Ritual (100 GM), 1 Std) **BES III**

Diese ANRUFUNG ist genau genommen eine Vorstufe der ANRUFUNG DER WELTEN. Sie erzeugt jedoch kein vollwertiges Portal sondern lediglich eine Art Fenster, durch das man schauen und sich mit dem Gegenüber unterhalten kann.

Da die Erschaffung dieses Fensters im Zielbereich in einigen Kilometern Umkreis bemerkt werden kann, schaut in der Regel innerhalb von einer Stunde ein Bewohner dieses äußeren Reiches vorbei. Diese Bewohner sind alle für sterbliche Verhältnisse sehr mächtige Zauberer und man kann sich mit ihnen unterhalten und um Wissen aller Art bitten.

Einige der Wesen geben ihr Wissen kostenlos, während andere Bedingungen stellen. Diese Bedingungen können von der Ausrichtung eines Opferrituals mit einem bestimmten Opfergegenstand bis hin zu stundenlangem Abfragen des neuesten Klatsches aus Avarion alles sein. Für die Wirkungszeit und die Zielausrichtung dieses Spruches gelten dieselben Regeln wie für die ANRUFUNG DER WELTEN.

ASTRALREISE

(Magie I, B, 30 IP) **MAG I**

Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zauberer, sich selber und bis zu MW/5 Begleiter in die Astralen Ebenen zu versetzen.

Alle von diesem Zauberspruch erfassten Personen erhalten deshalb einen Bonus von +10 auf *Astralreise*. Wenn der Zauberer gleichzeitig mit diesem Spruch eine normale *Astralreise* würfelt, dann gilt dieses Ergebnis automatisch auch für alle Begleiter (d.h. dieser erste Wurf wird mit dem in der Regel höheren Wert des Zauberers für alle durchgeführt).

Spätere Proben (insbesondere die zur Rückkehr) müssen alle Beteiligten einzeln ablegen. Die Wirkungszeit beträgt 10**MW* Minuten, danach erlischt der Bonus zur *Astralreise*. Der Spruch kann aber auch in den astralen Ebenen gezaubert werden, solange die Begleiter beim Zauberer bleiben.

AURAMAGIE

(Magie IV, B, 15 Minuten) **HEX IV**

Eine Aura ist eine ganz spezielle und sehr starke Form der Magie. Mit diesem Zauberspruch gibt der **Hexer** der Zielperson die Fähigkeit eine magische Aura um den Körper zu produzieren, die dann verschiedene Vorteile bringt. Die Art der Aura und damit ihre Vorteile werden während dieses Zaubers vom **Hexer** festgelegt.

Der Zauberer kann mit diesem Spruch jede ihm persönlich bekannte Aura erzeugen. Das notwendige Wissen kann entweder über Bücher (kombinierte Proben auf *Ritualkunde*, *Xenokunde*, *Zauberkunde*), durch das Studium einer Aura an einem beschworenen Wesen oder als Gegenleistung für ein **GROßES OPFER** erhalten werden.

Je nach Stärke und Komplexität der geschaffenen Aura bleibt diese dann mehr oder weniger lange um die Zielperson bestehen. Superstarke Auren brechen bei schlechten Würfeln bereits nach wenigen Minuten zusammen, während schwache Auren bei guten MW tagelang existent bleiben. Je höher der Wert der Aura ist, um so schneller ist die Magie verbraucht.





Spezifische Auren muss der Zauberer jeweils selbst erforschen. Während der Schulung dieses Zaubers werden üblicherweise zwei der folgenden Auren gelehrt – die anderen können aber in einfachen Schulungen nachträglich gelernt werden:

Schutzaura: Die Zielperson erhält einen RS-Bonus. Ein allgemeiner RS-Bonus +1 gibt der Aura einen Wert von 100, wogegen ein allgemeiner RS+2 schon einen Wert von 300 hätte. RS+3 hat einen Wert 600, RS+4 dagegen 1000. Schränkt man den Bonus auf spezifische Schadensarten ein wie z.B. RS+2 gegen Feuer oder RS+4 gegen magische Angriffe mit Magie I, dann wird der Wert der Aura je nach genauer Einschränkung unterschiedlich weit verringert. Die kann zwischen einem Zehntel oder der Hälfte des Wertes der allgemeinen Schutzaura liegen. Eine Schutzaura wirkt immer nur auf den Träger.

Resistenzaura: Eine solche Aura gibt normalerweise einen Resistenzbonus gegen eine bestimmte Form des Schadens. Üblicherweise ist dies etwas wie Resistenz +5 gegen Feuer (Wert 200) oder +5 gegen Hunger/Durst (Wert 80) etc. Eine Resistenzaura erfasst normalerweise alle Lebewesen im Umkreis von 5 Metern um den Träger, aber diese Entfernung kann auch verringert oder vergrößert werden. Damit die Resistenz wirksam wird, muss sich der Begleiter während der Zeit wo der Schaden entsteht durchgehend innerhalb der Aura aufhalten. Wenn er dies nur zeitweise tut (z.B. bei der Resistenz gegen Hunger kann man nicht immer den ganzen Tag beim Auraträger bleiben), dann wird auch nur ein Teil des normalen +5 Bonus genutzt werden können.

Schnelligkeitsaura: Diese Aura verdoppelt die Bewegungsgeschwindigkeit bzw. gibt im Kampf einen Initiativebonus +5. Sie kann sowohl auf den Träger alleine wirken (Wert 500), auf einen Radius von 3m (Wert 2000) oder auf einen Radius von 5m (Wert 6000). Der Träger kann dabei seine Aura auch zurückziehen, aber nur bis zu dem beim Zauberspruch festgelegten Maximalwert ausdehnen. Das Zurückziehen wird insbesondere im Kampf gerne gemacht, da die Aura ohne Unterschied auf Freund wie Feind wirken würde.

Regenerationsaura: Alle erfassten Lebewesen erhalten eine magische Regeneration von +1 LP/Stunde (Wert 100), +1 LP/Minute (Wert 5000) oder +1 LP/Sekunde (Wert 300000). Die letzte Stärke ist natürlich für einen sterblichen Zauberer kaum zu bezahlen und nur der Vollständigkeit halber gelistet. Die Wirkung ist üblicherweise auf den Träger begrenzt, kann aber auch auf 1m Radius (Wert verdoppelt), 2m Radius (Wert verfünffacht) oder 3m Radius (Wert verzehnfacht) ausgedehnt werden.

Magieabwehraura: Jeder auf den Zauberer wirkende Zauberspruch (inklusive hilfreicher Zauber) muss vor der Wirkung die Aura durchbrechen. Ohne Unterstützung durch den Träger hat die Aura *Magieabwehr* +5, aber wenn der Träger den Zauber rechtzeitig bemerkt kann er seine eigene *Magieabwehr* dazu addieren. Gilt die Aura nur für den Träger, so hat sie einen Wert von 200. Wird der Radius auf 1m erweitert, so ist der Wert der Aura 300. Jeder weitere Meter Radius verdoppelt diesen Wert bis zum Maximum von 5m (Aurawert 4800).

Die so geschaffene Aura bleibt für eine Wirkungsdauer in Minuten bestehen, die nach der folgenden Formel ausgerechnet werden kann:

Wirkungsdauer in Minuten ist 1000 mal MW geteilt durch den Aurawert.

Wenn also eine allgemeine Schutzaura RS+2 (Wert 300) geschaffen werden soll und der Zauberer ein MW von 24 würfelt, dann bleibt die Aura nach dem Zauber noch $1000 \cdot 24 / 300$ gleich 80 Minuten bestehen. Die Resistenzaura gegen Hunger/Durst (Wert 80) würde beim gleichen Ergebnis für 300 Minuten halten, während die Regenerationsaura mit +1 LP/Sekunde bereits nach 4 Sekunden erlischt.

AUSDAUER AUFLADEN

(Magie I, B; 1 oder mehr IP)

BLM I, HEI I,

WLD I

Dieser Zauberspruch erfrischt den Bezauberten und ermöglicht ihm die vereinfachte Durchführung kräftezehrender Aktionen.

Dabei ist aber die Zaubererdauer abhängig von der gewünschten Wirkung. Prinzipiell können einer Person bis maximal PE **Ausdauerpunkte** ersetzt werden, aber für jeden ersetzten AP benötigt der Zauberspruch eine Zeit von 1 IP. Es ist deshalb möglich noch innerhalb eines Kampfes Ausdauer zu ersetzen, aber aufgrund der begrenzten Initiative wird man dann den Zauberspruch oft nach wenigen Punkten abbrechen müssen.

Wenn der Zauberer eine Person erfrischt, dann bemerkt er sobald die normale körperliche Obergrenze (d.h. maximale AP) erreicht ist. In diesem Moment kann er sich entscheiden, den Körper trotzdem mit der restlichen Energie weiter zu laden und so dem Bezauberten mehr AP zu geben als er normalerweise haben kann.

Dies wird sehr gerne in Vorbereitung auf größerer Kämpfe gemacht, hat aber einen großen Nachteil: Sobald die Ausdauerenergie abgeklungen ist (d.h. bei AP=0 oder in der nächsten Ruhephase) kommt es zum Zusammenbruch. Die Anzahl der zusätzlichen AP wird nun für die nächsten 3 Tage vom **AP-Maximum** abgezogen und der Charakter muss zusätzlich für jede anstrengende Aktion die doppelten AP zahlen. Wenn die **Ausdauer** auf mehr als das doppelte geladen wurde, dann wird der Charakter für diese Zeit AP=0 haben und die verbleibenden Punkte werden von den LP abgezogen. Auf diese Art kann eine zu starke *AUSDAUER AUFLADEN* sogar jemanden töten.

Algon hat eine normale Ausdauer von 20 AP. Aufgrund früherer Kämpfe ist er bereits auf 12 AP abgesunken, als die Gruppe einen größeren Ork-Posten auf ihrem Weg bemerkt. Da die Orks die Gruppe noch nicht gesehen haben, entscheidet man sich dazu erst noch ein paar Vorbereitungen vor dem Angriff zu treffen. Die Heilerin Tigarna spricht dazu auch einmal *AUSDAUER AUFLADEN* auf Algon. Die Spielerin würfelt einen MW von 26 und gibt nach Rücksprache Algon alle 26 möglichen AP. Algon hat jetzt für den Kampf 38 AP, d.h. 18 AP über sein normales Maximum. Dies stellt sich in dem harten Kampf auch als notwendig heraus, aber als Ergebnis ist Algon die nächsten drei Tage der Reise mit einem maximalen AP von 2 Punkten (20-18) so schwach wie ein Kätzchen – und alles andere als Fröhlich darüber...





BANNKREIS

(Magie I, Radius MW/2 m; 1 Minute) **BES I, HEI II, HEX I, MAG II, PAL II**

Dieser Spruch sperrt den verzauberten Bereich, der sich mit dem Zauberer bewegt, für die meisten magischen Wesen und Dämonen. Die Wirkung hält bis zu MW Minuten an, kann aber genau wie der Radius des Kreises vom Zauberer beliebig reduziert werden.

Jedes magische Wesen, jeder Dämon, Untoter und ähnliche Wesen müssen zum Betreten eine *Magieabwehr* ablegen, deren Zielwert das MW des Bannkreises ist. Diese Überwindungsprobe hat einen Bonus je nach der Stärke des Wesens und kann durch Konzentration verbessert werden. Da allerdings hohe Dämonen und Dämonenlords zusätzlich häufig einen Basisbonus von +40 und mehr haben können, reichen einfache Varianten des Bannkreises meistens nur für schwache Kreaturen. Die



Überwindungsprobe ist für jedes Wesen eine Aktion von 5 kann beliebig oft wiederholt werden.

IP Dauer und

Ein Bannkreis kann auch auf eine bestimmte Art von Wesen eingeschränkt werden. Wenn ein Bannkreis z.B. speziell gegen Untote errichtet wurde, dann müssen alle Untoten als Ziel der Überwindungsprobe $2 * MW$ erreichen. Dafür können aber alle anderen Wesen wie Dämonen oder Geister den Bannkreis problemlos durchdringen.

Der Bannkreis kann auch gegen von der normalen Version unbeeinflusste Wesen gezielt werden. Dann müssen die entsprechenden Wesen aber nur einen Zielwert in Höhe der einfachen MW statt der doppelten MW überwinden. Auf diese Art kann man z.B. den Bannkreis gegen Insekten, gegen Katzen oder gegen intelligente Wesen richten.

BEGLEITER BINDEN

(Magie I, 1 Tier, 1 Stunde) **BES I, DRU II, WLD II**

Dieser Zauber wirkt nur auf ein unintelligentes und nicht magisch begabtes Tier, das sich während der ganzen Zauberdauer von einer Stunde freiwillig in der Nähe des Zaubers aufhalten muß. Es kann sich dabei durchaus um ein mit *TIERE RUFEN* herbeigeholtes Tier handeln, aber es darf während des Zaubers nicht geistig gebunden oder irgendwie eingesperrt sein (Futtermittel und Streicheleinheiten wirken häufig Wunder).

Ist diese Bedingung erfüllt, dann wird dieses Tier den Zauberer in Zukunft als seinen Rudelführer etc. betrachten. Es wird ihn begleiten und normalen Befehlen gehorchen (wenn die Befehle verstanden werden können), aber es wird nicht gegen seine Natur handeln. Wird das Tier in eine Zwangslage gestellt, dann kann es sich durchaus gegen seinen Rudelführer wenden.

Auch wenn mit jedem Einsatz des Zaubers nur ein neues Tier gebunden werden kann, muss der MW des Zaubers immer größer sein als der Wert der aller gebundenen Tiere. Dieser Wert ist auch von der Art der Tiere abhängig. Wenn man z.B. Wölfe bindet, dann wird ein Wolf mit etwa 4 Punkten gerechnet. D.h. bei 6 Wölfen hat man einen Zielwert von 24.

Ein Hase dagegen würde nur einen Punkt auf den Zielwert geben. Diese einfachen Regeln gelten nur, wenn alle gebundenen Tiere von einer Art oder untereinander friedlich sind. Wenn der eine Begleiter auf der Speisekarte des anderen steht, dann benötigt der Zauberer zusätzliche (vom SL festgelegte) Energie, um diese natürlichen Instinkte zu unterdrücken. 3 Wölfe, 2 Hasen und 4 Spatzen würden also einen Zielwert von $12 (Wölfe) + 2 (Hasen) + 4 (Spatzen) + 10 (Wölfe \text{ gegen Hasen}) = 28$ bedeuten. Ohne die Hasen würden die Wölfe und die Spatzen lediglich einen ZW von $12 + 4 = 16$ ergeben.

Der Zauberer muss für das Tier sorgen, falls es sich in der jeweiligen Umgebung nicht selbst versorgen kann oder darf. Wenn er dies nicht tut dann sieht das jeweilige Tier ein Versagen des „Rudelführers“ und wird je nach der Situation und Tierart entweder verschwinden oder um die „Rudelherrschaft“ kämpfen wollen, d.h. den Zauberer angreifen.

BLUTBANN
(Magie I, Radius MW/2 m ; 1 Minute) **BLM I**

Dies ist eine spezielle Variante des Bannkreises, die mit Blut statt mit normaler Magie erzeugt wird. Es gelten alle Regeln wie für den normalen Bannkreis und der Zauber wird auch genau mit denselben Möglichkeiten eingesetzt. Die besonderen Eigenschaften der Blutmagie führen aber dazu, dass der Bannkreis gegen alle Dämonen und gegen einen Teil der untoten Wesen (SL-Entscheidung) stärker wirkt. Diese Wesen müssen bereits bei der allgemeinen Variante eine Überwindung gegen $2 * MW$ erreichen. Ist der Blutbann gegen andere Wesen gezielt dann können sie ihn im Gegensatz zum normalen Bannkreis nicht automatisch durchdringen sondern müssen noch eine Überwindung gegen den einfachen MW schaffen. Und wenn sich der Blutbann speziell gegen Dämonen richtet, dann müssen diese $3 * MW$ als Ziel der Überwindungsprobe erreichen.

Dies ist eine spezielle Variante des Bannkreises, die mit Blut statt mit normaler Magie erzeugt wird. Es gelten alle Regeln wie für den normalen Bannkreis und der Zauber wird auch genau mit denselben Möglichkeiten eingesetzt. Die besonderen Eigenschaften der Blutmagie führen aber dazu, dass der Bannkreis gegen alle Dämonen und gegen einen Teil der untoten Wesen (SL-Entscheidung) stärker wirkt. Diese Wesen müssen bereits bei der allgemeinen Variante eine Überwindung gegen $2 * MW$ erreichen. Ist der Blutbann gegen andere Wesen gezielt dann können sie ihn im Gegensatz zum normalen Bannkreis nicht automatisch durchdringen sondern müssen noch eine Überwindung gegen den einfachen MW schaffen. Und wenn sich der Blutbann speziell gegen Dämonen richtet, dann müssen diese $3 * MW$ als Ziel der Überwindungsprobe erreichen.

BLUTBANN

(Magie I, Radius MW/2 m ; 1 Minute) **BLM I**

Dies ist eine spezielle Variante des Bannkreises, die mit Blut statt mit normaler Magie erzeugt wird. Es gelten alle Regeln wie für den normalen Bannkreis und der Zauber wird auch genau mit denselben Möglichkeiten eingesetzt. Die besonderen Eigenschaften der Blutmagie führen aber dazu, dass der Bannkreis gegen alle Dämonen und gegen einen Teil der untoten Wesen (SL-Entscheidung) stärker wirkt. Diese Wesen müssen bereits bei der allgemeinen Variante eine Überwindung gegen $2 * MW$ erreichen. Ist der Blutbann gegen andere Wesen gezielt dann können sie ihn im Gegensatz zum normalen Bannkreis nicht automatisch durchdringen sondern müssen noch eine Überwindung gegen den einfachen MW schaffen. Und wenn sich der Blutbann speziell gegen Dämonen richtet, dann müssen diese $3 * MW$ als Ziel der Überwindungsprobe erreichen.





BLUTDOLCH

(Magie II, Z, 20 IP)

BLM II, HEXw III

Dieser Blut-Zauber ist einer der wenigen Zaubersprüche wo sich der Zauberer nicht selber Wunden zufügen und diese in Magie umwandeln muss. Stattdessen öffnet der Zauberspruch eine Wunde und lässt Blut für 10 LPs ausfließen, das dann zum Bonus +5 auf die Zauberprobe wird. Dieser Bonus ist festgelegt und auch der **Blutmagier** kann dies nicht erhöhen oder verringern. Auch er muss immer 10 LP zahlen.

Die Wirkung des Zaubers hängt anschließend davon ab ob der Charakter in seiner Waffenhand eine Nahkampf-Waffe hält oder nicht. Wenn der Zauberer keine Waffe trägt, dann format das ausfließende Blut eine normale Dolchklinge in der Hand. Dies gilt auch dann wenn die Hand z.B. gefesselt ist. Der so erhaltene Blutdolch hat einen Schaden von 1W6+3 und einen zusätzlichen Angriffsbonus +MW/5 zusätzlich zum *Stichwaffen*-Wert., kann nicht entworfen werden und hat die üblichen Effekte der Blutmagie z.B. im Kampf gegen Dämonen.

Wenn der Zauberer dagegen eine Waffe in der Hand hält dann fließt das Blut um diese Waffe herum und gibt Ihr einen Bonus im Kampf. Dieser Bonus beträgt bei allen Waffen außer Dolchen +MW/7, bei einem beliebigen Dolch dagegen +MW/5.

Der Zauberspruch hat eine Wirkungsdauer von MW Minuten.

BLUTGEMEINSCHAFT

(Magie III, B, 2 Min)

BLM III

Dieser Zauberspruch ist eine Variante der *MAGISCHEN GEMEINSCHAFT*, die aber für Blutmagier arbeitet und die Lebenspunkte vereint. Sie ist deutlich risikoreicher, da hier ein LP=0 eine tödliche Verwundung für alle Beteiligten bedeutet. Auch hier kann man einfache Leute für die Teilnahme bezahlen (maximal MW/4 Beteiligte inkl. Zauberer), aber üblicherweise bestehen die Helfer auf die Anwesenheit eines Heilers für den Notfall.

BLUTKÄMPFER

(Magie III, Z, 30 IP)

BLM III

Dieser Zauberspruch verwandelt den Zauberer in einen gefährlichen Nahkämpfer, ist aber auch sehr risikoreich. Die Magie im Blut des Zauberers wird bei diesem Spruch voll auf den Kampf eingestimmt. Dies bedeutet das während der Wirkungsdauer dieses Spruches keinerlei *BLUT*-Zauber eingesetzt werden darf und auch keine anderen Zaubersprüche mit Blut ausgesprochen werden dürfen – nur reine *MP*-Zauber sind erlaubt. Wird trotzdem ein solcher Zauber eingesetzt, dann ist die Wirkung des *BLUTKÄMPFERS* sofort verloren und durch den Schock entsteht ein zusätzlicher Schaden von 1W6 LP.

Der Zauberspruch hat eine Wirkungsdauer von 3*MW Minuten und gilt für alle Kämpfe in dieser Zeit. Der Zauberer kann diesen Spruch nicht vorzeitig beenden, ohne den oben genannten Schockschaden zu erhalten.

Außerdem führt diese magische Aufladung zu einer besonderen Empfindlichkeit gegenüber Wunden: jeder Schaden, der durch die Rüstung hindurch geht, wird verdoppelt. Aus diesem Grunde sollte der Zauberer eine gute Rüstung tragen, während er diesen Zauber einsetzt.

Während der Wirkungszeit hat der Zauberer einen Bonus von +MW/5 auf alle *Angriffe*, *Paraden* und die *Initiative*. Zusätzlich kommt noch ein Bonus von +MW/10 auf alle bereits gelernten *Kampfstile* sowie den Schaden der eingesetzten Waffe, für die natürlich alle üblichen Effekte der Blutmagie gelten.

BLUTSCHATTEN

(Magie IV, Z; 20 IP)

BLM IV

Wenn der *BLUTSCHATTEN*-Zauber zum ersten Mal eingesetzt wird, dann muss er als Ritual von 12 Stunden Dauer mit Zutaten für ca. 100 GM gezaubert werden. Normalerweise geschieht dies zusammen mit der Gildenschulung für diesen Zauberspruch, die um die Ritualzeit und Kosten verlängert wird. Danach gilt die normale Zeitdauer von 20 IP für diesen Zauber.

Sobald das Ritual durchgeführt wurde, wird der Zauberer für den Rest seines Lebens keinen normalen schwarzen Schatten mehr haben, sondern einen blutroten Schatten. Dieser Effekt kann nur noch durch hohe Magie oder **Mana**-Opferungen aufgehoben werden, aber diese Aufhebung würde auch den Zauber nutzlos machen.

