

A dramatic illustration of a knight on a flaming bridge fighting a dragon. The knight, in red and gold armor, rides a white horse and holds a long lance. He is engaged in combat with a large, dark, scaly dragon that is breathing fire. The bridge they are on is engulfed in flames, with smoke billowing out. The background shows a dark, rocky landscape with jagged mountains under a cloudy sky.

Simple legends

Pen & Paper
Einsteigerregelwerk
von M. May

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	3
1 HERKUNFT & SPEZIES	4
2 PUNKTEVERTEILUNG	4
3 GRUNDWERT (GW)	5
4 ABSCHLUSS DER CHARAKTERERSTELLUNG	10
5 SO WIRD GESPIELT	12
BEISPIELKAMPF „WEGZOLL“	22
7 RAST & REGENERATION	24
8 INVENTAR	24
9 CHARAKTERENTWICKLUNG	25
10 ABSCHLUSS	26
11 ANHANG	26
REGEL-QUICKSTART	29
COPYRIGHT	58

VORWORT

Willkommen! In diesem Pen-&-Paper-Abenteuer spielst du in der Welt, die sich aus den Breiten des Fantasy-Kosmos bedient und sich in Teilen an anderen Regelwerken bedient. Dazu gehört unter anderem ein einfaches 100er-Punktesystem, das dem *Cthulhu-/How to be a Hero*-Regelwerk entspricht. In Zusammenarbeit mit ChatGPT wurde dieses durch ein Homebrew Kampf- und Magiesystem erweitert, das Elemente gängiger Rollenspielsysteme wie *Dungeons & Dragons* oder *Das Schwarze Auge* adaptiert.

Dieses Regelwerk richtet sich an Rollenspiel-Einsteiger. Zur genauen Erklärung mancher Mechaniken wurden Beispiele eingebaut. Du erkennst sie anhand der Klammer. Es gibt zudem ‘fortgeschrittenere’ Aspekte. Dies können von euch/eurem Spielleiter genutzt werden. Sie sind mit diesem Icon ♦ gekennzeichnet.

Wenn du bisher noch nie Pen & Paper gespielt hast, kommt hier eine kurze Erklärung:

Pen & Paper findet zum Großteil in der Fantasie der Spieler statt. Das Abenteuer und die Geschichte werden vom Spielleiter (im Englischen Dungeon Master oder DM) erzählt. Dieser beschreibt den Spielern die Welt und verkörpert alle Personen und (Lebe-)Wesen. Er ist im Grunde der Regisseur des Improtheaters und bestimmt, wie das Umfeld auf die Spieler reagiert, was sie tun und lassen können und welche Konsequenzen ihre Taten haben. Je nach Typ des Leiters kann ein Abenteuer entsprechend frei oder geleitet sein. In der Fachsprache spricht man hier von der Offenen Welt/Sandbox (Sandkasten) vs. Railroading, also ein Abenteuer, das wie auf festgelegten Schienen abläuft. Beides hat seine Vor- und Nachteile.

Die Geschichte, die sich der Spielleiter ausgedacht oder adaptiert hat, besitzt immer einen festgelegten Anfang und meistens auch ein Ende. Der wichtige Part beim Pen & Paper ist jedoch der Weg dorthin. Es sind die Absurditäten und die Erfolge, die das Hobby besonders machen. Und dazu gehören auch Fehlschläge. Und ja: Charaktere können durchaus sterben, wenn ihr und der Spielleiter dies zulässt.

Wichtig ist zu erwähnen, dass es in einer guten Runde außerhalb des Spiels kein Gegeneinander gibt. Es geht darum, als Gruppe gemeinsam Spaß zu haben – und dies beinhaltet auch den Spielleiter. Wenn also etwas mal nicht klappen sollte, ist dies nicht die Schuld des Spielleiters, sondern eine Einladung für einen anderen Ansatz.

Wie in jedem Pen & Paper ist es das ausgewiesene Ziel dieses Regelwerks, dass du, der Spieler, so spielen und deinen Charakter bauen kannst, wie du willst – ob tapferer Krieger, listiger Streuner oder mächtiger Magier. Wie immer beim P&P gilt: Es geht darum, Spaß zu haben und tolle Geschichten zu erleben. Es gibt kein Gewinnen und kein Verlieren. Was im Verlauf der Geschichte passiert, passiert. Enjoy the ride!

Anmerkung: Für dieses Regelwerk wird zwecks Anschaulichkeit das generische Maskulinum verwendet. Es sollen sich dennoch bitte alle Spieler*innen angesprochen fühlen.

1 HERKUNFT & SPEZIES

Zunächst stellst du dir deinen Charakter vor und überlegst, was du sein möchtest. Neben der Frage, ob männlich, weiblich oder divers, kannst du dir auch schon mal Gedanken über das Aussehen und die Art deines Charakters machen. Bist du aufbrausend oder ängstlich? Agierst du gerne direkt mit anderen Personen oder aus dem Schatten? Ist Magie ein Teil deines Wesens? Wovor hast du Angst, was motiviert dich?

Zusätzlich zu den klassischen Fantasy-Spezies-/Völkern, denen dein Charakter angehört, gibt es noch die Herkunft. Hierbei geht es primär um seinen Hintergrund, also kommst du aus gutem Hause oder bist ein Bauernkind vom Lande? Hinzu kommt die Frage nach deiner Spezies. Unten findest du ein paar Fantasy-Völker zur Auswahl. Du kannst in Absprache mit dem Spielleiter dir natürlich auch etwas Eigenes ausdenken.

Wichtig: Anders als bei komplexeren Regelwerken hat die Wahl der Spezies und Herkunft nur keine Auswirkung auf deine Fähigkeiten oder Talente.

Wenn du keine Lust darauf hast, dir einen eigenen Charakter auszudenken, kannst du auch einen der vorgefertigten Charaktere auf S. 11+48 nutzen. In dem Fall kannst du direkt bei Kapitel 5 **So wird gespielt** einsteigen. Es empfiehlt sich trotzdem, das Regelwerk vollständig zu lesen, um alle Aspekte zu verstehen.



Dryade



Echsenmenschen



Elf



Gnom



Goblin



Halbelf



Halbork



K'ter



Mensch



Mischwesen



Ork



Zwerg

2 PUNKTEVERTEILUNG

Alles, was dein Charakter kann, wird im Pen & Paper durch Werte ausgedrückt. Diese werden im *How-to-be-a-Hero*-Regelwerk, an dem wir uns grundsätzlich orientieren, in die folgenden drei Kategorien untergliedert:

- ◊ **Handeln:** Machen, Agieren, Reagieren
- ◊ **Wissen:** Denken, Wissen, Erinnern
- ◊ **Sozial:** Interaktion mit (Lebe-)Wesen

Du startest mit insgesamt **500 Fähigkeitspunkten** in dein Abenteuer. Diese Punkte verteilst du auf Fähigkeiten, die jeweils einer der drei Kategorien zugeordnet sind. Die Punkte werden so verteilt, dass die Stärken und Schwächen deines Charakters klar werden. Eine Fähigkeit kann von 0 bis 100 gesteigert werden, wobei das Steigern über einen Wert von 70 nicht zu empfehlen ist (mehr dazu im Kapitel 3 Grundwert). Auf deinem Charakterbogen sähe das ungefähr so aus:

Handeln

Schwimmen

Wert

50

Ein niedriger Wert besagt demnach, dass dein Charakter etwas sehr schlecht kann. Umgekehrt ist eine hohe Zahl ein Indikator für viel Erfahrung. Wenn dein Charakter also jemand ist, der gerne mit anderen Personen interagiert (z. B. als Barde oder Politiker), würdest du entsprechend mehr Punkte in Sozial ausgeben.

Ein paar Fähigkeiten sind im Charakterbogen bereits vorgegeben, du darfst dir aber generell auch selbst welche ausdenken – sie sollten natürlich zu deinem Charakter und der Spielwelt passen. Außerdem musst du sie mit dem Spielleiter absprechen, damit du sie nicht 'unvorteilhaft' verteilst. Wir Gamer sprechen da vom 'Verskillen'. Hier ein paar Beispiele für sinnvolle Fähigkeiten:



Handeln: Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Schleichen, Holzbearbeitung, Malen, Fesseln, Schlosser knacken



Wissen: Wildnisleben, Tierkunde, Geografie, Geschichte, Sagen & Götter, Arkana, Astrologie, Kriegskunst, Alchemie



Sozial: Verführen, Überreden, Zechen, Verkleiden, Einschüchtern, Musizieren, Etikette, Gassenwissen, Lügen

3 GRUNDWERT (GW)

So wirklich 'verskillen' kannst du dich zum Glück nicht, denn das *How-to-be-a-Hero*-Regelwerk hat einen praktischen Kniff: den Grundwert (GW). Dieser berechnet sich aus Summe aller deiner Fähigkeitspunkte in einer Kategorie.

Du hast in der Kategorie Handeln die Fähigkeiten 'Klettern', 'Verstecken' und 'Schwimmen' mit jeweils 50 Punkten. Addiert ergibt dies 150 Punkte ($50+50+50=150$).

Diese Summe wird durch 10 geteilt – das Ergebnis ist besagter Grundwert. In dem oberen Beispiel hättest du einen GW von 15 in Handeln ($150 \div 10 = 15$). Hinzu kommen noch die Werte aus den Waffenarten und Magieschulen, doch dazu später mehr. Da jede Kategorie einen GW hat, werden sie in diesem Regelwerk im Folgenden als HGW (Handeln-Grundwert), WGW (Wissen-Grundwert) und SGW (Sozial-Grundwert) abgekürzt.

Wie hilft uns der GW jetzt bei den verteilten Fähigkeitspunkten? Der GW ist insofern relevant, als dass er darstellt, wie gut du grundsätzlich in einer Kategorie bist. Denn hast du in einer Fähigkeit keine Fähigkeitspunkte (also 0 Punkte) investiert, würfelst du auf deinen GW in der jeweiligen Kategorie. Der Grundwert zeigt dir also immer deine Mindest-Chance für den Erfolg eines Wurfs an.

Du hast den HGW 15 und sollst auf die Fähigkeit 'Rauen' würfeln, hast dort aber keine Punkte verteilt. Dann würfelst du auf deinen HGW 15.

Zusätzlich wird der GW zu allen Fähigkeiten der dazugehörigen Kategorie addiert. In dem oberen Beispiel wäre der finale Wert deiner Fähigkeiten 'Klettern', 'Verstecken' und 'Schwimmen' jeweils 65 ($50+15=65$). Bitte warte noch mit der Addition des GWs, bis du alle Schritte der Charaktererstellung abgeschlossen hast.

Handeln	Wert	15	GW	
Schwimmen		50	65	Finaler Wert

Es ergibt deshalb keinen Sinn, eine Fähigkeit auf 100 zu steigern, da das Regelwerk nur Werte zwischen 0 und 100 vorsieht und der GW-Bonus so verfallen würde.

3.1 KLASSEN

Zusätzlich zur Hintergrundgeschichte, der Herkunft und seinen Fähigkeiten hat dein Charakter eine Klasse. Es gibt insgesamt 24 Klassen mit unterschiedlich starken Ausprägungen. Manche sind stärker im Handeln, andere dafür besser im Wissen oder Sozial. Es gibt auch Klassen, die ausschließlich auf eine der drei Kategorien spezialisiert sind. Grundsätzlich lässt sich folgende Unterteilung vornehmen:

- ◊ **Handeln (H):** Jäger, Krieger, Ritter, Seefahrer, Söldner, Stammeskrieger, Tüftler, Wache
- ◊ **Wissen (W):** Alchemist, Archivist, Geistlicher, Heiler, Hexe, Inquisitor, Magier, Runenkrieger
- ◊ **Sozial (S):** Aristokrat, Barde, Duellant, Gaukler, Händler, Prostituierte, Streuner, Tiermeister

Eine detaillierte Tabelle mit allen Fähigkeiten, Talenten (mehr dazu im [Kapitel 3.3 Talente](#)) und Waffenarten findest du rechts. Wenn keine Klasse deinen Vorstellungen entspricht, kannst du auch zusammen mit dem Spielleiter eine eigene Klasse erfinden.

Jede Klasse ist in einer oder mehreren Waffenarten geübt und bietet individuelle Boni auf deine Grundwerte, deine Fähigkeiten sowie einzigartige Talente.

Schauen wir uns exemplarisch die Klasse des Kriegers an. Krieger-Charaktere erhalten zuerst +15 auf ihren HGW. Würde dein HGW durch deine Fähigkeiten also 15 betragen, hättest du nun 30. Der Krieger hat außerdem Erfahrung in den Waffenarten Leichte oder Mittlere Waffen. In diesem Fall („oder“) darfst du dir eine der beiden Arten aussuchen und erhältst die Stufe I der Waffenart kostenlos. Mehr zum Thema Kampf und Regeneration findest du in den Kapiteln [6 Kampf](#) sowie [Kapitel 7 Regeneration](#).

Dies war nur ein Beispiel für Klassenboni. Die Prostituierte erhält z. B. einen Bonus von +10 auf die Fähigkeit 'Verführen'. Hierbei ist es wichtig zu erwähnen, dass diese kostenlosen Fähigkeitspunkte wie die +10 auf Verführen Stufe I Leicht (15 Fähigkeitspunkte) nicht in die Berechnung des jeweiligen GWs einfließen, sondern erst nachträglich addiert werden. Im Beispiel der Prostituierten erhält sie also keine +1 auf ihren Grundwert ($10+10=10$), die sie bekäme, wenn sie von ihren 500 anfänglichen Fähigkeitspunkten 10 in 'Verführen' investiert hätte.

KLASSENKARTE

JÄGER



© Kobold Press / Künstler: Will O'Brien

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Spurenlesen, +10 Wildnisleben
Zielsicher: Ein Fernkampfangriff kann erneut gewürfelt werden.

In den Wäldern geboren, in der Wildnis geformt – Jäger sind Meister der Spur und des Schweigens. Ihr Bogen spricht, bevor sie es tun. Sie kennen die Bewegungen ihrer Beute, lange bevor diese selbst davon ahnt.

Ob als Versorger, Späher oder lautlose Bedrohung aus dem Dickicht: Ein guter Jäger ist nie dort, wo man ihn vermutet – und immer da, wo man ihn braucht. Seine Augen lesen den Boden wie ein Buch, seine Hände zittern nie. Selbst dann nicht, wenn sie auf dich zielen.

Von deinen 500 Punkten hast du 40 Punkte in die Fähigkeit 'Feilschen' investiert. Zusätzlich ist dein Charakter Händler, wodurch du weitere +20 erhältst. Vorausgesetzt, du hast keine weitere Fähigkeit in der Kategorie Sozial, läge dein SGW bei 4 ($40+10=40$). Im nächsten Schritt wird der GW addiert, dein 'Feilschen'-Wert wäre entsprechend 44 ($40+4=44$). Erst jetzt wird der Klassen-Bonus des Händlers von +20 hinzugefügt. Somit wäre dein finaler 'Feilschen'-Wert 64 ($44+20=64$).

In der Tabelle siehst du zudem die Spalte Zauberer (Z). Diese besagt, ob die Klasse geübt darin ist, Magie zu nutzen. Mehr dazu erfährst du im Kapitel [3.3 Magie](#).

3.2 WAFFENARTEN



Ein weiterer wichtiger Punkt in der Charaktererstellung sind die sogenannten Waffenarten. Diese bestimmen, wie gut du im Kämpfen bist (mehr dazu im Kapitel [6 Kampf](#)). In diesem Regelwerk unterscheiden wir zwischen 3 Waffenarten:

- ◊ Leichte Waffen (Dolch, Kurzschwert, Wurfmesser)
- ◊ Mittlere Waffen (Langschwert, Stab, Bogen)
- ◊ Schwere Waffen (Kriegshammer, Hellebarde, Armbrust)

KLASSEN

Name	GW-Bonus			Waffenart	Fähigkeiten/Talente	Häufigkeit
	H	W	S			
Alchemist	+5	+5		Leicht I	+10 Alchemie Braumeister: Deine Tränke haben +1d10 Effekt.	-
Aristokrat		+5	+5	-	+10 Etikette, +10 Überreden Verbindungen zur Oberschicht Mäuschen: Gerüchte können erfragt werden. Wohlhabend: Starte ins Abenteuer mit +100 Gold.	1x pro Sitzung
Archivar		+15		-	+10 Geschichte	-
Barde	+5	+5	+5	Leicht I	+10 Singen	-
Duellant	+5		+5	Leicht I UND Mittel I	Fechtertrick: Vor dem Wurf entscheidest du, ob du +20 auf Nahkampfangriff ODER eine Parade gegen denselben Gegner in dieser Runde erhältst.	1x pro kurzer Rast
Gaukler (Z)	+5		+5	Leicht I UND Mittel I	+20 Unterhalten, +10 Akrobatik	-
Geistlicher (Z)		+5	+5	Leicht I	+20 Religion Segen: Du gibst einem Verbündeten +10 auf einen Angriffswurf. Litanei: Ein Gegner erhält -10 auf seinen Angriffswurf.	1x pro Kampf 1x pro Sitzung
Händler			+10	-	+20 Feilschen, +10 Überreden Dealmaker: Statt auf Überzeugen kann auf Feilschen gewürfelt werden.	1x pro langer Rast
Heiler (Z)	+5	+5	+5	-	Lebensretter: Du stellst außerhalb des Kampfes ohne Probe 15+ wieder her.	1x pro Sitzung
Hexe (Z)		+5	+5	-	+10 Arkana Omen: 2 Ja-/Nein-Frage werden durch die Götter beantwortet. Urmagie: Ermöglicht dir, einen Zauber statt mit MP mit LP zu wirken.	1x pro Sitzung 1x pro Sitzung
Inquisitor (Z)	+5	+5		Mittel I UND Schwer I	+10 Überzeugen Bannzeichen (Reaktion): Wenn ein Zauber gegen dich oder einen Verbündeten in 2m gerichtet ist, kannst du den Zielwert um -20 reduzieren.	1x pro Sitzung
Jäger	+5		+5	Leicht I ODER Mittel I	+10 Spurenlesen, +10 Wildnisleben Zielsicher: Ein Fernkampfangriff kann erneut gewürfelt werden.	1x pro kurzer Rast
Krieger	+15			Leicht I ODER Mittel I ODER Schwer I	-	-
Magier (Z)		+10		-	Erste Stufe einer Magierschule ist kostenlos. Akaner Fokus: Du erhältst +10 auf einen Zauberwurf.	1x pro langer Rast
Prostituierte			+15	Leicht I	+10 Verführen	-
Ritter	+5	+5	+5	Mittel I ODER Schwer I	Verbindungen zur Oberschicht	-
Runenkrieger (Z)	+5	+5		Mittel I ODER Schwer I	+10 Arkana Runenstoß: Nach einem Nahkampftreffer kannst du einmal einen elementaren Zusatzschaden von +1d10 (Feuer/Eis/Blitz, etc.) anwenden. [10O] Wenn dein Charakter keine Magieschule beherrscht, ist die Fähigkeit nur 1x pro Sitzung möglich.	1x pro Kampf bzw. 1x pro Sitzung
Seefahrer	+5	+5		Leicht I ODER Mittel I	+20 Navigation Rausch: Ein Nahkampfangriff kann erneut gewürfelt werden.	1x pro kurzer Rast
Söldner	+10			Leicht I ODER Mittel I ODER Schwer I	Die gelernte Waffenart hat die Stufe II. Kampferprob: Du erhältst +10 auf einen Angriff oder eine Parade.	1x pro Kampf
Stammeskrieger	+5	+5	+5	Leicht I ODER Mittel I ODER Schwer I	Ruf der Ahnen: Du hast +10 auf eine Wissen-/Überleben-Probe	1x pro Sitzung
Streuner (Z)	+5		+5	Leicht I ODER Mittel I	+10 Verstecken Verbindungen zur Unterwelt Flink: Bewege dich nach einem Angriff 6m, ohne einen Gelebensangriff zu provozieren.	1x pro kurzer Rast
Tiermeister	+5		+5	Mittel I ODER Schwer I	+10 Tierkunde Gefährte: Erhalte einen Tierbegleiter (z. B. Wolf/Falke). Im Kampf kann dein Begleiter das Ziel ablenken (Schnellaktion): Du erhältst +20 ZW auf deinen nächsten Angriff gegen dasselbe Ziel in dieser Runde. Außerhalb hast du +10 auf Spuren-/Wildnisproben.	1x pro kurzer Rast
Tüftler	+5	+5		Leicht I	+20 Handwerken Gadgetbau: In einer kurzen Rast kannst du ein Einmal-Gadget herstellen. Du hast die Wahl aus: Schockbolzen (+1d10 Blitz, 1 Angriff) / Rauchkugel (Deckung, Bereich 3m für 3 Runde) / Stützschiene (+10 auf eine Reparatur/Heilen-Probe, nicht im Kampf).	1x pro Sitzung
Wache	+5		+5	Mittel I ODER Schwer I	+10 Willensproben Furchtlos: Ein Statuseffekt kann ignoriert werden. Wächter: Du oder ein benachbarter Verbündeter erhält +10 auf eine Parade.	1x pro kurzer Rast 1x pro Kampf

(Z) = Zauberklasse

Gratisstufen aus Waffenarten und Fähigkeiten/Talenten zählen nicht in die Berechnung des Grundwerts!

Die Waffenarten bieten unterschiedliche Vor- und Nachteile. Beispielsweise hat ein Speer eine höhere Reichweite als ein Schwert, ist dafür aber in beengten Räumen im Nachteil. Ein Bogen ist indes auf die Entfernung super, bringt im Nahkampf allerdings recht wenig. Und eine Armbrust verursacht großen Schaden, das Nachladen dauert aber eine Aktion, insofern kann nur jede zweite Runde geschossen werden. Mehr dazu im Kapitel [8.2 Waffen, Rüstungen & Gegenstände](#).

Um eine Waffe effektiv nutzen zu können, musst du die entsprechende Waffenart lernen. Anders als die normalen Fähigkeiten erfolgt das Verbessern von Waffenarten stufenweise. Die dafür benötigten Kosten sehen wie folgt aus:

Es ist nichts Ungewöhnliches, dass Charaktere mehrere Waffenarten beherrschen. Ein Krieger, der im Kampf mit

STUFEN DER WAFFENARTEN

Stufe	I	II	III	IV	V
Fähigkeitspunkte	15	30	55	80	120
Vorteil	+10	+20	+30	+40	+50

dem Langschwert und der Armbrust geübt ist, hätte vermutlich Stufe II - III in den Waffenarten Mittel und Schwer.