Der normale Zauberspruch aktiviert den *BLUTSCHATTEN* für MW Minuten. In dieser Zeit kann der Schatten vom Körper gelöst werden, der Zauberer wirft dann keinen Schatten mehr.

Die Steuerung des *BLUTSCHATTENS* ist anstelle des normalen Körpers des Zauberers. Wenn er z.B. durch den *BLUTSCHATTEN* sehen will, dann leuchten im Schatten zwei rote Augen auf, aber der Zauberer selber wird blind für seine eigene Umgebung. Wenn er den Schatten gehen lässt, dann bleibt sein eigener Körper stocksteif stehen/liegen.

Der *BLUTSCHATTEN* kann wahlweise als dreidimensionales Schattenwesen oder als zweidimensionaler Schatten auf Oberflächen gesteuert werden. Der Übergang zwischen beiden Formen benötigt 5 IP Zeit mit Konzentration.

Zweidimensional kann er nur durch Waffen mit Magie III oder höher verwundet werden, als Schattenwesen reicht dagegen eine Magie 0 Aufladung einer normalen Waffe. In beiden Fällen werden die **Lebenspunkte** direkt vom Zauberer abgezogen.

Der zweidimensionale Blutschatten kann sehen, hören und sprechen aber keine besonderen Aktionen durchführen. Er ist für die Bewegung auf Oberflächen angewiesen und kann so z.B. nicht über einen Abgrund springen. Er müsste stattdessen die Wand entlang zum Boden des Abgrundes gleiten und auf der anderen Seite wieder hoch. Seine Bewegungsgeschwindigkeit ist 20m pro IP und er kann z. B. durch Schlitze oder Schlüssellocher gehen.

Als dreidimensionales Schattenwesen kann der *BLUTSCHATTEN* ganz normale laufen, kämpfen und zaubern. Das Schattenwesen kann prinzipiell alles, was der Zauberer selber machen könnte, aber ist auch durch die gleichen Einschränkungen wie Größe etc. gebunden. Insbesondere erfolgen alle Proben auf die normalen Werte des Zauberers.

Wenn der Zauberer z.B. selber *Klettern* +3 gelernt hat, dann kann auch der *BLUTSCHATTEN* *Klettern* +3. Der Zauberer kann für den *BLUTSCHATTEN* aber Pluspunkte für körperliche Proben erzeugen, indem er sich konzentriert. Diese Konzentration dauert 2 IP (2 Sekunden) und jeder Pluspunkt auf eine Fertigkeit kostet wahlweise 2 MP oder 2 LP, gilt aber auch für die gesamte restliche Wirkungsdauer.

Am wirkungsvollsten sind solche Punkte natürlich, wenn sie direkt beim Start des Zaubers eingesetzt werden: die Kosten ändern sich nicht, wenn der Bonus noch die vollen MW Minuten gilt oder schon in der letzten Wirkungsminute liegt.

Einmal während der Wirkungsdauer kann der Blutschatten zum Zauberer zurück teleportiert werden. Dies erfordert eine Konzentration von 10 IP Dauer und wird normalerweise am Ende der Wirkungsdauer gemacht. Wenn der *BLUTSCHATTEN* vorher zurückgerufen wird und danach noch mal ausgesendet wird, dann muss er auf normalem Weg zum Zauberer zurückkehren, bevor die Wirkungsdauer beendet ist.

Wird der *BLUTSCHATTEN* im Kampf zerstört, dann löst er sich bei exakt 1 LP des Zauberers auf, der Rest des Schadens verfällt. Der





Zauberer kann als Ergebnis eines Kampfes mit dem Blutschatten niemals unter 1 LP fallen.

Ist der *BLUTSCHATTEN* aber zerstört oder mit dem Ende der Wirkungsdauer nicht zurückgerufen, dann hat der Zauberer keinen Schatten mehr. Die Regeneration seines *BLUTSCHATTENS* dauert dann einen vollen Monat, bevor er wieder einen Schatten wirft und diesen Zauber wieder einsetzen kann.

BLUTSCHILD

(Magie I, B, 20 IP) **BLM I**

Der *BLUTSCHILD* entspricht bis auf zwei Sonderregeln in allen Punkten dem normalen *SCHILD*. Die erste Besonderheit ist das der Träger des Schildes sich während des Zaubervorgangs für 1W6 LP verletzen muss. Die so verlorenen LP werden allerdings 1:1 zu der Zauberprobe addiert.

Die zweite Änderung ist die Möglichkeit des Trägers, sich zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Existenz des *BLUTSCHILDES* beliebig oft 3 IP lang auf diese Wunde zu konzentrieren. Sobald der *BLUTSCHILD* gebrochen oder aufgebraucht ist gibt es diese Möglichkeit nicht mehr.

Bei jeder derartigen Konzentration öffnet sich die Wunde und 10 LP fließen in den Schild, wo sie allerdings genug Magie ergeben um 20 Schadenspunkte abzufangen.

Wegen der möglichen Parade ist es im normalen Nahkampf und mit einer auch nur halbwegs schweren Rüstung deutlich effektiver auf diese Aufladung zu verzichten. Wenn man dagegen schlechte Kampfwerte hat oder gegen normalerweise unparierbare Angriffe wie einen Drachenatem oder *MAGISCHE GESCHOSSE* steht, dann kann dies Leben retten.

BLUTSEGEN

(Magie I, B; 30 IP)

BLM I

Dieser Zauber ist eine Variante des *WAFFENSEGENS*. Wie der *WAFFENSEGEN* kann auch dieser Zauber MW/6 Waffen für die Dauer von MW/2 Minuten mit einem magischen Bonus versehen.

Im Gegensatz zum anderen Zauberspruch muss aber jeder Waffenträger seine eigene Waffe halten und sich im Verlauf des Rituals mit dieser Waffe für 1W6 LP verletzen. Die Höhe dieses LP-Verlustes gibt dann auch die Höhe des Bonus auf Angriff und Schaden an, d.h. wenn jemand eine 6 würfelt, dann hat er sich zwar eine sehr schwere Wunde zugefügt aber auch für die nächsten Minuten einen sehr hohen Bonus +6 auf *Angriffsfertigkeit* und Schaden.

Ebenfalls anders ist, dass nur der Besitzer der sich verwundete diese Vorteile aus der Waffe erhält. Wird die verzauberte Waffe von jemand anderem eingesetzt, dann sind diese Pluspunkte abgeschaltet (der *WAFFENSEGEN* ist dagegen übertragbar).

Ansonsten gelten die üblichen Auswirkungen der Blutmagie im Kampf gegen Dämonen und ähnliche Wesen.

BLUTSIEGEL

(Magie II, B, 20 IP)

BLM II

Dieser Zauberspruch erzeugt in erster Line ein ganz normales *SIEGEL* der Stufe MW/2. Die Blutmagie verstärkt allerdings die Wirkung auf Dämonen – wenn ein Dämon das *SIEGEL* bricht, dann wird die Wirkung des *SIEGELS* um 50% verstärkt.

Je nach Art des *SIEGELS* entscheidet der Spielleiter um die genaue Form dieser Verstärkung, aber üblicherweise reagiert ein *BLUTSIEGEL* der 10. Stufe auf einen Dämon wie ein *SIEGEL* der 15. Stufe auf ein anderes Wesen.

DÄMONEN BANNEN

(Magie II, 30m; 1 Minute) **BES I, BLM II, HEX II**

Durch diesen Spruch werden Dämonen gezwungen, Avarion zu verlassen und in ihre Heimat zurück zukehren. Dabei kann der Zauberer diesen Spruch entweder allgemein gegen niedere Dämonen oder gezielt gegen einen starken Dämon einsetzen.

Der ungezielte Einsatz wirkt gegen alle Dämonen der Stufen 1-13, wobei aber Dämonen ab der 7. Stufe eine Magieabwehr gegen den MW des ganzen Zaubers versuchen können. Bei dieser Form verschwinden insgesamt MW Stufen an Dämonen. Der ungezielte Einsatz geht nur gegen Dämonen im Sichtfeld und in Reichweite.

Der gezielte Einsatz gegen einen einzelnen Dämon erfordert die Kenntnis von entweder seinem vollen Namen oder seinem Essenzsiegel. Erst Dämonen der 7. Stufe erhalten einen Namen und erst ab der 13. Stufe verfügen Sie über ein Essenzsiegel. Deshalb wirkt der gezielte Einsatz nur gegen Dämonen ab der 7. Stufe, aber dafür unbegrenzt bis zu den Dämonenherrschern der 49. Stufe.

Damit der gezielte Einsatz gelingt, muss der MW höher sein als die entsprechende Abwehrprobe des Dämons. Diese Abwehrprobe hat als Bonus die Stufe des Dämons sowie eventuell Pluspunkte durch seine Fähigkeiten.

Wenn der Name des Dämons bekannt ist, muss dieser lediglich in Rufweite (60m) des Rituals sein, man muss ihn nicht sehen können. Bei einem Essenzsiegel kann man den Dämonen sogar aus einer Entfernung von 7 km bannen, aber deshalb halten viele höhere Dämonen ihr Essenzsiegel auch geheim, bis sie stark genug sind um einfache Bannzauber zu ignorieren können.

Dieser Zauberspruch ist speziell abgestimmt auf die Bewohner der Dämonenreiche. Wenn man eine aus anderen Reichen beschworene Xenokreatur (z.B. Elementarwesen oder einen Bewohner der äußeren Reiche) bannen will, dann wirkt effektiv nur die Hälfte des MW.

DÄMONEN BINDEN

(Magie III, 10e; 5 Minuten) **HEXg III, HEXs III**

Der Sinn dieses Zaubers ist es, den Willen eines Dämons an einen Gegenstand oder eine Person zu binden. Im Falle eines Gegenstandes kann dann der Besitzer/Träger des Gegenstandes dem Dämon Befehle erteilen, im anderen Fall nur die jeweilige Person.

Die Proben für die *BINDUNG* folgen den gleichen Richtlinien wie für *DÄMONEN BANNEN*. Die *BINDUNG* muss aber in gewissen Abständen wiederholt werden oder sie erlischt und der Dämon ist frei. Je nach Stärke wird er dann entweder sofort in seine Heimat zurückgeschleudert oder kann noch bis zu einem Tag auf Avarion bleiben.

Die Dauer der ersten erfolgreichen *BINDUNG* ist ein Tag. Kurz vor Ablauf der jeweiligen Zeit (bei ca. 90%) muss der Zauber jeweils wiederholt werden, um die Zeitspanne der Bindung zu verlängern. Eine vorzeitige Ausführung des Folgezaubers ist nicht möglich, dies muss in den letzten 10% der jeweiligen Zeitspanne geschehen.

Mit jeder Wiederholung wird die *BINDUNG* schwieriger, hält dafür aber auch eine längere Zeit vor. Es ist nicht möglich den Zauber im gleichen Schwierigkeitsgrad zu wiederholen oder zu überspringen, die Reihenfolge muss exakt eingehalten werden. Außerdem muss die *BINDUNG* immer durch denselben Zauberer ausgesprochen werden. Wenn die Zeitspanne des siebten Zaubers ausgelaufen ist, gibt es keine Möglichkeit mehr den Dämon weiterhin zu binden.





Erster Zauber:	Wirkungsdauer 1 Tag, kein Probenabzug
Zweiter Zauber:	Wirkungsdauer eine Woche, Abzug -5 auf Zauberprobe
Dritter Zauber:	Wirkungsdauer einen Monat (7 Wochen), Anzug -10 auf Zauberprobe
Vierter Zauber:	Wirkungsdauer ein Jahr, Abzug -15 auf Zauberprobe
Fünfter Zauber:	Wirkungsdauer 7 Jahre, Abzug -20 auf Zauberprobe
Sechster Zauber:	Wirkungsdauer 49 Jahre, Abzug -25 auf Zauberprobe
Siebter Zauber:	Wirkungsdauer 343 Jahre, Abzug -30 auf Zauberprobe

Wenn der Wille eines Dämons an einen Gegenstand gebunden wird, dann muss dieser Gegenstand einen entsprechenden Wert von mindestens 169 SM pro Stufe des Dämons haben und jeder Träger kann über den Dämonen befehlen. Das Vorbereiten dieses Gegenstandes dauert ungefähr eine Stunde pro Stufe des Dämons. Diese Vorbereitung kann natürlich über beliebig viele Tage verteilt werden.

Alle diese Vorbedingungen fallen weg, wenn der Dämon an eine Person gebunden wird. Ein intelligentes Wesen kann dabei höchstens einem Dämonen befehlen dessen Stufe unterhalb des eigenen **Mana**-Wertes liegt. Ist die Stufe des Dämons höher als der **Mana**-Wert, dann wird er die Seele dieses Wesens absorbieren. Die Person ist dann tot und die **BINDUNG** fehlschlagen. Bei einem Gleichstand kann alles Mögliche geschehen, hier ist der Spielleiter zu konsultieren. Einige verzweifelte Charaktere lassen es übrigens genau auf diesen Effekt ankommen, denn eines der möglichen (aber seltensten) Ergebnisse bei einem Gleichstand von **Mana** und Dämonenstufe besteht darin, das der Träger die Kräfte des Dämons absorbiert.

Der Dämon kann versuchen sich der **BINDUNG** zu entziehen oder aber sie einfach geschehen lassen – das ist im Wesentlichen von der Art abhängig wie der Dämon beschworen wurde und was man eventuell vorher mit ihm ausgehandelt hat. Wenn der Dämon sich freiwillig der Bindung unterzieht, dann entfällt sein 1W20 der Abwehrprobe und der MW der Bindung muss lediglich den normalen Bonus (d.h. Stufe des Dämons plus Sonderbonus nach Fähigkeiten) überschreiten.

DÄMONEN BESCHWÖREN

(Magie II, Ritualspruch) **BES II, HEX II**

Dieser Zauber erfordert je nach Dämon unterschiedliche Zutaten und Opfer. Er ruft einen Dämon zu weiteren Verhandlungen über Dienste und/oder zur Beschaffung mag. Gegenstände herbei. Der Dämon kann den Hexer nicht angreifen und ihm nicht ohne dessen Zustimmung schaden, aber schon so mancher Hexer hat bittere Erfahrungen mit den Geschäftspraktiken von Dämonen machen müssen, bevor er immer nur genau das bekam, was er auch wollte. Mit diesem Zauber kann entweder eine unbestimmte Menge niederer Dämonen (Stufen 1-7) beschworen werden oder aber ein bestimmter Dämon ab Stufe 7. Im ersteren Fall gibt das MW dieses Zaubers die Summe der Stufen der erscheinenden Dämonen an.

Wird ein bestimmter Dämon beschworen, so gelten die gleichen Regeln wie beim **BANNEN** und **BINDEN** – der MW muss größer sein als der Bonus des Dämons, wenn dieser sich der Beschwörung nicht widersetzt und größer als seine Abwehrprobe wenn er der Beschwörung zu entgehen versucht.

Mit dem Zauberspruch erlernt der Zauberer die Zutaten und Symbole zum beschwören allgemeiner niederer Dämonen ohne besondere Fertigkeiten. Die Informationen zum gezielten Beschwören bestimmter Dämonen oder von Dämonen mit besonderen

Fähigkeiten muss der Zauberer sich später erarbeiten oder kaufen. Viele Hexer- oder Beschwörergilden bieten Ritualbeschreibungen zum Kauf an, darunter auch die Beschreibungen zu Dämonen die einen regelrechten Handel mit weiteren Ritualbeschreibungen führen.

DÄMONEN SPÜREN

(Magie I, MW m, 5 IP) **HEX I**

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer die Anwesenheit eines Dämons oder dämonischer Magie allgemein in seiner Umgebung spüren. Dämonische Magie strahlt jeder in den Dämonen-Reichen erschaffene magische Gegenstand aus, außerdem einige spezielle Zaubersprüche die von manchen Dämonen auch an sterbliche Zauberer weitergegeben werden.

Außerdem spürt ein solcher Zauberer auch die Opferrauren entsprechender Personen im gesamten Wirkungsbereich und nicht nur in der direkten Umgebung.

DÄMONENSTAB VERZAUBERN

(Magie II, Ritual) **HEX II**

Dieser Spruch ist eine der Varianten zur Erschaffung eines magischen Stabes. Die vollständigen Regeln dazu befinden sich deshalb im Kapitel MG.

Im Unterschied zu den anderen Zaubersprüchen dieser Art erfordert dieses Ritual aber als Zutat den Schädel eines höchstens eine Woche toten Dämons. Dieser Schädel wird dann das Kopfstück des Stabes. Es ist hierbei egal wie der Zauberer an diesen Schädel kommt, aber normalerweise sind nur selten frische Dämonenschädel in den Gilden zu kaufen – und wenn dann nur von niederen Dämonen.

Normalerweise muss der Zauberer deshalb einen **DÄMONEN BESCHWÖREN** und im Kampf töten, bevor er einen solchen **DÄMONENSTAB VERZAUBERN** kann. Der besondere Effekt des Schädels besteht darin, dass die besonderen Fähigkeiten des jeweiligen Dämons mit in den Stab eingehen können. Dazu sind aber auch hohe Ergebnisse des Rituals notwendig.

Viele Hexer versuchen starke Dämonen zu besiegen um ihren Stab entsprechend stärker zu machen – was natürlich auch zum vorzeitigen Ableben des Zauberers führen kann...

Wenn die Beschwörung des Dämons allerdings ein Seelenopfer erfordert, dann wird nicht nur der Zauberer sondern auch der später entstehende Stab mit einer Opferraure versehen sein. Dafür sind derartige Stäbe natürlich oft sehr mächtig, da die Kraft des Dämons sich auf den Stab auswirkt.

DIENER BESCHWÖREN

(Magie variabel, 1 Wesen, 20 IP) **BES I, BLM III, MAG I**

Mit diesem Zauber wird ein Diener für den Zauberer herbeigerufen. Die Art dieses Dieners ist von der Gilde des Zauberers abhängig. Je nach Stärke des Dieners und der Ausrichtung der jeweiligen Gilde kommen so die unterschiedlichen Magiestärken dieses Zaubers zustande. Die Stufe des beschworenen Dieners ist immer MW/3 und der Diener bleibt bis zur Entlassung, maximal aber für MW/2 Stunden beim Zauberer.

Der **Beschwörer** kann unterschiedliche Formen von Naturgeistern sowie einfache Diener der äußeren Reiche rufen. Jeder dieser Diener kann in der Regel nur einen bestimmten Dienst wie Handreichungen, Botengang oder einen Suchauftrag durchführen.

Der **Magier** ruft einen unsichtbaren Diener, der Gegenstände bewegen und halten kann – z.B. zum Ausfegen eines Raumes oder zur Anreicherung von Ritualzutaten.

Der **Blutmagier** ruft einen Lebenselementar (Untergruppe der Wasserelementare), der im Rahmen seiner Kräfte beliebig eingesetzt werden kann – auch im Kampf oder mit seiner Magie.



Die Werte dieser Diener entsprechen den Durchschnittswerten der betreffenden Rassen oder Wesen und können in der Weltbeschreibung nachgeschlagen werden.

Für spätere Charakterklassen können andere Diener ausgewählt werden. Bei der Verwendung als Fremdzauber legt die Gilde in der die Schulung durchgeführt wurde die Art des Dieners fest. Der Spruch kann aber mehrfach (und auch auf unterschiedlichen Magiestufen) für unterschiedliche Diener gelernt werden.

DORNENRÜSTUNG

(Magie III, Z, 20 IP oder 1 Stunde) **DRU III**

Die *DORNENRÜSTUNG* ist ein sehr spezieller Kampfzauber mit vielen Auswirkungen. Vor dem ersten Einsatz muss die *DORNENRÜSTUNG* in einem längeren Ritual von einer Stunde Dauer festgelegt werden, danach kann sie mit dem normalen Einsatz des Zauberspruches immer wieder erzeugt werden. Durch ein erneutes Zaubern des Rituals können zu einem späteren Zeitpunkt auch die Vorteile der Dornenrüstung wieder gewechselt werden.

Wird der Zauberspruch eingesetzt um die Dornenrüstung festzulegen, dann erhält man MW/2 Punkte zur Auswahl der verschiedenen Fähigkeiten und Vorteile. Viele Zauberer wiederholen das Ritual deshalb sofort, wenn der MW niedrig ausgefallen ist.

Nachdem die Dornenrüstung einmal festgelegt wurde, kann sie mit dem normalen Einsatz beliebig häufig hervorgerufen werden. In so einem Fall bleibt die Rüstung für maximal MW Stunden bestehen, kann aber auch vorzeitig aufgegeben werden.

Die in der Definition der Dornenrüstung (d.h. im Ritual) erhaltenen Punkte können für die Auswahl von 4 Bereichen benutzt werden. In einigen Bereichen ist nur eine Auswahl möglich, andere Optionen können mit genug Punkten mehrfach gewählt werden. Man kann aber auf einen Vorteil aus einem Bereich verzichten, wenn man in einem anderen Bereich mehr Punkte benötigt. Fällt ein Bereich komplett weg, dann kann man an seiner Stelle normale Ausrüstung nutzen. Dies gilt nicht wenn die Rüstung den entsprechenden Wert liefert. Wenn man also den Rüstungsvorteil der Dornenrüstung nutzen will, dann darf man beim Sprucheinsatz höchstens normale Kleidung (RS=1) tragen, wobei diese RS=1 dann wirkungslos werden. Höhere Rüstungen sind nur erlaubt, wenn man auf den ersten Bonusbereich komplett



verzichtet hat.

Wenn der Zauberer den Spruch einsetzt, dann sollte er nach Möglichkeit barfuss auf der freien Erde stehen. Ist diese Bedingung nicht erfüllt (Schuhe oder Steinboden), dann gilt ein -10 auf die Zauberprobe. Bei Erfolg des Zaubers wachsen aus der Erde Dornenranken empor, die sich um den Körper des Zauberers winden.

Auch wenn die *DORNENRÜSTUNG* magisch erzeugt und belebt wird, sind die Ergebnisse nicht magisch. Insbesondere kann eine *Magieabwehr* nicht gegen einen Angriff im Schutze dieser Rüstung helfen. Ein *ZAUBER BRECHEN* könnte aber die Rüstung verschwinden lassen. Im Folgenden sind die Wahlmöglichkeiten gelistet, wobei die Kosten jeweils in der Überschrift aufgeführt sind.

1. Wahl: Art der Rüstung – leicht (4), mittel (8) oder schwer (12)

Die Art der Rüstung legt fest, wie das MW des Zauberspruches in RS umgesetzt wird – d.h. die Punkte aus dem Ritual legen diese Rüstungsart fest, der genaue RS hängt aber von der Probe bei dem Einsatz der Rüstung ab.