Wichtig: Die Kosten sind kumulativ. Das bedeutet, dass für das Freischalten von Stufe III erst Stufe I und Stufe II erworben werden müssen. Insgesamt kostet Stufe III also 100 Fähigkeitspunkte ($15+30+55=100$).

Da es sich beim Führen einer Waffe um eine körperliche Fähigkeit handelt, fließen die investierten Fähigkeitspunkte in die Berechnung des HGW ein – allerdings halbiert.

Du hast als Summe deiner Handeln-Fähigkeiten einen HGW von 30. Zusätzlich hast du 200 Punkte in Waffenarten investiert (Stufe III Mittlere Waffen + Stufe III Schwere Waffen). Die 200 Punkte werden nun halbiert und durch 10 geteilt. Das bedeutet, du erhältst jeweils +5 durch deine Mittlere und Schweren Waffen ($100 \div 2 = 50 \div 10 = 5$). Folglich beträgt dein HGW 40 ($30+5+5=40$).

Sollten durch die Teilung ungerade Zahlen entstehen, wird kaufmännisch, also auf- bzw. abgerundet.

3.3 MAGIE

In diesem Regelwerk ist jeder Charakter (sofern gewünscht) in der Lage, Magie zu wirken. Diese wird in fünf Magieschulen unterteilt:

MAGIESCHULEN

				
Elementarmagie Zerstörung	Geistesmagie Verzaubern, Illusionen	Weiße Magie Heilung, Segnung	Schwarze Magie Flüche, Schmerzen	Wilde Magie Chaos, Zufall

Zu jeder Magieschule gehören unterschiedliche Zaubers. Zudem gibt es Zaubertricks, die keiner Schule zugehörig sind. Mehr dazu und wie du die Zaubers anwendest, findest du im späteren Kapitel [5.3 Zauber](#). Um Zauber zu wirken, wird Mana benutzt (mehr dazu im Kapitel [3.5 Lebenspunkte \(LP\), Mana \(MP\) & Ausdauer \(AP\)](#)).

Außerdem muss ein Zauberbuch im Inventar des Charakters sein. Einzige Ausnahme ist die Schule der Wilden Magie, dort wird kein Zauberbuch benötigt. Jedes Buch kann dabei maximal 10 Zaubers enthalten. Zusätzliche Bücher ermöglichen es dir, weitere Sprüche zu notieren.

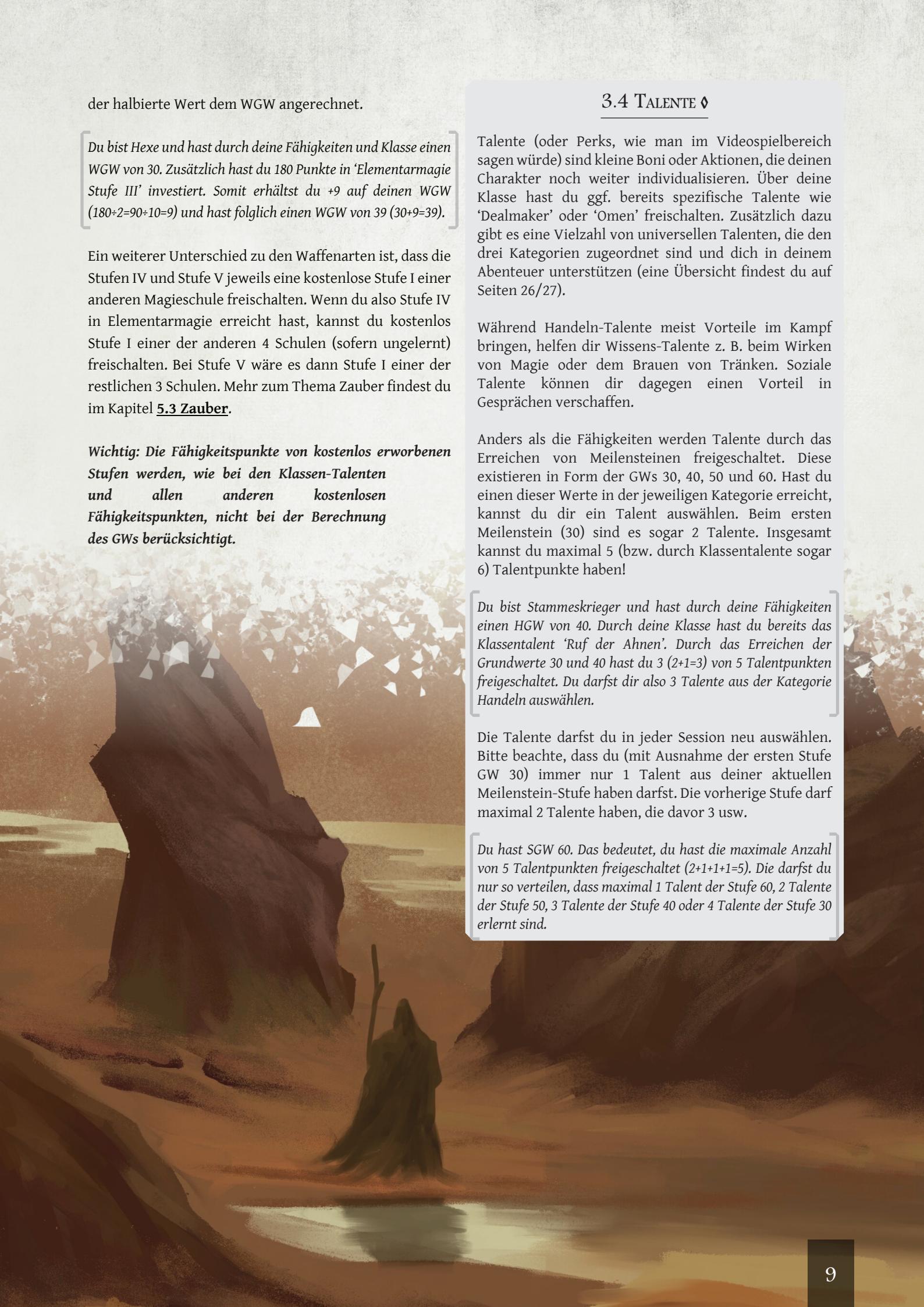
Auch bei der Magie erfolgt das Verbessern der Magieschulen stufenweise (I bis V). Anders als bei den Waffenarten sind die Kosten der Fähigkeitspunkte nicht für alle Klassen gleich. Während die mit „Z“ gekennzeichneten Zauberklassen (Gaukler, Geistlicher, Hexe, Inquisitor, Magier, Runenkrieger, Streuner) den normalen Preis zahlen, kostet es für Nicht-Zauberklassen das Doppelte!

STUFEN DER MAGIESCHULEN

Stufe	I	II	III	IV	V
Fähigkeitspunkte	50	60	70	90	130
Fähigkeitspunkte für Nicht-Zauberklassen	100	120	140	180	260
Vorteil	+10	+20	+30	+40	+50

Wichtig: Auch hier sind die Kosten kumulativ. Um eine Zauberer auf Stufe V zu bringen, benötigt ein Zauberer dementsprechend 400 Fähigkeitspunkte ($50+60+70+90+130=400$). Für Nicht-Zauberklassen wären es 800 Punkte ($100+120+140+180+260=800$).

Wie bei den Waffenarten fließen auch die investierten Fähigkeitspunkte in die Berechnung des GWS. Hier wird



der halbierte Wert dem WGW angerechnet.

Du bist Hexe und hast durch deine Fähigkeiten und Klasse einen WGW von 30. Zusätzlich hast du 180 Punkte in 'Elementarmagie Stufe III' investiert. Somit erhältst du +9 auf deinen WGW (180:2=90:10=9) und hast folglich einen WGW von 39 (30+9=39).

Ein weiterer Unterschied zu den Waffenarten ist, dass die Stufen IV und Stufe V jeweils eine kostenlose Stufe I einer anderen Magieschule freischalten. Wenn du also Stufe IV in Elementarmagie erreicht hast, kannst du kostenlos Stufe I einer der anderen 4 Schulen (sofern ungelernt) freischalten. Bei Stufe V wäre es dann Stufe I einer der restlichen 3 Schulen. Mehr zum Thema Zauber findest du im Kapitel 5.3 Zauber.

Wichtig: Die Fähigkeitspunkte von kostenlos erworbenen Stufen werden, wie bei den Klassen-Talenten und allen anderen kostenlosen Fähigkeitspunkten, nicht bei der Berechnung des GWs berücksichtigt.

3.4 TALENTE ♦

Talente (oder Perks, wie man im Videospielbereich sagen würde) sind kleine Boni oder Aktionen, die deinen Charakter noch weiter individualisieren. Über deine Klasse hast du ggf. bereits spezifische Talente wie 'Dealmaker' oder 'Omen' freischalten. Zusätzlich dazu gibt es eine Vielzahl von universellen Talenten, die den drei Kategorien zugeordnet sind und dich in deinem Abenteuer unterstützen (eine Übersicht findest du auf Seiten 26/27).

Während Handeln-Talente meist Vorteile im Kampf bringen, helfen dir Wissens-Talente z. B. beim Wirken von Magie oder dem Brauen von Tränken. Soziale Talente können dir dagegen einen Vorteil in Gesprächen verschaffen.

Anders als die Fähigkeiten werden Talente durch das Erreichen von Meilensteinen freigeschaltet. Diese existieren in Form der GWs 30, 40, 50 und 60. Hast du einen dieser Werte in der jeweiligen Kategorie erreicht, kannst du dir ein Talent auswählen. Beim ersten Meilenstein (30) sind es sogar 2 Talente. Insgesamt kannst du maximal 5 (bzw. durch Klassentalente sogar 6) Talentpunkte haben!

Du bist Stammeskrieger und hast durch deine Fähigkeiten einen HGW von 40. Durch deine Klasse hast du bereits das Klassentalent 'Ruf der Ahnen'. Durch das Erreichen der Grundwerte 30 und 40 hast du 3 (2+1=3) von 5 Talentpunkten freigeschaltet. Du darfst dir also 3 Talente aus der Kategorie Handeln auswählen.

Die Talente darfst du in jeder Session neu auswählen. Bitte beachte, dass du (mit Ausnahme der ersten Stufe GW 30) immer nur 1 Talent aus deiner aktuellen Meilenstein-Stufe haben darfst. Die vorherige Stufe darf maximal 2 Talente haben, die davor 3 usw.

Du hast SGW 60. Das bedeutet, du hast die maximale Anzahl von 5 Talentpunkten freigeschaltet (2+1+1+1=5). Die darfst du nur so verteilen, dass maximal 1 Talent der Stufe 60, 2 Talente der Stufe 50, 3 Talente der Stufe 40 oder 4 Talente der Stufe 30 erlernt sind.

3.5 LEBENSPUNKTE (LP), MANA (MP) & AUSDAUER (AP)

Während deines Abenteuers verändert sich der Zustand deines Charakters. Dies wird durch die folgenden Punkte dargestellt: Lebenspunkte (LP), Manapunkte (MP) und Ausdauerpunkte (AP). Bitte beachte, dass die Werte temporär sind. Du solltest sie also mit Bleistift o. Ä. auf deinem Charakterbogen vermerken.

Wichtig: Die Berechnung sollte erst erfolgen, wenn alle GWs inklusive Boni errechnet wurden.

Lebenspunkte (★)

Lebenspunkte (oder kurz LP/★) stellen die körperliche Verfassung bzw. Gesundheit deines Charakters dar. Bist du unverletzt, hast du volle Lebenspunkte (z. B. 100/100). Fallen deine Lebenspunkte dagegen auf 0, ist dein Charakter außer Gefecht (dazu später mehr im Kapitel **6 Kampf**).

Die Lebenspunkte berechnen sich aus deinem doppelten HGW+30. Bei einem HGW von 20 ergäbe dies also 70 ($20 \times 2 + 30 = 70$).

Manapunkte (○)

Jeder Charakter verfügt zudem über Manapunkte (MP/○). Mana steht für das Magische und die Fähigkeit, Magie zu nutzen. Wenn dein Charakter keine Manapunkte mehr hat, kannst du keine Zauber mehr wirken. Je mächtiger der von dir gewirkte Zauber (symbolisiert durch die Zauberstufen I bis V), desto höher sind die Manakosten (Zauberstufe $\times 10$).

Die Manapunkte berechnen sich aus deinem WGW. Hier beträgt der Wert das Doppelte deines WGW+30. Bei einem WGW von 30 wäre dies 90 ($30 \times 2 + 30 = 90$).

Wichtig: Charaktere ohne eine Stufe in einer Magieschule verfügen immer nur über maximal 10○.

Ausdauerpunkte (●)

Schließlich gibt es noch die Ausdauer (AP/●). Diese erlaubt deinem Charakter, Talente und Spezialmanöver zu nutzen (mehr dazu im Kapitel **6 Kampf**).

Die Ausdauer berechnet sich aus der Summe deines HGW und des doppelten SGWs. Bei einem HGW von 20 und einem SGW von 40 erhältst du 100● ($20 + 40 \times 2 = 100$).

4 ABSCHLUSS DER CHARAKTERERSTELLUNG

Nun hast du alle Werkzeuge, um deinen Charakter zu bauen! Gerade die Berechnung der Werte solltest du als Anfänger immer in Absprache mit dem Spielleiter machen, um mögliche Fehler zu vermeiden. Dabei kannst du dich gerne an der unteren Checkliste orientieren. Auf der nächste Seite siehst du zudem einen ausgefüllten Beispiel-Charakterbogen.

CHECKLISTE CHARAKTERERSTELLUNG

Wer ist mein Charakter?

- ◊ Name, Aussehen
- ◊ Hintergrund, Spezies
- ◊ Eigenschaften, Ideale, Fehler, Bezugspersonen

Was kann mein Charakter?

Insgesamt 500 Fähigkeitspunkte verteilen auf die Kategorien

- ◊ Handeln
- ◊ Wissen
- ◊ Sozial
- ◊ Waffenarten (HGW)
- ◊ Magie (WGW)
- ◊ Klasse auswählen
- ◊ Zauber auswählen

Grundwerte berechnen

Wichtig: Die kostenlosen Punkte durch Klassen für Fähigkeiten und Waffenarten nicht in die Grundwert-Berechnung inkludieren!

- ◊ Summe aus Fähigkeiten der jeweiligen Kategorien $\div 10 = \text{GW}$
- ◊ Zusatz Waffenart: Summe aus Fähigkeitspunkten in den Stufen $\div 10 \div 2$ zum GWH addieren
- ◊ Zusatz Magie: Summe aus Fähigkeitspunkten in den Stufen $\div 10 \div 2$ zum WGW addieren
- ◊ Jeweiligen GW zu Fähigkeitswerten addieren
- ◊ Talente auf Basis der GW auswählen (S. 26-27)
- ◊ Lebens- & Manapunkte sowie Ausdauer errechnen und notieren

Ausrüstung auswählen

In Absprache mit dem Spielleiter jeweils...

- ◊ Waffe(n), Rüstung(en) + Schild(e)
- ◊ 2x Verbrauchsgegenstände
- ◊ 1x Werkzeuge

... eintragen und Slots vermerken. Eine Übersicht über alle Gegenstände findest du auf S. 28.

ARIN



Klasse/Beruf
Krieger

Aussehen
Groß, gepflegt

Spieler*in

Hintergrund
Abenteurer

Spezies
Mischwesen

Fähigkeitspunkte
0 | 500

LP (●)
| 110

MP (○)
| 10

AP (●)
| 60

Rüstung
Mittel (II)

Initiative
59(-3)



Handeln
245+50=295 | 30+15=45



Wissen
80 | 8



Sozial
75 | 8



Fähigkeiten

FP Final

Fähigkeiten

FP Final

Fähigkeiten

FP Final

Klettern

50

95

Kriegskunst

40

48

Einschüchtern

45

53

Rauen

50

95

Alchemie

20

28

Spuren lesen

15

23

Athletik

60

100

Sagen & Götter

20

28

Überreden

15

23

Schleichen

45

90

Körperbeherrschung

40

85

Eigenschaften

Starrsinnig, eigenbrödlerisch, zurückgezogen, ehrlich, treu

Ideale

Nur die Starken überleben

Fehler

Musste sie nie um andere kümmern

Bezugspersonen

Sein Bruder Z'eph

Zauber

(Klassen-)Talente

Handeln-Talente:
(30) Kampferprobt ->
Schwere Waffen +1 Stufe
(30) Kriegerinstinkt -> +10 Ini
(40) Waffenmeister ->
Mittlere Waffen +1d10

Waffenarten

Klasse? 15 30 55 88 120

X

X

II

III

IV

V

Mittlere Waffen

X

X

X

IV

V

Schwere Waffen

X

II

III

IV

V

Magieschulen

Klasse? 100 120 140 180 260

+10

X

I

II

III

IV

V

Elementarmagie

Geistesmagie

Schwarze Magie

Weiße Magie

Wilde Magie

I

II

III

IV

V

Inventar

Kettenrüstung [2]

Lanschwert [1]

Speer [1]

Langbogen [1]

Schild (schwer) [1]

Heiltrank (klein) [½]

Kletterausrüstung [1]

Feldküche [1]

Finanzen

20 Silber

Taschen/Slots

X X X
X X X
X V

5 SO WIRD GESPIELT

Schön und gut, aber wofür die ganzen Zahlen? Diese benötigst du für deine Aktionen. Immer wenn du sagst, dass du bzw. dein Charakter etwas machen möchte (z. B. auf einen Baum klettern, einen Trank brauen oder ein Schwert schwingen), erfordert dies eine Probe. Eine Probe erfolgt immer durch einen Würfelwurf.

Du kennst vermutlich den klassischen sechsseitigen Würfel, d6 (dice 6) bzw. zu Deutsch w6 (Würfel 6). In diesem Regelwerk benutzen wir einen 100-seitigen d100-Würfel (bzw. zwei 10-seitige Würfel mit den Einser- und Zehnerstellen). Das ist insofern praktisch, als dass du so immer direkt die prozentuale Wahrscheinlichkeit für den Erfolg deiner Proben hast.

Du möchtest auf das Talent 'Klettern' würfeln. Dort hast du 50 Punkte, das bedeutet, du hast eine 50-prozentige Chance auf Erfolg: 1-50 = Erfolg, 51-100 = Fehlschlag.

Bitte beachte, dass der Spielleiter festlegt, welche Fähigkeit für eine bestimmte Aktion benötigt wird. Er definiert zudem den Schwierigkeitsgrad der Probe. Unabhängig davon gilt: je niedriger das Ergebnis, desto besser für dich! Zahlen werden zudem immer kaufmännisch auf-/abgerundet.

Du möchtest an einem windstillen Tag auf einen Baum klettern. Je nachdem, wie gut du in der Fähigkeit 'Klettern' bist, kann der Spielleiter dir diesen Wurf entweder erleichtern oder auch vollständig auf eine Probe verzichten. Umgekehrt wird das Erklimmen eines Schiffsmastes im tosenden Regen auf der stürmischen See schwieriger sein. Wenn du hier z. B. 45 in 'Klettern' hast, könnte der Spielleiter den Wurf um -30 erschweren. In dem Fall hättest du also nur noch 15 und müsstest eine 1-15 würfeln, damit die Aktion gelingt.

MODIFIKATOREN (AUSWAHL)

Beispiel-Szenario	Modifikator (10er-Schritte)
Deine Sicht wird behindert.	-10
Du bewegst dich bei schlechter Witterung.	-10 bis -30
Du versuchst ein bewegliches Ziel zu treffen.	-10 bis -20
Du konzentrierst dich vor deinem Schuss genau.	+10
Du hast das passende Werkzeug für die Aufgabe.	+10
Du stehst unter Zeitdruck oder bist großem Stress ausgeliefert.	-10
Dein Ziel ist größer oder sehr groß.	+10/+20
Du überrascht einen unachtsamen Gegner.	+10/+20
Du bekommst bei deiner Aktion durch eine andere Person Hilfe.	+10 (maximal +20)
Du möchtest etwas über ein sehr spezifisches Fachgebiet wissen.	-10/-20

Das Prinzip verstehst du am besten während des eigentlichen Spielens. Es gilt die Maxime: Das Meiste ist möglich ... was unmöglich ist, sagt dir der Spielleiter.

5.1 ERFOLGE & FEHLSCHLÄGE

Wie oben erwähnt, entscheidet das Ergebnis einer Probe darüber, ob eine Aktion gelingt oder fehlschlägt. Was aber passiert, wenn dein Ergebnis ober- oder unterhalb des Zielwertes liegt? In diesem Fall sprechen wir von Erfolgen und Fehlschlägen. Ein Erfolg ist alles unterhalb des Zielwerts inklusive der geforderten Zahl. Im Falle einer Zielwert-Probe von 80 wären also 1 bis 80 eine erfolgreich bestandene Probe, 81 bis 100 dagegen ein Fehlschlag. Dies gilt für alle Proben. Ein ZW kann immer nur mindestens 1 und maximal 100 betragen.

Je nachdem, wie hoch die Differenz zwischen Würfelergebnis und Zielwert ausfällt, unterscheiden sich die Auswirkungen: Während beispielsweise 20 Punkte Abweichung das Ergebnis kaum beeinflussen, können 50 Punkte Unterschied deutliche Konsequenzen bewirken. Es obliegt hierbei dem Spielleiter, die Schwere der Auswirkungen zu bestimmen.

Deine Gruppe ist im Wald. Du möchtest mit der Fähigkeit 'Fährtenlesen' nach Spuren suchen, da du darin einen Wert von 70 hast. Da der Spielleiter dir den Wurf weder erschwert noch erleichtert, beträgt die Zielwert 70, du benötigst also 1 bis 70 für einen Erfolg. Wenn du nun eine 60 (Differenz +10) würfelst, könnte der Spielleiter dir sagen, dass du ein paar Spuren findest. Bei einem Würfelergebnis von 40 (Differenz +30) könnte er hinzufügen, dass es sich um ältere Spuren handelt oder dass dir noch etwas anderes auffällt. Bei einem Wurf von 80 (Differenz -10) wäre die Probe dagegen fehlgeschlagen und du entdeckst keine Spuren.

Grundsätzlich gilt: Eine Differenz von 1-19 hat nur keinen Einfluss auf das Ergebnis, 20-49 leichten und 50-79 deutlichen. Ab 80 Punkten Differenz treten kritische Effekte ein.

Kritische Erfolge und Fehlschläge treten immer dann ein, wenn eine Probe mit einer Differenz von 80 oder mehr Punkten geschafft wird bzw. fehlschlägt. Kritische Erfolge und Fehlschläge können sehr drastische Auswirkungen haben. Auch hier obliegt es dem Spielleiter, über das Ausmaß zu entscheiden.

Du betrittst einen Keller und würfelst eine 'Wahrnehmung'-Probe. Bei einem kritischen Erfolg könnte dies bedeuten, dir gelingt die Probe so gut, dass du nicht nur den Schalter hinter

dem Gemälde findest, sondern auch die damit verbundene Falle! Ein kritischer Fehlschlag wäre dagegen, dass du die Falle nicht entdeckst und sie versehentlich auslöst.

Ein anderer Auslöser für kritische Effekte sind die Extremstellen 1 und 100. Hier ist 1 immer ein kritischer Erfolg, egal wie hoch die Differenz zum Zielwert ist, und umgekehrt ist die 100 ein kritischer Fehlschlag.

Wichtig: Pen & Paper ist ein Gemeinschaftserlebnis. Wenn du eine Idee für den Effekt einer Probe hast, teile sie mit dem Spielleiter! Vielleicht übernimmt er den Einfall. Sei aber nicht sauer, wenn dein Gedanke nicht zum Plan des Leiters passt und er ihn deshalb nicht berücksichtigt.

5.2 SOZIALE INTERAKTIONEN

Während deines Abenteuers wirst du immer wieder auf Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) bzw. im Englischen Non-Player-Characters (NPCs) treffen, mit denen du interagieren kannst. Während die anderen beiden Kategorien (Handeln und Wissen) primär für den Kampf und das Zaubern relevant sind, dreht sich bei Gesprächen mit Charakteren alles um die Sozial-Kategorie.

Hier kannst du entsprechend deiner Fähigkeiten Einfluss auf dein Gegenüber nehmen, es beispielsweise 'betören', mit ihm über Preise 'feilschen' oder es 'überreden', dir seine Geheimnisse zu verraten. Gerade bei sozialen Proben ist es durchaus möglich, dass der Spielleiter diese verdeckt für dich würfelt. Dies ist dazu da, um zu verhindern, dass du als Spieler über Informationen verfügst, die dein Charakter nicht hat. Das Trennen von Spielerwissen und Charakterwissen ist ein klassisches Problem beim Pen & Paper und gerade für Einsteiger sehr schwer umzusetzen.

Du möchtest wissen, ob dein Gegenüber dich anlügen, also würfelst du auf 'Menschenkenntnis'. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Dir gelingt dein Wurf und der Spielleiter sagt dir, dass die Person dich anlügen. Zweite Möglichkeit: Dein Wurf schlägt fehl und der Spielleiter sagt dir, dass du nicht glaubst, dass die Person dich anlügen. Jetzt weißt du als Spieler, dass die Person lügt, aber dein Charakter nicht, da er die Probe nicht geschafft hat.

Um solche 'Meta'-Probleme zu umgehen, würfelt der Spielleiter diese Proben verdeckt. Wenn du einen hohen Wert in 'Menschenkenntnis', kannst du davon ausgehen, dass du dein Gegenüber gut einschätzen kannst. Du kannst dir aber nie zu 100 Prozent sicher sein.

5.3 ZAUBER

Da wir uns in einem Fantasy-Umfeld bewegen, gibt es natürlich auch Zauber. Wie bei der Charaktererstellung (Kapitel 3.3 Magie) bereits beschrieben, gibt es die fünf Magieschulen Elementarmagie, Geistesmagie, Weiße Magie, Schwarze Magie und Wilde Magie. Diese unterscheiden sich in ihren Schwerpunkten deutlich. Während beispielsweise Weiße Magie auf das Heilen von Wunden und den Schutz anderer spezialisiert ist, wird bei der Elementarmagie Gegnern mit der Macht der Elemente wortwörtlich eingeheizt.

Abseits ihrer Ausprägungen sind alle Disziplinen grundsätzlich gleich aufgebaut. Jede Magieschule verfügt über 10 unterschiedliche Zauber, du findest sie in der Tabelle auf den Seiten 33-36. Um einen Zauber wirken zu können, muss dieser in einem Zauberbuch im Inventar des Zaubernden niedergeschrieben sein. Außnahme hierfür stellen Zauber der Wilden Magie dar.

Die meisten Zauber können in den Stufen I bis V gewirkt werden. Die Stufe spiegelt die Stärke des Effekts wider.

Der Zauber 'Heilende Gnade' kann in den Stufen I bis Stufe V gewirkt werden. Je höher die gewirkte Stufe, desto stärker der



SEELENRISS

Dein Ziel erleidet Schaden abhängig von der Zauberstufe.

III	IV	V
$2d10+15$	$2d10+20$	$2d10+25$

Effekt des Zauber, also desto mehr Lebenspunkte werden geheilt.

Manche Zauber sind hingegen nur in einer bestimmten Stufe (z. B. Stufe III) oder einer Anzahl an Stufen nutzbar (z. B. Stufe II – Stufe IV).

Zusätzlicher zur Zauberstufe hat jeder Zauber auch einen von drei Schwierigkeitsgraden:

- ◊ Leicht (60)
- ◊ Mittel (40)
- ◊ Schwer (20)

Je schwerer der Zauber, desto unwahrscheinlicher wird ein Erfolg. Während man für einen leichten Zauber eine 60 oder niedriger würfeln müsste, braucht es bei einem schweren Zauber schon eine 20 oder niedriger, damit er gelingt. Damit diese Proben nicht unmöglich sind, gibt es Einflussfaktoren, die die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Zauber beeinflussen.

Grundsätzlich berechnet sich die Zauber-Probe aus der Summe des Schwierigkeitsgrades des Zaubers, der Stufendifferenz zwischen deiner Fähigkeitsstufe und der Zauberstufe sowie der Hälfte deines WGWS.

Klingt kompliziert, deshalb kurz erklärt: Wenn du einen Zauber nutzen willst, errechnest du zunächst die Stufendifferenz zwischen deiner Fähigkeitsstufe in der Magieschule ($\times 10$) mit der Zauberstufe, die du zaubern möchtest. Dem fügst du noch die Hälfte deines WGWS hinzu.

Du hast Stufe II in Schwarze Magie und möchtest den Zauber 'Schmerzdorn' (60) auf Stufe I zaubern. Da du eine Stufe über der Zauberstufe bist, beträgt die Differenz +10 (20-10=10). Diese werden zum Schwierigkeitsgrad des Zaubers addiert (60+10=70). Hinzu kommen noch die Hälfte deines WGW (z. B. 7). Dein Zielwert beträgt also 77 (70+7=77), du müsstest also ≤ 77 würfeln, um den Zauber erfolgreich zu wirken.

Als Faustformel kannst du dir merken: Ist deine Stufe höher als die Stufe, die du zaubern möchtest, wird es +10 pro Stufe leichter. Bei der gleichen Stufe hast du keinen Bonus und ist deine Stufe niedriger, wird das Zaubern um -10 pro Stufe erschwert.

Es ist möglich, Zauber einer nicht gelernten Schule oder nicht erreichten Stufe zu zaubern, allerdings sinkt die Erfolgswahrscheinlichkeit je nach Differenz deutlich.

◊ Eine Ausnahme der Magie-Regeln stellt die Wilde Magie dar. Beim Wirken von Zauber dieser Schule treten zufallsbasierte Nebeneffekte (Surge-Effekte) auf. Surge-Effekte treten ein, wenn ein Zauber der Stufe II oder höher gelingt, oder ein Zauber mit 30 Punkten oder mehr scheitert (Miss-Surge). Welcher Surge-Effekt eintritt, wird mittels eines d100 ausgewürfelt. Eine Übersicht über die Wirkungen findest du in der unteren Liste.

Wichtig: Ein Ziel kann immer nur von einem Wild-Surge-Effekt gleichzeitig betroffen sein. ◊

WILD-SURGE-EFFEKTE

d100	Effekt
1 bis 5	Dein Zauber trifft dich für den halben Schaden/Effekt.
6 bis 10	Alle Ziele in 3 Meter Entfernung erhalten -5 auf ihre nächste Probe.
11 bis 15	Deine Haare/Fell/Federn leuchten bunt. Vorteil auf 'Einschüchtern'-Probe.
16 bis 20	Du teleportierst dich zufällig in einem Bereich von 3 Metern.
21 bis 25	1d10 Heilung an Ziel statt Schaden.
26 bis 30	Dein nächster Zauber kostet keine O.
31 bis 35	Magische Heilung verursacht an dir Schaden, während magischer Schaden dich heilt. Dauer: 2 Kampfrunden.
36 bis 40	Erzeuge harmlosen bunten Schleim in einem Bereich von 2 Metern, der die Bewegung behindert (-2m).
41 bis 45	Eine zufällige Waffe in einem 10 Meter Bereich wird zu Gummi (-10 Schaden). Dauer: 1 Minute.
46 bis 50	Deine Stimme hallt Donner-laut, du erhältst +10 auf 'Reden'-Proben. Dauer: 10 Minuten.
51 bis 55	Ein plötzlicher Windstoß löscht alle Fackeln in einem Bereich von 6 Metern.
56 bis 60	Dein Schatten wird lebendig und gibt dir +5 Schutz für 1 Runde.
61 bis 65	1d10 kleine freundliche Feuergeister mit 1 LP tanzen umher und dienen als Lichtquelle.
66 bis 70	Du erhältst vorübergehend Katzenaugen und somit Dunkelsicht auf 30 Meter für 1 Stunde.
71 bis 75	Die Schwerkraft verschwindet für kurze Zeit – alle Ziele in einem 10m Bereich schweben für 1 Runde.
76 bis 80	Du erhältst 10O zurück.
81 bis 85	Deine Kleidung wird makellos gereinigt und gebügelt.
86 bis 90	Metallische Gegenstände in 3 Metern ziehen sich an – Entwaffnungs-Probe gegen alle.
91 bis 95	Die Zeit um dich krümmt sich: Du darfst eine Bonus-Aktion ausführen.
96 bis 100	Du erhältst für 1 Minute +10 auf alle Würfe. Effekt kann nicht mehrfach auftreten.

Du hast Weiße Magie Stufe IV gelernt und möchtest den Elementarzauber 'Meteorschauer' wirken. Dieser ist ein schwerer Zauber (20), der nur auf Stufe V gewirkt werden kann. Da du keine Stufe in Elementarmagie hast, beträgt die Stufendifferenz -50 (-50-0=-50). Nach Hinzufügen deines WGW (10) beträgt die Differenz immer noch -40 (-50+10=-40). Mit dem Schwierigkeitsgrad 20 addiert ergibt sich der Wert -20 (20-40=-20), was mathematisch nicht möglich ist. Deshalb gilt der Wert 1. Ein Erfolg ist also nur mit einer 1 möglich.

Das Wirken von Zaubern kostet zudem Manapunkte (MP). Die Höhe der Kosten bemisst sich aus der ausgewählten Stufe $\times 10$. Ein Stufe I Zauber kostet entsprechend 10 Mana, Stufe II 20 usw., es sei denn, die Kosten werden durch Talente oder das Würfelergebnis reduziert. Mehr dazu findest du in den Kapiteln [5.1 Erfolge & Fehlschläge](#), [6.2.3 Kampfzauber](#) und [6.2.6 \(Kritische\) Erfolge & Fehlschläge](#).

5.3.1 ZAUBERTRICKS ♦

Zaubertricks sind kleine, stufenlose Zaubereien ohne Schule. Sie kosten keine Manapunkte und erfordern keine Probe. Sie sind nicht einsetzbar, wenn der Charakter aktuell keine O hat. Zauberer-Klassen dürfen Zaubertricks unbegrenzt oft einsetzen, solange sie über MP verfügen. Nicht-Zauberer dürfen maximal fünf Zaubertricks pro kurzer Rast einsetzen.

Wichtig: Zaubertrick-Effekte verursachen keinen direkten Schaden und können nicht durch gemeinsames Wirken verstärkt werden.

Du und ein anderer Charakter wirkt den Zaubertrick 'Flickzauber' auf eine zerstörte Tür. Ihr könnt zwar gemeinsam ein paar Risse reparieren, die Tür wird aber nicht magisch wieder zusammengesetzt.

Name	Beschreibung
Buchflüstern	Du kannst eine beliebige geschriebene Seite durch Berührung „lesen“, ohne sie zu öffnen oder direkt anzusehen. Funktiert nicht auf verschlossenen/magischen Texten.
Duftwolke	Du erzeugst einen angenehmen oder unangenehmen Duft in 3 Meter Bereich (z.B. Blumen, Rauch, Käse). Verfliegt nach 1 Minute.
Farbspiel	Ein kleiner Bereich (z.B. Kleidung, Wandstück, Haarsträhne) ändert für 10 Minuten seine Farbe oder erhält ein leuchtendes Muster. Rein kosmetisch, nicht dauerhaft.
Flickzauber	Du reparierst sofort einen kleinen Riss oder Bruch an Kleidung, Seil oder Holz (max. Handfläche groß). Keine Wirkung auf magische Gegenstände.
Frothauch	Du bedeckst eine kleine Fläche (max. 1 Quadratmeter) mit einer dünnen Eisschicht. Glänzend, kühl, ungefährlich – aber eindrucksvoll. Verschwindet nach 1 Minute.
Glanzglimmer	Ein ausgewählter Gegenstand (max. 1 Slot) wirkt für 10 Minuten besonders gepflegt, poliert oder neu – ideal für Waffen, Kleidung oder Schmuck bei Audienzen.
Klebezauber	Du kannst zwei kleine Objekte (max. Faustgröße) magisch miteinander „verkleben“. Die Verbindung hält 1 Stunde oder bis sie durch Gewalt getrennt wird.
Lichtkugel	Du erzeugst ein helles Licht, das 6 Meter weit leuchtet und für eine Stunde besteht. Das Licht ist beweglich und wird von dir gesteuert.
Magischer Faden	Du erschaffst 3 Meter leichten, leuchtenden Faden, der sich für einfache Dinge nutzen lässt (z.B. Schnur, Bindung). Zerfällt nach 10 Minuten.
Nachtsicht	Für die Dauer von 10 Minuten siehst du im völligen Dunkel bis 30 Meter klar (Graustufen). Außerdem erhältst du +10 auf Wahrnehmung gegen Illusionen, aber -5 gegen Licht-Zauber.
Reinigung	Reinigt und beseitigt natürliche Gifte, sowohl in Lebewesen als auch Lebensmittel.
Schwebender Klang	Du erzeugst für 10 Sekunden ein beliebiges Geräusch (Flüstern, Knarren, Lachen) in bis zu 6 Metern Entfernung.
Stimmspiel	Du kannst deine Stimme für 1 Minute leicht verzerrten (z.B. höher, tiefer, krächzend). Kein Imitieren möglich, aber gut für Effekte.
Traumglanz	Du berührst eine schlafende Kreatur, deren Traum du leicht beeinflussen kannst (z.B. Geräusche, Farbe, Bild).
Trocknen	Du trocknest sofort Kleidung, Papier oder kleine Gegenstände (max. 1 Slot) – ideal nach Regen, Tauchgängen oder Weinkatastrophen.
Trostpflaster	Du legst einem Lebewesen deine Hand auf, wodurch es 10 MP heilt. Das Ziel kann nur 1x pro Langer Rast durch Trostpflaster geheilt werden.
Unsichtbare Hand	Du kannst 1 Minute lang ein kleines Objekt (max. 1kg) in Sichtweite mit einer schimmernden, unsichtbaren Kraft bewegen (max. 3 Meter Distanz). Keine Feinarbeit, kein Schaden.
Unsichtbare Schrift	Du verfasst einen Text, der nur dir oder anderen nach Sprechen des Passworts erscheint. Die Schrift bleibt 30 Tage bestehen.
Wasserlauf	Du kannst für 5 Sekunden über Wasser (oder andere flüssige Oberflächen) laufen, ohne einzusinken. Danach versinkst du wieder normal. Kann nur 1x pro Minute gezaubert werden.
Wasserzeichen	Berührst du eine Flüssigkeit (max. 1 Liter), kannst du für 10 Minuten eine leuchtende Rune oder Symbol in ihr erscheinen lassen. Perfekt für Zaubertrank-Signaturen.
Wettertastung	Du spürst intuitiv die Wetterverhältnisse der nächsten Stunde an deinem aktuellen Ort. Kein Effekt in Innenräumen oder magischen Zonen.
Zündfunke	Du entzündest eine kleine Flamme (z.B. Kerze, Feuerstein, Fackel) oder löscht sie wieder. Funktioniert auch bei leicht feuchtem Material, aber nicht bei magischem Feuer.



6 KAMPF

Während du im eigentlichen Spiel sehr frei bist, gelten im Kampf dagegen recht strengen Regeln. Diese werden dir im folgenden Abschnitt kurz erklärt. Wenn du etwas nicht verstehen solltest, kannst du immer den Spielleiter fragen. Und obgleich es klare Regeln im Kampf gibt, bist du auch hier frei in deinen Möglichkeiten: dem Drachen auf den Kopf springen? Den Riesen mit einem Musikstück ablenken? Oder den heldenhaften Rückzug aka die Flucht antreten? Alles erlaubt!

Wie bei den normalen Fähigkeitsproben, gibt es auch im Kampf Würfelproben. Je nach Form der Aktion, also ob mit einer Waffe oder einem Zauber angegriffen wird, sprechen wir von dem Angriffs-Zielwert (AZW) und Zauber-Zielwert (ZZW).

6.1 INITIATIVE

Der Kampf läuft immer rundenweise ab, das heißt, alle Teilnehmer sind nacheinander am Zug. So haben alle die gleichen Chancen, Aktionen auszuführen, anzugreifen oder sich zu wehren. Die Reihenfolge wird durch die Initiative bestimmt. Deshalb wird ein Kampf (oder eine zeitkritische Aktion) meistens durch den Initiative-Würfelwurf eingeleitet. Diesen fordert der Spielleiter von dir und allen beteiligten Parteien, sobald ein Konflikt 'offiziell' beginnt.

Du hast versucht, eine Gruppe Goblins mit dem Talent 'Einschüchtern' in die Flucht zu schlagen. Statt der benötigten 40 hast du allerdings eine 66 gewürfelt. Die Goblins sind nicht beeindruckt und greifen dich an. Jetzt wird auf die Initiative ausgewürfelt.

Ein Kampf endet, sobald eine teilnehmende Partei kampfunfähig oder tot ist. Nun zur Formel für die Initiative. Diese berechnet sich aus der Summe deines Basis-Initiativewerts, deiner Rüstungsklasse, deinen Talent- und Klassenboni sowie zwei d10-Würfen. Die Formel lautet wie folgt:

Initiative = Initiative-Basiswert - Rüstungsmalus + Talente/Klassen + 2d10.

Was damit gemeint ist, wird im Folgenden Schritt für Schritt erläutert.

6.1.1 Initiative-Basiswert

Dieser Wert beschreibt deine grundsätzliche Reaktionsgeschwindigkeit und Wachsamkeit und berechnet sich aus deinem HGW plus der Hälfte deines WGWs.

Initiative-Basis = HGW + $\frac{1}{2}$ WGW

Du hast 35 als HGW und 20 als WGW. Dein Initiative-Basiswert ist dementsprechend 45 ($35+20\div 2=45$).

KAMPFABLAUF

Phase	I: Vor dem Kampf	II: Im Kampf			
		Spielerrunde		Gegnerrunde	
Optionen	Initiative-Berechnung	Bewegung	Aktion	Schnellaktion	Reaktion
Physisches (AZW)			Angriff, Spezialmanöver/Klassentalente, 2. Bewegung, Nachladen	Waffe wechseln, Trank trinken, Nachladen	Parade, Ausweichen, Willensprobe, Gelegenheitsangriff
Magie (ZZW)	2d10	6 Meter	Zauber, Zaubertrick	Zaubertrick	Ausweichen, Gegenzauber

6.1.2 Schutz

6.1.2.1 Rüstung

Wie in jedem guten Fantasy-Regelwerk stehen dir auch hier Rüstungen zur Verfügung. In diesem System unterscheiden wir zwischen drei Stufen von Rüstung:

- ◊ (Keine Rüstung (Stufe I): Kleidung/Robe)
- ◊ Leichte Rüstung (Stufe I): Lederrüstung
- ◊ Mittlere Rüstung (Stufe II): Kettenrüstung
- ◊ Schwere Rüstung (Stufe III): Plattenrüstung

Rüstungen haben Vor- und Nachteile. Zum einen bieten sie dir Schutz vor physischen Angriffen, also z. B. Angriffen mit Schwertern oder Bögen. Der Schutz reduziert den AZW gegnerischer Angriffe und macht es so schwerer, dich zu treffen. So erschwert Leichte Rüstung gegnerische Angriffe auf dich um -5, Mittlere Rüstung um -10 und Schwere Rüstung um -15. Merke: Rüstungsstufe \times 0,5.

Dein Gegner schießt mit dem Bogen auf dich und hat einen Zielwert von 60. Da du jedoch eine schwere Rüstung trägst, wird

SCHUTZ				
Rüstung	Keine	Leicht	Mittel	Schwer
AZW	0	-5	-10	-15
AZW mit Deckung	-10	-25	-20	-25

der Zielwert auf 45 reduziert.

Gleichzeitig blocken Rüstungen auch eine bestimmte Menge physischen Schaden. So absorbiert beispielsweise eine Lederjacke 1 Schadenspunkt, ein Plattenpanzer dagegen 3.

Du wirst von einem Pfeil getroffen. Der verursachte 1d10 Schaden beträgt in diesem Fall 4. Durch deine schwere Rüstung werden 3 Punkte Schaden abgezogen. Du erhältst also nur noch 1 Schadenspunkt (4-3=1).

Rüstungen bringen allerdings auch Nachteile (Rüstungsmalus), indem sie dich verlangsamen und das Ausführen von Manövern schwerer machen. Wenn du keine Rüstung trägst, erfährst du keine Einschränkung. Leichte Rüstung dagegen reduziert deine Initiative um -2 Punkte, Mittlere

Rüstung um -3 Initiative und +5● pro Spezialmanöver und Schwere Rüstung sogar um -5 Initiative und +10●.

Dein Initiative-Basiswert beträgt 45 und du hast das Talent 'Kriegerinstinkt', das deine Initiative um +10 steigert und du somit auf 55 kommst. Gleichzeitig trägst du aber eine Lederrüstung. Der Rüstungsmalus senkt deine Initiative folglich auf 53 (55-2=53).

Die Wirkung von Deckung kann z. B. durch genaues Zielen (+5 AZW, Schnellaktion) reduziert werden. Weitere Informationen hierzu findest du in den Kapiteln 6.2.2 Aktion & Schnellaktion und 8.2 Waffen, Rüstungen & Gegenstände.