Eine leichte Rüstung besteht aus wenigen und dünnen Dornenranken, die aber sehr beweglich sind und sich automatisch an der Stelle zusammenziehen, wo der Treffer landet. Der Rüstungsschutz beträgt MW/4 (maximal aber RS 5). Ca. 10% des Körpers sind von den Ranken bedeckt.

Die mittlere Rüstung bedeckt etwa 40% des Körpers und man nimmt kaum Bewegung wahr. Der RS ist hierbei MW/3 mit einem Maximum von 10. Der Träger hat eine Behinderung (d.h. -1 auf alle körperlichen Proben inkl. Angriff).

Die schwere Rüstung bedeckt ca. 90% des Körpers und ist fast starr. Sie hat einen RS von MW/2 (Maximal 15) und bringt zwei Behinderungen.

2. Wahl: Nahkampfwaffe Keule (4), Ranke (4), Fäuste (6) oder Kampfstab (6)

Die Art der Waffe legt die Formel fest, mit der der Schaden aus dem MW beim Einsatz der Rüstung bestimmt wird.

Die Keule ist eine Schlagwaffe mit

einem Schaden von $1W6+MW/2$

2. Die Ranke ist eine Peitsche mit Schaden $1W6+MW/6$ und einem Fesselbonus +5 auf den normalen Bonus (durch ihr Eigenleben). Die Dornenfäuste bringen einen Bonus $+MW/4$ auf den Schaden des waffenlosen Kampfes und der Kampfstab hat einen Schaden von $1W6+MW/3$ bei einem Entwaffnungsbonus +2.

Alle Waffen benutzen die jeweiligen Grundwerte für *Angriff* und *Parade*. Wenn man mehrere Waffen für die Rüstung auswählt, dann dauert es 2 IP zwischen ihnen zu wechseln.



3. Wahl: Fernkampfwaffe Dornenflug (4), Kapselwurf (6) oder Sporen (6)

Mit dem Dornenflug kann die Rüstung einen Teil ihrer Dornen bis zu MW Meter weit schleudern. Dies ist ein Angriff wie mit einem *Bogen*, auch wenn bewegliche Ranken die Dornen schleudern. Ein Nachladen ist deshalb nicht notwendig. Der Schaden eines solchen Angriffes ist 1W6+7.

Mit dem Kapselwurf (*Wurfwaffe*) wird eine Samenkapsel bis zu 10 Meter weit geworfen, wo sie aufplatzt und einen Umkreis von MW/10 Metern mit ätzenden Samen bespritzt. Jedes Lebewesen in diesem Bereich nimmt 3W6 Schadenpunkte. Man hat bei jedem Einsatz der Rüstung MW/5 Kapseln zum werfen.

Eine Sporenwolke der Rüstung benötigt 7 IP für den Einsatz und hüllt alles in bis zu MW/10 Metern Umkreis um den Zauberer in eine giftige Sporenwolke, in der alle außer dem Träger (auch Freunde und Tiere) MW Schadenpunkte nehmen. Eine **Ko**-Probe (inkl. Giftresistenzen) auf ZW 20 halbiert den Schaden, bei ZW 30 sind die Sporen harmlos. Die Sporen sinken innerhalb einer Sekunde zu Boden und werden wirkungslos. Die Wolke kann jede zweite Kampfrunde neu ausgestoßen werden.

Werden mehrere Fernkampfwaffen ausgewählt, so kostet der Wechsel zwischen diesen Waffen je 2 IP. Der Kapselwurf kann als einzige Waffe mehrfach ausgewählt werden, was die Anzahl der Kapseln auf MW/2 (zweimal gewählt) oder MW (dreimal gewählt, Maximum) erhöht.

4. Wahl: Zusatzoptionen – Gelbbeeren (4), Wurfranke (3), Kälteschutz (2) oder Rankenarm (1)

Auf Wunsch wachsen an den Ranken der Dornenrüstung MW/3 Gelbbeeren, die jederzeit gepflückt und gegessen werden können. Jede Beere bringt +10 LP. Die Wurfranke kann bis zu ihrer Länge von MW Metern in jede Richtung (auch hoch) geworfen werden und windet sich automatisch um feste Gegenstände (keine Lebewesen). Anschließend wirkt sie wie ein normales Seil zum hochklettern. Der Kälteschutz schützt wie eine Winterkleidung vor beliebiger nichtmagischer Kälte bis minus 20 Grad. Ein Rankenarm kann Gegenstände ergreifen und halten, aber nicht im Kampf eingesetzt werden.

Alle diese Zusatzoptionen können mehrfach gewählt werden. Mehrere Wurfranken können dabei zu unterschiedlichen Zielen geworfen und so z.B. zum Hangeln benutzt werden.

EISIGE PFEILE

(Magie II, 100m; 1 Minute/60 IP) **BLM II, MAG II,**

PAL II

Dieser Spruch lässt neben dem Zauberer Kältezentren entstehen, die ihn für 5*MW Minuten begleiten und in dieser Zeit auf jedes sichtbare Ziel in höchstens 100 Metern Entfernung geschossen werden können.

Sie treffen jedes Ziel automatisch und können nur durch *Magieabwehr* gestoppt werden. Ungenutzte Pfeile lösen sich jedoch nach den 5*MW Minuten auf. Die Zahl der Pfeile entspricht MW/5.

Ein Pfeil hat folgende Werte:

Eispfeil, mag. II, Schaden: 3W6 LP/AP

Es kostet 3 IP Pfeile auf ein Ziel zu lenken. Dabei ist es egal wie viele Pfeile mit diesen 3 IP abgeschossen werden. Die *Magieabwehr* muss zum Erfolg immer den MW dieses Spruches übertreffen, aber dafür kann bei Erfolg keiner der Pfeile der Zielperson mehr etwas anhaben – auch dann nicht wenn er erst Minuten später abgeschossen wird.

Die Pfeile sind in Realität nur Kältezentren ohne Materie, die das Ziel vereisen bzw. unter Wasser zu Eiszapfen werden, die der gewünschten Flugbahn folgen. Solange sie aber immateriell sind, kann z.B. ein Druide sie nicht mit seinen Kontrollzaubern beeinflussen.

Aus diesem Grunde wirkt ein nichtmagischer Rüstungsschutz nur dann, wenn er gleichzeitig Kälte isolierend ist. Dies ist bei dicker Kleidung oder wattierten Waffenröcken automatisch der Fall, bei Metallrüstungen dagegen oft nicht – es gibt zwar Winterschutz für Metallrüstungen, aber dieser wird nur angelegt wenn es wirklich kalt ist – sonst würde man in der Metallrüstung einen Hitzeschlag kriegen.

Der Einsatz dieses Spruches in einem überraschenden Kampf ist durch die lange Zauberdauer fast unmöglich. Er kann in so einem Fall fast nur unter der Wirkung beschleunigender Magie abgeschlossen werden. Wenn man dagegen einen Kampf erwartet, dann ist dieser Zauberspruch einer der effektivsten Zauber als Vorbereitung.

ELEMENTAR FINDEN

(Magie I, 100m, 20 IP) **BES I**

Mit diesem Zauberspruch kann man versuchen, die Energieformen eines Elementarwesens zu finden. Der Zauberer kann dabei die Art der Elementarmagie angeben (z.B. Wasser, Feuer) oder aber allgemein nach jeder Form elementarer Magie suchen. Die Wirkungsdauer beträgt MW Minuten. Der Zauberspruch findet dabei jede Form von reiner Elementarmagie. Dies sind sowohl die Elementarzauber der Druiden als auch die verschiedenen Elementargeister und Elementarwesen.

Hinweis: Allgemein bekannt sind die primären Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser. Auf diese Elemente wirkt dieser Zauberspruch auch hauptsächlich. Weitgehend unbekannt (und in den Grundregeln noch nicht behandelt) ist aber die Tatsache, dass es noch 8 Sekundäre Elemente gibt. Diese Elemente können mit diesem Zauber nur gezielt und nicht allgemein gefunden werden, d.h. ohne Informationen zu der Art dieser sekundären Elemente können die entsprechenden Magieformen auch nicht gesucht werden.





ELEMENTAR RUFEN

(Magie III, 5 Minuten) **BES III**

Dieser Spruch ruft einen Elementar herbei, der dem Zauberer solange dient, bis dieser ihn entlässt. Dies geschieht automatisch nach spätestens MW Stunden. Danach bleibt das Elementarwesen aber noch für einige Zeit unkontrollierbar in der Nähe. Die genaue Zeitspanne hängt davon ab, wie stark sich das Wesen an Avarion bindet bzw. wann er zur Erholung in seine Heimat zurückkehren muss. Üblicherweise ist die Zeitspanne 2-3 mal so lange wie die Zeitspanne die der Elementar dem Zauberer zu dienen war, aber es gibt viele Ausnahmen.. Ein Teil der Elementare hat übrigens einen etwas seltsamen Humor, weshalb viele Zauberer die Elementare so selten wie möglich in ihrer Nähe haben möchten.

Die (Elementar-) Art des gerufenen Elementars kann der Zauberer selber festlegen. Solange keine speziellere Einschränkung stattfindet, kann jedes Elementarwesen (oder jede Summe von Elementarwesen) bis zur Stufe MW/2 erscheinen. Will der Zauberer dagegen ein bestimmtes Elementarwesen beschwören (z.B. wegen der besonderen Fähigkeiten), dann benötigt er noch einen Glückswurf ob ein Wesen der gewünschten Form in der Reichweite des Rufes ist. Dieser Glückswurf ist ein einfacher 1W20, dessen Ergebnis gleich oder höher der doppelten Stufe des gewünschten Elementarwesens sein muss.

Da die Elementare nach der Beendigung ihrer Aufgabe einige Zeit unkontrolliert in der Nähe bleiben darf dieser Zauber in den meisten Städten nur in versiegelten Räumen stattfinden, damit die Elementare nicht anschließend auf die restliche Stadtbevölkerung losgehen. Manchmal sind die Gesetze so weit offen, dass erst die Entlassung des Elementarwesens in gesicherten Räumen erfolgen muss – unabhängig davon reagieren einige Elementarwesen mit besonders üblen Scherzen, wenn sie feststellen das sie sich nach ihrem Dienst nicht beliebig auf Avarion umschauen können.

ENTGIFTEN

(Magie I, 1e; 20 IP) **HEI I, PAL I**

Mit diesem Spruch kann ein Gift unschädlich gemacht werden, nicht jedoch der Schaden eines bereits wirkenden Giftes aufgehoben werden. Der Spruch wird auf ein Objekt oder auch auf 1 Quadratmeter Fläche gelegt und wirkt auf alle dort vorhandenen Gifte. Es geht nicht mehrere Objekte auf der Fläche zu beeinflussen, wohl aber zählt die Luft darüber zum Wirkungsbereich.

Der Spruch reduziert die Giftstufe aller gasförmigen oder magischen Gifte um MW/15, die Giftstufe aller anderen Gifte um MW/3 Stufen. Sofern bei einem Gift nicht anders angegeben entspricht jeweils 1W6 einer Giftstufe, d.h. bei einem 4W6-Gift würde man von einem Gift der 4. Stufe sprechen.

Wenn jetzt also auf einem Gegenstand ein normaler 5W6-Gift liegt und das *ENTGIFTEN* auf diesen Gegenstand einen MW 14 hat, dann werden 14/3 gleich 4 Giftstufen abgezogen. Diejenigen die den Gegenstand anschließend berühren kommen also noch in Kontakt mit einem 1W6-Gift.

ERDKONTROLLE

(Magie I, Z; 10 IP) **DRU I**

Mit diesem Spruch kann der Zauberer das Element 'Erde' begrenzt beeinflussen. Sofern er die Proben auf *Formung* schafft kann er nur durch Konzentration Erde beliebig formen, erscheinen oder verschwinden lassen und verändern. Die Wirkungsdauer beträgt bei diesem Zauber MW/2 Minuten und in dieser Zeit gibt es einen Bonus MW/5 auf *Formung*.

Wichtig ist der reine oder fast reine Zustand der Erde; selbst Fels ist nur ershwert zu kontrollieren (Malus -10 auf die *Formung*-Proben).

ERINNERUNG

(Magie I, B, 30 IP) **GEL I**

Dieser Zauberspruch ist eine verbesserte Form von *GEDANKEN BINDEN*. Er kann jede Erinnerung an ein Erlebnis oder eine Situation erneut bewusst machen, auch ohne dass diese Erinnerung vorher gebunden wurde. Allerdings gilt dies nur für Erinnerungen, d.h. Gedankengänge können damit nur dann erinnert werden, wenn man sich damals einige Zeit mit den Gedankengängen beschäftigt hat. Dies ist der eine Punkt wo *GEDANKEN BINDEN* immer noch besser ist.

Abgesehen von den üblichen Einsatzbereichen wie Kartenrekonstruktionen oder Berichten haben die **Gelehrten** noch einen weiteren Einsatz für diesen Zauber. Ein Teil der Ausbildung jedes **Gelehrten** besteht darin, sich im Laufe der Ausbildungsjahre durch eine mehr oder weniger große Bibliothek zu lesen. Viele dieser Bücher behandeln dann Wissensgebiete die der **Gelehrte** nicht speziell studiert hat und die *ERINNERUNG* soll speziell dieses Wissen wieder wach rufen.

Aus diesem Grunde kann der Gelehrte die *ERINNERUNG* zur Lösung jeder akademischen Aufgabe als Ersatz für die jeweilige Fertigkeit nehmen. In diesem Falle wird das so behandelt als ob der Zauberer die fehlende Fertigkeit mit einem PE von MW/2 geworfen hat. Bedingung dafür ist aber, das er in seiner Ausbildungszeit von diesem Wissensgebiet gelesen hat. D.h. wenn der Spielleiter entscheidet das Themengebiet zu selten ist um in einer normalen Bibliothek behandelt zu werden, dann wird selbst die beste *ERINNERUNG* keine Lösung finden.

Wie beim Gedanken binden hält die Wirkung des Zaubers solange an wie sich der Zauberer auf nichts anderes als die Erinnerung konzentriert. In dieser Zeit kann er problemlos die Erinnerung bis ins kleinste Detail beschreiben, aber er kann keinerlei andere Aktion machen.

ESSENZ SEHEN

(Magie I, Z; 30 IP) **BES I, BLM I, MAG I**

Jedes Lebewesen hat eine Essenz, einen Kern seiner Lebenskraft der es vollständig beschreibt. Diese Essenz beschreibt seine Form und seine Anlagen, wird aber auch durch das Leben und die Erfahrungen geformt und verändert.

Die Essenz zeigt immer die wahre Natur des Wesens, unabhängig von den auf ihm liegenden Zaubern oder Verkleidungen und Verwandlungen. Im Falle von magisch begabten Wesen und Zauberern fließt ein Abbild dieser Essenz auch immer in die eingesetzten Zaubersprüche und macht diese so eindeutig kenntlich (sofern nicht mit speziellen Magien dieses Essenz-Abbild verhindert wird).

Mit diesem Zauberspruch kann ein Zauberer die Essenz eines Wesens sehen. In begrenzter Form kann man dadurch auch Unsichtbare entdecken oder im Dunkeln zumindest die Aura von Lebewesen erkennen. Aus der Essenz kann der Zauberer auch den Schwerpunkt der Erfahrungen und die Art der Magie erkennen, die das Wesen beherrscht. Dies ist aber keine Angabe der Charakterklasse, da viele Zauber von mehreren Gilden gelehrt werden und man auch nicht zwischen Gilden- und Fremdzauber unterscheiden kann.

Dabei kann der Zauberer zwischen Essenzen unterscheiden, die er sich vorher schon gemerkt hat. Dies erfordert sowohl beim Merken als auch beim Erinnern eine normale Intelligenzprobe. Da diese Essenz die magische Identität des Wesens bildet, kann man sie auch in den von dem Wesen erzeugten Zaubern identifizieren. Dies ist allerdings schwieriger und erfordert Intelligenzproben auf 25.

Der Spruch hat eine Wirkungsdauer von MW Minuten. Da die leuchtende Essenz der Wesen die normale Sicht überlagert, können in dieser Zeit normale *Sinnes*-Proben einen Malus von bis zu -10





nach SL-Entscheidung erhalten.

FEUERLANZE

(Magie III 40e; 25 IP)

MAG III

Dieser Spruch produziert einen Flammenstrahl. Dieser Flammenstrahl ergibt 4 Angriffe, die nacheinander (Zeitabstand 2 IP) auf die gewählten Ziele gehen. Jeder Angriff ergibt einen Schaden von je (MW/2) W6 LP und AP pro Ziel (z.B. bei MW 17 ist das 8W6) und kann einzeln abgewehrt (*Magieabwehr* gegen MW) oder ausgewichen (*PW* gegen den MW) werden. Eine erfolgreiche Abwehr gilt dabei nur für einen Angriff, die anderen müssen getrennt abgewehrt werden. Jede nicht brennbare Rüstung zählt dabei mit vollem RS, alle brennbaren Rüstungen mit halbem RS.

Dieser Zauberspruch ist sehr mächtig, erfordert aber auch eine relativ lange Vorbereitungszeit. Ein Zauberer der diesen Spruch versucht sollte deshalb von seinen Kameraden geschützt werden.

FRIEDEN

(Magie IV, Radius um Z; 10 IP)

HEI IV

Dieser Zauberspruch ist einer der mächtigsten Sprüche überhaupt, da er in einem Bereich um den **Heiler** jeden Kampf beendet und auch noch weitere Auswirkungen hat.

Die hauptsächliche Wirkung liegt in einem Radius von 10*MW Metern um den Zauberer, wobei der Zauberer dieses Gebiet aber nach Wunsch beliebig begrenzen kann – nicht nur nach Entfernung, sondern auch von der beeinflussten Fläche her. Innerhalb dieses Bereiches erzwingt eine limitierte Form einer Geisteskontrolle ein sofortiges Ende praktisch aller Kämpfe.

Wenn ein betroffenes Lebewesen den Kampf sucht, dann bleibt es in dieser Zeit mehr oder weniger stupide stehen. Wenn das Wesen dagegen hauptsächlich fliehen will, dann setzt sich dieser Instinkt durch und es drängt sich an den erstarrten Kämpfern vorbei.

Alle nicht direkt in Kämpfen verwickelten Lebewesen erhalten durch den Druck des Friedens eine -5 sowohl auf die **Initiative** als auch auf **Willenskraft**- und **Intelligenz**-Proben. Dies ist auch der Grund weshalb die meisten **Heiler** diesen Zauber auf ihren Sichtbereich begrenzen – gerade in einer Stadt gibt es viele Möglichkeiten wie sonst durch den plötzlichen Druck Unfälle entstehen können.

Animierte Gegenstände, Untote und sonstige nicht lebende Kampfteilnehmer werden von dieser geistigen Kontrolle nicht direkt betroffen. Allerdings werden auch sie die Abzüge auf **Initiative** und sonstige Proben erhalten. Im Gegensatz zu Lebewesen können sie zwar noch angreifen, aber sie erhalten den Abzug -5 auch auf Ihre **Angriffs**-Proben – aber auch unter diesem Zauberspruch sind **Paraden** und Reflexe zur Verteidigung unbehindert möglich, jeder Angegriffene kann sich ohne Probleme verteidigen. Nur eigene Aktionen sind behindert.

Dazu kommt noch das dieser Zauber auf alle Untoten (im Gegensatz zu animierten Gegenständen) wie ein **UNTOTE VERTREIBEN** wirkt. Allerdings ist dieser Nebeneffekt nur (wie der normale Zauberspruch) ein Effekt der Magiestufe I.

In der näheren Umgebung des Zauberers (Radius MW Meter) stoppt dieser Spruch außerdem auch alle Blutungen, d.h. Lebewesen mit weniger als 0 LP verlieren in der Wirkungsdauer keine weiteren **Lebenspunkte**. Sollten Sie aber nicht versorgt werden, dann setzt dieser Verlust mit dem Ende der Wirkungsdauer von MW Minuten erneut wieder ein.

Auf jeden Versuch der *Magieabwehr* gegen diesen Zauber wirkt auch der -5 Abzug des geistigen Drucks, unabhängig davon ob man den **Heiler** vorher zaubern sieht oder sich erst nach Eintreten der Wirkung dagegen stemmen will.

GEISTER RUFEN

(Magie I, Z; 30 Minuten) **BES I, HEX I**

Dieser Spruch ruft den Geist eines Toten, der an dieser Stelle gestorben ist oder dessen Leiche hier liegt. Mit speziellen Ritualen kann man einen Geist auch rufen, wenn man nur einen persönlichen Gegenstand hat.

Der Geist darf nicht länger als 5*MW Jahre tot sein und antwortet auf Fragen je nach ihrer Mentalität mit der Wahrheit, einem Rätsel oder Lügen. Die Wirkungsdauer des Spruches beträgt lediglich 5*MW Minuten und er kann nur einmal pro Monat auf einen bestimmten Geist gezaubert werden.

Der SL braucht nicht für jeden Toten eine Geschichte zurechtzulegen, denn wenn die Spieler auf gut Glück einen Toten befragen, so ist dieser entweder länger tot als 5*MW Jahre und erscheint nicht mehr, ein ungebildeter Bauer, der versehentlich in die Höhle stolperte oder ein einfacher Abenteurer, der hier direkt am ersten Hindernis scheiterte.

GEISTESKONTROLLE

(Magie II, Z; Ritual 3 Std.; 50GM + spezifische Zutaten)

HEXg II, HEXs II

Dieser Zauberspruch kann dem Zauberer die Kontrolle über den Geist und den Willen seines Opfers geben. Dieses Opfer muss er aber während des Zaubers irgendwie fokussieren können. Dazu ist entweder die Anwesenheit des Opfers im Ritualkreis oder ein Sinnbild seiner Essenz notwendig. Dieses Sinnbild kann unter anderem aus einem Haar und einem Fingernagel des Opfers geschaffen werden.

Allerdings muss dieser Zauberspruch nicht unbedingt auf Zwang beruhen, denn für die ersten zwei Anwendungsgebiete wird dieser Zauberspruch unter Freunden oder Gruppenmitgliedern auch schon mal freiwillig genutzt.

Mit diesem Zauber erhält der Zauberer einen Bonus +MW/4 auf die *Formung*. Anschließend muss ihm für jeden Anwendungsversuch eine je nach Ziel unterschiedlich hohe Probe gelingen.