6.1.2.2 Magieresistenz

Analog zur Rüstung gibt es auch die Magieresistenz. Während Rüstung nur vor physischen Angriffen schützt (AZW), wirkt Magieresistenz nur gegen Zauber (ZZW). Die meisten Lebenwesen haben keine Magieresistenz und erhalten diese nur über magische Gegenstände oder Schutzauber. Wie die Rüstung ist auch Magieresistenz in leicht (I), mittel (II) und schwer (III) unterteilt und reduziert den ZZW um -5, -7 und -10. Gegen magische Projektiler wie Blitze oder Feuerbälle bietet Deckung ebenfalls Schutz.

6.1.2.3 Deckung

Wie der Name vermuten lässt, heißt Deckung, dass dein Charakter in Deckung ist. Dadurch wird der Zielwert gegnerischer Fernkampfangriffe, sowohl in Form des AZWs (Pfeile, Wurfspeere, usw.) als auch ZZWs (Blitze, Feuerbälle, usw.) um -10 reduziert. Deckung wirkt zusätzlich zur Rüstung und Magieresistenz, hat jedoch keine Auswirkung auf Nahkampfangriffe.

Der Summe aus dem Initiative-Basiswert, dem Schutz und den Klassen- und Talentboni, werden abschließend noch 2d10 hinzugefügt. Sofern sich an deiner Ausrüstung und deinen Talenten nichts ändert, musst du zu Beginn eines Kampfes also lediglich zwei d10 würfeln.

Nachdem alle Beteiligten ihre Initiative ausgewürfelt habe, steht die Reihenfolge fest, in der sie agieren können. Sollten Beteiligte den gleichen Initiative-Wert haben, entscheidet der höhere HGW. Ist auch dieser identisch, ist derjenige mit dem höheren d10-Wurf zuerst dran.





6.2 KAMPFABLAUF

Nachdem die Reihenfolge bestimmt wurde, sind die Teilnehmer entsprechend ihrer Initiative am Zug. Innerhalb deiner Runde stehen allen Charakteren grundsätzlich folgende Optionen zur Verfügung:

- ◊ Bewegung
- ◊ Aktion (Angriff, Zauber, Spezialmanöver etc.)
- ◊ Schnellaktion (Angriff mit einem Dolch, Zaubertrick, etc.)

Zudem hast du pro Runde auch eine Reaktion wie eine Parade, eine Ausweichaktion oder einen Gelegenheitsangriff. Du kannst in deiner Runde also eine Bewegung, eine Aktion und eine Schnellaktion ausführen, musst dies aber nicht. Wenn du nicht an der Reihe bist, hast du eine Reaktion und einen Gelegenheitsangriff. Was damit gemeint ist, wird nun erklärt.

6.2.1 Bewegung

Pro Runde kann sich dein Charakter 6 Meter bewegen. Zusätzlich kannst du deine Aktion nutzen, um dich weitere 6 Meter zu bewegen ... hast dann aber keine Aktion mehr für die Runde.

6.2.2 Aktion & Schnellaktion

Bei Aktionen wird zwischen einer Aktion und einer Schnellaktion unterschieden. Eine Schnellaktion umfasst Dinge wie das Ziehen oder Wechseln einer Waffe oder des aktiven Zauberbuchs, das Trinken eines Tranks, oder einen kurzen Ruf. Du kannst auch Gegenstände aus deinem Inventar nehmen, falls du überladen bist (mehr dazu im Kapitel **8 Inventar**). Zusätzlich ist auch genaues Zielen möglich, was die Wirkung von Deckung (+5 AZW/ ZZW) reduziert. Schnellaktionen funktionieren immer ohne Probe, außer der Spielleiter sagt etwas

Gegenteiliges. Auch Zaubertricks fallen in diese Kategorie, nicht aber Zauber (mehr dazu in **6.2.3 Kampfzauber**).

Im Gegensatz dazu ist der Erfolg einer Aktion immer an eine Probe gekoppelt. Wir sprechen dabei vom Zielwert. Die Angriffs-Zielwert-Probe setzt sich aus der Differenz der Stufe deiner Waffenart und der Verteidigungsstufe des Gegners zusammen. Hinzu kommen noch das 1,5-Fache deines HGWs und der sogenannte Schutz, der sich aus weitere Faktoren wie der Deckung des Ziels zusammensetzt. Die daraus resultierende Formel lautet also:

$$AZW = \text{Stufendifferenz} (\text{Waffenart} - 0,5 \times \text{Verteidigungsstufe} \times 10) + 1,5 \times \text{HGW} - \text{Schutz} - \text{Deckung}^*$$

*nur Fernkampf

Die Verteidigungsstufe eines Gegners ist in 6 Stufen eingeteilt. In der unteren Übersicht findest du ein paar Beispiele für die Verteidigungsstufe von Nicht-

VERTEIDIGUNGSSSTUFE VON NPCs

Stufe	Bezeichnung	Menschen	Monster
I	Leicht	Bauern, Taschendieb	Goblins
I	Geübt	Banditen, Wachen	Schemen
II	Trainiert	Hauptmann, Bestienführer	Blut-Harpyie
III	Elitekämpfer	Inquisitor, Hofmägier, Königsgarde	Dornen-Ent
IV	Meister	Erzmagier	Aschefürst, Runenwyrm, Mondlicht-Banshee
V	Legende		Himmelsleviathan, Sternenwyrm

Spieler-Charakteren (NPCs).

Auch hier wird die Stufe mit dem Faktor 10 multipliziert, Stufe I wäre entsprechend der





Wert 10, Stufe II 20 usw. Das Prinzip ist also das gleiche wie bei den Zauberstufen: Gegner auf der gleichen Stufe wie deine Waffenart oder darunter sind leichter zu besiegen als solche darüber.

Der Schutz wird für dich aus der Kombination aus Rüstung und Deckung errechnet. Sofern nicht explizit etwas anderes von der Spielleitung gesagt wurde, haben Gegner keinen Rüstungsbonus, da ihre Rüstung bereits in ihrer Verteidigungsstufe inkludiert ist.

Wichtig: Deckung ist nur bei Fernkampfangriffen oder Zaubern relevant. Auf Nahkampfangriffe hat sie keine Auswirkungen.

6.2.3 Kampfzauber

Statt eines körperlichen Angriffs kann ein Charakter auch Zauber einsetzen. Wie das Zaubern funktioniert, haben wir bereits im [Kapitel 5.3 Zauber](#) gesehen.

Grundsätzlich gilt:

ZZW = Schwierigkeitsgrad + Stufendifferenz
(Fähigkeitsstufe - Zauberstufe $\times 10$) + $\frac{1}{2}$ WGW
- Magieresistenz - Deckung.

Du bist in der Elementarmagie Stufe II und möchtest den Zauber 'Sandwirbel I' zaubern. 'Sandwirbel' ist ein leichter Zauber (60), deine Stufendifferenz beträgt +10 (20-10=10), also beträgt dein vorläufiger ZZW 70. Gesetzt den Fall, dein WGW ist 30, hättest du also einen ZZW von 85 (70+15=85), also eine fünfundachtzigprozentige Erfolgschance.

Zauber wie 'Massenschlaf' oder 'Bann des Willens' können durch eine erfolgreiche Willensprobe widerstanden werden. Wie eine Parade kostet eine Willensprobe 20●, kann dafür allerdings unbegrenzt häufig genutzt werden, sofern du mit einem entsprechenden Zauber angegriffen wirst. Die Formel für eine Willensprobe lautet $30 + \frac{1}{2}$ SGW.

Einem Gegner gelingt der Zauber 'Bann des Willens' gegen dich. Da es sich nicht um einen Projektil-Zauber handelt, ist Ausweichen keine Option. Du legst also eine Willensprobe ab. Dein SGW beträgt 23, deine Willensprobe läge also bei 32 ($23 \div 2 = 12 + 30 = 32$). Allerdings hat Bann des Willens die Eigenschaft, deine Willensprobe um 10 zu reduzieren. Folglich musst du eine 22 (32-10=22) oder niedriger würfeln, um dem Zauber zu widerstehen.

6.2.4 Spezialmanöver & Klassentalente ♀

Die wichtigste Ressource im Kampf stellen die Ausdauerpunkte (AP) dar. Während ein gewöhnlicher Angriff mit oder ohne eine Waffe keine Ausdauer kostet, kannst du (wie beim Zaubern mit den Manapunkten) AP ausgeben, um sogenannte Spezialmanöver auszuführen. Diese unterscheiden sich in Handeln- und Sozial-Manöver. Letztere dienen eher zur Unterstützung deiner Gruppe oder zur Verwirrung der Gegner. Manche Spezialmanöver haben zudem eine Cooldown-Zeit (⌚). Das bedeutet, dass sie nicht mehrfach direkt hintereinander genutzt werden können. Du findest eine Liste der Spezialmanöver auf der nächsten Seite.

Du setzt das Spezialmanöver 'Wirbelangriff' ein. Dadurch gibst du 20● aus und greifst zwei Ziele gleichzeitig an, wodurch du deinen AZW um -10 reduzierst. Da 'Wirbelangriff' 1⌚ (1 Runde Cooldown) hat, kannst du das Manöver erst in der übernächsten Runde wieder einsetzen.



6.2.5 Reaktionen

SPEZIALMANÖVER (HANDELN) ♦

●	Name	Benötigt	Effekt/Schaden
10	Schnellschlag		-5 Zielwert, dafür +1 Zusatz-Angriff (anderes Ziel).
10	Verteidigungs-haltung		Du hast diese Runde 2 Paraden.
10	Ausweich-schritt		Sofort 2m bewegen, +10 Schutz gegen 1 Angriff.
10	Flinker Tritt		1d10 Schaden, -2m Bewegung.
10	Standfest		+5 Schutz gegen Schieben/Knock-down & keine Rückstoß-Effekte bis zum nächsten Zug.
20 •1	Gezielter Schlag		+10 Zielwert, ignoriert -10 Schutz des Gegners
20 •1	Wuchtangriff		-10 Zielwert, +10 Schaden
20 •1	Schneller Schuss	Schwere Waffen (Armbrust)	Die Armbrust kann als Schnellaktion nachladen werden.
20 •1	Schildan-sturm	Schild	2d10 Schaden, 2m Sturm
20 •1	Wirbelangriff	Mittlere / Schwere Waffen	Greift bis 2 Ziele an, -5 Zielwert pro Ziel. •1 Runde
30 •2	Kettenhieb	≥ 35 HGW	Drei Ziele in Reichweite, -5 Zielwert pro Ziel. •2 Runde
30 •2	Finte	≥ 35 HGW	Würfle Angriff 2x, nimm das bessere Ergebnis. •2 Runde
30 •2	Unbarmherzi-ger Sturm	≥ 45 HGW	Sofort zweiten Angriff auf dasselbe Ziel, -10 Zielwert bei beiden. •2 Runde
30 •2	Adrenalin-schub	≥ 45 HGW	Regeneriere +30● und +10● bis zum Ende der Runde. •2 Runde

SPEZIALMANÖVER (SOZIAL) ♦

●	Name	Benötigt	Effekt
10	Verspotten	≥ 25 SGW Einschüchtern	Ziel greift dich an, -5 Zielwert gegen andere.
10	Dreckiger Trick	≥ 25 SGW Täuschen	Gegner -5 Zielwert & -5 Schutz für (1 Runde)
10	Motivieren-der Zuruf	≥ 25 SGW	Verbündeter +10 Zielwert und +10●.
20 •1	Kampfruf	≥ 35 SGW	Alle Verbündeten +5 Zielwert bis nächster Zug. •1 Runde
20 •1	Psychologische Finte	≥ 35 SGW Menschen-kenntnis	Wähle: -10 Schutz oder -10 Treffer für Gegner (1 Runde)
20 •1	Gerissenes Ab- lenken	≥ 35 SGW Täuschen	Zwei Gegner -5 Initiative, können dich diese Runde nicht angreifen
30 •2	Bannender Auftritt	≥ 45 SGW Einschüchtern	Ziel setzt eine Runde aus. •2 Runde
30 •2	Verwirrende Fassade	≥ 45 SGW Täuschen	Gegner wählt dich nicht mehr als Ziel, verliert +10 Schutz bis Ende seines nächsten Zuges. •2 Runde
30 •2	Falsche Befeh-le	≥ 55 SGW Täuschen	Du kannst Gegner zum Rückzug bewegen, verliert 1. Angriff und geht 2m zurück. •2 Runde

Außerhalb deiner Kampfrunde stehen dir Reaktionen zur Verfügung. Diese kannst du (mit Ausnahme der Willensprobe) jeweils nur einmal nutzen. Sie umfassen eine Parade, eine Ausweich-Bewegung, einen Gelegenheitsangriff und eine Talent-Reaktion.

Eine Parade bietet dir die Gelegenheit, den Schaden eines erfolgreichen gegnerischen Nahkampfangriffs um 1d10 zu reduzieren. Die Nutzung kostet allerdings 20 Ausdauerpunkte. Die Formel lautet:

$$ZW = 20 + (Waffenart \times 10) + \frac{1}{2} HGW$$

Ausweichen funktioniert genau gleich, reduziert den Schaden jedoch um 2d10 und richtet sich nur gegen Fern- und magische Projektilangriffe. Bei Flächenzaubern beschränkt sich die Wirkung eines erfolgreichen Ausweichens auf 1d10.

Wenn du eine Parade/Ausweichen einsetzt, musst du eine erfolgreiche Probe auf deinen Parade/Ausweichen-Wert ablegen. Dieser setzt sich aus der Stufe deiner Waffenart $\times 10$ + deinem HGW zusammen.

Der Gegner hat seinen Angriff gegen dich geschafft und du entscheidest, dass du parieren möchtest. Du verlierst zunächst 20●, danach errechnest du deinen Parade-Wert. Mit Stufe II in Mittleren Waffen und einem HGW von 16 liegt dieser bei 36 (2x10=20+16=36). Für eine erfolgreiche Parade müsstest du eine 36 oder niedriger würfeln. Gelingt dir dies, kannst du 1d10 würfeln und das Ergebnis vom Schaden des Angriffs abziehen.

Bei einer erfolgreichen Parade erhältst du 10 der eingesetzten AP zurück. Gleicher gilt fürs Ausweichen. Wenn also ein Gegner einen erfolgreichen Fernkampfangriff ausführt oder Zauber auf dich wirkt, kannst du noch versuchen, auszuweichen, und dich 2 Meter bewegen. Anders als bei Projektilzaubern kannst du Flächenzaubern weniger effektiv ausweichen. Dort führt eine erfolgreiche Ausweichen-Probe dazu, dass dem Schaden -1d10 abgezogen wird.

Der Gegner setzt erfolgreich den Zauber 'Todeshauch' gegen dich ein. Du würdest theoretisch 2d10+30 Schaden erhalten, also maximal 65 Lebenspunkte verlieren. Stattdessen nutzt du dein Ausweichen und verlierst zunächst 20●. Dir gelingt die Probe und du bewegst dich 2 Meter. Der maximale Schaden wird um 2d10 reduziert und du erhältst 10● zurück.

Neben bestimmten Reaktionen, die dir durch deine

Talente zur Verfügung stehen, gibt es noch den Gelegenheitsangriff, in manchen Regelwerken auch Passierschlag genannt. Diesen kannst du ausführen, wenn ein Gegner sich an dir vorbei oder von dir weg bewegt. Es handelt sich um einen 'gewöhnlichen' Angriff, du würfelst also auf den gewohnten AZW.

6.2.6 (Kritische) Erfolge & Fehlschläge

Wie bei [5.1 Kritische Erfolge & Fehlschläge](#) können auch Kampf-Proben unterschiedlich gut gelingen oder fehlschlagen. Im Kampf sind die Abstufungen deutlich reglementierter und die Ergebnisse zum Großteil vorgeschrieben. Es gilt erneut: Je größer die Differenz vom benötigten Wert und dem Würfelergebnis ist, desto besser bzw. schlechter. Die Unterscheidung erfolgt in den Stufen Normal, Hervorragend, Glänzend und Kritisch bzw. Normal, Patzer, Schwerer Patzer und Kritisch. Die genauen Auswirkungen kannst du dir in der unteren Tabelle ansehen.

Du hast einen HGW von 28, Stufe III in Schwere Waffen und nutzt das Talent 'Wuchtangriff'. Dafür verwendest du 20●. 'Wuchtangriff' gibt dir zwar +10 Schaden, reduziert deinen AZW allerdings um 10 Punkte. Dein Gegner hat die Verteidigungsstufe 2, der AZW liegt also bei 55 (28×1,5+30-10-1=52). Du würfelst eine 22. Das bedeutet, du hast einen Hervorragenden Erfolg gewürfelt. Statt 20● gibst du nur noch 10● aus. Da es sich um eine Schwere Waffe handelt, liegt der Schaden bei 2d10+5. Zu dem Ergebnis addierst du noch +10. Da der Gegner nicht pariert, erhält er z. B. 25 (15+10=25) Schaden.

6.2.7 Verletzungen & Tod

Verletzungen gehören zum Kampf dazu. Wie in [3.5 Lebenspunkte \(LP\), Mana \(MP\) & Ausdauer \(AP\)](#) erläutert, wird deine körperliche Gesundheit durch deine Lebenspunkte abgebildet. LP sinken durch Verletzungen, können aber durch Fähigkeiten wie 'Erste Hilfe', Zauber wie 'Heilende Gnade' oder Heiltränke wieder aufgefüllt werden. Alternativ kannst du auch rasten. Mehr dazu findest du im [Kapitel 7 Rast & Regeneration](#).

Fallen deine Lebenspunkte auf 0, ist dein Charakter nicht tot, aber außer Gefecht und actionsunfähig. Geschieht dies innerhalb eines Kampfes, tickt für ihn die Uhr. Denn in jeder Kampfrunde wirft der Spielleiter eine Münze für dich. Kopf bedeutet Erfolg, Zahl bedeutet Fehlschlag. Hast du insgesamt 3 Erfolge, bist du stabilisiert. Du bleibst bei 0 HP, bis du geheilt wurdest oder eine längere Rast hastest. Hast du dagegen insgesamt 3 Fehlschläge, ist dein Charakter wirklich tot und kann nur durch Magie (z. B. 'Erweckung') wiederbelebt werden.

Während deines Todeskampfes können andere Charaktere dir helfen und dich durch Fähigkeiten und Zauber wieder zurück ins Leben holen. Es ist egal, wie viele Erfolge und Fehlschläge du im Todeskampf bereits gesammelt hast. Umgekehrt trifft jeder Angriff eines Gegners automatisch und wird als 1 Fehlschlag gewertet. Wenn du im Kampf erneut auf unter 0 Lebenspunkte sinkst, startest du mit jeweils +1 Fehlschlag. Gleiches gilt für den Fall, dass ein kritischer Angriff dich unter 0 Lebenspunkte bringt.

ERFOLGE

Stufe	Bezeichnung	Werte	Effekt	Zauber	Sozial-/Fähigkeitsproben
1	Normal	+0 bis +19	normaler Treffer, volle ●-Kosten	normaler Effekt, volle O-Kosten	normaler Erfolg
2 ♀	Hervorragend	+20 bis +49	½●-Kosten	½O-Kosten	+5 situativer Bonus*
3 ♀	Glänzend	+50 bis +79	1,5x Schaden, Keine ●-Kosten	Keine O-Kosten	+10 situativer Bonus*
4	Kritisch	+80	Doppelter Schaden	Doppelte Wirkung/Fläche/Schaden	Besondere Wirkung*

* z. B. überzeugst du dein Publikum doppelt so schnell, öffnest ein Schloss in halber Zeit oder erhältst detailliertere Informationen.

FEHLSCHLÄGE

Stufe	Bezeichnung	Werte	Effekt	Zauber	Sozial-/Fähigkeitsproben
1	Normal	-1 bis -19	kein Treffer, volle ●-Kosten	kein Effekt, ½O-Kosten	normaler Fehlschlag
2 ♀	Patzer	-20 bis -49	1,5x ●-Kosten	volle O-Kosten	-5 situativer Malus**
3 ♀	Schwerer Patzer	-50 bis -79	Doppelte ●-Kosten	doppelte O-Kosten	-10 situativer Malus**
4	Kritisch	-80			Besondere Wirkung**

** z. B. geht ein Werkzeug zu Bruch, du gibst deinem Gegner einen Vorteil oder etwas anderes geht schief.

BEISPIELKAMPF „WEGZOLL“

★ = LP | ● = MP | ○ = AP | ◉ = Cooldown | ♦ = Optionale Regeln

ARIN (KRIEGER) 110★ 60● 10○ Ini 49 Rüstung: Mittel (II) (-3 Ini, +5● auf Manöver) Waffen: Leicht (I), Mittel (III), Schwer (I) Ausgerüstet: Langschwert Talent: Waffenmeister (Mittlere Waffen +1d10 Schaden) Inventar: Schild (schwer)	LYSA (MAGIERIN) 39★ 20● 110○ Ini 30 Rüstung: Leicht (I) (-2 Ini) Waffen: Mittel (I) Magieschule: Elementarmagie (II) Zauber u. a.: Erdwall, Blitzstrahl Ausgerüstet: Zauberbuch Inventar: Stab	STRASSENRÄUBER 55★ 60● Stufe: leicht () Waffen: Leicht (Dolch)	BANDITEN-SCHÜTZE 45★ 50● Stufe: geübt (I) Waffen: Leicht (Dolch), Schwer (Armbrust)
--	--	--	---

Der Krieger **Arin** (S. 11) und die Magierin **Lysa** (S. 50) befinden sich auf einem Waldweg, als sie von **drei Banditen** (**2 Straßenräuber** und **1 Banditen-Schütze**) angegriffen werden. Diese haben ihnen hinter einem umgestürzten Karren aufgelauert.

Als Erstes wird die Initiative aller beteiligten Akteure festgestellt. **Arins** Basis-Initiativewert beträgt 49. Das Talent Kriegerinstinkt gibt ihm noch +10 auf seine Initiative (59), durch seine mittlere Rüstung wird der Wert auf 56 reduziert. Nun würfelt er eine 13 und landet somit bei 69. **Lysa** hat einen Basis-Initiativewert von 30-2 und würfelt ebenfalls eine 13. Ihre Initiative beträgt also 41.

Auf Seite der Gegner haben alle **Räuber** jeweils eine Basis-Initiative von 25. Durch ihre Würfe landen sie bei 36 (**Räuber A**) und 31 (**Räuber B**). Der **Schütze** landet durch

1. Arin 2. Lysa 3. Räuber A 4. Schütze 5. Räuber B

eine 9 bei 34. Die Reihenfolge lautet also:

RUNDE 1

Arin ist als Erster dran. Da er sich 6m bewegen kann, stürmt er auf die Angreifer zu und erreicht **Räuber A** (Bewegung). Als geübter Kämpfer hat er sein Langschwert bereits in der Hand und greift in seiner Aktion **Räuber A** an. **Arin** hat Mittlere Waffen Stufe III, der Räuber hat die Gegnerstufe leicht () und keinen Schutz. Folglich beträgt der Angriffs-Zielwert (AZW) 98 (30 Stufendifferenz + 67,5 HGW = 98), **Arin** muss also eine 98 oder niedriger werfen, um zu treffen. Mit einer 22 gelingt ihm dies, es ist sogar ein glänzender Erfolg, da das Ergebnis 76 Punkte vom AZW entfernt ist. Folglich richtet sein Schwert den 1,5-fachen Schaden an. **Arin** würfelt nun den Schaden seines Angriffs aus (2d10) und multipliziert die Summe mit 1,5. Er würfelt eine 8 und eine 5, also 13. Mal 1,5 würde er also 20 Schaden anrichten, allerdings hat **Arin** auch das Talent Waffenmeister, weshalb er zusätzlich 1d10 Schaden mit

Mittleren Waffen anrichtet. Zusammen mit dem Ergebnis des Wurfs (1) würde **Räuber A** 21 Schaden erleiden. Allerdings gelingt seine Parade (ZW= 20 + (Waffenart × 10) + $\frac{1}{2}$ HGW), indem er eine 19 würfelt. Durch eine anschließende 4 kann er **Arins** Schaden auf 17 reduzieren. Dadurch hat er noch 38★ und 50●. Nach seinem erfolgreichen Angriff beendet **Arin** seine Runde.

Als Nächstes ist **Lysa** dran. Sie nutzt ihre Magie und attackiert den **Banditen-Schützen**, der sich hinter den Wagen geduckt hat. Dafür nutzt sie den Zauberspruch Blitzstrahl auf Stufe II. Da sie die Zauberschule Elementarmagie ebenfalls auf Stufe II gelernt hat, erhält sie keinen Bonus oder Malus. Stattdessen muss sie auf den Schwierigkeitsgrad von Blitzstrahl (40) würfeln, addiert mit der Hälfte ihres WGW, was 20,5 bzw. 21 entspricht. Da sich der Gegner in Deckung befindet, wird der ZZW ihres Angriffs um 10 reduziert. **Lysa** müsste also eine 51 oder niedriger würfeln, um zu treffen. Mit einer 37 gelingt auch ihr der Angriff. Da der **Schütze** seine Ausweich-Probe nicht geschafft hat und **Lysa** eine 7 würfelt, beläuft sich der Schaden auf 12 Punkte. Der **Banditen-Schütze** hat nun noch 33★ und 30●.

Nun ist der attackierte **Strassenräuber A** am Zug und greift mit seinem Dolch den vor ihm stehenden **Arin** an. Weil **Arin** eine Mittlere Rüstung (Stufe II, +10 Schutz) trägt, beträgt sein AZW 10. Dies versucht er durch die Schnellaktion Zielen (+5 AZW) auszugleichen, doch er würfelt eine 67 und verfehlt.

Der **Banditen-Schütze** möchte sich dagegen bei **Lysa** revangieren und schießt mit einem ebenfalls gezielten Schuss auf sie. Da **Lysa** nicht in Deckung gegangen ist und nur eine Leichte Rüstung trägt, liegt der AZW des Schützen bei 30 (0 Differenz + 30 1,5 HGW -5 Schutz +5 Zielen). Mit einer 18 trifft er und da **Lysa** wenig ● hat, versucht sie nicht, auszuweichen. Sie erhält 8 Schaden, von denen 1 Schaden durch ihre Leichte Rüstung geblockt wird. Ihre Lebenspunkte betragen damit noch 32★.

KAMPFABLAUF

Phase	I: Vor dem Kampf		II: Im Kampf		
	Initiative-Berechnung	Bewegung	Spiellerrunde		Gegnerrunde
Optionen			Aktion	Schnellaktion	Reaktion
Physisches (AZW)			Angriff, Spezialmanöver/Klassentalente, 2. Bewegung, Nachladen	Waffe wechseln, Trank trinken, Nachladen	Parade, Ausweichen, Willensprobe, Gelegenheitsangriff
Magie (ZZW)	2d10	6 Meter	Zauber, Zaubertrick	Zaubertrick	Ausweichen, Gegenzauber

Räuber B rennt zu **Lysa**. Da er dabei nicht direkt an **Arin** vorbeiläuft, kann dieser keinen Passierschlag ausführen. Allerdings verfehlt der Dolch des **Räubers** sein Ziel, da er eine 76 würfelt.

RUNDE 2

In seiner zweiten Runde greift **Arin** erneut **Räuber A** an. Mit einer 18 ist es dieses Mal sogar ein kritischer Erfolg. Dieses Mal gelingt auch die Parade des **Räubers** nicht. **Arin** würfelt bei seinem 2d10 eine 9 und eine 4, deren Summe zu 26 verdoppelt wird. Zusätzlich kommt noch eine 4 aufgrund seines Waffenmeister-Talents dazu, was zu einem Gesamtschaden von 30 führt. **Räuber A** hat nunmehr also nur noch 8★ und 30●. **Arin** positioniert sich so, dass er im nächsten Zug den Schützen erreichen könnte, und beendet seine Runde.

Um sich vor den Angriffen des Armbrustschützen zu verstecken, wirkt **Lysa** den Zauber Erdwall I zwischen sich und ihm. Der ZZW dafür liegt bei 81 (60 Schwierigkeit + 10 Stufendifferenz + 21 1,5-facher WGW -10 Deckung), was ihr mit einer 73 gelingt. Vor ihr bricht eine 2x2m große Felswand aus dem Boden und versperrt den direkten Blick auf den **Banditen**. Nach ihrem Blitzstrahl II und dem Erdwall I hat sie nun noch 80○ (110-20-10).

Straßenräuber A hat nach seinen 2 Treffern genug und ergreift die Flucht. **Arin** fühlt sich heute großzügig und benutzt nicht seinen Passierschlag, um nochmal nachzusetzen. **Räuber A** läuft 6m in den Wald und nutzt dann seine Aktion, um weitere 6m wegzulaufen.

Der **Banditen-Schütze** ist am Zug. Damit er diese Runde erneut schießen kann, nutzt er sein Manöver Schneller Schuss. Dieses erlaubt ihm, die Armbrust als Schnellaktion nachzuladen, da es sonst eine Aktion kosten würde. Durch den Erdwall hat **Lysa** allerdings +20 Schutz. Mit einem AZW von 10 und einem Wurfergebnis von 65, geht der Schuss deutlich daneben.

Räuber B greift ebenfalls erneut **Lysa** an und trifft sie mit einer 9. Die Magierin versucht eine Parade, da sie jedoch

gerade keine Waffe in der Hand hat, gelingt ihr dies nicht. Sie erhält 2 Schaden, von denen 1 Schaden durch ihre Leichte Rüstung geblockt wird. Da **Räuber B** erfolgreich mit einer Leichten Waffe angegriffen hat, kann er einen erneuten Angriff probieren, der jedoch fehlschlägt. **Lysa** hat keine Ausdauer mehr (0●) und 31★.

RUNDE 3

Da **Arin** sieht, dass **Lysa** in Bedrängnis ist, rennt er zu ihr zurück und attackiert **Räuber B**. Mit einem normalen Treffer verursacht er 13 Schaden, wodurch der **Räuber B** bei 42★ liegt. Mit seiner Schnellaktion raunt **Arin** ihm zu: „Hau ab, oder stirb!“

In ihrer Runde greift **Lysa** in ihre Tasche und trinkt einen Heiltrank, der 1d10 + 5★ wiederherstellt. Durch eine gewürfelte 8 werden 13★ geheilt, wodurch sie wieder bei 39/39★ liegt. Dann nutzt sie ihre Aktion, um erneut einen Blitzstrahl in Richtung des **Banditen-Schützen** zu werfen. Allerdings profitiert auch er von dem Erdwall, weshalb der Zauber verfehlt.

Räuber A läuft derweil mit seiner Aktion weiter in den Wald hinein und ist nicht mehr Teil des Kampfes.

Der **Banditen-Schütze**, den gerade diverse Voltzahlen verfehlten, ruft seinem Mitstreiter zu, sie sollten sich zurückziehen, und ergreift dann ebenfalls die Flucht.

Ganz auf sich allein gestellt, lässt Räuber B seinen Dolch fallen und schlägt sich in die Büsche. Da weder **Lysa**, noch **Arin** sie verfolgen wollen, endet der Kampf. Nun können beide Charaktere wieder zeitgleich agieren, was sie prompt nutzen, um die Überfallstelle nach wertvollen Gegenständen oder sonstigen Hinterlassenschaften zu durchsuchen. Sie haben Glück, denn scheinbar hat einer der Räuber während der Flucht seinen Geldbeutel fallen lassen. Die beiden Abenteurer teilen das Gold untereinander auf und beschließen, eine Rast einzulegen, bevor sie ihre Reise am nächsten Tag vollständig erholt fortsetzen. Ein wenig wachsamer vielleicht, aber auf jeden Fall ein kleines bisschen reicher.

7 RAST & REGENERATION

Nach einem Kampf oder einem langen, anstrengenden Tag gibt es nichts Besseres für die Heldengruppe, als die Rast. Hier wird zwischen einer kurzen und einer langen Rast unterschieden. Während die kurze Rast (man ahnt es bereits) nur 10 bis 15 Minuten dauert, braucht es für eine lange Rast ca. 8 Stunden.

Während sich die Ausdauer direkt nach einem Kampf automatisch vollständig auflädt, können deine Lebens- und Manapunkte nur durch eine Rast regeneriert werden. Bei der kurzen Rast erhältst du 10 Prozent deiner LP und MP zurück, eine lange Rast füllt sie dagegen wieder vollständig auf.

Du hast noch 29/80★ und beschließt, eine kurze Rast einzulegen. Dadurch regenerierst du 8★ (80÷10=8) und hast nach der kurzen Rast entsprechend wieder 37/80★.

Weitere Maßnahmen wie die Fähigkeit 'Erste Hilfe' können jeweils nur 1x pro Patient bei einer kurzen Rast angewandt werden. Deine wiederhergestellten Lebenspunkte entsprechen dem Erfolgsgrad der Probe × 5.

Du hast in 'Erste Hilfe' einen Fähigkeitswert von 43 und würfelst eine 18. Hierbei handelt es sich um einen Hervorragenden Erfolg (2/4), da die Differenz über 20 Punkte beträgt (43-18=25). Du heilst durch deine Fähigkeit also 10★ (2×5=10) am Ziel.

Als Letztes darfst du auch nach einer Rast Zauber und Talente austauschen, falls du mit deiner aktuellen Wahl unzufrieden bist.

8 INVENTAR

Dein Charakter verfügt natürlich über ein eigenes Inventar, also alle Gegenstände, die er mitführt (mehr zu den Gegenständen findest du im Abschnitt 8.2 Waffen, Rüstungen & Gegenstände). In diesem Regelwerk arbeiten wir mit einem Slot-System. Jeder Charakter verfügt über 10 Slots. Hinzu kommt 1 Slot pro 5 HGW über 20. Das Maximum liegt bei 15 Slots.

Mit einem HGW von 34 hättest du 2 zusätzliche Slots, da du 14 über 20 liegst.

Die meisten Gegenstände lassen sich in eine der drei Kategorien Klein, Mittel und Groß einteilen. 1 Slot steht hierbei stellvertretend für einen mittelgroßen Gegenstand.

- ◊ Groß (2 Slots): Zweihandwaffe, Plattenrüstung, Reisesack
- ◊ Mittel (1 Slot): Einhandwaffe, Lederrüstung, 15 Meter Seil, Zauberbuch
- ◊ Klein (½ Slot, zwei ergeben 1): Trank, Dolch, Werkzeug, Fackel

Es gibt Möglichkeiten, das Slot-Limit zu erhöhen. Beispielsweise belegt ein Rucksack oder eine Tasche 1 Slot, hat im Inneren aber Platz für 3 kleine bis mittlere Slots.

Du kannst auch über dein Slot-Limit hinaus Gegenstände in deinem Inventar transportieren, allerdings bist du dadurch überladen. Überladen sein verringert im Kampf deine Laufreichweite um -2 Meter und erhöht die AP-Kosten deiner Spezialmanöver um +10●.

8.1 GELD & FINANZEN ♦

Was ist die größte Motivation eines jeden Helden? Na klar, die Erfahrung! Dazu findest du mehr im Kapitel 9 Charakterentwicklung. In diesem Abschnitt geht es um die zweitgrößte Belohnung: Geld. In diesem Regelwerk unterscheiden wir zwischen zwei Münzarten: Silberstücke und Goldmünzen. 1 Goldmünze sind 10 Silberstücke wert. Ein einfaches Schwert oder ein Heiltrank kosten beispielsweise 25 Silber (bzw. 2 Gold und 5 Silber), eine einfache Robe 4 Silber und ein magischer Bogen (je nach Seltenheit) bis zu 100 Gold.

Einkäufe von Gegenständen unter einem gewissen Grenzwert, wie z. B. eine Mahlzeit oder Dienstleistungen wie Übernachtungen, können nach Ermessen des Spielleiters kostenfrei sein, um den Spielfluss zu beschleunigen. Charaktere dürfen natürlich Gegenständen verkaufen, erhalten dafür aber meist nur die Hälfte des Listenpreises. Hier kann eine erfolgreiche 'Feilschen'-Probe bessere Ergebnisse bewirken (+5 % pro Erfolgsstufe).

8.2 WAFFEN, RÜSTUNGEN & GEGENSTÄNDE

Wie in 8.1 Geld & Finanzen ♦ erklärt, besitzt jeder Gegenstand eine Wertigkeit, ist also mit Geld aufzuwiegen und verbraucht Slots, wenn ein Charakter ihn mit sich führt (siehe 8. Inventar). Im Fall von Waffen und Rüstungen (und manchen Gebrauchsgegenständen) gibt es zudem den Faktor Seltenheit, der den Wert und die Wirkung beeinflusst. Hier wird in 5 Seltenheitsstufen unterschieden:

- ◊ 1. Gewöhnlich
- ◊ 2. Ungewöhnlich
- ◊ 3. Selten
- ◊ 4. Sehr selten
- ◊ 5. Legendär

Legendäre Waffen verursachen entsprechend mehr Schaden als Seltene, sind aber schwer zu finden. Eine Übersicht über alle Waffen, Rüstungen und Gegenstände, ihre Wertigkeiten und Effekte, findest du in der Tabelle auf Seite 28.

Anmerkung: Dieses Regelwerk verzichtet auf Munition für Fernkampfwaffen. Lediglich besondere/magische Geschosse werden durch Nutzung verbraucht.



9 CHARAKTERENTWICKLUNG

Je mehr wir spielen, desto besser werden wir in Pen & Paper. Gleichzeitig wird unser Helden auch erfahrener. Diese Entwicklung wird durch Fähigkeitspunkte symbolisiert, die dein Charakter nach dem Milestone-Prinzip am Ende eines erfolgreichen (oder erfolglosen) Abenteuers verdient. Diese kannst du in neue Fähigkeiten investieren.

Über die Anzahl der Punkte entscheidet der Spielleiter. Ein guter Richtwert sind hier zwischen 30 und 50 Fähigkeitspunkte für ein Abenteuer plus Zusatzpunkte für gutes Rollenspiel. Spieler dürfen zudem bis zu 50 bereits investierte Fähigkeitspunkte neu verteilen.

Wichtig: Durch das Verbessern der Fähigkeiten ändern sich ggf. deine Grundwerte oder du schaltest neue Talente und Manöver frei. Bitte beachte dies und passe deine Werte entsprechend an. Eine Checkliste der betroffenen Bereiche findest du im Kapitel 4 Abschluss der Charaktererstellung.

10 ABSCHLUSS

Und damit kommen wir zum Abschluss des Regelwerks. Wie bereits erwähnt, handelt es sich um einen selbstgebauten Hybrid, der nur wenig getestet wurde. Es kann also durchaus zu möglichen Problemen und Frustmomenten kommen - das tut mir leid!

Obwohl gegen Ende noch einmal viele Zahlen und Formeln hinzugekommen sind, hoffe ich dennoch, dass das Regelwerk mit ein wenig Eingewöhnung gerade für Anfänger zugänglich genug ist, um damit Spaß zu machen ... denn darum geht es am Ende. Falls ihr Verbesserungsvorschläge habt, freue ich mich natürlich, von euch zu hören.

Am Ende noch der Hinweis an den Spielleiter, dass (meiner Meinung nach) das kooperative Miteinander und die Rule of Cool wesentliche Bestandteile der Pen-&-Paper-Erfahrung sind. Oder um es mit dem Gaming-Jargon auszudrücken: It's not a bug, it's a feature! Also biege die Regeln gerne so, dass es für dich und deine Gruppe passt.

Mattis

11 ANHANG

- ◊ 11.1 Talent-Übersichten: Handeln, Wissen & Sozial
- ◊ 11.2 Waffen-, Rüstungs & Gegenstandsübersicht
- ◊ 11.3 Gegner-Übersichten: Humanoide, Magier, Kolosse & Monster
- ◊ 11.4 Zauber-Übersicht: Statusübersicht, Elementarmagie, Geistesmagie, Schwarze Magie, Weiße Magie & Wilde Magie
- ◊ Zauber- & Berufskarten
- ◊ Regel-Quickstart
- ◊ Beispielcharaktere

11.1 HANDELN-TALENT



GW	Name	Talent	Häufigkeit
30	Kampferprobt	Du darfst eine Waffenart führen, als hättest du Stufe I.	1x pro kurzer Rast
30	Bergziege	Du ignorierst Kletter-Mali durch Wetter oder Gelände.	
30	Kriegerinstinkt	+10 auf Initiative-Würfe	
30	Blitzschuss	10 Du darfst zwei Schüsse gleichzeitig abgeben, beide haben einen um -10 reduzierten Zielwert.	1x pro kurzer Rast
30	In Position	10 Du darfst nach einem gelungenen Schleich-Wurf eine weitere Bewegung/Vorbereitung durchführen, bevor du entdeckt wirst.	
40	Waffenmeister	+1d10 Schaden mit einer gewählten Waffenart.	
40	Kombinations-schlag	10 Wenn du in einem Zug einen Gegner ausschaltest, darfst du sofort einen weiteren Angriff ausführen.	
40	Balancekünstler	Du erhältst keine Abzüge in schwierigem Gelände.	
40	Spurt	10 Verdopple deine Bewegungsreichweite für 1 Runde.	1x pro kurzer Rast
40	Kampftrick	10 Du darfst eine 'Improvisierte Aktion' (Sand werfen, Tisch umstoßen, etc.) als Schnellaktion ausführen. Dadurch erhält der Gegner -10 auf seinen nächsten Wurf.	1x pro kurzer Rast
50	Ausweichrolle	15 Du kannst einem Angriff vollständig ausweichen.	1x pro kurzer Rast
50	Treffersicher	15 Dein Angriff zählt automatisch als Nicht-kritischer Erfolg.	1x pro Sitzung
50	Schwachstellen-kenner	15 Du erhältst +2d10 auf einen Angriff gegen Gegner mit Rüstung oder Deckung.	1x pro kurzer Rast
50	Adrenalin	Wenn du unter der Hälfte deiner HP bist, bekommst du +10 Zielwert auf Angriffswürfe.	
50	Blitzreflexe	Du darfst bei Initiative-Würfen zweimal würfeln und das bessere Ergebnis nehmen.	
60	Todesstoß	20 Wenn dein Angriff trifft, wirf 2x Schaden und nimm den besseren (nicht mit Perfekter Treffer kombinierbar).	1x pro Sitzung
60	Rücksichtlos	20 Du kannst die Rüstung eines Gegners ignorieren. In der nächsten Runde hat er +10 auf seinen Angriff gegen dich.	1x pro Sitzung
60	Waffenvirtuose	Du erhältst +1d10+5 auf zwei Waffenarten gleichzeitig.	
60	Klingensturm	20 Du kannst alle Gegner in Nahkampfreichweite angreifen.	1x pro Sitzung
60	Zäher Hund	Du bleibst bei 0 HP bei Bewusstsein und kampffähig, bis du erneut Schaden erhältst.	