Die einfachste Anwendung ist die Geistesbeobachtung. Der Zauberer kann bei einer Formung von mindestens 15 für eine Dauer von MW Minuten jeden Gedanken des Zieles lesen und auch durch dessen Augen sehen bzw. Ohren hören. Eine Abwehr ist nur möglich wenn das Ziel davon weiß oder so etwas vermutet. In einem solchen Fall muss die *Formung* höher liegen als eine **Intelligenz**probe, wobei diese Proben alle 5 Minuten wiederholt werden müssen. Der Vorteil einer freiwilligen Geisteskontrolle z.B. bei der Untersuchung einer Falle oder ähnlichem ist aber auch klar.

Die zweite Anwendung ist es, einen Gedanken in den Geist des Zieles einzugeben. Je nach Art des Gedankens kann es dem Ziel dabei auffallen das es nicht selber auf diese Idee gekommen ist. Dies kann mit einer *Psychologie* erschwert werden, aber man kann es genauso gut bei einer freiwilligen **GEISTESKONTROLLE** als geheime Kommunikation nutzen. Pro Gedankengang ist eine *Formung*-Probe auf 20 notwendig.

Die dritte Anwendungsmöglichkeit wird aber fast nie freiwillig akzeptiert. Diese Variante besteht darin das Ziel zu einer bestimmten Handlung zu zwingen, indem die eingegebenen Gedanken stärker werden als der Wille des Ziels. Dies erfordert pro Handlung eine *Formung*-Probe gegen die **Willenskraft**. Wenn die gewünschte Handlung dem Opfer normal erscheint, dann kann sie dies je nach SL-Entscheidung auch für normal halten und einen Malus auf die **Willenskraft** erhalten. Bei einer gegen die Moral oder den Willen des Opfers gerichteten Handlung gibt es dagegen oft einen Bonus auf **Wi**.

Als vierte Möglichkeit der **GEISTESKONTROLLE** besteht die Option, eine Erinnerung aus dem Gedächtnis zu löschen. Dies





ist öfter notwendig als man denkt, da sich das Opfer auch bei einer gezwungenen Handlung anschließend an alles erinnern kann. Wenn die Erinnerung gelöscht werden soll, dann muss das Ergebnis der *Formung* höher sein als eine Probe auf den doppelten **Intelligenzwert**. Wenn das Opfer freiwillig eine schlechte Erinnerung loswerden will, dann entfällt zwar der Wurf, aber die *Formung* muss immer noch höher sein als die doppelte **Intelligenz**. Andernfalls bleiben Lücken und Bruchstücke zurück, die später die Erinnerung wieder erscheinen lassen können.

Eine *Magieabwehr* gegen diesen Zauber erfordert es, das man den Verursacher der **GEISTESKONTROLLE** kennt und sich auf ihn zur *Magieabwehr* konzentrieren kann. Ohne ein solches Ziel ist eine *Magieabwehr* gegen diesen Zauber nur mit einem Malus -10 möglich. Allerdings kann der Zauber auch ohne eine solche Information über **ZAUBER BRECHEN** aufgehoben werden.

GIFT

(Magie I, B; 10 IP)

HEXs I

Mit diesem Spruch kann ein Gegenstand mit einem beliebigen Gift versehen werden. Wenn dieses Gift spezielle Wirkungen haben soll, dann ist zusätzlich zu dem Spruch auch die Verwendung einer passenden Zutat notwendig.

Ansonsten erzeugt dieser Zauber ein Schadensgift für MW/3 Giftstufen. Der Zauberer legt fest ob es sich um eine Portion mit voller Wirkung handelt oder um mehrere Portionen von zusammen MW/3 Giftstufen.

Das Gift bleibt für MW Minuten oder bis zur Anwendung existent und kann im Gegensatz zu einem normalen Waffengift nur magisch erkannt werden. Es kann auch nicht wie ein normales Gift abgewischt werden, verschwindet dafür aber nach Ablauf der Wirkungsdauer. Zur Wirkung muss es in eine Wunde geraten, weshalb dieser Zauber auch üblicherweise auf Waffen gesprochen wird.

GILDENKONTAKT

(Magie I, Z; 5 Minuten)

BES I, BLM I, DRU I, ERZ I, HEI I, HEX I, MAG I

Dieser Zauber erfordert eine große und gut organisierte Gilde mit einem Netzwerk von Gildeleitern in Rufbereitschaft. Wird er von einer fremden Gilde gelernt, dann muss man sich den Regeln dieser fremden Gilde unterwerfen.

In vielen Ebenen Avarions befinden sich stets von allen entsprechend organisierten Gilden je zwei bis drei Gildeleiter in Bereitschaft, um auf einen **GILDENKONTAKT** zu reagieren.

Der Zauberer schafft mit diesem Zauberspruch einen geistigen Kontakt zu einem dieser Gildeleiter, der ihm dann nach mehr oder weniger langen Verhandlungen über diese Verbindung mit Rat, **MP** oder gar zusätzlichen Zaubersprüchen zur einmaligen Verwendung ausstatten kann. Da dieser Bereitschaftsdienst einen enormen Aufwand bedeutet, darf er nur in wichtigen Fällen verwendet werden und die Benutzer müssen ihrer Gilde dafür eine Aufwandsentschädigung leisten, die von Ort zu Ort wechselt.

Ein Zauberer, der häufiger unnötig die Verbindungen beansprucht, muss mit einem Ausschluss aus dem Verbindungsnetz rechnen. Das Gespräch mit dem Gildeleiter muss inklusive Wartezeit (bei mehr Anfragen als Meistern in Bereitschaft) innerhalb der MW Minuten Zauberdauer abgeschlossen werden.

Ein wartender Zauberer muss den Spruch in dieser Zeit weiterhin kontrollieren und kann keine weiteren Handlungen ausführen oder er muss den Spruch verfallen lassen.

GROÙE HEILUNG

(Magie III, B, 10 Minuten) **HEI III**

Dies hier ist der mächtigste Zauberspruch der **Heiler**. Neben der normalen Heilung von je MW **AP**, **LP** und **MP** wird auch auf jeden Fall ein **schwerer Schaden** geheilt, sofern ein solcher vorhanden ist. Wenn mehr als ein **schwerer Schaden** vorhanden ist, dann werden insgesamt MW/12 **Schäden** geheilt.

Jeder nicht angebohrte Fehler, aber auch jede Narbe und die Ergebnisse schwerer Treffer aus dem Kampfkapitel zählen jeweils als einer oder mehr **schwere Schäden**. Dabei können **Schäden** nicht teilweise geheilt werden. So zählt z.B. ein abgeschlagener Arm als drei **Schäden** und kann deshalb nur geheilt werden, wenn dieser Zauber einmal mit einem MW von mindestens 36 zur gleichzeitigen Heilung von drei **schweren Schäden** gezaubert wird.

Ein angebohrter Fehler zählt dabei als doppelt so viele Schäden wie wenn der Fehler durch einen Unfall verursacht wurde. Wenn also z.B. ein Charakter durch einen Unfall blind wurde, dann ist dies ein einfacher **Schaden**. Wenn die Blindheit seit der Geburt besteht dagegen ein **doppelter Schaden**. Genauso ist ein schon bei der Geburt fehlender Arm (Missbildung) ein **sechsfacher Schaden** und deshalb so gut wie gar nicht zu heilen.

GROÙES OPFER

(Magie II, Ritual) **HEXg II, HEXs II**

Dies ist der stärkste der verschiedenen **OPFER**-Zauber (**BLUTOPFER**, **OPFER** und **GROÙES OPFER**). Der einzige Unterschied zum normalen **OPFER** besteht hierbei darin, dass mit diesem Zauber auch aufwendigere Rituale abgehalten und stärkere Dämonen gerufen werden können.

Bei einem **OPFER** kann der Dämon im Gegensatz zur Beschwörung Avarion aber nicht vollständig betreten und es können im Wesentlichen nur Verhandlungen über den Tausch der Opfergegenstände gegen andere Gegenleistungen (Wissen, magische Gegenstände, Dienste) durchgeführt werden.

Solange das Opferritual sich nur um verschiedene Gegenstände oder Tiere handelt wird es von den meisten Leuten ignoriert. Etwas anderes ist dagegen wenn im Rahmen eines **GROÙEN OPFERS** eine Seelenopferung durchgeführt wird.

Wenn ein intelligentes und beseeltes Wesen einem Dämon geopfert wird, dann wird diese Seele vollständig zerstört und kann nicht mehr wiedergeboren werden. Neben den gewünschten Gegenleistungen hat dies aber auch noch eine andere Auswirkung: Jede Person, die sich an einem Seelenopfer beteiligt hat ab diesem Moment für alle Zeiten eine so genannte Opferraura.

Diese Opferraura verbreitet eine Art geistigen Gestank. Ungeschultes einfaches Volk kann dies normalerweise nicht unterscheiden und hält dies für einen normalen körperlichen Gestank als wenn man ein verwesendes Tier mit sich trägt – allerdings können kein Bad und kein Parfüm diesen Gestank unterbrechen.

Ein magisch geschulter Charakter kann allerdings sofort erkennen das dieser Gestank von einer geistigen Aura kommt – und da es nur sehr wenige Möglichkeiten gibt an eine solche Aura zu kommen kann ein solcher Charakter auch einfach erkennen, dass sich die fragwürdige Person an einem Seelenopfer beteiligt hat. Dies führt in der Regel mindestens zur Ausweisung, oft gleich zur Inhaftierung oder Tötung der fragwürdigen Person.

Die bloße Anwesenheit bei einem Seelenopfer ist übrigens nicht ausreichend um eine solche Aura zu erhalten, man muss größere Handreichungen während des Rituals gemacht haben.



Zaubersprüche

AVARION
MZ-26

GROßES SIEGEL

(Magie III, Objekt, Fläche oder Durchgang, 10 Min)

BLM III, HEXw III, MAG III

Das *GROßE SIEGEL* kann auf jeden Behälter und jede Tür/Durchgang gelegt werden, aber auch auf eine Bodenfläche oder in die Luft. Auf einem Behälter wird es durch Öffnen, auf dem Boden und in der Luft durch Berührung bzw. Passieren ausgelöst. Es entsteht ein *SIEGEL* der Stufe MW.

HEXENAUGE

(Magie I, Z, 30 Sekunden) **HEX I**

Für diesen Zauberspruch muss sich der Zauberer einen Tropfen Dämonenblut ins Auge träufeln und dann den Zauber erfolgreich durchführen. Das Ergebnis ist eine schärfere Sicht (Bonus +MW/5 auf entsprechende Sinnesproben) sowie die Möglichkeit das persönliche Siegel eines Dämonen oder einer Person mit Opferraum in seinen Sprüchen sowie bei ihm selber zu sehen. Die Wirkungsdauer dieses Zaubers liegt bei MW Stunden.



HEXENFEUER

(Magie II, 50m, 15 IP) **HEXg II, HEXs**

II

Das Hexenfeuer ist ein mächtiger Kampfzauber gegen ein Ziel. Für diesen Zauberspruch muss man je einen Tropfen Dämonenblut auf jeder Fingerspitze der rechten Hand auftragen. Wenn man den Zauber ausspricht und dabei die Fingerspitzen der auf das Ziel gerichteten Hand zusammenführt, geht sowohl das Dämonenblut als auch das Ziel in schwarzen Flammen auf. Die Zauberdauer geht dabei davon aus, dass man eine Phiole mit dem Dämonenblut zum benetzen der Finger bereit hält – andernfalls muss man diese erst noch in die Hand nehmen.

Die Flammen verursachen beim Hexer lediglich einen Schaden von 3 LP, das Ziel brennt dagegen für je 3*MW AP, LP und MP. Es gelten die normalen Regeln der *Magieabwehr*.

HEXENFLUCH

(Magie I, Z, 2 Minuten) **HEXs I**

Dieser Hexenzauber ist ein Kampfzauber den man lange in Reserve halten kann. Er wird normalerweise vor einem Kampf gezaubert und kann dann jederzeit eingesetzt werden – bis maximal MW Stunden nach dem Zaubervorgang, dann erlischt die Magie.

Während des Zaubervorgangs schluckt der Zauberer so viele Tropfen Dämonenblut wie er plant oder schätzt den Fluch zu benötigen. Der Spruch kann erneuert werden, wenn alle Tropfen aufgebraucht sind – allerdings können pro Anwendung höchstens MW/4 Flüche eingesetzt werden. Hat man mehr Dämonenblut geschluckt als in dieser Zeit benötigt, so verfallen die überzähligen Tropfen (nicht aber ihre korrumpierende Wirkung).

Für jeden geschluckten Tropfen Dämonenblut kann der Zauberer dann einmal den *HEXENFLUCH* auf ein Ziel aussprechen. Im Kampf ist dies eine Aktion von 3 IP. Dieses Ziel muss in der Lage sein den Fluch zu hören – allerdings reicht das auch unbewusst, d.h. wenn das Ziel in Rufreichweite (20m) ist und hören kann, dann wird es selbst im Schlaf betroffen.

Die Wirkung des Fluches entspricht dem *SCHMERZ*, d.h. das Ziel muss seine aktuelle bzw. nächste Probe mit einem Malus von MW/5 ablegen (es gilt der Wert des Zaubervorgangs, den man sich natürlich merken muss) und verliert 1W6+2 AP (immer neu würfeln). Jeder einzelne Fluch kann mit einer *Magieabwehr* auf den MW gebrochen werden. Im Unterschied zu *SCHMERZ* ist lediglich die Reichweite auf die hier angegebene Rufreichweite vergrößert. Außerdem ist dieser Zauber natürlich effektiver, da er einen mehrfachen Einsatz ohne zusätzliche Proben ermöglicht.

HAGEL

(Magie I, 100m, 10 IP)

Der *HAGEL* ist ein Kampfzauber, der nur im Freien funktioniert. In Gebäuden oder unterirdisch versagt dieser Spruch automatisch.

Wenn der Zauberspruch aktiv wird benennt der Zauberer eine Fläche von bis zu MW/10 Metern Radius, über der der *HAGEL* niedergeht. Alle auf dieser Fläche stehenden Personen müssen sich gegen je einen Hagelangriff mit den Werten *Angriff* +10, Schaden MW/2 LP und AP verteidigen. Jede Person kann nur einmal angegriffen werden und Rüstungsschutz sowie *Parade* gelten ganz normal. Der Zauberer kann entscheiden ob er einen Hagelangriff für alle oder für jede Person getrennt würfeln will.

Der Hagel ist magisch erzeugt und teilweise gerichtet, aber er ist ein natürliches Phänomen. Eine erfolgreiche *Magieabwehr* gegen den MW dieses Zaubers kann deshalb lediglich die Konzentrierung der Hagelkörner auf das Ziel aufheben und so den Schaden eines erfolgreichen Angriffes halbieren – nicht aber den Angriff selber aufheben.

HEILUNG

(Magie II, B; 5 Minuten) **HEI II**

Dieser Spruch dient der Heilung ohne Nachteile für den Zauberer oder das Zielwesen. Der Spruch addiert je MW/2 LP, AP und MP zur Zielperson, aber nur bis zu den jeweiligen Maximalwerten.





HEXENHERZ

(Magie III, B, 5 Minuten) **HEXs III**

Für diesen Zauberspruch benötigt man 13 Tropfen Dämonenblut, mit denen man während des Zauberspruches ein dämonisches Symbol auf die Haut direkt über dem Herzen zeichnet. Dies ist übrigens einer der wenigen *HEXEN*zauber die nicht nur auf den Zauberer selber wirken, sondern auch auf andere Personen gelegt werden können. Die Korruption wirkt dann allerdings auch auf den Träger. Solange der Spruch aber nicht monatelang immer wieder getragen wird sollte das keine Auswirkungen haben (für einen **Hexer** ist das was anderes, wenn er in der *Zeit* auch massiv weitere *HEXEN*zauber einsetzt) Solange dieses Symbol nicht abgewaschen wird (höchstens aber MW Tage) hat der Träger mehrere Vorteile. Ein Teil dieser Vorteile wirkt automatisch, aber einige erfordern auch dass das Symbol gesehen wird. Allerdings sollte man diesen Zauber nicht unbedingt offen in einer Stadt zeigen, da man dann sehr schnell als Hexer im Gefängnis landet.

Eine der Hauptfunktionen des Hexenherzens ist eine Stärkung der **Willenskraft** für geistige Duelle. Der Träger erhält einen Bonus von +MW/3 auf alle entsprechenden Proben (auch Zauberproben), insbesondere auch für *GEISTESKONTROLLE*, *DÄMONEN BINDEN* und *DÄMONEN BANNEN*. Der Bonus gilt nicht für allgemeine **Wi**-Proben, wohl aber wenn irgendein **Wi**-Duell stattfindet. Dies gilt auch für nichtmagische Duelle.

Auch alle anderen Zaubersprüche (ohne geistige Duelle) werden verstärkt, aber in einem geringeren Maße. Alle Zaubersprüche die nicht den oben genannten Bonus erhalten, kriegen stattdessen einen Bonus +MW/6 auf die *Zauberprobe*.

Für alle weiteren Vorteile des *HEXENHERZENS* muss das Ziel das dämonische Symbol sehen können. Zum einen wirkt dieses Symbol dann wie eine schwache Form eines Bannes auf jede Form von Untote und Dämonen. Dieser schwache Bann vertreibt die Wesen nicht, kann aber verhindern dass sie den Träger angreifen. Für jedes Wesen wird einmal mit 1W20 gewürfelt. Wenn das Ergebnis doppelt so hoch ist wie die jeweilige Stufe des Dämons/Untotens, dann kann dieser den Träger des *HEXENHERZENS* nicht angreifen und wird auch beiseite treten.

Der letzte Vorteil wird von vielen Hexern mit gemischten Gefühlen betrachtet, da er schwer greifbar und einzuschätzen ist. Für einen hohen Dämon zählt der Träger eines *HEXENHERZENS* als gezeichnet und in dämonische Kreise initiiert. Dies führt zu Vorteilen in Verhandlungen, aber leider hat man noch nicht vollständig ermitteln können wie die Gesetze der Dämonenreiche zur Initiation aussehen. Fest steht das man mit dieser Initiation zwar eine Reihe von Rechten erhält und unter anderem geschützt ist wenn der Dämon den Träger für ein paar Stunden in seine Welt einlädt. Gleichzeitig unterliegt man aber auch der Dämonenetikette und hat in diesem Zusammenhang auch ein paar (unbekannte) Pflichten.

Einige Hexergilden versuchen diese Regeln zu erforschen und man sollte mit einer dieser Gilden sprechen, bevor man als Träger eines *HEXENHERZENS* eine Einladung in die Dämonenreiche annimmt.

HEXENKLAUE

(Magie I, B, 20 IP) **HEXs I**

Mit 5 Tropfen Dämonenblut zeichnet man bei diesem Zauber ein schwarzmagisches Symbol auf den Handrücken der Waffenhand des gewünschten Trägers. Diese Hand verwandelt sich dann für 5*MW Minuten in eine Klaue. Die Klaue kann zwar noch greifen und tragen, aber keine Waffe mehr vernünftig halten. Der Träger der *HEXENKLAUE* ist damit auf den *Waffenlosen Kampf* beschränkt. Allerdings sondert die Klaue ein ätzendes Gift ab, das im Kampf zusätzlichen Schaden und weitere Effekte verursacht. Der

Grundscha den der Klaue ist 1W6+5 oder +2 auf den Schaden des *waffenlosen Kampfstils* (nach Wahl des Kämpfers). Wenn dieser Angriff bei dem Ziel auch nur einen **LP** Schaden verursacht, dann wirkt zusätzlich das Gift mit einer Giftstufe von MW/10 (jede Giftstufe bedeutet 1W6 **LP** und **AP** Schaden).

Zusätzlich beschädigt die ätzende Giftwirkung (mit der man übrigens in fast allen Oberflächen auch Klauenmarkierungen einbrennen kann) die meisten Rüstungen. Dies bedeutet dass nach jeweils drei nicht parierten Treffern der *HEXENKLAUE* der Rüstungsschutz um einen Punkt gesenkt wird – egal ob diese Treffer durch die Rüstung kamen oder nicht.

HEXENSALBE VERZAUBERN

(Magie I, Ritual) **HEX I**

Mit diesem Zauberspruch kann man verschiedene magische Salben herstellen. Die genauen Zutaten und Rezepte unterscheiden sich je nach dem gewünschten Effekt, aber allen Salben wird pro Einheit ein Tropfen Dämonenblut untergemischt.

Die verschiedenen Salben und ihre Rezepte sind bei den magischen Gegenständen (Kapitel MG) aufgelistet. Im Unterschied zu normalen magischen Salben macht es bei einigen der Hexensalben einen Unterschied, ob sie normal eingerieben werden oder ob man mit ihnen Symbole auf die Haut zeichnet. Genauere Infos stehen jeweils bei den Salben.

HEXENSTÄRKE

(Magie I, B, 20 IP) **HEXg I, HEXs I**

Dieser Spruch erfordert dass je ein Tropfen Dämonenblut auf die Haut beider Oberarme und Beine geträufelt wird. Seine Wirkung ist ansonsten identisch mit dem Magie-II-Zauber *STÄRKE VERBESSERN*.

HEXENTOR

(Magie IV, Ritual, 3 Stunden) **HEXs IV**

Mit dem Hexentor öffnet der Zauberer ein Portal in die dämonischen Reiche. Er benötigt dazu etwa einen Liter (10.000 Tropfen) Dämonenblut, mit dem sowohl einige aufwendige Symbole auf dem Boden gezeichnet werden als auch Schutzsymbole auf der Haut aller Lebewesen, die dieses Tor passieren wollen.

Durch dieses Portal können Dämonen herbeigerufen werden oder Sterbliche in die Dämonenreiche reisen. Es bleibt für MW/3 Tage bestehen und kann in dieser Zeit einmal pro Stunde entweder auf ein neues Gebiet in den Dämonenreichen eingestellt werden oder aber zur Dämonenbeschwörung genutzt werden. Die Beschwörungsfunktion ist aber nur für den Kontakt mit bestimmten hohen Dämonen notwendig, solange das Tor offen ist findet man auf der anderen Seite genügend niedere Dämonen um eine Suche unnötig zu machen.

Zusammen mit dem Ritual können auch MW/3 anwesende Personen mit je einem Schutzsymbol aus Dämonenblut versehen werden. Später hinzukommende Personen können im Wirkungsbereich des Portals ebenfalls gezeichnet werden, aber dafür muss dann zusätzliches Dämonenblut verwendet werden. Die große Menge notwendigen Dämonenblutes macht diesen Zauber beim ersten mal sehr teuer, deshalb empfehlen die Hexergilden für das Portal genug Opfergaben oder andere Möglichkeiten bereit zu legen, um seine Vorräte mit Hilfe der niederen Dämonen auf der anderen Seite gleich wieder aufstocken zu können.

Glücklicherweise ist die Menge des Dämonenblutes bei diesem Zauberspruch nicht proportional zur Korruption. Diese hängt für die am Rande Beteiligten von dem für die Schutzsymbole verwendeten Blut ab und ist für den Zauberer fünfmal so hoch wie die Menge der für sein eigenes Symbol verwendeten Blutstropfen.



Mit dem *HEXENTOR*-Ritual können drei verschiedene Schutzsymbole erzeugt werden, von denen jede Person aber nur eines gleichzeitig tragen kann. Das erste dieser Symbole ist das *HEXENHERZ* (13 Tropfen), das den MW des Rituals übernimmt und nicht neu gezaubert werden muss.

Zur Funktion der anderen Symbole muss mindestens einmal das *HEXENHERZ* vorhanden sein, da sie sich auf einen Träger eines *HEXENHERZENS* beziehen und entweder „Wächter von ...“ oder „Diener von ...“ bedeuten.

Der Träger eines Wächtersymbols (7 Tropfen) wird von Dämonen grundsätzlich ignoriert. Außerdem erhält er einen Kampfbonus von +3 auf alle *Angriffe* und *Paraden*, die er im Auftrag oder zum Schutz des Trägers des Hexenherzens unternimmt. Allerdings ist sein Schutz vor der Umgebung der Dämonenreiche nicht so umfassend. Deshalb verliert er pro Stunde 2W6 LP und sollte sich bei längeren Aufenthalten gut mit Heiltränken eindecken. Der Kampfbonus gilt übrigens auch wenn er von seinem „Herrn“ in einen Wettkampf geschickt wird, auf dessen Ausgang dann gewettet wird oder für ähnliche Aufträge. Und in einem Dämonenwettstreit ist alles erlaubt was nicht verboten wurde.

Träger eines Dienersymbols (5 Tropfen) werden von den Dämonen weitgehend aber nicht vollständig ignoriert. Sie haben keine Vorteile durch das Symbol, sind aber auch vollständig vor der Umgebung geschützt. Das Problem (und der Grund für die teilweise stattfindenden Begutachtungen) liegt darin, dass für Dämonen ein Diener gleichzeitig Besitztum ist. Wenn also einer der Dämonen gerade selber Diener oder Opfer sucht, dann wird er sich diese „Diener“ anschauen und ihrem „Herren“ ein Kaufangebot machen. Übrigens sollten auch mitgeführte Opfertiere mit diesem Symbol geschützt werden – abgesehen von dem Problem der Vergiftung durch die Umgebung zählt jedes Lebewesen ohne ein derartiges Symbol als Freiwild ohne Besitzer.

Wenn man als Opfergaben nur Gegenstände mitführt, dann reicht es diese in versiegelten Kisten mit dem persönlichen Siegel des Besitzers aufzubewahren. Es gibt allerdings auch in den Dämonenreichen Diebe, nur gelten diese Diebe (sofern sie erwischt werden) ebenfalls als Freiwild außerhalb der Dämonengesetze.

ILLUSION

(Magie I, 30m ; 1 Minute) **HEI II, HEX I,**

MAG I

Der Zauber erzeugt für maximal MW/ 1 0 Stunden eine beliebige, unbewegliche Illusion von bis zu MW Kubikmetern Größe. Der Spruch umfasst erst einmal nur das Bild, d.h. Gewicht, Geruch oder auch eine genaue Reaktion auf wechselnden Wind, Licht, Schaden kann nicht vorgetäuscht werden.

Man kann allerdings eine Bewegung vortäuschen, indem man mehrere Illusionen übereinander legt und während des Zauberns festlegt, in welchen Abständen welches Bild sichtbar sein soll. Dies reduziert allerdings das Volumen der Illusion.

Beispielsweise kann man mit einem MW von 21 eine Illusion einer unbeweglichen zwei Meter hohen, 50 cm tiefen und 21 Meter langen Hecke erzeugen. Eine solche Hecke wird dem Betrachter aber nach ein paar Minuten seltsam vorkommen, da sich die Blätter nicht im Wind bewegen.

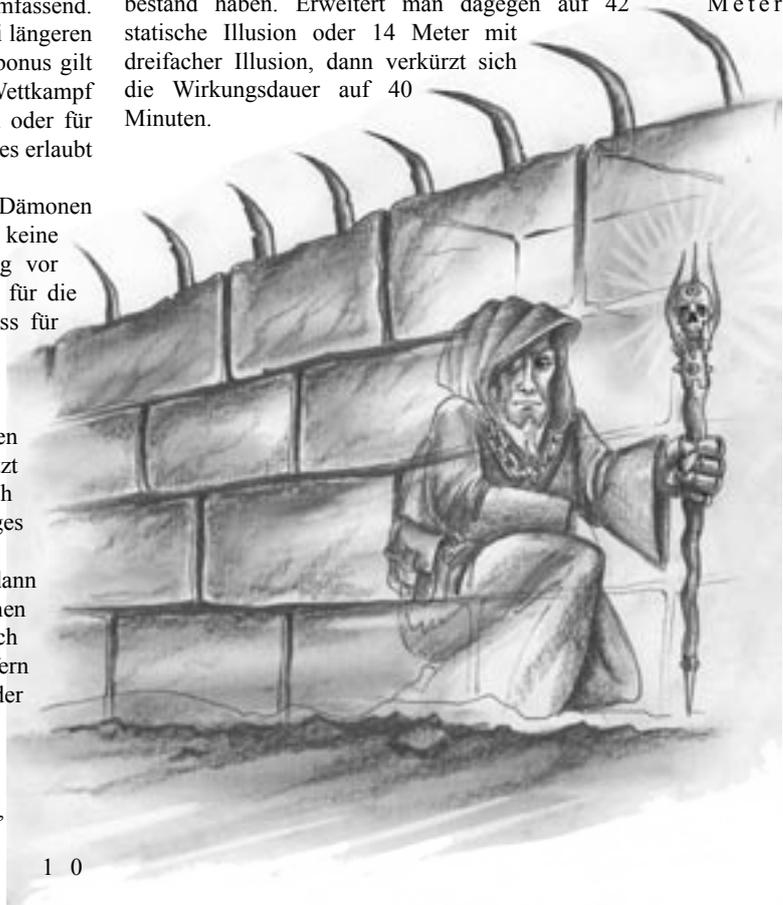
Mit demselben MW kann man aber auch drei 7 m lange Heckenillusionen erzeugen, diese übereinander legen und mit dem Zauberspruch festlegen das das Bild jede Sekunde wechseln soll. Wenn sich jetzt in den drei Heckenillusionen die Positionen der Blätter und Zweige minimal unterscheiden, dann sieht das flüchtige

Auge die erwartete Bewegung im Wind.

Komplexere Bewegungen erfordern natürlich deutlich mehr unterschiedliche Bilder, die je nach Situation auch häufiger als einmal pro Sekunde wechseln müssen. Dies reduziert dann natürlich auch das verfügbare Volumen für die Illusion.

Allerdings kann man über die Zeitdauer noch etwas an Volumen gewinnen. Wenn man die Zeitdauer auf ein Drittel abkürzt, dann kann man das doppelte Volumen mit Illusionen füllen. Umgekehrt kann man auch die Zeitdauer verdoppelt, wenn man nur ein Drittel des Volumens einsetzt.

Die Hecke aus dem Beispiel oben würde normalerweise 2 Stunden sichtbar sein. Wenn allerdings nur 7 Meter statische Hecke oder 2 Meter bewegte Hecke einsetzt, würde die Illusionshecke 4 Stunden bestand haben. Erweitert man dagegen auf 42 Meter statische Illusion oder 14 Meter mit dreifacher Illusion, dann verkürzt sich die Wirkungsdauer auf 40 Minuten.



KAMPFTAKTIK VERBESSERN

(Magie I, Z, 15 IP) **PAL I**

Dieser Zauberspruch gibt dem Benutzer Wissen und Übersicht über einen aktuellen Kampf, an dem der Benutzer gerade beteiligt ist oder den er beobachtet. Dies wird symbolisiert durch einen Bonus auf *Kampftaktik*. Jede der Proben hat während der Wirkungsdauer von 5*MW Minuten einen Bonus von +MW/5. Dieser Bonus entsteht durch eine instinktive Übersicht über das Kampfgeschehen (die übrigens auch jede Kampforientierung unnötig macht). Außerdem zählt unter der Wirkung dieses Zauberspruches die *Kampftaktik* als professionell gelernt – mit den entsprechenden Vorteilen.

Keinen Nutzen hat man dagegen, wenn man nur die Aufzeichnung oder indirekte Beschreibungen eines Kampfes analysieren will – der Zauber wirkt sich nur auf direkte Beteiligung oder Beobachtung aus.



KLEINES SIEGEL

(Magie I, 1 Objekt, 1 Min)

BES II, BLM I, HEI II, HEXw I, MAG I

Dieser Zauberspruch kann nur auf Schlösser oder Riegel an Behältern oder Türen gelegt werden. Es ist nicht möglich ihn auf ungeschützte Behälter oder Durchgänge zu legen. Das entstehende **SIEGEL** hat eine Siegelstufe von MW/5.

KONSTITUTION VERBESSERN

(Magie II, B, 25 IP)

BLM I

Mit diesem Zauberspruch kann man für MW Minuten die **Konstitution** einer Person um +MW/5 verbessern. Dies erhöht die Resistenz gegen Gifte oder Krankheiten, gibt aber auch bessere Chancen in kritischen Kämpfen.

Wenn der Zauber erst wirksam wird, nachdem das Ziel bereits aufgrund seiner Wunden bewusstlos wurde, dann kann es einmal eine zusätzliche Probe mit der neuen **Konstitution** machen, ob es wieder aufwacht. Außerdem gelten die Grenzen für schwere Schäden für diesen Kampf auf den Werten der erhöhten **Konstitution**, selbst wenn der Zauber nur einen Teil des Kampfes wirkte.

Außerdem erhält man mit diesem Zauber einmalig MW/5 **AP** zurück.

KONSTRUKTE ERSCHAFFEN

(Magie IV, Ritual) **HEXw IV**

Dies ist einer der mächtigsten Ritualzauber überhaupt, da der Zauberer mit diesem Ritual aus Metallen, Steinen, Kristallen oder anderer nicht organischer Materie künstliche Diener in jeder Form erschaffen kann.

Die genaue Form und die Möglichkeiten des jeweiligen Konstruktes werden im Ritual festgelegt, wobei die in den Gilden zu kaufenden Ritualbeschreibungen nur die Standarddiener abdecken. Wenn der Zauberer ein Konstrukt mit besonderen Eigenschaften oder gar mit einer echten Intelligenz haben will, dann muss er dies oft selber *erforschen*.

Theoretisch gibt es sogar Rituale mit denen ein Konstrukt eine Seele erhalten kann und dann als NSC/SC geführt werden kann, aber dies ist nur nach speziellen Absprachen mit dem Spielleiter möglich.

KRAFTFELDKONTROLLE

(Magie IV, 10m, 30 IP)

MAG IV

In der Wirkungszeit von 5*MW Minuten kann der Zauberer mit der *Formung* beliebige **KRAFTFELDER** erschaffen und formen. Er erhält dabei einen Bonus +MW auf die *Formung*.

KRAFTFELDER sind Lichtstrukturen beliebiger Form, die sich wie feste Gegenstände verhalten können. Der Zauberer kann damit sowohl Gegenstände für den alltäglichen Gebrauch als auch Wände, Sperrern oder Waffen und Rüstungen erschaffen.

Im Normalfall sind **KRAFTFELDER** schwach und in wechselnden Farben leuchtend sichtbar. Mit einer gelungenen *Formung* kann der Zauberer ihnen aber eine beliebige einheitliche Farbe geben und auch das Leuchten unterdrücken.

Soll ein Kraftfeld Symbole zeigen oder gar realistische Bilder erzeugen, dann wird die notwendige Probe dagegen sehr schwer. Ein Kraftfeld kann nicht unsichtbar sein, aber der Zauberer kann das Kraftfeld an den Hintergrund anpassen und so mit optischen Täuschungen arbeiten.

Der Einsatz von Kraftfeldern im Kampf ist möglich, aber nicht sehr effektiv – dazu haben die Kraftfelder eine zu geringe Stabilität. Deutlich effektiver ist der Einsatz als Werkzeug oder zur Behinderung.

Jeder mit **KRAFTFELDER** erschaffene Gegenstand oder Sperre verschwindet, wenn MW Schadenspunkte gegen das Kraftfeld

gerichtet werden. Dies ist unabhängig von der Größe der Sperre. Der Zauberer kann das Kraftfeld durchlässig machen und es so z.B. als Illusion einsetzen. Will er die Stabilität dagegen erhöhen, so ist dafür eine erneute *Formung* notwendig. Eine solche Probe kann auch ein beschädigtes Kraftfeld reparieren, da immer das höchste Ergebnis die aktuelle Stabilität festlegt. Diese Probe zur erneuten Stabilisierung dauert aber 1 Minute. Eine solche *Formung* wird die Stabilität des Kraftfeldes immer erhöhen, da das MW des Zaubers als voller Bonus auf die *Formung* zählt. Da eine solche Reparatur aber besagte eine Minute Konzentration erfordert, wird sie nur selten durchgeführt und die so geschaffenen Objekte sind im Kampf nur begrenzt nützlich.

Wenn der Zauberer einen komplexen Gegenstand, eine aufwendige Waffe (z.B. Armbrust) oder eine Rüstung etc. erzeugen will, dann muss er entweder die kompletten Baupläne vorliegen haben oder eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit bestehen.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer brechen alle **KRAFTFELDER** zusammen.

KRÄUTERMAGIE

(Magie I, B ; 10 IP)

DRU I, HEI I, WLD I

Dieser Zauber dient zum Verstärken (und Konservieren) der Wirkung eines Krautes beim Pflücken. Dazu wird er jeweils auf diejenige Person ausgesprochen, die Kräuter sammeln soll. **KRÄUTERMAGIE** ist die Vorbedingung für eine spätere Verarbeitung in einem Alchimistenlabor. Ist der Zauber ausgesprochen, so kann die betreffende Person für MW/2 Stunden magische Kräuter pflücken ohne dass diese ihre magischen Eigenschaften verlieren.

Zur genaueren Beschreibung der Wirkung ein Beispiel :

Gelbbeere, eine heilkräftige Pflanze :

- normal gepflückt, + 1 LP pro Beere.
- mit Kräutermagie gepflückt, + 5 LP pro Beere.
- nach Laborverstärkung, + 10 LP pro Beere.

Die genauen Werte für die einzelnen Kräuter und ihre Wirkungen werden vom Spielleiter in Abhängigkeit vom Zustand der Pflanze und ihrer Stärke festgelegt. Eine Möglichkeit wäre, wenn die Spieler mitten im Abenteuer einen schlecht wachsenden Gelbstrauch finden. Dort hätten normal gepflückte Beeren keine Wirkung, würden aber mit **KRÄUTERMAGIE** wenigstens noch auf + 3 LP pro Stück kommen. Pech, wenn der Heiler den Spruch für unwichtig hielt, das waren immerhin noch ca. 30 Beeren an dem Busch.

LÄHMUNG

(Magie III, 20m, 10 IP)

HEI III, HEXw II, MAG III

Dieser Zauberspruch kann bei seinen Zielen die bewusste Kontrolle über den eigenen Körper ausschalten. Je nach Variante dieses Zaubers bricht das Ziel entweder zusammen oder bleibt stocksteif in der letzten Position stehen oder liegen.

Mit dem Aussprechen dieses Zaubers erhält der Zauberer 3*MW Lähmpunkte, die er sofort auf beliebig viele Wesen innerhalb der Reichweite und seines Sichtfeldes verteilen muss. Jedes Ziel muss darauf hin eine Magieabwehr gegen die auf dieses Ziel gelegten Lähmpunkte machen.

Der Zauberer hat also die Wahl, ob er 1-2 Ziele auf jeden Fall ausschaltet oder eine größere Anzahl von Gegnern zu lähmen versucht – mit der Gefahr, dass einige die Probe schaffen werden.





LEBEN BINDEN

(Magie IV, Z; Ritual 10 Stunden) **BLM IV**

Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen großen Teil seiner Lebenskraft und Essenz an einen Gegenstand binden. Dies hat eine Reihe von Vorteilen, aber auch einige Nachteile.

Da die Lebenskraft jetzt nicht mehr im normalen Körper, sondern in einem stabilen Gegenstand (im folgenden Essenzträger genannt) liegt, erhält der Zauberer einen Bonus +10 auf die Resistenz gegen Krankheiten, nichtmagische Gifte und ähnlichem. Außerdem wird die Alterung halbiert (und die verbleibende Lebensspanne seiner Rasse so verdoppelt).

Alle sich auf die Essenz beziehenden Zaubersprüche wirken nicht mehr gegen den Körper des Zauberers, sondern gegen den Essenzträger – ist dieser nicht in Reichweite, dann versagt der entsprechende Zauber. Wenn der Zauberer selber mit der Essenz zaubern will, dann muss er den Gegenstand mit seiner Essenz mit sich führen. Da es aber nur wenige Zaubersprüche dieser Art gibt, wird die Lebensessenz häufiger in stabilen Tresoren geschützt.

Der größte Vorteil dieses Zauberspruches besteht darin, dass man durch einen erneuten Einsatz des Rituals zusammen mit einem anderen Zauberspruch diesen zweiten Zauberspruch ebenfalls an den Essenzträger binden kann.

Die Wirkungsdauer dieses zweiten Zauberspruches wird dadurch verzehnfacht und er wirkt automatisch mit allen Vorteilen auf den normalen Körper. Aufgrund der langen Ritualdauer und der Kosten für die Zutaten lohnt sich dies aber nur für Zauber, deren Wirkungsdauer auch ohne die Verlängerung bereits in Stunden gemessen werden kann.

Risikoreich aber sehr effektiv ist es, den Essenzträger nachträglich in einen magischen Gegenstand zu verwandeln. Alle auf diese Art gewählten Vorteile sind dann auch auf dem Zauberer permanent vorhanden. Wenn dies gemacht wird muss aber der Zauberer eine **Mana**-Probe bestehen, deren Zielwert von der Summe der in den Gegenstand gespeicherten Magie abhängig ist. Dies ist dieselbe Probe wie bei der *ANRUFUNG DER NATUR* und es zählt auch die Summe aller ähnlichen Aufladungen. Ein Scheitern der Probe in diesem Zauberspruch führt aber neben dem Verlust der nicht mehr abgedeckten zusätzlichen Vorteile auch zu dem permanenten Verlust von einem **Mana**-Punkt. Dies liegt daran dass die Trennung von Körper und Essenz auf solche Fehlschläge empfindlich reagiert.

Diesen ganzen Vorteilen stehen auch einige Nachteile gegenüber. Der wichtigste Nachteil ist dabei, dass die Zerstörung des Essenzträgers automatisch den Tod des Zauberers zur Folge hat.

Der zweite Nachteil besteht darin, dass jegliche Heilmagie durch die Trennung von Essenz und Körper schlechter wirken kann und effektiv halbiert wird.

Der letzte Nachteil besteht darin dass nach der Durchführung des Rituals die **Konstitution** nicht mehr gesteigert werden kann. **LP** und **AP** können noch bis zu dem Maximalwert gesteigert werden der von der aktuellen **Ko** festgelegt wird, aber **Ko**-Steigerungen zur Erhöhung dieses Maximums sind nicht mehr möglich. Steigerungen sind erst wieder möglich, wenn die Essenz in einem weiteren Ritual zurück in den Körper geführt wird – was alle Vorteile und Nachteile wieder aufhebt, nicht aber verlorene **Mana**-Punkte etc. ersetzt.

Dieses Ritual erfordert einige seltene Zutaten, die nicht in jeder Kampagne verfügbar sind. Der Spieler eines **Blutmagiers** sollte deshalb vor der Kampagne eine Rücksprache mit dem Spielleiter halten, ob dieser Gildenzauber möglich ist oder ob er durch einen anderen Zauberspruch ersetzt wird.

LEBEN ERSCHAFFEN

(Magie IV, Ritual) **DRU IV**

Dieses Zauberritual wird in Kapitel MR näher beschrieben. Es kann sowohl als normales Ritual zum Entwurf von Begleitern und neuen Tierarten benutzt werden als auch als großes Ritual für die Erschaffung einer neuen Charakterraße. Die Einzelheiten müssen mit dem Spielleiter abgesprochen werden, der diesen Zauberspruch auch für seine Kampagne einschränken oder verbieten kann.

LEBEN SPÜREN

(Magie I, MW/2 m Radius; 3 Minuten; 1 Adlerauge)

BES I, BLM I, DKT I, HEI I, HEXw I, HEXg I, WLD I

Der Zaubernde spürt nach Beendigung des Zauberspruches für MW Minuten jedes lebende Wesen im Umkreis, einschließlich der Fliege 2cm vor seiner Nase.

Gleichzeitig erfährt er für jeden Quadratmeter die ungefähre Summe aller **LP** der dort versammelten Wesen. Die Unterscheidung reicht von nichts (0 **LP**) über wenig (< 20 **LP**) und einiges (20 bis 200 **LP**) bis zu viel (> 200 **LP**). Allerdings liefert ein Ameisenhaufen einiges an **LP**, ohne eine Gefahr darzustellen. Genauere Angaben zu **LP** sind nur bei sehr hohem MW (je nach SL-Entscheidung) möglich.

Der Wirkungsbereich hat Kugelform und erfasst auch Wesen in entsprechender Entfernung über oder unter dem Zauberer.

LEBENSTRANSFER

(Magie II, B, 10 IP)

BES II, BLM II, HEI I

Dieser Zauberspruch transferiert einen Teil der **Lebensenergie** des Zauberers auf die berührte Person. Dies zählt nicht als *HEILUNG* im Sinne der normalen Heilungszauber und dieser Spruch kann deshalb bei vielen Gilden ohne Beschränkungen gelernt werden. Die **Heiler** sind hier der Auffassung, dass ein Charakter der seine eigene Lebensenergie einsetzt damit schon genug Respekt vor dem Leben zeigt – denn er übernimmt dabei auch einen Teil der Wunden und Schmerzen.

Bei der Durchführung des Zauberspruches werden dem Zauberer MW/2 **Lebenspunkte** abgezogen und dem Ziel addiert. Wird das Zielwesen dabei über das normale Maximum an **Lebenspunkten** angehoben, so verfallen diese Punkte nach MW Minuten. Dies ist z.B. als Kampfvorbereitung nützlich, da nur der Überschuss nach MW Minuten verfällt, nicht die bis dahin durch Wunden verlorenen Überschusspunkte.

Hauptproblem dieses Zaubers ist, dass man die Anzahl der transferierten Punkte nicht steuern kann. Es werden immer MW/2 **LP** abgezogen, auch wenn der Zauberer dadurch selber in den Bereich der **Ko**-Abzüge fällt. Aus diesem Grunde wird dieser Zauber auch gerne als fremder Zauber wirkungsbegrenzt gelernt – dann können maximal 7 **LP** übertragen werden.