11.1 WISSEN-TALENTE

GW	Name	○●	Talent	Häufigkeit
30	Kräuterkenner		Du findest automatisch eine brauchbare Heilpflanze. Diese kann zur Herstellung eines Heiltranks verwendet oder roh verzehrt werden. Dann stellt sie 1d10 Lebenspunkt wieder her.	1x pro Sitzung
30	Zauberzeichen	10○	Du kannst einfache magische Runen erkennen oder erschaffen.	
30	Vorbereitet		Du hast +10 auf einen beliebigen Wissens- oder Wahrnehmungs-Wurf.	1x pro Sitzung
30	Bücherwurm		Du erhältst +10 auf Informationssuchen in Archiven oder Büchern.	
30	Tränkemischer		Du kannst einfache Alchemie (Heiltränke, Rauchbomben) auch ohne Labor herstellen.	
40	Analyse	10●	Du kannst die Schwäche eines Gegners erkennen -> -10 auf seine Verteidigung.	1x pro Sitzung
40	Schnellzauber	10●	Du kannst einen Zauber als freie Aktion wirken (nicht bei Stufe IV+).	1x pro kurzer Rast
40	Fokuslenkung	10●	Du darfst deinen Magiewurf wiederholen.	1x pro Sitzung
40	Runenkunde		Du kannst die meisten uralten oder magischen Texte analysieren – auch ohne passende Sprache.	
40	Arkaner Widerstand		Du erhältst eine Stufe Magieresistenz.	
50	Improvisationszauber	15○	Du kannst einen neuen Zauber erfinden, den du logisch aus deinen Schulen ableitest.	1x pro Sitzung
50	Feldchirurg		Du kannst einen Charakter, der unter 20 Prozent seiner Lebenspunkte gefallen ist, vollständig heilen (nur außerhalb des Kampfes).	1x pro Sitzung
50	Manakontrolle		Du kannst die Manakosten eines Zaubers halbieren.	1x pro Sitzung
50	Zielzauber		Du kannst Zauber genau lenken – z.B. Flächenzauber auf Einzelziele beschränken.	
50	Wissen ist Macht		+10 auf alle Angriffe gegen Gegner, über die du konkrete Informationen gesammelt hast.	
60	Perfektes Gedächtnis		Du kannst dich an so ziemlich alles erinnern. Du erkennst Personen, Orte und Namen wieder. Frag den Spielleiter.	
60	Manasturm		Du kannst doppelt so viel Mana in einen Zauber investieren, um den Effekt/ die Dauer zu verdoppeln.	
60	Großmeister der Magie		Du wählst eine Magieschule – dort sind alle Zauber 1 Stufe 'leichter'.	
60	Seelenleser		Du erkennst, ob jemand lügt oder magisch beeinflusst ist – automatisch.	
60	Magisches Echo	20●	Wenn du ein Ziel erfolgreich verzauberst, kannst du einen weiteren Zauber auf ein zweites Ziel wirken.	1x pro Sitzung

11.1 SOZIAL-TALENTE

GW	Name	●	Talent	Häufigkeit
30	Menschenkenner		Du darfst sofort erkennen, ob jemand lügt.	1x pro Sitzung
30	Charmant		+10 auf dein erstes Gespräch mit einer neuen Person.	
30	Gerüchtelauscher		Du erfährst automatisch ein Gerücht.	1x pro Sitzung
30	Auffallen		Du kannst gezielt Aufmerksamkeit auf dich lenken – z.B. bei Ablenkungen.	
30	Feilscher		Du erhältst +10 auf Preise verhandeln/Geschäfte machen.	
40	Stimmenimitator		Du kannst die Stimme anderer glaubhaft nachahmen.	
40	Redenatur		Wenn eine 'Überzeugen'-Probe fehlschlägt, darfst du die Aussage umformulieren und einen 2. Versuch starten – ohne Konsequenzen.	
40	Mitreißend		Du kannst eine Gruppe überzeugen, dir spontan zu helfen.	1x pro Sitzung
40	Netzwerker		Du findest einen Händler, der genau den Gegenstand verkauft, den du suchst.	1x pro Sitzung
40	Auge fürs Detail		Du erkennst soziale Schwächen (z.B. Unsicherheit, Rang) auf Anhieb.	
50	Wortgewandt		Du darfst einen gescheiterten sozialen Wurf wiederholen.	1x pro Sitzung
50	Sozialer Tarnmantel		Du kannst dich problemlos in höhere Kreise einschleusen.	1x pro Sitzung
50	Empathie		Du kannst Motive und Gefühle deines Gegenübers sofort erkennen.	
50	Ablenkungskünstler	10	Du kannst einen Nahkämpfer 1 Runde lang an der Aktion hindern – mit Sozial-Probe.	
50	Motivator	10	Du kannst einem Verbündeten +10 auf seinen nächsten Wurf geben.	
60	Der Paktierer		Du kannst jemanden überzeugen, etwas komplett Irrationales zu tun.	1x pro Sitzung
60	Unsichtbar in der Menge		Du verschwindest in einer Menschenmenge – keine Verfolgung möglich.	
60	Wortführer		Deine Reden heben die Moral oder lösen Tumulte aus.	
60	Charismatischer Auftritt		Deine sozialen Proben gegen Personen mit einem niedrigeren SGW sind um +20 erleichtert.	
60	Gerüchteweber		Du kannst gezielt eine Lüge in der Spielwelt verbreiten, die Konsequenzen zeigt.	

11.2 WAFFEN-, RÜSTUNGS- & GEGENSTANDSÜBERSICHT

	Name	Slots	Schaden	Effekt	Preis
Nahkampf	Unbewaffnet (Lederfäustling, Stahlklaue)	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}d10$	Gilt als Schnellaktion	10 Silber (+5×Seltenheit)
	Leicht (Dolch, Kurzschwert)	1	$1d10$	Parade darf zweimal geworfen werden.	25 Silber (+15×Seltenheit)
	Mittel (Schwert, Säbel, Speer)	1	$2d10$	+5 gegen schwere Rüstung	30 Silber (+20×Seltenheit)
	Schwer (Kriegshammer, Zweiänder)	2	$2d10+5$	+1m Reichweite	30 Silber (+20×Seltenheit)
Fernkampf	Leicht (Wurfmesser, -axt, -speer)	$\frac{1}{2}$	$1d10$	Reichweite 6m Gilt als Schnellaktion bei erfolgreicher Aktion	5 Silber (+15×Seltenheit)
	Mittel (Bögen, Musketen)	1	$1d10+2$	Reichweite 20m Nachladen: Schnellaktion	25 Silber (+25×Seltenheit)
	Schwer (Armbrust)	2	$1d10+5$	Reichweite 25m Nachladen: Aktion	40 Silber (+30×Seltenheit)
Rüstungen	Robe/Kleidung () (Reisegewand, Magierrobe)	1		+0 Schutz	4 Silber
	Leicht (I) (Lederjacke, Brigantine)	1	Blockt 1 Schaden	+5 Schutz, -2 Initiative	30 Silber
	Mittel (II) (Kettenrüstung)	2	Blockt 2 Schaden	+10 Schutz, -3 Initiative, +5● Manöverkosten	100 Silber
	Schwer (III) (Plattenpanzer, Vollharnisch)	2	Blockt 3 Schaden	+15 Schutz, -5 Initiative, +10● Manöverkosten	150 Silber
Schilde	Schilde (leicht) (Rundschild)	$\frac{1}{2}$		+5 Schutz, Block 1 Schaden	20 Silber
	Schilde (schwer) (Turmschild)	1		+10 Schutz, Block 1 Schaden	30 Silber
Verbrauchsgegenstände	Alchemistenfeuer	$\frac{1}{2}$	$1d10$ Feuer	Brennt -Status	40 Silber
	Ausdauer-Tonikum	$\frac{1}{2}$		30● wiederherstellen	20 Silber
	Heiltrank (klein)	$\frac{1}{2}$		$1d10+5$ ● wiederherstellen	25 Silber
	Heiltrank (groß)	$\frac{1}{2}$		$2d10+10$ ● wiederherstellen	75 Silber
	Gegengift	$\frac{1}{2}$		neutralisiert Gift, Immunität 1Std	35 Silber
	Magischer Pfeil/Bolzen (10)	$\frac{1}{2}$	$+\frac{1}{2}d10$	Effekt (Feuer, Eis, etc.)	20 Silber
Werkzeuge	Manatrank	$\frac{1}{2}$		15● wiederherstellen	30 Silber
	Rauchbombe	$\frac{1}{2}$		5m Bereich, +10 Schutz	15 Silber
	Dietrich-Set	$\frac{1}{2}$		+5 'Schlösser knacken'-Probe	15 Silber
	Feldküche	1		+5● pro kurzer Rast	12 Silber
	Fernrohr	$\frac{1}{2}$		+5 'Wahrnehmung' ab 50m	60 Silber
	Kartensatz Region	$\frac{1}{2}$		+10 'Navigation'	10 Silber
	Kletterausrüstung	1		+10 'Klettern'-Probe (einmalig)	20 Silber
	Kräutertasche	$\frac{1}{2}$		Kräuter verbrauchen keine Slots	6 Silber
	Laterne & Öl	1		15m Lichtkegel	7 Silber
	Rucksack	1		Platz für 3 kleine/mittlere Slots	8 Silber
	Seil	1		+5 'Klettern'-Probe	4 Silber
	Tragbares Labor	2		+10 'Alchemie'-Probe	120 Silber
	Zauberbuch	1		10 Zauberplätze	25 Silber
Artefakte	Amulett der Magieresistenz	0		Verleiht dem Träger eine Stufe Magieresistenz.	3.000 Silber
	Klinge der Zeitlosigkeit	1		Greift 2×/Runde (Schnellaktion ist frei)	20.000 Silber
	Ring der Regeneration	0		+5● pro Stunde (außer Kampf)	2.000 Silber
	Stab der Elementarbindung	1		Wirkt Elementarzauber um 1 Stufe günstiger (z. B. 10 statt 20 Mana)	10.000 Silber
	Umhang des Schattenschritts	1		Schleichen +15, 1× pro Tag Unsichtbar (1 Min.)	2.500 Silber

REGEL-QUICKSTART

Alles, was du während der Session brauchst.

★ = LP | ● = MP | ○ = AP | ◇ = Cooldown | ◇ = Optionale Regeln

1 GRUNDWERTE

- ◇ **Handeln (HGW):** Körperliche Talente
- ◇ **Wissens (WGW):** Geistige Talente
- ◇ **Sozial (SGW):** Kommunikative Talente

2 TALENTEN UND FÄHIGKEITEN

- ◇ **Waffenarten (Stufe I-V):** Lernen kostet FP (kumulativ); $\frac{1}{2}$ der FP fließt in den **HGW** ein. Vorteile je Stufe: +10/+20/+30/+40/+50.
- ◇ **Magieschulen (I-V):** Lernen kostet FP (kumulativ); $\frac{1}{2}$ der FP fließt in den **WGW** ein.

3 ERFOLGE & FEHLSCHLÄGE

Erfolg	Würfelergebnis	Auswirkung
Normal	0 bis 19 unter ZW	volle ●-/○-Kosten
Hervorragend	20 bis 49 unter ZW	$\frac{1}{2}$ ●-/○-Kosten
Glänzend	50 bis 79 unter ZW	1,5× Schaden, keine ●-/○-Kosten
Kritisch	80 unter ZW oder Wurf = 1	Doppelter Wirkung
Fehlschlag	Würfelergebnis	Auswirkung
Normal	1 bis 19 über ZW	Kein Effekt, volle ●-/○-Kosten
Patzer	20 bis 49 über ZW	+1,5-fache ●-/○-Kosten
Schwerer Patzer	50 bis 79 über ZW	Doppelte ●-/○-Kosten
Kritisch	über 80 oder Wurf = 100	Besonderer Effekt

4 KAMPF

Initiative (Ini) = HGW + (WGW ÷ 2) - Rüstungsmalus + (Klassen-)Talente + 2d10

- ◇ Bewegung: 6m (oder Spurt/Spezial)
- ◇ Aktion: Angriff, Zauber, Manöver, Objekt benutzen
- ◇ Schnellaktion: Waffe ziehen, Zielen (+5 AZW/ZZW), Trank trinken, zweiter Dolchhieb etc.
- ◇ Reaktion (1x pro Runde, außerhalb deines Zuges): Parade, Ausweichen, Gelegenheitsangriff

Angriffszielwert (AZW) = (Waffenart - Verteidigungsstufe) × 10 + 1,5 × HGW - Schutz - Deckung (nur Fernkampf)
Verteidigungsstufe: I Leicht (0) / I Geübt (10) / II Trainiert (20) / III Elite (30) / IV Meister (40) / V Legende (50)

Parade: Erfolg reduziert Schaden um -1d10 [20●], ZW= 20 + (Waffenart × 10) + $\frac{1}{2}$ HGW

Ausweichen: Erfolg reduziert Schaden um -2d10 [20●]
Bei Flächenschaden -1d10 Schaden.

Merksatz: Je niedriger der geworfene Wert, desto besser. Wir versuchen immer, den Zielwert durch Boni zu erhöhen, um den Erfolgsbereich zu vergrößern. Der Gegner und Schwierigkeiten wiederum versuchen, diesen Bereiche durch Mali zu reduzieren.“

Viel Spaß, und mögen die Würfel gnädig sein!

Treffer: Wurf Waffenschaden + ggf. Boni (Talente, Spezialmanöver, etc.)

Schutz: Rüstung reduziert AZW (Leicht = -5 / Mittel = -7 / Schwer = 10) und blockt 1/2/3 Schaden. Ini-Mali Leicht = -2 / Mittel = -3 (Manöver +10●) / Schwer = -5 (Manöver +10●).

Deckung (Fern-/Projektilen) -10 AZW/ZZW zusätzlich.
Wichtig: Deckung wirkt sich nicht auf Nahkampfangriffe aus!

Magieresistenz (I-III): -5/-7/-10 auf ZZW.

Zielwert (ZZW) = Schwierigkeit (60/40/20) + (Stufe Magieschule - Zauberstufe) × 10 + $\frac{1}{2}$ WGW - Magieresistenz - Deckung

Ausweichen: Bewegung 2m, Erfolg reduziert Schaden um -1d10 [20●], Zielwert = HGW + Stufenbonus × 10
Bei Flächenschaden wird Schaden halbiert

Manakosten = Zauberstufe × 10.

◊ Wild-Magie-Surge löst ab Stufe II Zauber bei jedem Erfolg oder Fehlschlag ≥ 30 aus.

◊ Willensprobe: 30+ $\frac{1}{2}$ SGW

5 LEBENSPUNKTE, MANA, AUSDAUER

LP (★): HGW×2+30 - Repräsentiert die Gesundheit
Bei 0: Todesrettungen (3x Münzwurf)

MP (○): WGW×2+30 - Repräsentiert die Magie
Kosten für Zauber (als nicht Zauberer max. 10○)

AP (●): HGW+2×SGW - Repräsentiert die Ausdauer
Kosten für Manöver, Parade, Sprint etc.

6 TALENTEN & MANÖVER

- ◇ Bei GW 30 zwei Talente; GW 40/50/60 je 1.
- ◇ Talente können pro Session neu gewählt werden (Limits beachten, immer nur 1 Talent der höchsten Stufe, 2 darunter usw.).

7 SONSTIGES

- ◇ Rast: Kurz: +10 % ★/○; Lang: volle ★/○
- ◇ Erste Hilfe: Erfolgsgrad der Probe ×5
- ◇ Inventar-Slots = +1 Slot je 5HGW über 20 (max. 15)
- ◇ Überladung = -2m Bewegungsweite, +10●-Kosten

11.3 GEGNERÜBERSICHT – HUMANOIDE

Name	GW			★	●	Ini	Waffenarten	Fähigkeiten		
	H	W	S					10 ●	20 ● (•1)	30 ● (•2)
Armbrustschütze (I)	30	10	20	70	60	30	Leicht (Dolch), Schwer (Armbrust), Rauchbombe	-	Schneller Schuss	-
Banditen-Schütze (I)	20	10	15	45	50	25	Leicht (Kurzbogen) Leicht (Dolch)	Dreckiger Trick	-	-
Bestienführer (II)	30	10	20	85	80	35	Leicht (Peitsche)	-	Abdrängen, Jagdhorn	Kettenhieb
Deckschläger (I)	20	10	15	55	60	25	Leicht (Enterhaken)	Verteidigungshaltung	Volles Pfund, Abdrängen	-
Duellant (III)	40	15	30	95	100	40*	Klein (Dolch), Mittel (Rapier)	Riposte		
								Schnellschlag	-	Finte
Eiferer (I)		10	20	85	80	30	Mittel (Streitkolben*)	Fanatismus		
									Wuchtangriff	Adrenalinschub
Feldwebel (III)	40	15	30	110	100	40	Mittel (Langschwert*)	Befehl, Standfest	Kampfpruf	-
Gilden-Alchemist (I)	30	10	20	70	60	30	Leicht (Dolch), Rauchbombe	-	Säurekugel (4m Bereich, 1d10)	-
Hauptmann (II)	40	15	30	90	100	35	Schwer (Zweihänder)	Befehl, Verteidigungshaltung	Schildansturm („Schulterstoß“)	-
Himmelpirat-Musketier (I)	30	10	20	75	80	30	Mittel (Rapier), Mittel (Muske)	Ausweichschritt	-	-
Hofduellant (II)	30	10	20	80	80	35	Mittel (Rapier)	Feine Klinge		
								Ausweichschritt	-	Finte
Ingenieur-Tüftler (II)	30	10	20	75	60	35	Leicht (Dolch), Mittel (Bolzenpistole), Rauchbombe	Stolperfalle, Dreckiger Trick	-	-
Inquisitor (III)	40	15	30	100	100	40	Mittel (Geweihter Säbel*)	Hexenfessel, Einfache Magieresistenz (I)		
								Standfest	Gezielter Schlag	-
Kanonier (II)	30	10	20	80	80	35	Leicht (Dolch), Mittel (Handkanone)	Munitionswechsel	-	-
Karawanenhüter (II)	30	10	20	85	100	35	Mittel (Stab)	Standfest	Abdrängen	-
Königsgarde (III)	40	15	30	120	110	40	Mittel (Kurzschwert), Schwer (Zweihänder*)	Verteidigungshaltung	Schildansturm/ Blockstoß	Unbeugsam
Miliz-Speerträger (II)	30	10	20	80	40	35	Mittel (Speer)	Reihe halten, Standfest	Abdrängen	-
Piraten-Kapitän (III)	40	15	30	115	100	40	Leicht (Wurfmesser), Mittel (Säbel)	-	Kampfpruf	Finte
Ritterhauptmann (III)	40	15	30	110	100	40	Leicht (Dolch), Schwer (Zweihänder)	Standfest	Wuchtangriff	Adrenalinschub
Schildträger (II)	30	10	20	90	100	35	Leicht (Dolch)	Schutzschild		
								Verteidigungshaltung	Schildansturm	-
Söldner-Hellebardier (II)	30	10	20	85	80	35	Mittel (Hellebarde)	-	Abdrängen	Kettenhieb
Sprengmeister (I)	30	10	20	75	60	30	Leicht (Dolch), Rauchbombe	-	-	Feuerflasche (6m Bereich, 3d10)
Stadtwache (I)	30	10	20	75	60	30	Mittel (Hellebarde), Mittel (Langschwert)	Standfest	-	-
Stadtwache (II)	30	10	20	80	80	35	Leicht (Dolch), Mittel (Langschwert)	Standfest	Gezielter Schlag	-
Staubsturm-Derwisch (III)	40	15	30	100	125	40	Mittel (Krummsäbel*)	Einfache Magieresistenz (I)		
									Wirbelklingen	Adrenalinschub
Straßenräuber (I)	20	10	15	55	60	25	Leicht (Dolch) Rauchbombe	Überzahl		
								-	Wuchtangriff	-
Taschendieb (I)								Ablenken		
									Dreckiger Trick, Ausweichschritt	-
Wüsten-Marodeur (I)	20	10	15	50	60	25	Leicht (Krummsäbel)	Hinterhalt		
									Schnellschlag Ausweichschritt	-
Wüsten-Schnellklinge (II)	30	10	20	75	80	35	Mittel (Krummsäbel)	Tanzender Schritt		
									Schnellschlag	Finte

+½d10 (Initiative, Schaden, o. Ä.)

11.3 GEGNERÜBERSICHT – MONSTER

Name	GW			★	●	○	Ini	Waffenarten	Fähigkeiten/Zauber		
	H	W	S						10●/○	20●/○ (c1)	30●/○ (c2)
Ätherhydra (III)	48	28	36	87	90	100	66	Mittel (Biss) Schwer (Schwanzhieb, 2 Ziele)	Einfache Magieresistenz (I)		
									Zusatzbiss (Schnellaktion)	Ätherschwall○ (4m Bereich, 2d10)	Spektralstich (4d10)
Blut-Harpyie (II)	32	12	26	80	70	0	45	Mittel (Klauen)	Schnellschlag	Flügelschlag (2m Bereich, Rückstoß)	-
Dornen-Ent (III)	46	22	30	90	70	0	61	Schwer (Äste)	Standfest	-	Erdwall○
Feendrache (II)	36	28	22	70	90	70	47	Mittel (Klauen)	Mittlere Magieresistenz (II)		
									Verwirrung○	-	-
Frostgeist (II)	30	20	28	70	120	70	44	Mittel (Klauen), Festgefroren	Einfache Magieresistenz (II), Immun gegen Brennt		
									Eisiger Griff (Festgefroren 1 Runde)	Eisatem○ (Kegel 2d10, Durchnässt 1 Runde)	-
Glas-Skorpidor (Schwarm) (I)	24	8	20	40	50	0	34	Leicht (Stachel)	Schaben-Synergie		
									-	Schwarmwoge (3 Ziele)	-
Junger Drake (III)	50	20	30	105	120	0	65	Schwer (Biss*)	Einfache Magieresistenz (I)		
									Krallenschlag	Schwanzfeger	Feueratem (Kegel 1d10, Schutz -I Stufe 3 Runden)
Knochen- Wächter (III)	42	15	24	120	100	0	54	Schwer (Knochenklinge*)	Einfache Magieresistenz (I)		
									-	Gezielter Schlag	Wirbelangriff
Kristallgolem (III)	45	12	20	130	90	0	55	Schwer (Kristallfäuste*)	Mittlere Magieresistenz (II), Immun gegen Geblendet		
									Standfest	Wuchtangriff	-
Lavasalamander (II)	35	12	25	90	60	70	47	Mittel (Biss)	Feuerhaut		
									Glühender Biss (1d10, Brennt 1 Runde)	Feuerschwall○ (6m Bereich, 2d10, Brennt 1 Runde)	-
Moorschleim (I)	28	10	18	85	60	0	37	Mittel (Schlammfaust)	Einfache Magieresistenz (I), Ätzend		
									-	Säureschwall (4m Bereich, 2d10, Schutz -I Stufe, 1 Runde)	-
Murawa (II)	35	15	23	85	80	0	46	Mittel (Huftritt)	Einfache Magieresistenz (I), Sturmgalopp		
									-	Niederrennen (1m)	-
Nebelalbe (II)	36	16	24	65	90	60	48	Mittel (Huftritt)	Einfache Magieresistenz (I)		
									-	Nebelkranz○ (4m Bereich, 1d10, Geblendet 2 Runden)	Geistklinge
Riesenwolf (II)	32	10	22	85	70	0	43	Mittel (Biss)	Pack		
									Schnellschlag	Niederrennen (Ziel -5 Schutz 1 Runde)	-
Schemen (II)	30	24	26	60	0	80	43	Mittel (Klauen), Manaraub	Einfache Magieresistenz (I), Schreckenschleier		
									-	Lebens- entzug○ (2d10, halber Schaden als Hei- lung)	-
Sturm- Elementar (III)	44	30	34	100	120	110	61	Mittel (Faust), +½d10 Elektro- schaden	Einfache Magieresistenz (I)		
									Funken- berührung (1d10, Leitend 2 Runden)	Kettenblitz○	Gewitterfront○