Ein weiterer Einsatzbereich dieses Zaubers ist die Bezahlung gerufener oder beschworener Wesen – hierfür wurde er ursprünglich von **Beschwörern** und **Blutmagiern** zusammen entwickelt.

LEICHTE HEILUNG

(Magie I, B, 6 IP) **HEI I, PAL III**

Dieser Zauber ist der einfachste und am schnellsten wirkende aller Heilzauber. Er wird deshalb von Heilern dazu eingesetzt, um bei Schwerverletzten die Zeit zum Einsatz größerer Heilzauber zu gewinnen.

Wie alle Heilzauber wird er fast nur in den **Heilergilden** geschult, die eine Schulung mit einem leichten Schwur zum Schutze von Leben und der Zusage zur Geheimhaltung (d.h. den Zauber nicht selber verbreiten) verbinden.

Die Wirkung des Zaubers ist die Addition von MW/3 **LP** und **AP**.





MAGISCHES AUGE

(Magie I, Z, 1 Minute)

MAG I

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer sein geistiges Auge wandern lassen und so Bereiche betrachten, an denen er sich zurzeit nicht befindet. Dieses Auge kann sich mit einer Geschwindigkeit von maximal MW m/s bewegen und bleibt für bis zu MW Minuten bestehen. Wird dieser Zauber vor Ablauf der Wirkungsdauer wiederholt, dann verlängert sich die Wirkung ohne Unterbrechung. Wird der Zauber dagegen unterbrochen, dann startet das magische Auge erneut wieder beim Zauberer und muss erst noch zum Beobachtungspunkt bewegt werden.

Eine Reichweitenbegrenzung existiert nicht, aber weder ein TelePortal noch ein Dimensionstor kann das *AUGE* versetzen. Göttertore und einige spezielle andere Portalformen können dies jedoch erreichen.

Das *AUGE* kann durch jede nicht magisch aufgeladene Barriere oder Wand hindurchfliegen. Im Innern einer Schatztruhe ist es aber Dunkel und der Zauberer braucht dort deshalb Lichtquellen oder sonstige Hilfsmittel. Diese Hilfsmittel müssen aber auf seine Augen wirken, da er durch das *MAGISCHE AUGE* keinerlei sonstigen Effekte hindurchleiten kann. Insbesondere sind Brillen keine passenden Hilfsmittel, da sie vor den Augen wirken.

Das *MAGISCHE AUGE* kann nur durch *Magie erkennen* oder mit magischen Hilfsmitteln gesehen werden. In diesem Fall sieht man auch die vom *AUGE* ausgehende Verbindung und kennt dadurch die Richtung, in der sich der Zauberer befindet. Die Identität des Zauberers kann normalerweise nicht erkannt werden.

MAGIE BINDEN

(Magie I, Z ; 1 Minute)

BES I, DRU II, HEI I, HEX II, MAG I

Mit diesem Zauber kann ein Zauberer einen Teil seiner **Magiepunkte** in einen beliebigen Gegenstand binden. Er kann diese **Magiepunkte** dann zu einem späteren Zeitpunkt wieder zurückholen und so seine eigenen Energien auffrischen. Außerdem ist es möglich, während eines Zauberspruches einen einzigen dieser Magiespeicher zu leeren und dessen Punkte zusammen mit den verfügbaren eigenen Punkten in diesen Zauberspruch oder dieses Ritual zu legen.

Es ist nicht möglich die gespeicherten **MP** für etwas anderes zu nutzen als verbrauchte **MP** wieder aufzufrischen oder einen eigenen Zauber zu verstärken.

Auf jeden Gegenstand kann nur einmal *MAGIE BINDEN* gezaubert werden. Danach müssen diese Punkte verbraucht werden. Die gespeicherte Energie verfällt nach MW Tagen, spätestens aber beim nächsten *MAGIE BINDEN* auf denselben Gegenstand.

Die in den Gegenstand gespeicherten **MP** müssen direkt nach dem Zauberspruch gezahlt werden. Es können dabei höchstens MW/2 **MP** gebunden werden.

Die Menge der in einem Abenteuer verfügbaren zusätzlichen gebundenen **MP** wird normalerweise durch die Ruhezeit nach einem Abenteuer begrenzt. Wie viel Ruhezeit der Spielleiter den Charakteren zubilligt, ist seine freie Entscheidung und von der laufenden Kampagne abhängig. Gerade bei längeren Kampagnen wird die Ruhezeit auch durchgespielt und die Spieler müssen jederzeit raten, ob sie ihre **MP** jetzt speichern können oder ob der Spielleiter für den Tag eine Überraschung geplant hat.

MAGISCHE GEMEINSCHAFT

(Magie II, B; 1 Minute)

MAG II

Bei der *MAGISCHEN GEMEINSCHAFT* können sich insgesamt MW/4 Personen berühren, die alle der Anwendung dieses Zaubers zustimmen müssen. Eine von diesen Personen muss diesen Zauber aussprechen. Die anderen Personen müssen keine Zauberer sein, aber nur Personen mit magischen Kräften können Vorteile aus dem Zauber ziehen. Man kann allerdings auch Bauern für die Beteiligung bezahlen...

Für eine Wirkungsdauer von MW Minuten werden die **Magiepunkte** aller beteiligten Personen in einen gemeinsamen Pool übertragen, aus dem danach jeder Zauberer nach Wahl **MP** entnehmen kann. Nach dem Ende des Zaubers werden die verbleibenden Punkte gleichmäßig auf die Beteiligten verteilt, wobei aber niemand mehr Punkte erhält als sein ursprüngliches Maximum.

Stirbt ein Zauberer während der Verbindung, dann müssen alle Beteiligten eine **Ko**-Probe machen. Bei einem Misserfolg werden sie mit **MP=0** aus dem Verbund heraus geworfen. Bei der Verteilung der **MP** am Ende des Zaubers verfallen alle Punkte, die über das Maximum der verbleibenden Teilnehmer hinausgehen.

Sobald die Verbindung steht, ist eine weitere Berührung der Zauberer untereinander nicht mehr notwendig (Jeder Zauberer kann problemlos beide Hände zum Zaubern benutzen). Es ist aber verboten, sich mehr als 5m von demjenigen Zauberer zu entfernen, der die *MAGISCHE GEMEINSCHAFT* gezaubert hat. Wer es trotzdem tut, der fällt ebenfalls mit **MP=0** aus dem Verbund.

Dieser Zauber wird vielfach zur Vorbereitung von Ritualen verwendet, damit diese Rituale mit hohen **MP**-Zahlungen gezaubert werden können. Unter Zauberern sind Abmachungen wie „Heute gib ich Dir meine magische Kraft, dafür erhalte ich in zwei Tagen Deine Kraft“ ganz normal.

MAGISCHES GESCHOSS

(Magie I, 30m; 10 IP)

HEXw I, HEXg I, MAG I, WLD II

Dieser Spruch erzeugt MW/7 immer treffende *MAGISCHE GESCHOSSE* mit folgenden Werten:

Magie I, 1W6 **AP/LP/MP**.

Da es sich bei diesen Geschossen um Felder aus reiner Magie handelt, können sie durch den Aufprallschock auch **MP** abziehen, was bei anderen Kampfzaubern oft nicht der Fall ist. Sie werden deshalb insbesondere bei Zaubererduellen gerne eingesetzt. In einem solchen Duell muss man die Geschosse aber entsprechend schützen, da sie sonst zu einfach abzuwehren sind.

Die Geschosse fliegen sofort auf anvisierte Ziele in Reichweite, sie können nicht zurückgehalten werden. Es können mehrere Geschosse auf ein Ziel gelenkt werden, aber dann kann dieses Ziel alle Geschosse mit einer gemeinsamen *Magieabwehr* aufheben. Der Zielwert einer *Magieabwehr* ist für den Betroffenen immer siebenmal die Anzahl der auf ihn gerichteten Geschosse. Es ist nicht möglich nur einen Teil der Geschosse abzuwehren, die *Magieabwehr* ist hier immer „alles oder nichts“. Der Zauberer muss sich aber auch entscheiden, ob er lieber alle Geschosse auf ein Ziel setzt oder sie verteilt – ein bis zwei Geschosse pro Ziel können schon mit durchschnittlichen Würfeln problemlos abgewehrt werden.

Die *GESCHOSSE* können keinen persönlichen Schutz des Zieles umfliegen, wohl aber allgemeine Hindernisse. Außerdem muss das Ziel für den Zauberer zu sehen sein, wenn der Spruch ausgelöst wird. Wenn ein *GESCHOSS* auf einen magischen Schutz trifft, dann zählt nur der **LP**-Schaden für die Auswirkungen. Jedes durch den Schutz gekommene *GESCHOSS* verursacht aber auch wieder **AP/MP**-Schaden in der Höhe der verbleibenden Restpunkte.





MAGIE SEHEN

(Magie I, Z ; 1 Minute)

BLM I, DRU II, HEI II, MAG I

Dieser Zauber gibt für fünfmal MW Minuten einen Bonus von +MW/2 auf jede Probe *Magie erkennen*. Für einfache Magie bedeutet dies häufig schon einen automatischen Erfolg der Fertigkeit, bei aufwendiger Magie hat man gute Chancen, auf die notwendigen Werte bei der Fertigkeitprobe zu kommen.

Bei Einsatz einer großen Menge an **Magiepunkten** für eine einzelne Untersuchung ist es häufig effektiver, die eingesetzten **MP** direkt für *Magie erkennen* zu verwenden. Bei mehreren Untersuchungen oder geringen **MP**-Zahlungen ist der vorhergehende Einsatz dieses Zauberspruches deutlich billiger.

MAGIESTOPP

(Magie I, 1m ; 5 Minuten) **HEXw III, HEXg III**

Dieser Spruch ist fast identisch mit *ZAUBER BRECHEN*, nur dass hier der Zielzauber nicht endgültig verschwindet, sondern nach 3 Minuten mit voller Stärke und Schutz neu einsetzt – ein Kraftfeld entsteht erneut, ein magisches Gift setzt seine Wirkung fort etc. Dies hat gegenüber dem *ZAUBER BRECHEN* sowohl Vor- als auch Nachteile, je nachdem welchen Sinn der gestoppte Zauber hat. Ansonsten gelten alle Regeln von *ZAUBER BRECHEN*.

MAGISCHES TIER RUFEN

(Magie II, 1 Wesen, 1 Stunde)

BES II, DRU II

Dieser Zauberspruch ist eine verbesserte Form von *TIERE RUFEN*.

Im Normalfall antwortet nur ein Tier (oder seltener mehrere Tiere derselben Art) auf diesen Ruf, aber dabei kann es sich um jedes beliebige magisch begabte Tier handeln. Dazu zählen Einhörner genauso wie Feuerchens oder verschiedene andere magische Tier- bzw. Monsterarten.

Der Zauberer hat keine Kontrolle über dieses Tier, aber es wird erst einmal freundlich gestimmt sein und nicht angreifen. Dies gibt dem Zauberer 3 mal MW Minuten Zeit und die Gelegenheit, seine Freundschaft zu gewinnen oder mittels *TIERSPRACHE* mit ihm zu sprechen. Nach Abschluss dieser Zeit wird sich das Tier wieder normal verhalten und in der Regel weglaufen.

Wenn der Zauberer ein bestimmtes Tier wünscht, dann wird ihm ein Zielwert zugeteilt. Ohne einen speziellen Wunsch wird das gerufene Tier vom Spielleiter ausgewählt, wobei der MW die Stärke und Qualität des erscheinenden Tieres bestimmt.

MAGIE VERSTÄRKEN

(Magie II, Z; 10 IP)

MAG II

Wird dieser Zauber angewendet, so wird die nächste magische Wirkung (gleich welcher Art) verdoppelt, die beim Zauberer aktiv wird (Im Falle eines gegnerischen magischen Geschosses: R.I.P.). Dadurch kann der Zauberer auch normalerweise nicht steigerbare Sprüche oder die Wirkung magischer Gegenstände verstärken.

Der Zielwert der Spruchverstärkung ist abhängig von der Magiestufe der geplanten Verstärkung. Die maximale Magiestufe, die dieser Zauberspruch verstärken kann, ist MW/15. Dies kann auf der einen Seite genutzt werden, um eine Verstärkung von ungewünschten Zaubern zu verhindern. Auf der anderen Seite kennt man die Magiestufe eines Gegenstandes häufig nicht und muss gerade bei Gegenständen mit begrenzter Ladungszahl auf Nummer Sicher gehen.

Der Spruch kann sich nicht selbst verstärken und auch sonst keine Metazauber (d.h. Zaubersprüche die andere Magie beeinflussen wie z.B. *ZAUBER BRECHEN*) verändern.

NAHRUNG ERSCHAFFEN

(Magie II, 40 Minuten)

DRU I, HEI II, PAL II

Mit diesem Zauberspruch wird eine größere Menge an Nahrung aus dem Nichts geschaffen. Die Menge an Wasser, Fleisch, Brot und Getreide deckt den Tagesbedarf von MW/4 Personen und MW/3 Pferden. Allerdings verfällt diese Nahrung, wenn sie nicht innerhalb von MW Stunden verbraucht wurde.

Eine dauerhafte Ernährung mit dieser magischen Nahrung führt allerdings zu Mangelkrankheiten, da Vitamine und Spurenelemente auf Avarion unbekannt sind und kein Zauberer etwas erschaffen kann, was er weder kennt noch sich vorstellen kann.

Laut dem Wissensstand der Zaubergilden kann man die Krankheiten durch die magische Nahrung nur verhindern, wenn man die Hälfte der Zeit normale Nahrung zu sich nimmt.

NATURGEIST RUFEN

(Magie II, 10 Minuten)

DRU II

Mit diesem Zauberspruch kann der Druide einen Naturgeist aus der jeweiligen Umgebung rufen und mit diesem über Dienste verhandeln. Übliche Gegenleistung sind dabei die Samen oder Früchte von Pflanzen aus anderen Landschaften, aber manchmal auch gezielte Hilfestellungen für die Natur in der Umgebung.

Ein Naturgeist kann üblicherweise seinen Aspekt der Natur ähnlich wie die Zauber *PFLANZENKONTROLLE* oder *TIERKONTROLLE* verändern. Allerdings greifen Naturgeister eher selten in Kämpfe ein, solange nicht sie oder die Natur selber bedroht sind. Üblicherweise beschränken sie sich auf Hilfestellungen beliebiger Art.

NATURKONTROLLE

(Magie IV, Z, 30 Minuten)

DRU IV

Dieser Zauberspruch ist der ultimative *KONTROLL*zauber, mit dem ein Druide alle Aspekte der Natur durch *Formung* beeinflussen kann. Der Zauber wirkt wie eine gleichzeitige *TIER*-, *PFLANZEN*- und *WETTERKONTROLLE*, ist aber nicht nur auf diese Effekte beschränkt. Zusätzlich können auch noch die allgemeinen Naturkräfte beeinflusst werden – auch wenn z.B. ein Erdbeben über mehr als ein paar Quadratmeter Fläche sehr hohe *Formen*-Proben erfordert.

Der Vor- und gleichzeitig Nachteil dieses Zauberspruches besteht darin, das er sich über die üblicherweise korrigierend wirkenden Kräfte der Naturgeister hinwegsetzt. Damit sind mit diesem Zauber auch Ergebnisse möglich, die mit den geringeren Zaubern nicht möglich sind, aber der Zauberer trägt auch die Verantwortung für die Ergebnisse.

So kann er mit diesem Zauber zwar im Gegensatz zur *TIERKONTROLLE* auch beliebig geformte Mischwesen erschaffen, aber es ist nicht mehr gewährleistet das die so entstandenen Chimären auch lebensfähig sind. Ein Missbrauch der *NATURKONTROLLE* führt auch zum Zorn der Naturgeister und der Aufmerksamkeit aller rechtschaffenen Druiden einer Region.

Der Zauber gibt in der Wirkungsdauer von MW/3 Stunden einen Bonus von +MW auf die *Formung*. Er hat theoretisch keine Reichweitenbeschränkung, aber je weiter das Zielgebiet entfernt ist desto höher wird die notwendige *Formung*-Probe. Bis zu 100m gibt es in der Regel keine Probleme, bei 1 km wird der Zielwert der Probe um +5 erhöht. 10 km benötigen +10, 100 km dagegen +15 auf den Grundwert.





ÖFFNEN

(Magie I, B; 10 IP)

MAG I

Der Zauber öffnet ein Schloss oder einen Riegel. Das Schloss muss bereits entdeckt sein, es kann nicht auf Verdacht gezaubert werden. Je nach Komplexität des Schlosses muss der MW unterschiedlich hoch werden. Für einen einfachen Riegel reicht oft ein MW von 10-15 aus, während ein aufwendiges Trickschloss mit mehreren Schlüsseln und verborgenen Riegeln durchaus einen MW von 25 oder mehr erfordern kann.

Wenn das Schloss zusätzlich magisch geschützt ist, so muss man entweder vorher den anderen Zauber aufheben oder aber je nach Schutzzauber pro Magiestufe 5-15 Punkte auf den MW addieren muss. Ein Trickschloss mit einem **SIEGEL** (Magie II) kann problemlos einen MW von 40-50 erfordern, damit das **SIEGEL** und das Schloss gleichzeitig unwirksam werden.

OPFER

(Magie I, Ritual) **BES I, BLM I, HEX I**

Dieses Ritual erlaubt dem Hexer das Herbeirufen von einfachen Dämonen, mit denen er dann um Dienste verhandeln kann. Benötigt wird der Name des Dämons und seine bevorzugte Opfergabe, seltener auch noch das Siegel des Dämonen.

Der Dämon ist bereit, Gegenleistungen für die Opfergaben zu erbringen. Er versucht aber mit allen Tricks, so wenig wie möglich herauszugeben. Der Spruch schützt alle Anwesenden vor dem Dämon selbst. Der Dämon hält jeden Vertrag ein, aber er sucht auch nach jeder Lücke im Vertragstext. Die mit diesem Ritual herbeigerufenen Dämonen haben alle nur begrenzte Fähigkeiten und können nur wenige Hilfestellungen geben.

Je nachdem, welchen Dämonen man rief, hat man die Wahl zwischen der Aushändigung mag. Gegenstände, den Fragen nach bestimmten Wissensbereichen oder eine begrenzte Einsatzbereitschaft als Diener (z.B. Späher oder Dieb oder Hilfskämpfer).

Das **OPFER**-Ritual ist relativ einfach durchzuführen, da nur niedere Dämonen gerufen werden können (weniger Absicherungen nötig) und keinerlei Zwang auf den Dämonen ausgeübt werden kann.

Ein deutlich größerer Aufwand besteht darin, die gewünschten Opfergaben in einer ausreichenden Menge für die Verhandlungen zu besorgen.

Dabei ist der Begriff Opfergabe sehr allgemein zu sehen. Niedere Dämonen haben relativ selten Interesse an Blutopfern, sie suchen häufiger besondere Gegenstände (Federn bestimmter Vögel, spezielle Steinsorten, usw).

Es ist eine Entscheidung des Spielleiters, wie viele (0 - 3) und welche Rituale mit diesem Zauberspruch gelehrt werden.

OPFERAURA VERBERGEN

(Magie III, Z, 1 Minute)

HEXs III

Wie bei dem Spruch **GROßES OPFER** beschrieben erzeugt die Durchführung eines Seelenopfers bei allen Beteiligten eine abstoßende geistige Aura, die von ungeschulten Leuten als Gestank wahrgenommen wird.

Die Wachen einer Stadt sind dagegen meistens ausreichend geschult um eine solche Aura zu erkennen und die betreffenden Personen erst einmal zu verhaften (zumindest wenn es sich um eine Stadt mit entsprechenden Gesetzen handelt).

Damit die **Schwarzhexer** trotzdem zumindest halbwegs in der Lage sind zu reisen, haben sie diesen Zauberspruch entwickelt. Sobald der Zauber ausgesprochen wurde ist die Opferraura für MW Minuten unterdrückt. Diese Zeitspanne kann theoretisch durch ein rechtzeitiges erneutes Zaubern des Spruches verlängert werden, aber praktisch gesehen wird dies immer schwieriger: Für jedes ununterbrochene frühere Zaubern von **OPFERAURA VERBERGEN** wird ein -5

auf die Zauberprobe wirksam. Dies verringert die Wirkungsdauer mit jedem Sprucheinsatz enorm. Der vierte Sprucheinsatz in Folge würde also ein -15 auf die Zauberprobe erhalten.

Außerdem kann die Aura nur einmal pro Tag verborgen werden – wenn der Zauberspruch einmal beendet wurde muss man für einen erneuten Einsatz den nächsten Tag abwarten.

PFLANZENAUGE

(Magie I, B/Z; 1 Minute)

DRU I

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer die Umgebung einer vorher präparierten Pflanze aus einer Entfernung von MW Kilometern beobachten. Dabei kann er alles bis zu einer Entfernung von MW/2 Metern um die Pflanze (aber nicht durch Wände hindurch) sehen.

Zur Vorbereitung muss dieser Spruch dreimal an 3 aufeinander folgenden Tagen über dieselbe Pflanze gesprochen werden.

Der Zielwert der Zauberprobe ist für diesen Spruch dreimal die Anzahl der bereits bezauberten Pflanzen. Es zählen allerdings nur die mit diesem Zauberspruch belegten Pflanzen. Eine Pflanze die mit anderen Zaubern vorbereitet wurde zählt nicht zum Zielwert dieses Zaubers. Zurzeit gilt diese Ausnahme allerdings nur für den **DRUIDENHAIN**.

Wenn ein Zauberer also 6 Pflanzen bezaubert, dann benötigt er für alle drei Zauberproben eine 18. Sobald er seine siebte Pflanze bezaubert, wird der Zielwert 21 und so weiter.

Der Zauberer kann den notwendigen Zielwert verringern, indem er eine der Pflanzen aus der Wirkung herausfallen lässt. In so einem Fall ist die Vorbereitung für diese Pflanze verloren und muss gegebenenfalls wiederholt werden.

Bei der Beobachtung wirkt der Zauber MW Minuten lang. In dieser Zeit kann der Zauberer sich jederzeit auf jede vorbereitete Pflanze konzentrieren und dann deren Umgebung sehen. Während der Konzentration kann der Zauberer aber keine weiteren Aktionen durchführen und allenfalls langsam gehen.

Die Konzentration kann vorübergehend ausgesetzt werden und nach einer anderen Aktion fortgesetzt werden, solange die Wirkungsdauer des Zaubers noch nicht beendet ist.