11.3 GEGNERÜBERSICHT – MAGIER

Name	GW			★	○	●	Ini	Waffenarten	Fähigkeiten/Zauber		
	H	W	S						10 ●/○	20 ●/○ (○1)	30 ●/○ (○2)
Arkaner Klingenmagus (III)	20	35	25	70	100	70	32	Mittel (Rapier)	Geiststich (2d10) Standfest ●	Gezielter Schlag ●	
Erdbinder (II)	18	32	22	66	90	60	29	Mittel (Stab)	Steinsplitter (2d10) Windstoß		Erdwall
Flammenrufer (II)	18	32	22	66	90	60	29	Leicht (Dolch), Alchemistenfeuer	Zündfunke	Feuerstrahl (3d10)	Flammenring (4m Kreis, 3d10)
Hexer-Akolyth (I)	16	30	20	62	90	60	26	Leicht (Dolch)	Funkenstoß (1d10, Leitend)	Blitzstrahl (3d10) Windstoß (4m Bereich, 2d10)	
Hofmagier (III)	20	35	25	70	100	70	32	Mittel (Kurzschwert)	Geiststich (2d10)		Gedankenpeitsche (4d10) Psychischer Sturm (8 Bereich, 3d10)
Illusionsweber (I)	16	30	20	62	90	60	26	Leicht (Dolch)	Dunkler Nebel (4 m, 1d10) Ausweichsprint ●	Verwirrung	
Klangbarde (I)	16	30	20	62	40	60	26	Leicht (Dolch)	Kampfhymne (4m Bereich, 1d10) Schallstoß (2d10)		
Magieweber (II)	18	32	22	70	90	60	29	Mittel (Stab)	Eissplitter (2d10)	Feuerstrahl (3d10) Frostnova (2m Bereich, 2d10)	
Nebeltänzer (II)	18	32	22	66	70	60	29	Leicht (Dolch), Rauchbombe	Blendhauch (4m Bereich, 1d10) Geiststich (2d10)	Nebelkranz	
Runen-Artillerist (II)	18	32	22	66	80	60	29	Leicht (Dolch)	Arkaner Bolzen (2d10)	Runensalve (3d10) Runenbombe (8m Bereich, 2d10)	
Runenwächter (II)	18	32	22	66	70	60	29	Mittel (Stab)	Standfest ●	Runensalve (3d10)	Erdwall
Schattenbinder (I)	16	30	20	62	60	60	26	Leicht (Dolch)	Schattenpfeil (2d10) Dunkler Nebel (4m Bereich, 1d10)		
Sirenenruferin (II)	18	32	22	66	100	60	35	Leicht (Wurfmesser), Mittel (Säbel), Rauchbombe	Sirenenkreis (4m Bereich, 1d10) Wasserpeitsche	Klangpfeil (3d10)	
Sturmseher (III)	20	35	25	70	100	70	32	Mittel (Stab)	Funkenberührung	Kettenblitz	Gewitterfront
Zeitweber	20	35	25	70	100	70	32	Mittel (Stab)	Einfache Magieresistenz (I)		
										Zeitriß (4d10) Zeitwelle (6m Bereich, 3d10)	

11.3 GEGNERÜBERSICHT – KOLOSSE

Name	GW			★	○	●	Ini	Waffenarten	Fähigkeiten/Zauber		
	H	W	S						10●/○	20●/○ (○1)	30●/○ (○2)
Abgrundfürstin (IV)	46	42	28	122	110	100	60	Mittel (Klauen), Leicht (8m Peitsche)	Mittel Magieresistenz (II)		
									Ausweichsritt● Dreckiger Trick● Standfest●	Pestschatten Seelenpeitsche (2d10)	Seelenbrand (4d10)
									Standfest● Geiststich (2d10)	Windstoß	Psychoschrei Verwirrung Seelenriss
Archonsphinx (IV)	44	35	25	118	100	90	56	Mittel (Pranke)	Mittel Magieresistenz (II)		
									Standfest● Geiststich (2d10)	Windstoß	Psychoschrei Verwirrung Seelenriss
									Zündfunke Verteidigungshaltung● Wuchtangriff●	Aschewoge	Infernospie (4d10)
Himmelsleviathan (V)	56	40	35	142	110	130	73	Schwer (Biss)	Mittel Magieresistenz (II)		
									Krallenschlag● Ausweichsritt●	Schwanzfeger Kettenblitz	Gewitterfront Orkanfront
									Einfache Magieresistenz (I), Kälte des Grabes, Ätherisch		
Mondlicht-Banshee (IV)	26	36	30	82	100	90	41	Leicht (Geistergriff)	Dunkler Nebel (4m Bereich, 1d10) Ausweichsritt●	Seelenschrei (4m Bereich, 2d10) Lebenszug (2d10, heilt halben Schaden)	Todesklage (4d10)
									Standfest●	Felswurf (2d10) Wuchtangriff● Wirbelangriff● Erdfessel	
									Zäh		
Obsidian-Zyklop (IV)	52	24	28	134	80	110	66	Schwer (Keule)	Standfest●	Felswurf (2d10) Wuchtangriff● Wirbelangriff● Erdfessel	
									Standfest●	Runensalve (3d10) Runenbombe (6m Bereich, 2d10)	Sigillsturm (10m Bereich, 3d10) Erdwall
									Zäh		
Runenwurm (IV)	42	30	22	114	90	90	53	Mittel (Biss)	Standfest● Arkaner Bolzen (2d10)	Runensalve (3d10) Runenbombe (6m Bereich, 2d10)	Sigillsturm (10m Bereich, 3d10) Erdwall
									Standfest●		
									Ausweichsritt●	Gravitationswelle Wuchtangriff●	Sternenfall (10m Bereich, 3d10) Kometenschweif (10m Linie, ○2)
Sandtitan (IV)	46	20	18	122	70	80	55	Mittel (Felsfaust) Leicht (Sandpeitsche, 3 Ziele)	Schwere Magieresistenz (III)		
									Standfest●	Erdfessel	Dünensturm (6m Bereich, 3d10) Erdwall
									Zäh		
Sturmgipfel Behemoth (V)	50	34	36	130	100	120	68	Mittel (Faust) Schwer (Hörner)	Standfest● Funkenberührung	Gravitationswelle Kettenblitz	Gewitterfront Blizzardfront
									Standfest●		
									Zäh		
Titanischer Runengolem (IV)	48	10	15	130	50	80	55	Mittel (Kristallfaust)	Mittel Magieresistenz (II), Runenüberladung, Unerschütterlich		
									Standfest● Dornenheb (2d10)	Wuchtangriff● Erdfessel	Bodenstampfer Kettenheb
									Zäh		
Wurzelherz-Titan (IV)	44	28	22	120	90	90	55	Schwer (Ranke)	Einfache Magieresistenz (I)		
										Pestschatten Erdfessel	Erdwall
									Zäh		

11.3 GEGNERÜBERSICHT – AKTIVE FÄHIGKEITEN

Name	Wirkung	Tabelle
Abdrängen/ Niederrennen	Bei einem Treffer verliert das Ziel 10●.	Humanoide Monster
Aschewoge	Eine Welle aus Asche trifft einen 6m Bereich. Ziele darin erleiden 2d10 Schaden und den Status Brennt .	Kolosse
Befehl	Ein Verbündeter darf sofort eine kostenlose Bewegung ausführen ODER erhält +1d10 auf seinen nächsten Angriff.	Humanoide
Blizzardfront	Ein Schneesturm zieht herauf und trifft einen Bereich von 20m (2 Runden). Ziele erleiden 2d10 Schaden und den Status Durchnässt . Haben sie bereits den Status Durchnässt , erhalten sie Festgefroren .	Kolosse
Bodenstampfer	Der Titanische Runengolem stampf auf den Boden. Bis zu 3 Ziele in einem 6m Umfeld erleiden 2d10 und werden 2m zurückgestoßen.	Kolosse
Erdfessel	Kette aus Erde schießen aus dem Boden und treffen die Beine des Ziels. Es erleidet 2d10 Schaden und der Schutz wird um -10 reduziert (1 Runde).	Kolosse
Funkenberührung	Das getroffene Ziel erleidet 1d10 Schaden und hat den Status Leitend (2 Runden).	Magier
Geistklinge	Das Ziel erleidet 3d10 Schaden + 1d10, falls das Ziel den Status Geblendet hat.	Monster
Gewitterfront	Ein Blitz schlägt in ein Geschöpf ein und schießt von dort aus in einer 10m Linie. Alle getroffene Ziele erhalten 3d10 elektrischen Schaden.	Monster Magier
Gravitationswelle	In einem Bereich von 4m erhalten alle Ziele 3d10 Schaden und werden 6m zurückgestoßen.	Kolosse
Jagdhorn	1 Verbündeter erhält +1d10 auf nächsten Angriff.	Humanoide
Kettenblitz	Das ausführende Wesen verschießt einen Blitz der 2 Ziele trifft. Getroffene Ziele erhalten 2d10 elektronischen Schaden und den Status Leitend (2 Runden).	Monster Magier
Krallenschlag	Das Ziel erleidet 1d10 Schaden und wird erleidet entweder Rückstoß u, 1m ODER Durchbohrt 1 Runde. Bei kritischem Erfolg treten beide Effekte ein.	Monster
Munitionswechsel	Statt eines normalen Projektils verschießt der Kanonier Alchemistenfeuer.	Humanoide
Orkanfront	In einem 10m Bereich erleiden alle Ziele 3d10 Schaden und werden 2m zurückgesogen.	
Pestschatten	In einem 4m Bereich erhalten alle Ziele 2d10 Schaden und den Status Geblendet (2 Runden).	Kolosse
Psychoschrei	In einem 4m Bereich hält das Echo des Schreis für 1 Runde nach. Alle Ziele erhalten 3d10 Schaden.	Kolosse
Reihe halten	Angrenzender Verbündete erhalten +1d10 auf ihren Schaden für 1 Runde.	Humanoide
Schutzschild	Benachbarte Verbündete haben Deckung.	Humanoide
Schwanzfeger	In einem Kreis werden alle angrenzenden Ziele getroffen und erleiden 2d10 Schaden.	Monster Kolosse
Stolperfalle	Das Ziel verliert 10● bei Treffer.	Humanoide
Unbeugsam	1x pro Kampf reduziert die Königsgarde den erlittenen Schaden um 2d10.	Humanoide
Volles Pfund	1x pro Kampf verursacht der Deckschläger +1d10 Schaden am Ziel.	Humanoide
Wasserpeitsche	Die Sirenenruferin beschwört eine Peitsche aus Wasser, die 1d10 Schaden verursacht und das Ziel Durchnässt .	Magier
Wirbelklingen	Der Angriff des Staubsturm-Derwisch trifft 2 Ziele.	Humanoide

11.3 GEGNERÜBERSICHT – PASSIVE FÄHIGKEITEN

Name	Wirkung	Tabelle
Ablenken	Wenn ein Verbündeter diese Runde ein Ziel getroffen hat, erhält der Taschendieb +1d10 Schaden für seinen Angriff.	Humanoide
Ätherisch	Die Kreatur erhält nur die Hälfte des physischen Schadens und kann sich durch andere Kreaturen bewegen.	Kolosse
Ätzend	Nahkampfangreifer erleiden 1d10 Säureschaden.	Monster
Fanatismus	Sobald die LP des Eiferers unter 30 fällt, erhält er +1d10.	Humanoide
Feine Klinge	Wenn ein Ziel angegriffen wird, das diese Runde noch nicht agiert hat, erhält der Hofduellant +1d10 auf den Angriff	Humanoide
Feuerhaut	Nahkampfangreifer erleiden 1d10 Feuerschaden.	Monster Kolosse
Hexenfessel	1x pro Kampf verliert das getroffene Ziel 20● und 10O.	Humanoide
Hinterhalt	Der erste eigener Angriff verursacht +1d10 Schaden am Ziel.	Humanoide
Kälte des Grabes	Beim ersten Treffer durch Todesklage verliert das Ziel 10●.	Kolosse
Pack	Verbündete am selben Ziel verursachen +1d10 Schaden.	Monster
Riposte	Bei glänzendem Treffer erhält der Duellant 10● zurück.	Humanoide
Runenüberladung	1x pro Kampf fügt ein erfolgreicher Nahkampftreffer +2d10 Schaden hinzu.	Kolosse
Schaben-Synergie	Jeder vorherige Treffer am selben Ziel fügt +1d10 hinzu.	Monster
Schreckensschleier	Der Schemen erscheint seinem Angreifer als seine größte Angst.	Monster
Schutzschild	Benachbarte Verbündete haben Deckung.	Humanoide
Sturmgalopp	Die Kreatur kann darf sich ohne Passierschlag repositionieren (6m).	Monster
Tanzender Schritt	Kann nicht durch einen Passierschlag getroffen werden.	Humanoide
Überzahl	Greifen mind. 2 Räuber dasselbe Ziel an, erhält der zweite Angreifer in der Runde +1d10 Schaden für seinen Angriff.	Humanoide
Unerschütterlich	Die Kreatur kann nicht bewegt werden.	Kolosse
Versanden	Ziele, die von Angriffen das Sandtitan getroffen werden, haben -10 Zielwert (1 Runde).	Kolosse
Zäh	Die Kreatur wird nur um die Hälfte der Distanz zurückgestoßen.	Kolosse

11.4 ZAUBERÜBERSICHT – STATUSEFFEKTE

Name	Schaden	Wirkung
Leitend	$\frac{1}{2}d10$	Stromschaden für Durchnässte / gerüstete Ziele
Rückstoß	$\frac{1}{2}d10$	Schaden, das Ziel wird zurückgeworfen und kann umfallen.
Brennt	$\frac{1}{2}d10$	Feuerschaden
Festgefroren		Bewegungsunfähig
Durchnässt		Ziel erhält -10 auf Initiative
Geblendet		Zielwert des Ziels ist um -10 reduziert.
Durchbohrt		Das Ziel hat einen um -5 reduzierten Zielwert und Initiative.
Brennendes Herz		Immun gegen negative Effekte

11.4 ZAUBERÜBERSICHT – ELEMENTARMAGIE

Name	Beschreibung	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V
Erdwall (60)	Du erschaffst eine Wand aus Gestein, die Höhe und Breite richtet sich nach der Stufe. Diese bietet Zielen dahinter +20 Schutz vor Projektilen. Auf Stufe IV wird aus dem Erdwall eine Erdarena , die in einem Durchmesser von 10 Metern ein Gebiet umgibt.				Erdarena	
Federfall (60)	Wenn du von einer Erhöhung springst, segelst du langsam herab. Dadurch erhältst du keinen Fallschaden . Ab Stufe II kannst du 4 weitere Lebewesen mit dem Zauber belegen.		Bis zu 5 Lebewesen			
Sandwirbel (60)	Du behinderst die Sicht eines Ziels in deiner Nähe. Es erhält Schaden und den Status Sand im Auge .	$1d10+2$	$1d10+5$	$2d10+5$	Geblendet	
Windgleiter (60)	Du erhältst Aufwind für 10 Minuten. Bei Sprüngen hebt dich der Wind weiter nach oben. Achtung: Du erleidest nach wie vor Fallschaden .	5m	10m			
Windstoß (60)	Du verschießt konzentrierte Luft. Vom Wind getroffene Lebewesen müssen eine Handeln-Probe schaffen, um nicht hinzufallen. Ab Stufe II wird das Ziel zurückgeworfen. Auf Stufe V wird aus dem Windstoß die Windwand . Projektilen werden abgewehrt. Personen können die Wand durchqueren.	$1d10$	$1d10+2$	$1d10+5$	$2d10+5$	$2d10+10$
Blitzstrahl (40)	Du verschießt einen Blitz. Auf Stufe I und II trifft dieser nur ein einzelnes Ziel, bei den darauffolgenden Stufen durchschlägt der Zauber Ziele in einer Linie.	$1d10+2$	$1d10+5$	$2d10+5$		Rückstoß Windwand
Gewitterruf (40)	Du beschwörst ein Gewitter, das 5 Minuten anhält. Alle Lebewesen, die vom Regen getroffen werden, erhalten den Status Durchnässt . Aus diesem Gewitter schlägt ein Blitz auf dein Ziel ein. Es erhält den Status Leitend . Ab Stufe IV sind es 2 Blitze, ab Stufe V 3 Blitze.			Rückstoß	$2m$	$4m$
Frostkette (20)	Du erschaffst Eisketten, die den Gegner verletzen und am Boden festhalten.			Leitend	$6m$	$10m$
Lavakugel (20)	Du wirfst Kugeln aus geschmolzener Lava auf eine Stelle und erzeugst eine Explosion. Getroffene Ziele erhalten Schaden und den Status Brennt .			$16m$ Linie	$8m$ Linie	$2d10+10$
Meteorschauer (20)	Du beschwörst einen Meteorschauer. Aus dem Himmel stürzen 3 Gesteinsbrocken, die in einem Bereich von 10m einschlagen. Achtung: Die Trefferzonen sind zufällig .			Festgefroren	$2d10+20$	$2d10+25$
				Durchnässt, Leitend	2 Blitze	3 Blitze
				Brennt	3 Runden	3 Runden
				1 Runde	2 Runden	3 Runden
				2 Runde	3 Runden	3 Runden
				3 Runden	3 Runden	3 Runden

11.4 ZAUBERÜBERSICHT – GEISTESMAGIE



Name	Beschreibung	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V		
Gedankenflüster (60)	Du stellst telepathischen Kontakt zu einem Ziel her und kannst ihm Nachrichten senden. Ab Stufe III wird aus Gedankenflüster Gedankenaustausch und das Ziel telepathisch kann antworten.			Gedankenaustausch				
		10m	100m	1km	5km	10km		
Illusionsmaske (60)	Für 10 Minuten veränderst du deine Stimme und dein Gesicht. Auf Stufe II ändert sich zudem deine Kleidung und auf Stufe III dein restliches Aussehen.	10Min	2Std	8Std				
Magisches Schloss (60)	Versiegelt oder öffnet ein Schloss; Widerstand entspricht der Zauber-Stufe. Die Wirkung beträgt bis zu 24 Stunden oder bis zur Aufhebung.							
Schweigendes Feld (40)	Du erschaffst eine 6m Kuppel aus völliger Stille , die 10 Minuten bestehen bleibt. Geräusche werden gedämpft, Gespräche und Zauber werden unmöglich.		6m Fläche	10m Fläche	20m Fläche			
Spiegelbild (40)	Du erschaffst illusorische Doppelgänger, die Anzahl entspricht hierbei der Menge an Kopien. Angriffe gegen dich haben eine Chance, die Doppelgänger zu treffen. Durch einen Treffer verschwindet das Spiegelbild.		2 Spiegelbilder	3 Spiegelbilder	4 Spiegelbilder			
Trugbild (40)	Du erschaffst für 10 Minuten eine magische Illusion in Form eines Gegenstands (Stufe II) oder Szenarios (ab Stufe III). Ab Stufe IV erschaffst du dazu passende Geräusche und Gerüche, ab Stufe V wird die Täuschung sogar greifbar.		Gegenstand					
			2m Bereich	5m Bereich	10m Bereich	15m Bereich		
Verwirrung (40)	Du wirfst den Verstand eines Gegners ins Chaos. Er handelt unberechenbar. Auf Stufe II greift dein Einzelziel ein zufälliges Ziel an (1-3 Verbündeter, 4-5 Gegner, 6 Selbst). Auf Stufe III kannst du 2 Ziele auswählen (2 Runden) und auf Stufe IV trifft dein Zauber einen Bereich von 5m. Achtung: Der Zauber trifft alle Ziele im Bereich!		Einzelziel	2 Ziele	5m Bereich			
			1 Runde	2 Runden	2 Runden			
Bann des Willens (20)	Du übernimmst für 1 Runde unter deine Kontrolle. Du kannst ihm jeden Befehl geben. Es erinnert sich nicht an seine Taten. Das Ziel kann dem Effekt durch eine erfolgreiche Willensprobe (-10) widerstehen.							
Gedankenraub (20)	Du stiehlst die eine Erinnerung aus dem Gedächtnis deines Ziels. Zusätzlich erleidet das Ziel für eine Stunde -10 auf seinen WGW. Auf Stufe IV kann ein Moment vergessen werden, auf Stufe V alle Erinnerungen an eine Person.				Erinnerung an einen Moment	Erinnerung an eine Person		
Massenschlaf (20)	Du versetzt bis zu 5 (Stufe IV) bzw. 10 (Stufe V) Kreaturen für 10 Minuten in einen tiefen Schlaf. Das Ziel kann dem Effekt durch eine erfolgreiche Willensprobe widerstehen. Schaden weckt das Ziel sofort auf.				5 Personen	10 Personen		
					10m	15m		

11.4 ZAUBERÜBERSICHT – SCHWARZE MAGIE



Name	Beschreibung	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V	
Blutiger Nebel (60)	Du beschwörst eine Wolke aus schwarzem, blutigem Dunst, die die Sicht verzerrt. Gegner im Nebel erleiden -5 Zielwert auf Angriffe.		-5 Zielwert				
		1 Runde	2 Runden	3 Runden			
		2m Bereich	3m Bereich	5m Bereich			
Blutpakt (60)	Du berührst ein Ziel. Du opferst 10●, dein Verbündeter erhält dieselbe Menge als temporäre LP. Wenn der Pakt endet, verlierst du weitere 5●, falls die Temp-LP noch bestehen.						
Schmerzdorn (60)	Du verschießt einen Dorn, der dein Ziel trifft und es behindert (Status Durchbohrt).	1d10+2	1d10+5	2d10+5	2d10+10	2d10+15	
		Durchbohrt					
Fluch der Schwäche (40)	Du verfluchst dein Ziel und schwächt es. Es erhält Abzüge auf seinen Ziel- und Schutzwert.		-10 Zielwert ODER -10 Schutz	-10 Zielwert UND -10 Schutz	-15 Zielwert UND -15 Schutz	-20 Zielwert UND -20 Schutz	
Geisterflüstern (40)	Du kannst einer kürzlich verstorbenen Person (< 24 Stunden) 3 Fragen stellen.						
Knochenrüstung (40)	Für 5 Min erhältst du +15 Schutz (wie schwere Rüstung). Beim ersten Treffer splittert die Rüstung und endet. Der Gegner erhält Schaden. Auf Stufe III hält sie zwei Treffer, auf Stufe IV drei.		1d10	1d10+2	1d10+5		
			1 Treffer	2 Treffer	3 Treffer		
Nachtalb (40)	Du umgibst dich mit dunkler Magie. In einem Bereich von 6m um dich erhalten alle gegnerische Ziele den Status Verängstigt .				Verängstigt		
					2 Runden	3 Runden	
					6m Bereich	9m Bereich	
Seelenriß (20)	Dein Ziel erleidet Schaden abhängig von der Zauberstufe.			2d10+15	2d10+20	2d10+25	
Todeshauch (20)	Kältekegel mit 8 Meter Durchmesser am Zielort. Getroffene Ziele im Bereich erhalten zudem den Zustand Festgefroren .				Festgefroren		
					2d10+30		
					8m Fläche		
Todesmarke (20)	Du markierst ein Ziel. Für die Dauer von 2 Runden (Stufe V 3 Runden) erleidet +5 Schaden von allen Angriffen. Stirbt es während der Wirkdauer, erhältst du +10● zurück.				2 Runden	3 Runden	