PFLANZEN FINDEN

(Magie I, Z; 1 Minute)

DRU I

Dieser Spruch gibt dem Druiden die nächste Position einer genau definierten Pflanze an, wenn diese innerhalb von MW/10 Kilometern Entfernung wächst. Diese Pflanze darf dabei nicht magisch geschützt oder aufgeladen sein, sonst versagt dieser Zauber.

Auch nichtmagische Heilkräuter und ähnliches lassen sich mit diesem Zauberspruch finden – allerdings sind die Spieler nicht die einzigen die diesen Spruch einsetzen, d.h. professionelle Pflanzensucher haben in der Regel alle einfach erreichbaren Kräuter schon gepflückt. Außerdem nutzt es nicht viel zu wissen, wo der Kräutergarten der Heilergilde liegt – es wird immer zum nächsten Vorkommen gezeigt, egal ob das frei oder belegt ist.

PFLANZENKONTROLLE

(Magie III, 3m; 1 Minute)

DRU III

Mit diesem Spruch kann der Druiden Pflanzen beliebig umformen. Allerdings muss er dabei das Material beachten, je nach Holzsorte ist das Ergebnis nicht immer so stabil wie gewünscht. Dazu muss er sich nur die gewünschte neue Form vorstellen (Probe auf *Formung*).

Beispiele :

Baum öffnet Stamm und vergrößert ihn zu einer kleinen Hütte; Ast wird zu Holzhammer; Dornenranken bilden Fallen und Gefängnisse; Ranken flechten sich zu langen Seilen etc.





Die Wirkungsdauer des Zauberspruches sind MW Minuten, innerhalderer der Zauberer auch einen Bonus MW/2 auf alle entsprechenden *Formung*-Proben hat.

Allerdings wirken die Naturgeister teilweise gegen den Zauberspruch. Wenn versucht wird einer Pflanze eine so starke Veränderung aufzuzwingen das entweder die Pflanze oder die Natur der Umgebung dauerhaft geschädigt wird, dann wird dies oft zu einem Duell zwischen der *PFLANZENKONTROLLE* des Zaubers und der Magie der Naturgeister.

Viele Zauberer geben in so einem Fall allerdings auf und überlegen sich gleich einen anderen Weg, da sie auf Dauer nicht gegen die Kraft der Naturgeister ankommen würden.

PFLANZENPFLEGE

(Magie I, B; 1 Minute) **DRU I**

Dieser Zauber heilt eine Pflanze. Er lässt welke Pflanzen wieder aufblühen und bringt gesunde Pflanzen dazu, innerhalb von wenigen Kampfrunden neue Blüten und Früchte hervorzubringen.

Für einfache Pflanzen und ohne besondere Probleme richtet dieser Zauberspruch MW/10 Pflanzen oder Büsche vollständig wieder her. Dies gilt übrigens auch wenn ein Busch auf der Flucht zertrampelt wurde, d.h. in Grenzen kann dieser Zauber auch Spuren verwischen.

Wenn es sich dagegen um Pflanzenwesen oder um stark erkrankte Pflanzen handelt, dann zählt dieser Zauber wie eine *LEICHTE HEILUNG* auf Pflanzen, d.h. es werden MW/3 *AP/LP* ersetzt.

REGENERATION

(Magie IV, B, 20 Minuten) **HEI IV**

Mit diesem Zauberspruch kann jeder Heiler eine natürliche Regeneration auslösen. Die Wirkungsdauer ist MW Stunden und in dieser Zeit regeneriert 1 *AP/LP/MP* pro Minute sowie 1 **schwerer Schaden** pro volle 12 Stunden.

Der große Vorteil dieses Zauberspruches gegenüber der *GROßEN HEILUNG* liegt dabei darin, dass mehrfache **Schäden** nicht in einem Block behandelt werden müssen, sondern auch langsam ausheilen können.

Das bei der *GROßEN HEILUNG* genannte Beispiel des seit Geburt verkrüppelten Armes für 6 **Schäden** kann also theoretisch in 60 Stunden regenerieren. Diese 60 Stunden müssen dabei nicht an einem Stück genommen werden, d.h. wenn der Verkrüppelte zuerst aufgrund eines MW 28 für diese 28 Stunden regeneriert, dann zählt die Verkrüppelung anschließend nur noch als ein **vierfacher Schaden** (Bruchteile abrunden).

Außerdem kann die Regeneration auch auf ein gesundes Wesen gesprochen werden, um spätere Wunden sofort zu regenerieren.

RUNENSCHRIFT

(Magie I, B; 20 Minuten, leere Schriftrolle)

MAG II, GEL I

Dieser Zauber kann die Runen nur auf eine Schriftrolle schreiben, die damit zur Runenschriftrolle wird. Derartige Schriftrollen können genauso eingesetzt werden wie Zauberspruchrollen, aber im Gegensatz zu Zaubersprüchen können diese Runenschriften aber auch ohne magische Ausbildung gefahrlos eingesetzt werden.

Die Magie hinter den Runen sieht etwas anders aus als ein normaler Zauberspruch, aber bis zur Einführung der entsprechenden Regeln (MS – Symbolmagie) wird dieser Zauber nach den gleichen Regeln wie die *SIEGEL*-Zauber gehandhabt. Die erzeugten MW/5 Runenstufen stehen hier aber für Anwendungen, die der Zauberer beim Vorlesen der Runenschriftrolle nach belieben auslösen und steuern kann.

RUNENSTAB VERZAUBERN

(Magie II, B; Ritual oder 20 Minuten, ein Kampfstab)

BES IV

Dieser Zauberspruch hat zwei verschiedene Einsatzmöglichkeiten. Als Ritual kann er dazu benutzt werden, einen sogenannten Runenstab herzustellen. Je nach der im Runenstab gespeicherten Magie und der ursprünglichen Form des verzauberten Stabes kann dies dann entweder ein magischer Kampfstab, ein Zauberstab zur Magieunterstützung oder aber ein persönlicher Fokus werden. Diese Ritualvariante ist im Kapitel MG bei den anderen magischen Gegenständen genauer beschrieben.

Die zweite Möglichkeit besteht aber darin, dass man genau wie bei der *RUNENSCHRIFT* Zaubersprüche auf dem Stab ablegen kann, um sie später durch vorlesen wieder aufzurufen. In diesem Falle werden MW/2 Runenstufen erzeugt, die bis zur Einführung der speziellen Regeln zur Symbolmagie wie ein *SIEGEL* verwaltet werden.

SAMEN VERZAUBERN

(Magie II, Ritual) **DRU II**

Mit diesem Spruch können Samenkörner einer beliebigen Pflanze einer magischen Umwandlung unterzogen werden. Je nach Art des Rituals und des Samens reichen die Ergebnisse von einer Tanne, die in 3KR wächst und anschließend Nadelwerfer spielt, über ein Seerosenboot bis zu einem Birnenbaum, der in 1 Jahr auswächst und danach ein Jahr lang einmal in der Woche abgeerntet werden kann.

Allgemeine Rituale können die Druiden von ihrer Gilde erwerben, aber es können auch eigene Rituale *erforscht* werden. Die genauen Regeln zu den Ritualen stehen wie üblich in den Kapiteln MG und MR.

SALBE VERZAUBERN

(Magie III, Ritual) **HEI III**

Dieser Zauberspruch kann dazu genutzt werden, magische Salben zu erstellen. Die Möglichkeiten reichen dabei von der Heilsalbe über Schutzsalben bis hin zu Waffensalben.

Genauere Optionen siehe Kapitel MG.

SCHEINTOD

(Magie I, B; 30 IP)

BLM I, HEI I, HEXw I

Dieser Zauber versetzt eine oder mehrere Personen in eine Todesstarre. Nur noch mit Magie kann man dann erkennen, dass diese Wesen noch leben. Es gibt keinen Luftverbrauch, keinen Hunger oder Durst etc., aber die verzauberten Personen können auch nicht agieren und sind bewusstlos. Neben möglichen Täuschungen wird dieser Zauber auch eingesetzt, um bei Eingeschlossenen den Luftverbrauch zu reduzieren oder bei Kranken und Verwundeten Zeit bis zur Behandlung zu gewinnen. Wunden bluten weiter, der Blutverlust und die Abzüge sind aber unter diesem Zauber um den Faktor 10 verlangsamt, d.h. man sollte es entweder zeitlich nicht übertreiben oder vor dem Zauberspruch die Wunden versorgen und verbinden.

Die Wirkungsdauer beträgt MW Personenstunden, d.h. 1 Person MW Stunden, 4 Personen MW/4 Stunden und andere Kombinationen. Wenn man versucht sich diesem Zauber zu widersetzen, muss die Magieabwehr höher liegen als die Anzahl an Stunden, die man in den Scheintod versetzt werden soll.





SCHILD

(Magie I, B; 20IP) **HEI I, MAG I, WLD I**

Mit diesem Spruch wird einer beliebigen Person für MW Minuten ein magischer Schild gegeben. Dieser Schild schwebt in ungefähr 50cm Entfernung vom Träger und kann alle Angriffe von dieser Seite (bis zu seiner Zerstörung) abfangen.

Je nach Entscheidung des Zauberers kann der Schild entweder fest auf einer der vier Seiten schweben (um z.B. alle Angriffe von hinten abzufangen) oder an den Schildarm des Trägers gekoppelt sein und von diesem geführt werden.

Dieser *SCHILD* ist normalerweise schwach durchsichtig (wie gefärbtes Glas) und schützt die ganze Seite (bei Menschen z.B. 1m breit und 2m hoch, bei anderen Rassen entsprechende Maße).

Der Schild ist von beiden Seiten fest und es ist dem Träger unmöglich, in die Richtung zu *parieren* in der der Schild schwebt. Jeder Angriff aus dieser Richtung trifft aber auf jeden Fall den Schild und erst danach die Zielperson. Wenn der Schild an den Schildarm gebunden ist, dann schwebt er je nach Armhaltung entweder auf dieser Seite oder vor dem Körper. Insbesondere kann der Träger jederzeit entscheiden, ob er einen Frontalangriff normal *pariert* oder den Schild dazwischen schiebt. Das Drehen der Schildseite kostet in diesem Fall keinerlei IP.

Der Schild fängt bis zu MW Schadenspunkte jeglicher Art auf. Allerdings kann der letzte Angriff (der den Schild endgültig zerstört) nicht mehr pariert werden, der Restschaden trifft dann auf jeden Fall.

SCHLAF

(Magie I, 5m; 10 IP) **HEI I, MAG I**

Dieser Zauber wirkt auf MW/15 Wesen nach Wahl des Zauberers innerhalb der Reichweite. Jede dieser Personen kann eine *Magieabwehr* versuchen, wobei abweichend von den normalen Regeln wahlweise **AP** oder **MP** (oder gemischt) eingesetzt werden können.

Wenn diese Probe misslingt oder freiwillig darauf verzichtet wird, dann fällt das Zielwesen in einen tiefen (und durchaus erholsamen) Schlaf. Sie kann frühestens nach MW Minuten daraus erweckt werden (solange wirkt die Magie nach) und wacht andernfalls nach 5 Stunden mit vollständig regenerierten **MP/AP** wieder auf. Bei einer Schlafunterbrechung werden keinerlei **AP/MP** regeneriert und **LP** gibt es nur wenn dies der normale Tagesschlaf war, nicht zusätzlich.

SCHMERZ

(Magie I, MW/3 m; 3 IP) **BLM I, HEXw I, HEXg I**

Das Opfer dieses Spruches spürt in einem Körperteil nach Wahl des Zauberers einen kurzen, aber heftigen Schmerz. Wenn in diesem Moment eine *Magieabwehr* gegen den MW dieses Zaubers versagt, dann treten die Schädenseffekte ein.

Wurde dieses Körperteil gerade stark belastet (z.B. das Bein im Sprung), so erhält der Betroffene einen Malus von MW/5 auf den jeweiligen geforderten Prüfwurf. Im Kampf gilt dieser Malus nach Wahl auf eine **Ge**-Probe gegen Sturz oder auf den nächsten *Angriffs/Parade*-Wurf. Zusätzlich verliert das Opfer durch den Spruch noch 1W6+2 **AP**.

SCHNELLIGKEIT VERBESSERN

(Magie II, 1 Wesen in max. 3m Entfernung; 25 IP)

BLM II

Der Charakter erhält zusätzlich zum allgemeinen **Schnelligkeitsbonus** +MW/5 und dessen Auswirkungen (bessere **InitBasis**) noch einen Bonus +1W6 auf die Initiative. Dieser Bonus entfällt ersatzlos, wenn der Initiativwurf bereits aufgrund von anderer Magie oder Talenten eine 2W6 benutzt.

Bei der Verwendung des einfachen Kampfsystems hat das beschleunigte Wesen zwei Aktionen pro Kampfrunde.

SIEGEL

(Magie II, B; 10 Minuten)

BES III, HEI III, HEXw II, HEXg III, MAG II, PAL III

Dieses *SIEGEL* kann auf jeden Behälter oder Durchgang gelegt werden, auch wenn dort kein Schloss oder keine Tür vorhanden ist. Es gelten alle üblichen Regeln für *SIEGEL*, wobei dieser Zauber ein *SIEGEL* der Stufe MW/2 erstellt.

SINNESWACHT

(Magie I, MW/3 Kilometer; 20 IP; Haar des Opfers)

HEX I, BES II

Dieser Spruch erlaubt es dem Zauberer, durch die Sinnesorgane seines Opfers zu sehen, hören, fühlen, etc. Die Dauer der Wirkung liegt fest auf MW/2 Minuten, in denen der Hexer keine andere Handlung ausführen kann (insbesondere kann er den Spruch nicht selber abrechnen, aber ein Freund oder Diener kann *ZAUBER BRECHEN*). Damit der Spruch wirkt, muss der Hexer ein Haar von dem ausgewählten Opfer haben und dieses darf nicht mehr als MW/3 Kilometer entfernt sein. Der Hexer fühlt mit diesem Zauberspruch auch die Schmerzen des Opfers.

Die Vorführung von Beispielen ist leider nicht möglich. Der Hexer Darkstorm muss sich erst noch etwas erholen. Er ist vor ca. 2 Wochen mit diesem Spruch in eine Folterung hereingelassen und war für 10 Minuten mit demjenigen verbunden, der gerade verhört wurde.

SINNE VERBESSERN

(Magie I, B, 20 IP)

DRU I, PAL I

Dieser Zauberspruch gibt dem Träger für eine Dauer von dreimal MW Minuten einen Bonus +MW/3 auf *Sinne* und alle damit zusammenhängenden Proben. Es werden dabei alle Sinne von Sehen über Hören bis zum Tasten verbessert.

SKELETT BELEBEN

(Magie I, B; 1 Minute; 1 Skelett)

BES I, HEX I

Dieser Zauber aus der *BELEBEN*-Reihe kann ein einzelnes Skelett beliebiger Größe beleben. Dieses Skelett verliert pro Tag eine Stufe und wird von allen *BELEBEN*-Zauberern der Magiestufe I oder höher zerstört. Der Spruch bringt MW/2 Belebungsunkte für die Tabelle Seite MZ-4.

SPIEGELBILD

(Magie I, B; 30 IP)

HEI I, PAL I

Mit diesem Zauber erschafft der Zauberer von einer beliebigen Person 1W6 Spiegelbilder. Bei jedem Angriff oder jeder Falle wird ausgewürfelt, ob die Person oder eines der Spiegelbilder getroffen wurde. Dabei besteht für alle die gleiche Chance, d.h. bei drei Spiegelbildern haben sowohl Original als auch Abbild je 25% bei der Trefferentscheidung. Jedes Spiegelbild verschwindet, sobald es MW/2 Schadenspunkte abbekommen hat. Ein Spiegelbild kann nicht handeln und hat RS=0.

Alle Spiegelbilder bewegen sich genauso wie die Originalperson und halten sich stets neben dieser auf. Versucht eine Figur, sich





unter einem Spiegelbild zu verstecken, so muss sie alle 5 Minuten eine **Mana**-Probe mit Zielwert 20 bestehen, damit sie nicht von der Magie vertrieben wird. Darüber hinaus wird bei jeder Handlung des Originals eine **Sc**-Probe fällig, damit die Figur immer in Deckung mit dem Spiegelbild bleibt.

SPURENWISSEN

(Magie I, Z; 1 Minute) **DKT I, DRU I, WLD I**

Dieser Zauber wird über eine Fährte ausgesprochen. Es muss mindestens ein vollständiger Fußabdruck sichtbar sein. Als Ergebnis des Zaubers kann der Zauberer genau sagen, welches Wesen diese Spur hinterlassen hat (Er sieht kurz ein Geisterbild des Wesens, wie es die Spur entlang läuft). Außerdem sieht er die Spur selber für MW Minuten leuchten und kann dieser so selbst über Felsen und ähnlichem problemlos folgen. Wenn er sich allerdings mit dem Ende der Zauberdauer an einer Stelle ohne Fußabdruck befindet, dann muss er zurücklaufen zur letzten Position an der sich noch ein vollständiger Abdruck befindet oder auf die weitere Verwendung des Zaubers verzichten.

STAB DER MACHT

(Magie IV, 1 Stab, Ritual oder 10 Min) **MAG IV**

Dieser Zauberspruch hat drei verschiedene Anwendungsbereiche. Wenn er als Ritual gezaubert wird, dann kann er einen beliebigen Stab in einen magischen Gegenstand verzaubern. In dieser Form ist es die ultimative **STAB VERZAUBERN** – Variante, da alle Optionen der verschiedensten Sprüche vom **DÄMONENSTAB** über den **RUNENSTAB** bis hin zu noch nicht veröffentlichten Varianten des **STAB VERZAUBERN**s mit diesem Spruch verwendet werden können. Teilweise schließen sich die Optionen zwar aus (wenn man einen Dämonenschädel als Stabkopf nimmt, dann kann kein anderer Kopf mehr ausgewählt werden), aber prinzipiell kann aus allen Optionslisten gemischt werden. Außerdem gibt es noch ein paar Optionen, die nur mit diesem Zauberspruch möglich sind. Wenn dieser Zauber nicht als Ritual eingesetzt wird, dann gibt es zwei verschiedene Spruchvarianten.

Die erste Spruchvariante kann nur auf nichtmagische Stäbe oder Kampfstäbe gezaubert werden. Diese Variante erfordert als Zutat eine speziell vorbereitete Schriftrolle, auf der verschiedene magische Optionen und Symbole vorbereitet wurden. Wenn der für die jeweils vorbereitete Schriftrolle notwendige MW erreicht wurde, dann wird dieser Stab genau bis zur nächsten Morgendämmerung zu einem magischen Stab mit den auf der Schriftrolle festgehaltenen Optionen.

Die Vorbereitung einer solchen Schriftrolle dauert zwei Tage und der MW ist ein Zwanzigstel der Summe der üblichen Kosten für die gelisteten magischen Vorteile. Die Zutaten zur Erstellung dieser Schriftrolle kosten außerdem so viele Goldmünzen wie der MW angibt.

Die zweite Spruchvariante kann dagegen nur auf einen magischen Stab ausgesprochen werden, der die magische Funktion eines Machtspeichers (eine der Optionen aus dem Ritual dieses Spruches) hat. In diesem Fall kann man mit diesem Zauberspruch in wenigen Minuten die Vorteile und Möglichkeiten dieses Machtspeichers ändern und so den Zauberstab an die jeweils aktuelle Situation anpassen. Dies verbraucht aber auch jedes Mal Zutaten in der Höhe des Stärkewertes dieses Machtspeichers.

Genauere Regeln hierzu befinden sich im Kapitel MG.

STÄRKE VERBESSERN

(Magie II, B; 10 IP) **BLM II, DRU I, HEI I**

Dieser Zauberspruch gibt der berührten Person für eine Dauer von MW Minuten einen **Stärkebonus** von +MW/5. Zusätzlich zu diesem Bonus erhält das Ziel auch noch MW/2 **AP**, wobei diese **AP** durchaus das normale Maximum überschreiten können.

Der dritte und letzte Vorteil dieses Zauberspruches gilt allerdings nur in Kämpfen: Egal mit welcher Waffe man kämpft und welchen Kampfstil man benutzt, es ist immer zusätzlich zu den Schlagvarianten des Kampfstils ein spezieller Wuchtschlag möglich, der den Schlag um +2 IP Dauer verlängert, dafür aber +5 Schaden verursacht. Dieser Schlag ist aber nicht mit anderen Schlagvarianten zu kombinieren (auch nicht mit anderen Wuchtschlägen).

STASIS

(Magie II, B; 20 IP oder 1 Stunde) **BLM II**

Dieser Zauber hält die Zeit für ein Objekt oder ein Wesen an. Er kann auch auf einen Bereich mit Inhalt ausgedehnt werden. Sachen und Personen in Stasis können nicht bewegt oder verwundet/geheilt werden – was durchaus ein Schutz sein kann. Sie altern auch nicht und können den Effekt der Stasis nur daran erkennen, dass aus ihrer Sicht andere Personen plötzlich andere Plätze einnehmen oder aus einem Prunkschloss eine Ruine geworden ist.

Als Kampfzauber hat er eine Wirkungsdauer von MW/5 Kampfrunden, als Langzeitzauber beträgt die Wirkungsdauer MW/10 Jahre.

Ein Ziel kann sich ganz normal mit **Magieabwehr** verteidigen, aber wenn der Zauber wirksam wird dann hat das Ziel keine Aktionen mehr und kann auch die **Magieabwehr** nicht wiederholen. Gegen externe Versuche die **STASIS** aufzuheben hat die **STASIS** einen Schutzbonus von +10, d.h. die jeweilige Probe muss nicht den MW sondern MW+10 überwinden.

TIER FINDEN

(Magie I, Z, 1 Minute) **BES I**

Dieser Spruch gibt dem Zauberer die nächste Position eines Wesens der gesuchten Tierart an, wenn sich dieses innerhalb von MW/5 Kilometern Entfernung befindet. Allerdings gilt die Entfernung von MW/5 Kilometern nur für normale Tiere. Magische Tierarten können nur gefunden werden, wenn sie sich in einem kleineren Umkreis von MW/10 Kilometern (Magie I/II) oder MW/20 Kilometern (Magie III/IV) aufhalten.

TIERKONTROLLE

(Magie III,) **DRU III**

Mit der Tierkontrolle kann ein Druide sowohl den Geist als auch den Körper eines Tieres kontrollieren. Das erstere ist dabei die einfachere Aufgabe, da lediglich eine **Formung**-Probe höher sein muss als die **Intelligenz** des Tieres (gegebenenfalls noch mit einem Bonus/Malus je nachdem wie das Tier zu der Aufgabe steht, die man ihm aufzwingen will).

Darüber hinaus kann der Druide versuchen den Körper des Tieres zu verformen. Dies kann eine einfache Verwandlung wie eine Muskelstärkung sein, aber auch etwas Aufwendiges wie die Verwandlung in eine Chimäre oder die Addition zusätzlicher Gliedmaßen.

Bei jedem Versuch einer derartigen Verformung muss aber darauf geachtet werden, dass das Tier anschließend noch weiterleben kann. Dies betrifft nicht nur einfache Bedenken wie die Beibehaltung von Organen zur Nahrungsaufnahme, sondern auch ob das Tier sich in seiner neuen Form überhaupt schnell genug bewegen kann um Beute zu fangen etc.





Wenn der Druiden vor einer Verformung des Tierkörpers ein paar entsprechende Studien betrieben hat dann kann man von einer korrekten Verwandlung ausgehen. Wenn dagegen ein Risiko für das Tier besteht, dann werden die Naturgeister dies bemerken und mit ihrer eigenen Magie gegen den Zauber steuern. Dies ist im Endeffekt eine Spielleiter-Entscheidung.

Die Tierkontrolle hält MW Minuten an und gibt einen Bonus MW/2 auf Formung. Eine Verwandlung eines Tieres hält dagegen auch über die Spruchdauer hinaus – bis das Tier wieder zurückverwandelt wird.

TIERPFLEGE

(Magie II, B, 1 Minute) **DRU I**

Mit diesem Zauber kann man ein Tier verschönern und heilen, d.h. das Fell wird glänzender, Hufe ausgeschabt oder Parasiten beseitigt etc. Die Heilkraft des Zaubers entspricht dabei der *LEICHTEN HEILUNG* mit MW/3 **AP** und **LP**, ist aber grundsätzlich auf unintelligente Wesen wirksam. Der Zauber wirkt auf keinerlei intelligentes Lebewesen, auch nicht auf Koraga (eine Rasse intelligenter Wölfe) oder ähnliche Wesen.

TIERE RUFEN

(Magie I, Z, 30 Minuten) **BES I, DRU I, WLD I**

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer ein in der Nähe befindliches Tier herbeirufen. Es erscheinen jeweils eines oder mehrere Tiere der gewünschten Art beim Zauberer. Die genaue Anzahl hängt sowohl von der Tierart als auch dem MW ab. So werden z.B. MW Ratten oder MW/8 Wölfe antworten. In keinem Fall können aber mehr Tiere erscheinen als in einem Umkreis von MW Kilometern überhaupt leben.

Die gerufenen Tiere bewegen sich mit ihren normalen Mitteln zum Zauberer. Die Zeit für diese Wanderung ist einer der Gründe für die relativ lange Zauberdauer von 30 Minuten. Allerdings kann der Zauber auch schon nach dem Minimum von 5 Minuten abgeschlossen sein, wenn die Tiere schneller zum Zauberer kommen können. Dies bedeutet aber auch, dass der Zauber versagt, wenn die Tiere den Zauberer in diesen 30 Minuten nicht erreichen können. Allerdings wird der Zauberer nie wissen ob der Spruch versagt weil es keine Tiere der gewünschten Art in der Umgebung gibt oder weil diese zu lange brauchten um zum Zauberer zu gelangen. In letzterem Fall würde ein sofortiges Neuzaubern des Spruches doch noch zu einem Erfolg führen können.

Solange es aber einen Weg zum Zauberer gibt, wird der Spruch die Instinkte der jeweiligen Tiere auf den richtigen Weg lenken. Theoretisch kann dies auch benutzt werden, um einen Weg aus einer Höhle zu finden. Praktisch bedeutet ein Weg für eine Tierart aber nicht immer einen Weg für einen Menschen: Der Zauberer kann nicht durch einen Kaninchenbau kriechen...

Die Tiere werden dem Zauberer erst einmal misstrauisch gegenüber stehen, aber sie werden ihn nicht angreifen. Dies gibt dem Zauberer 3 mal MW Minuten Zeit für den Versuch, die Freundschaft zu gewinnen oder mittels *TIERSPRACHE* mit ihm zu sprechen. Diese Zeit wird ab dem Eintreffen des Tieres beim Zauberer gezählt und ist unabhängig von der Zauberdauer. Nach Abschluss dieser Zeit wird sich das Tier wieder normal verhalten und in der Regel weglaufen.

TIERSPRACHE

(Magie I, Z; 1 Minute) **BES II, DRU I**

Dieser Zauber ermöglicht die gegenseitige Verständigung mit Tieren. Der Umfang und die Intensität dieser Kommunikation hängen von der Intelligenz und dem Verständnis der gewählten Tierart ab. Der Druiden kann immer die Bedürfnisse und Wünsche des Tieres erkennen, aber nur er kann seine eigenen Wünsche nur

im Wertungsrahmen des Tieres verständlich machen. Dabei geht die Kommunikation durchaus in den Bereich einer echten Verständigung. Allerdings besitzen die meisten Tiere nur ein schwaches Verständnis für Sachen, die über Fressen, Leben und Gefahren hinausgehen.

TIERVERSCHMELZUNG

(Magie II, Z, 5 Minuten oder 2 Stunden) **DRU II**

Dieser Zauber erlaubt es dem Druiden, den Körper eines Tieres mit dem eigenen zu verschmelzen. Diese Verschmelzung erschafft je nach der Tierart ein entsprechendes Mischwesen, das einen Teil der Fähigkeiten beider Körper besitzt.

Mit fortschreitender Übung wird der Zauberer irgendwann genau die Teilaspekte bestimmen können die übernommen werden (z.B. nur die Augen des Adlers oder die gesamte Kampfkraft des Löwen), aber bei den ersten Versuchen wird die Mischung in etwa der eines Lycanthropen dieser Art entsprechen. Insbesondere muss der Druiden bei fremden Tieren den Willen dieser Tiere bezwingen – wenn er ein Haustier oder seine tierischen Begleiter nimmt, dann ordnen diese sich allerdings automatisch unter.

Die Verschmelzung dauert normalerweise MW Minuten. Wenn das Tier aber einverstanden ist und der Zauberer die *VERSCHMELZUNG* mit einer aufwendigeren Version von 2 Stunden Dauer durchführt, dann hält der Effekt für MW Stunden. Dies geht nicht mit wilden Tieren.

TODESHAND

(Magie I, Z; 15 IP) **HEXg I, HEXs I**

Der Zauberer erhält für 1W6+MW/6 Kampfrunden (SL würfelt geheim) eine Skeletthand anstelle seiner richtigen Waffenhand. Die gesamte Wirkungsdauer des Spruches ist durch die 1W6 nur dem Spielleiter bekannt.

Die Skeletthand bewirkt schon bei einer leichten Berührung einen Abzug von jeweils 1W6 **LP/AP** und 2W6 **MP**. Dieser Abzug geschieht durch eine Art Todesschock, der auch bei der Berührung von Gegenständen zu einer entsprechenden Beschleunigung des Zerfalls führt. Versucht man mit einer Waffe in der Skeletthand zu kämpfen, dann wird diese Waffe innerhalb weniger Kampfrunden zu rosten beginnen. Eine erfolgreiche *Magieabwehr* gegen den MW des Zaubers verhindert zukünftigen Schaden (auch für die getragene Ausrüstung), kann aber einen Schaden aus früheren Kampfrunden nicht ungeschehen machen.

Im *Waffenlosen Kampf* wird der Schaden der Skeletthand nur dann addiert, wenn man entsprechende Kampftechniken mit Handkontakt kennt und einsetzt (z.B. Boxtechniken, nicht aber Tritte)

TODESSICHT

(Magie I, Z; 30 IP) **HEI I**

Die Wirkungsdauer der *TODESSICHT* beträgt eine Stunde. In dieser Zeit kann der Zauberer über einigen Personen einen geisterhaften Totenschädel sehen.

Wenn dieser Totenschädel sichtbar wird ist letzten Endes die Entscheidung des Spielleiters. Er wird immer dann sichtbar werden, wenn nach Einschätzung des Spielleiters die betreffende Person dem Tode nahe ist – sei es durch Wunden, eine Krankheit, einen Fluch oder einfach nur durch das Schicksal.

In allen Fällen wird nur der wahrscheinliche Tod angegeben. Er kann durch den Einsatz entsprechender Mittel noch verhindert werden. Dieser Zauber ist mehr für die Hintergrundgeschichte und ein Hilfsmittel für den Spielleiter, aber er kann auch einem Spieler wertvolle Hinweise geben.

Der Spielleiter kann diesen Zauber auch sperren, wenn dieses Wissen die Kampagne durcheinander bringen könnte.





TOTE BELEBEN

(Magie II, B; 30 Minuten; 1 oder mehr Leichen) **BES II,**

HEX II

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberer Skelette, Zombies oder Ghule in beliebiger Größe beleben. Diese Diener verlieren alle drei Tage eine Stufe, außerdem verlieren Sie bei jedem weiteren Einsatz eines *BELEBEN*-Zaubers genauso viele Stufen wie die Magiestufe des betreffenden Zauberspruches angibt.

Es stehen bei diesem Ritual MW Belebungsunkte für die Tabelle auf Seite MZ-4.

TOTLOSE BELEBEN

(Magie IV, B; 60 Minuten; 1 oder mehr Leichen) **HEX g**

IV

Dies ist der ultimative Zauber zum Beleben von Untoten. Es kann jede Form einer Leiche in beliebiger Größe belebt werden. Je nach Art der Leiche und des Zauberrituals ist das Ergebnis eine andere Form der Untoten. Der Zauberspruch kann dabei alle Arten mischen und gleichartige Leichen trotzdem unterschiedlich beleben.

Dieser Zauber liefert dabei 20*MW Punkte für die Verteilung auf der Tabelle. Alle mit diesem Zauberspruch belebten Toten verlieren eine Stufe pro Monat (Achtung: Avarion-Monate haben 7 Wochen oder 49 Tage) sowie zwei Stufen, wenn dieser Zauber erneut ausgeführt wird.

TRANK ERSCHAFFEN

(Magie II, Ritualzauber) **HEI II**

Mit diesem Zauberspruch kann man theoretisch aus einer Phiole mit Wasser jeden einfachen magischen Trank erzeugen. Die Zeitdauer und die Ritualkraft hängen dabei von der Art und Menge des gewünschten Trankes ab. Sie liegen z.B. bei einem Zauberspruch „+10 LP“ bei 10 Punkten pro Portion und 5 Stunden.

Wenn man anstelle von normalem Wasser einen Trank nach einem jeweils passenden Rezept aus magischen Zutaten mixt, dann erhält man zusätzliche Punkte für die Ritualkraft, die über die reinen Punkte für Zutaten hinausgehen. Der Erwerb solcher Rezepte ist deshalb sehr wichtig für jeden Alchimisten.

Da die Kenntnis passender Rezepte auch die Zeitdauer des Zauberrituals verringert, kann dieser Spruch durchaus während eines Abenteuers von Nutzen sein. Die Legende erzählt z.B. von einem (leider unbekanntem) Kräutergemisch, mit dem man für Tränke „+10 LP“ eine Ritualkraft von 100 Punkten erhalten konnte und die Ritualzeit auf 5 Minuten verkürzte.

UNSICHTBARKEIT

(Magie III, B; 1 Minute) **MAG III**

Der Wirkungsbereich dieses Zaubers umfasst MW/10 Personen und ihre Ausrüstung und macht sie für MW Minuten unsichtbar. Abgelegte Ausrüstung wird wieder sichtbar, kann jedoch bei erneutem Aufnehmen wieder unsichtbar werden. Nachträglich aufgenommene Gegenstände bleiben immer sichtbar. Eine Person kann nicht gegen ihren Willen unsichtbar werden (Bewusstlose meistens doch).

Die *UNSICHTBARKEIT* erfordert von allen bezauberten Personen eine andauernde Konzentration auf diesen Zauber, auch wenn sie ihn nicht selber erstellt haben. Deshalb können sie während der Unsichtbarkeit nur alltägliche Aktionen vornehmen und sich weder auf einen Zauberspruch konzentrieren noch effektiv kämpfen. Versuchen sie es trotzdem, dann gilt auf alle kritischen Aktionen ein Malus -10 auf die Probe.

Dies gilt auch für *Angriff* und *Abwehr*, aber natürlich muss ein Unsichtbarer auch erst einmal getroffen werden und man kann unsichtbaren Angriffen auch nur schwer ausweichen.

UNTOTE BELEBEN

(Magie III, B; 90 Minuten; eine oder mehr Leichen)

BES III, HEX III

Dieser Zauberspruch ist einer der stärksten Zauber zum *BELEBEN* von Toten. Er kann von Skelett bis Mumie alle Arten von Untoten beleben, lediglich für Totlose, Seelenlose und Lichdiener ist er nicht stark genug.

Die mit diesem Zauberspruch erschaffenen Untoten verlieren jeweils alle zwei Wochen eine Stufe. Außerdem verlieren sie eine Stufe, sobald dieser Zauberspruch erneut eingesetzt wird und 4 Stufen, wenn der Zauberer *TOTLOSE BELEBT*.

Der Zauberspruch liefert 5*MW Belebungsunkte zur Verteilung auf Seite MZ-4.

UNTOTE VERTREIBEN

(Magie I, MW m Radius; 10 IP)

BES I, BLM I, HEX I, PAL I

Mit diesem Zauber werden normale Untote in der direkten Umgebung des Zauberers vertrieben. Vertriebene Untote fliehen grundsätzlich vor jedem Wesen und sind für die Dauer von 1W6 Stunden nicht bereit, irgendeine Handlung auszuführen. Nach Ablauf der Wirkungszeit werden sich diese Untoten noch eine Zeitlang vor dem offenen Kampf hüten (Was ist angenehmer, ein offener Kampf oder ein Angriff aus dem Hinterhalt? Dies hängt davon ab, ob man angreift oder angegriffen wird). Die Wirkungszeit wird immer von Spielleiter ausgewürfelt und nicht bekannt gegeben.

Insgesamt reicht die Energie des Zaubers, um Untote mit insgesamt MW/2 Stufen zu vertreiben. Es gibt dabei keinen Unterschied zwischen einem Drachenskelett und einem Rattenskelett auf gleicher Stufe. Der Zauberspruch wählt aber als erstes die nach SL-Entscheidung gefährlichsten Untoten aus. Wenn also drei Rattenskelette statt einem Zombie verschwinden, dann sollte sich der Zauberer Gedanken darüber machen wieso. Überschüssige Stufen verfallen, wenn die verbleibenden Untoten alle zu viele Stufen haben – allerdings werden schwache Untote vertrieben, wenn die Stufen nicht mehr für die starken Untoten ausreichen.

Nicht vertrieben werden Untote mit eigenem Bewusstsein (normalerweise NPCs, die nur zufällig Tot sind), Untote unter direkter Kontrolle (*TOTENKONTROLLE* oder ähnliches) und spezielle Untote mit hohen magischen Fähigkeiten.

Hat ein Untoter eigene *MP*, so kann er instinktiv versuchen den Zauberspruch abzuwehren. Es gelten die normalen Regeln für eine *Magieabwehr*, aber die meisten Untoten haben keinen Fertigungsbonus.

Ein vertriebener Untoter hat keine *LP* verloren. Prinzipiell dient dieser Zauber nur zum Aufschub eines irgendwann nötigen Kampfes oder zur Reduzierung einer aktuellen Übermacht von Skeletthorden.





WACHE ERSCHAFFEN

(Magie I, 10 Minuten)

BES I, BLM I, DRU I, HEI I, MAG I

Mit diesem Spruch wird eine geisterhafte Präsenz herbeigerufen, die für die nächsten MW/2 Stunden jede Annäherung von unerlaubter Magie, Intelligenz oder großer Wesen (größer als ein Hund) auf eine beliebige Entfernung von maximal 10m als Schwellgrenze mitteilt und die Anwesenden gegebenenfalls weckt.

Die Definition, welche Annäherung nicht gemeldet werden braucht, stammt aus der Vorstellung des Zauberers während des Zauberns. Zu beachten ist dass ungenaue Beschreibungen sowohl zu ständigen Fehlalarmen als auch zu einem Alarm zu wenig führen können. Und in keinem Fall schützt dieser Spruch vor kleinen, harmlosen Tieren wie einem Skorpion oder einem Stechmückenschwarm.

Die Intelligenz dieser Wache für Entscheidungen an der Grenze der Definition beträgt MW/3. Der Zauberer legt fest, ob er bei einem kritischen Ereignis (d.h. Versagen der **In**-Probe) lieber geweckt oder lieber schlafen gelassen werden soll.

Die Weckwirkung kann nicht gezielt werden, es wachen immer alle Wesen innerhalb des Wirkungskreises auf. Dies gilt auch für Insekten oder die Winterschlaf haltende Giftschlange in dem Schlangenbau 40 cm unter der Erde.

WAFFENSEGEN

(Magie I, B; 30 IP)

DKT I, MAG I, PAL I,

WLD II

Durch diesen Spruch erhalten MW/6 Waffen für MW/2 Minuten je +3 Bonuspunkte auf den *Angriffswurf* und je +3 Schadenspunkte, die als magisch I gelten.

Die Waffen können anschließend von jedem benutzt werden und auch den Besitzer wechseln.

WASSERKONTROLLE

(Magie I, Z; 10 IP)

DRU I, HEI II

Mit diesem Spruch kann der Zauberer das Element Wasser begrenzt beeinflussen. Für die Dauer von MW/2 Minuten erhält der Spieler dabei einen Bonus MW/4 auf die *Formung*.

Wichtig ist der reine oder fast reine Zustand des Wassers. Blut; Wein oder andere Flüssigkeiten sind nur schwer zu kontrollieren (Malus -10 auf die *Formung*). Ansonsten gelten die üblichen Regeln für *KONTROLL*-Zauber

WETTERKONTROLLE

(Magie III, Z; 20 IP)

DRU III

Dieser Zauberspruch erlaubt es dem Druiden das Wetter zu manipulieren. Es ist dabei jede Form der Manipulation möglich bis hin zum Einsatz des Wetters als Waffe. Unterschiedliche Wirkungen erfordern allerdings unterschiedlich lange Konzentrationen mit der *Formung*, auf die dieser Zauber einen Bonus +MW/2 liefert.

Das Hauptproblem kann hier die Gegenreaktion der Naturgeister sein. Das Klima ist sehr empfindlich und ein künstliches Gewitter im falschen Moment am falschen Ort kann durchaus zu Naturkatastrophen wie Überschwemmungen oder Trockenheiten in anderen Gegenden führen. Naturgeister begreifen diese Zusammenhänge instinktiv und blockieren deshalb scheinbar willkürlich einige Manipulationen.

Die Wirkungsdauer dieses Zauberspruches beträgt 2*MW Minuten.

WURZELN

(Magie II, 10m, 20 IP)

DRU II

Dieser Zauber ist eine Vorstufe der *PFLANZENKONTROLLE*. Der Druide kann hiermit aber nur die Wurzeln der Pflanzen in der Umgebung kontrollieren und diese begrenzt einsetzen, z.B. zum

Fesseln von Gegnern. Es gibt für die Wirkungsdauer von 2*MW Minuten einen Bonus +MW/3 auf die *Formung*.

ZAUBER BINDEN

(Magie A, Z, 30 IP)

ERZ I, MAG II

Mit diesem Zauberspruch kann ein Zauberer einen beliebigen ihm unbekanntem Zauber an sich *BINDEN* und diesen gebundenen Zauberspruch dann wie einen gelernten Fremdzauber einsetzen. Voraussetzung dazu ist lediglich die Möglichkeit, die entweder Unterlagen eines solchen Zaubers zu studieren oder diesen Zauberspruch auf den gleichzeitig eingesetzten unbekanntem Zauber zu sprechen. Im letzten Fall muss der Zauberer den ganzen Zaubervorgang intensiv beobachten können und eine *Zauberkunde* auf diesen anderen Zauberspruch schaffen.

Der Zauberer kann nur eine begrenzte Anzahl von Zaubersprüchen binden, aber diese bleiben beliebig lange gebunden – bis man die *BINDUNG* auflöst um Platz für andere Zauber zu schaffen.

Der notwendige MW dieses Zauberspruches ist die Summe aller Magiestufen aller gebundenen Zaubersprüche multipliziert mit der Magiestufe, auf der dieser Zauber gelernt wird. Wird dieser MW bei einer Probe nicht erreicht, dann gehen zufällig ausgewählte 1W6 Magiestufen an gebundenen Zaubern verloren und der gewünschte Zauber wird auch nicht gelernt. Während der **Erzmagier** also kaum Probleme hat zehn einstufige Zauber an sich zu binden wird der **Magier** bei der gleichen Aktion bereits einen MW 20 zu übertreffen haben.

ZAUBER BRECHEN

(Magie II, 1 Zauber in bis zu 2m Entfernung; 1 Minute)

BLM I, HEI I, MAG II, PAL II

Dieser Zauber ermöglicht die Anwendung der *Magieabwehr* gegen jeden beliebigen Zauber. Dazu muss der Zauberer nicht mehr Ziel dieses Zaubers sein. Auch die Beschränkung auf Teileffekte bei Flächenzaubern etc. ist aufgehoben, es wird immer der ganze gegnerische Zauber aufgehoben.

Die *Magieabwehr* erhält dabei einen Bonus von +2*MW nur für diese eine Probe.

ZAUBERTRANSFER

(Magie II, B, 20 IP+ Zauber) **BES II, HEXw II**

Mit diesem Zauber kann man einen Zauberspruch auf ein anderes Wesen übertragen. Dieser Zauber kann dann durch eine *Meditation* dieses Wesens ausgelöst werden. Eine andere Möglichkeit ist, wenn der Zauberer dieses Spruches die (geistige) Kontrolle über das Wesen hat. In diesem Fall kennt er den Zauber und kann ihn auch ohne *Meditations*probe aktivieren.

Dieser Zauber speichert die Spruchwirkung des direkt anschließenden Zauberspruches. Bei der Auslösung wird genau der Effekt erreicht, der vom Zauberer ursprünglich geplant wurde, lediglich das Ziel oder die Richtung etc. wird erst bei der Aktivierung festgelegt.

Der Zielwert des Zauberstransfers ist von mehreren Faktoren abhängig. Zu einem Basiswert für das jeweilige Wesen werden +5 pro Magiestufe des folgenden Zaubers gerechnet. Der Basiswert ist z.B. für die meisten intelligenten Wesen 15. Für Tiere ist das je nach magischer Affinität höher oder niedriger.

Davon abgesehen ist das MW des Zauberstransfers das effektive Maximum für das MW des gespeicherten Zaubers. Auch wenn man mit dem gespeicherten Zauber Glück beim MW hatte, verfällt jeder MW oberhalb des durch diesen Zauber festgelegten Grenzwerts.