11.4 ZAUBERÜBERSICHT – WEISSE MAGIE

Name	Beschreibung	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V
Beruhigende Hymne (60)	Du stimmst einen kurzen Gesang an: Verbündete regenerieren AP und erhalten für eine Runde Boni auf ihre nächsten Willens-/Furcht-Würfe.	Einzelziel	2 Ziele	6m Fläche	6m Fläche	6m Fläche
		+10 ●, +5 Willens-Bonus	+10 ●, +5 Willens-Bonus	+15 ●, +5 Willens-Bonus	+15 ●, +10 Willens-Bonus	+20 ●, +10 Willen
Heilende Gnade (60)	Berührt ein Ziel und stellt je nach Stufe LP wieder her. Ab Stufe III wird das Ziel von dem Effekt Blutung befreit. Keine Wirkung auf Untote/Konstrukte.	1d10+2	1d10+5	2d10+5	2d10+10	2d10+15
Segensschild (60)	Erhöht den Schutz eines Ziels für eine Minute. Ab Stufe III werden alle Ziele in einem Bereich getroffen.	Einzelziel +5 Schutz	Einzelziel +10 Schutz	3m Fläche +10 Schutz	3m Fläche +15 Schutz	3m Fläche +20 Schutz
Licht der Wahrheit (40)	Mit einem Zauber erhellt du die Umgebung für 10 Minuten. In einem 12 Meter Bereich wird alles Unsichtbare aufgedeckt und Illusionen beendet. Ziele im Bereich erhalten -10 auf 'Verstecken'.			12m Bereich		
Lichtbrücke (40)	Du erschaffst für 5 Minuten eine feste Brücke oder Fläche aus reinem Licht. Sie kann als Übergang oder Deckung dienen. Falls sie als Brücke genutzt wird, können ab Stufe IV 5 Lebewesen gleichzeitig darauf stehen.		3m Länge +5 Schutz	6m Länge +10 Schutz	10m Länge +10 Schutz, kann von bis zu 5 Wesen gleichzeitig betreten werden	
			1 Runde	2 Runden	3 Runden	
				Einzelziel 1 Status-effekt	3 Ziele 2 Status-effekte	
Strahl der Klarheit (40)	Du erzeugst einen Lichtstrahl, der die Dunkelheit im Raum und einen Statuseffekt (z. B. Blind, Verängstigt) entfernt. Ab Stufe III werden 2 Statuseffekte entfernt, ab Stufe IV verlieren 3 Ziele alle negativen Statuseffekte.				alle Status-effekte	
Zauberbann (40)	Hebt einen aktiven Zauber der Stufe II - IV auf. Die Zauber -Probe erfolgt gegen den ursprünglichen Zielwert . Kann auch als Reaktion gezaubert werden.					
Erweckung (20)	Du zauberst für eine Stunde und belebst ein totes Lebewesen wieder, was vor weniger als 10 Minuten (ab Stufe V 24 Stunden) verstorben ist. Das Ziel erhält 50% seiner HP und erleidet -5 auf alle Proben bis zu einer langen Rast.				Person <10 Min tot	Person <24 Stunden tot
Läuterndes Licht (20)	Du verschießt einen 6 Meter langen Strahl. Getroffene Untote/Dämonen erleiden heiligen Schaden, getroffene Verbündete erhalten 50 % dieses Werts als LP.	1d10+2	1d10+5	2d10+5	2d10+10	2d10+15
Magischer Kreis (20)	Für 10 Minuten erschaffst du einen Kreis von 3 Meter Durchmesser. Alle Zaubernden darin erhalten +20 Zielwert beim Wirken.			10Min		

11.4 ZAUBERÜBERSICHT – WILDE MAGIE

Name	Beschreibung	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V
Funkenregen (60)	Das Ziel erhält zufälligen Elementschaden. Nach dem Hauptziel springen weitere Funken zufällig auf Kreaturen im Bereich von 3 Metern.	3x $\frac{1}{2}d10$	4x 1d10	5x 1d10	6x 1d10	7x 1d10
Teleport-Marke (60)	Du erzeugst eine Rune auf dem Boden. Für eine bestimmte Dauer kannst du dich durch die erneute Wirkung des Zaubers zur Markierung teleportieren. Dadurch verschwindet die Rune. Ab Stufe III kann eine weitere Rune erzeugt werden, es verschwindet immer die älteste Rune. Ab Stufe III kann statt dir ein Objekt (maximal 50kg) alleine verwendet werden. Ab Stufe IV sind die 3 Runen stabil & wiederverwendbar. Pro Rune hast du 2 Ladungen pro Tag. Du kannst bei der Ankunft optional bis zu 3 verbündete Kreaturen (Berührung) mitnehmen; jede Mithnahme kostet 1 zusätzliche Runen-Ladung.		8Std	24Std	permanent	
Wirbel der Unwahrscheinlichkeit (60)	Du erschaffst einen rotierenden Funkenwirbel. Jede Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss einen Wild-Surge-Wurf auslösen. Ab Stufe II erhalten Ziele Schaden oder Heilung (fünfzigprozentige Chance). Ab Stufe III erhält das Ziel -5 Initiative. Ab Stufe IV werden gewirkte Zauber beeinflusst (1-2 = -10 Zielwert, 3-4 = +0 Zielwert, 5-6 = +10 Zielwert). Ab Stufe V werden betroffene Ziele teleportiert.	1d10	1d10+5	2d10+5	2d10+10	
Chaos-Teleport (40)	Teleportiere dich (oder ein berührtes Ziel) über eine Distanz von 6 (Stufe II) bis 150 Meter (Stufe IV). Bei erfolgreicher Probe besteht die Chance, dass der Zielort abweicht.	4m Bereich	8m Bereich	12m Bereich	16m Bereich	20m Bereich
Elementarschwall (40)	Du erschaffst eine Spur magischer Verwüstung, die das Gelände unwegsam macht. Getroffene Ziele erhalten zufällig Elementarschaden.		1 Runde	2 Runde	3 Runden	4 Runden
Mutationsfunktion (40)	Stufe III: Das Ziel oder du (50-prozentige Chance) erhält für 2 Runden einen zufälligen Status (z. B. Brennt , Blind , etc.).					
Polymorphische Laune (40)	Das Ziel oder bei Fehlschlag du selbst verwandelt sich für 1 Runde in ein harmloses Tier. Das Tier behält die LP und hat keinen Zugriff auf Ausrüstung, Zauber oder Talente.					
Chaosfessel (20)	Du belegst 1 Ziel mit chaotischen Bändern, die sie hemmen und von Wild-Magie durchzucken. Das Ziel erhält -10 Bewegungsreichweite und verliert seine Schnellaktion . Ab Stufe II erhält es Schaden oder -5 Schutz (50-prozentige Chance). Ab Stufe III erfolgt an der Position des Ziels ein Wild-Surge . Ab Stufe IV trifft der Zauber einen 3-Meter-Kegel. Ab Stufe V ist der Kegel 5 Meter groß und Wild-Surge wird mit Vorteil gewürfelt. Das Ziel kann jede Runde eine Willensprobe ablegen.	1d10	1d10+5	2d10	2d10+5	
Kataklysmus (20)	Ein Strahl aus wilder Energie trifft den Untergrund und erzeugt in einem Bereich Schaden eines zufälligen Elements. Das Gelände wird kraterartig und bietet +5 Schutz. Kataklysmus erzeugt 2 Wild-Surge Events.	Einzelziel	Einzelziel	Einzelziel	3m Bereich	5m Bereich
Zeittriss (20)	Du frierst in deiner Bewegung ein und überspringst 1 Runde. In dieser Zeit bist du unverwundbar, aber aktionsunfähig. Danach erleidest du für 1 Runde -10 auf alle Proben. Ab Stufe V kannst du ein anderes Ziel wählen.				4d10+20	4d10+25
					8m Bereich	12m Bereich
						Einzelziel



ERDWALL

Du erschaffst eine Wand aus Gestein, die Höhe und Breite richtet sich nach der Stufe. Diese bietet Zielen dahinter +20 Schutz vor Projektilen. Auf **Stufe IV** wird aus dem **Erdwall** eine **Erdarena**, die in einem Durchmesser von 10 Metern ein Gebiet umgibt.

I	II	III	IV
2m hoch, 2m breit	2m hoch, 6m breit	2m hoch, 10m breit	Erdarena 10m Durchm.



FEDERFALL

Wenn du von einer Erhöhung springst, segelst du langsam herab. Dadurch erhältst du keinen Fallschaden. Ab Stufe II kannst du 4 weitere Lebewesen mit dem Zauber belegen.

I	II
	Bis zu 5 Lebewesen



SANDWIRBEL

Du behinderst die Sicht eines Ziels in deiner Nähe. Es erhält Schaden und den Status **Geblendet***.

***Geblendet** = Zielwert des Ziel ist um -10 reduziert.

I	II	III
$1d10+2$ Geblendet* (1 Rd)	$1d10+5$ Geblendet* (2 Rd)	$2d10+5$ Geblendet* (2 Rd)



WINDGLEITER

Du erhältst Aufwind für 10 Minuten. Bei Sprüngen hebt dich der Wind weiter nach oben. **Achtung: Du bist nicht immun gegen Fallschaden.**

I	II
5m	10m



WINDSTOß

Du verschießt konzentrierte Luft. Vom Wind getroffene Lebewesen müssen eine Handlung proben schaffen, um nicht hinzufallen. Ab **Stufe II** wird das Ziel zurückgeworfen. Auf **Stufe V** wird aus dem **Windstoß** die **Windwand**. Projektilen werden abgewehrt. Personen können die Wand durchqueren.

***Rückstoß** = $1d4$ Schaden, das Ziel wird zurückgeworfen und kann umfallen.

I	II	III	IV	V
$1d10$	$1d10+2$ Rückstoß* 2m	$1d10+5$ Rückstoß* 4m	$2d10+5$ Rückstoß* 6m	$2d10+10$ Rückstoß* 10m



BILTZSTRAHL

Du verschießt einen Blitz. Auf **Stufe I** und **II** trifft dieser nur ein einzelnes Ziel, bei den darauffolgenden Stufen durchschlägt der Zauber Ziele in einer Linie.

***Leitend**: $1d10$ Stromschaden für durchnässte / gerüstete Ziele.

I	II	III	IV	V
$1d10+2$ Leitend*	$1d10+5$ Leitend*	$2d10+5$ $8m$ Linie, Leitend*	$2d10+10$ $10m$ Linie, Leitend*	$2d10+10$ $16m$ Linie, Leitend*



GEWITTERRUF

Du beschwörst ein Gewitter, das 5 Minuten anhält. Alle Lebewesen, die vom Regen getroffen werden, erhalten den Status **Durchnässt***. Aus diesem Gewitter schlägt ein Blitz auf dein Ziel ein. Es erhält den Status **Leitend****. Ab **Stufe IV** sind es 2 Blitze, ab **Stufe V** 3 Blitze.

***Durchnässt** = Ziel erhält -10 auf Initiative.

****Leitend**: $+1d10$ Stromschaden für durchnässte / gerüstete Ziele.

III	IV	V
$2d10+15$ Durchnässt* Leitend**	$2\times 2d10+20$ Durchnässt* Leitend**	$3\times 2d10+25$ Durchnässt* Leitend**



FROSTKETTE

Du erschaffst Eisketten, die den Gegner verletzen und am Boden festhalten.

***Festgefroren** = Bewegungsunfähig

IV	V
$2d10+10$ Festgefroren* (2 Rd)	$2d10+10$ Festgefroren* (3 Rd)



LAVAKUGEL

Du wirfst Kugeln aus geschmolzener Lava auf eine Stelle und erzeugst eine Explosion. Getroffene Ziele erhalten Schaden und den Status **Brennt***.

***Brennt** = $1d10$ Feuerschaden

II	III	IV	V
$2d10+5$ Flächenschaden 2m Brennt* (1 Rd)	$2d10+10$ Flächenschaden 3m Brennt* (1 Rd)	$2d10+15$ Flächenschaden 4m Brennt* (2 Rd)	$2d10+20$ Flächenschaden 5m Brennt* (2 Rd)



©Fantasy Flight Games | Künstler: Frej Agelli

METEORSCHAUER

Du beschwörst einen Meteorschauer. Aus dem Himmel stürzen 3 Gesteinsbrocken, die in einem Bereich von 10m einschlagen. **Achtung: Die Trefferzonen sind zufällig.**

*Brennt = $\frac{1}{2}d10$ Feuerschaden

V
$3 \times d10 + 15$
Brennt* (3 Rd)



©Wongdar HD | Künstler: Wongdar HD

GEDANKENFLÜSTERN

Du stellst telepathischen Kontakt zu einem Ziel her und kannst ihm Nachrichten senden. Ab Stufe III wird aus **Gedankenflüstern** **Gedankenaustausch** und das Ziel telepathisch kann antworten.

I	II	III	IV	V
10m	100m	Gedanken-aus-tausch 1km	Gedanken-aus-tausch 5km	Gedanken-aus-tausch 10km



©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Con The Knight

ILLUSIONSMASKE

Für 10 Minuten veränderst du deine Stimme und dein Gesicht. Auf **Stufe II** ändert sich zudem deine Kleidung und auf **Stufe III** dein restliches Aussehen.

I	II	III
10Min	2std	8std



©Joon Ahn | Künstler: Joon Ahn

MAGISCHES SCHLOSS

Versiegelt oder öffnet ein Schloss; Widerstand entspricht der Zauber-Stufe. Die Wirkung beträgt bis zu 24 Stunden oder bis zur Aufhebung.

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---



©AlexeyZaporozhets | Künstler: AlexeyZaporozhets

SCHWEIGENDES FELD

Du erschaffst eine 6m Kuppel aus völliger Stille, die 10 Minuten bestehen bleibt. Geräusche werden gedämpft, Gespräche und Zauber werden unmöglich.

II	III	IV
6m Fläche	10m Fläche	20m Fläche



©CD Project RED | Künstler: Toni Muntean

SPIEGELBILD

Du erschaffst illusorische Doppelgänger, die Anzahl entspricht hierbei der Menge an Kopien. Angriffe gegen dich haben eine Chance, die Doppelgänger zu treffen. Durch einen Treffer verschwindet das Spiegelbild.

II	III	IV
2 Spiegelbilder	3 Spiegelbilder	4 Spiegelbilder



©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Chris Ostrowski

TRUGBILD

Du erschaffst für 10 Minuten eine magische Illusion in Form eines Gegenstands (Stufe II) oder Szenarios (ab Stufe III).

II	III	IV	V
Gegenstand, 2m	5m Bereich	10m Bereich	15m Bereich

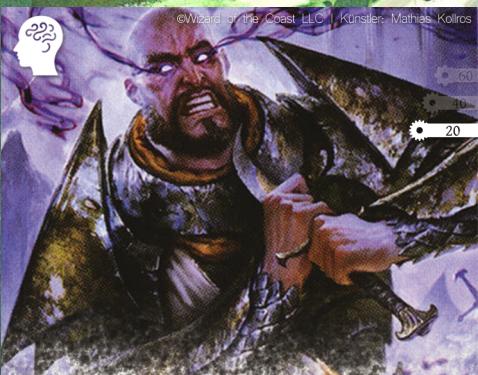


©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Magali Villeneuve

VERWIRRUNG

Du wirfst den Verstand eines Gegners ins Chaos. Er handelt unberechenbar. Auf **Stufe II** greift dein Einzelziel für eine Runde ein zufälliges Ziel an (1-3 Verbündeter, 4-5 Gegner, 6 Selbst). Auf **Stufe II** kannst du 2 Ziele auswählen, die Dauer steigt auf 2 Runden. Auf **Stufe III** trifft dein Zauber einen Bereich von 5m. **Achtung: Der Zauber trifft alle Ziele im Bereich!**

II	III	IV
Einzelziel, 1 Rd	2 Ziele, 2 Rd	5m Bereich, 2 Rd



©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Mathias Kollros

BANN DES WILLENS

Du übernimmst für 1 Runde unter deine Kontrolle. Du kannst ihm jeden Befehl geben. Es erinnert sich nicht an seine Taten. Das Ziel kann dem Effekt durch eine erfolgreiche **Willensprobe (-10)** widerstehen.

IV



GEDANKENRAUB

Du stiehlst die eine Erinnerung aus dem Gedächtnis deines Ziels. Zusätzlich erleidet das Ziel für eine Stunde -10 auf seinen WGW. Auf Stufe IV kann ein Moment vergessen werden, auf Stufe V alle Erinnerungen an eine Person.

IV	V
Erinnerung an einen Moment	Erinnerung an eine Person



MASSENSCHLAF

Du versetzt bis zu 5 (Stufe IV) bzw. 10 (Stufe V) Kreaturen in 20 Metern Entfernung für 10 Minuten in einen tiefen Schlaf. Das Ziel kann dem Effekt durch eine erfolgreiche **Willensprobe** widerstehen. Schaden weckt das Ziel sofort auf.

IV	V
5 Personen	10 Personen



BLUTIGER NEBEL

Du beschwörst eine Wolke aus schwarzem, blutigem Dunst, die die Sicht verzerrt. Gegner im Nebel erleiden -5 Zielwert auf Angriffe.

I	II	III
2m Bereich, 1 Rd	3m Bereich, 2 Rd	5m Bereich, 2 Rd



BLUTPAKT

Du berührst ein Ziel. Du opferst 10 LP, dein Verbündeter erhält dieselbe Menge als temporäre LP. Wenn der Pakt endet, verlierst du weitere 5 LP, falls die temporären LP noch bestehen.

I



SCHMERZDORN

Du verschießt einen Dorn, der dein Ziel trifft und es behindert (Status **Durchbohrt***).

*Durchbohrt = Das Ziel hat einen um -5 reduzierten Zielwert und Initiative.

I	II	III	IV	V
$1d10+2$ Durchbohrt* (1 Rd)	$1d10+5$ Durchbohrt* (2 Rd)	$2d10+5$ Durchbohrt* (2 Rd)	$2d10+10$ Durchbohrt* (3 Rd)	$2d10+15$ Durchbohrt* (3 Rd)



FLUCH DER SCHWÄCHE

Du verfluchst dein Ziel und schwächst es. Es erhält Abzüge auf seinen Ziel- und Schutzwert.

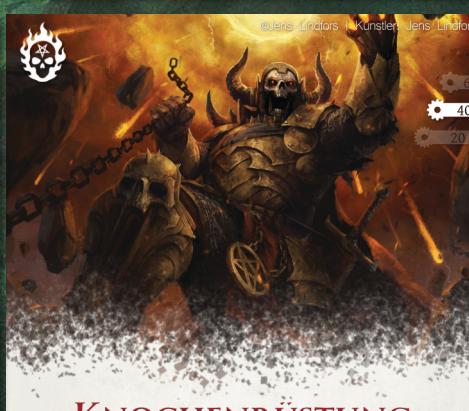
II	III	IV	V
-10 Zielwert ODER -10 Schutz	-10 Zielwert UND -10 Schutz	-15 Zielwert UND -15 Schutz	-20 Zielwert UND -20 Schutz



GEISTERFLÜSTERN

Du kannst einer kürzlich verstorbenen Person (< 24 Stunden) 3 Fragen stellen.

III



KNOCHENRÜSTUNG

Für 5 Min erhältst du +15 Schutz (wie schwere Rüstung). Beim ersten Treffer splittert die Rüstung und endet. Der Gegner erleidet Schaden. Auf Stufe III hält sie zwei Treffer, auf Stufe IV drei.

II	III	IV
$1d10$ 1 Treffer	$1d10+2$ 2 Treffer	$1d10+5$ 3 Treffer



NACHTALB

Du umgibst dich mit dunkler Magie. In einem Bereich von 6m um dich erhalten alle gegnerischen Ziele den Status **Verängstigt***.

IV	V
6m Verängstigt* (2 Rd.)	9m Verängstigt* (3 Rd.)

©Mark Tarrisse | Künstler: Mark Tarrisse

SEELENRISS
Dein Ziel erleidet Schaden abhängig von der Zauberstufe.

III	IV	V
2d10+15	2d10+20	2d10+25

©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Josu Hernaiz

TODESHAUCH
Kältekegel mit 8 Meter Durchmesser am Zielort. Getroffene Ziele im Bereich erhalten zudem den Zustand **Festgefroren**.

V
2d10+30 8m Fläche

©MightCouldDo Entertainment, LLC | Künstler: JoshCalloway

TODESMARKE
Du markierst ein Ziel. Für die Dauer von 2 Runden (**Stufe V** 3 Runden) erleidet +5 Schaden von allen Angriffen. Stirbt es während der Wirkdauer, erhältst du +10 MP zurück.

IV	V
2 Rd	3 Rd

©Lie Seiawan | Künstler: Lie Seiawan

BERUHIGENDE HYMNE
Du stimmst einen kurzen Gesang an: Verbündete regenerieren AP und erhalten für eine Runde Boni auf ihre nächsten Willens-/Furcht-Würfe.

*Brennendes Herz = Immun gegen negative Effekte

I	II	III	IV	V
+10 AP, +5 Willens-Bonus, Ziel	+10 AP, +5 Willen, 2 Ziele	+15 AP, +5 Willen, 6m Fläche	+15 AP, +10 Willen, 6m Fläche	+20 AP, +10 Willen, Brennendes Herz* (1 Rd), 6m Fläche

©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Josu Hernaiz

HEILENDE GNADE
Berührt ein Ziel und stellt je nach Stufe LP wieder her. Kein Berührt ein Ziel und stellt je nach Stufe LP wieder her. Ab **Stufe III** wird das Ziel von dem Effekt Blutung befreit. Keine Wirkung auf Untote/Konstrukte.Effekt auf Untote/Konstrukte.

I	II	III	IV	V
1d10+2	1d10+5	2d10+5	2d10+10	2d10+15

©Aether Games Inc. | Künstler: Alexey Krestyaninov

SEGENSSCHILD
Erhöht den Schutz eines Ziels für eine Minute. Ab **Stufe III** werden alle Ziele in einem Bereich getroffen.

I	II	III	IV	V
+5 Schutz, Ziel	+10 Schutz, Ziel	+10 Schutz, 3m Fläche	+15 Schutz, 3m Fläche	+20 Schutz, 3m Fläche

©Wizard of the Coast LLC | Künstler: Ovidio Cartagena

LICHT DER WAHRHEIT
Mit einem Zauber erhelltst du die Umgebung für 10 Minuten. In einem 12 Meter Bereich wird alles **Unsichtbare** aufgedeckt und **Illusionen** beendet. Ziele im Bereich erhalten -10 auf 'Verstecken'.

III
12m Bereich

©Wizard of the Coast LLC | Künstler: James Paick

LICHTBRÜCKE
Du erschaffst für 5 Minuten eine feste Brücke oder Fläche aus reinem Licht. Sie kann als Übergang oder Deckung dienen. Falls sie als Brücke genutzt wird, können ab **Stufe IV** 5 Lebewesen gleichzeitig darauf stehen.

II	III	IV
+5 Schutz	+10 Schutz	+10 Schutz, 5 Wesen
3m Länge, 1 Rd	6m Länge, 2 Rd	10m Länge, 3 Rd

©Wizard of the Coast LLC | Künstler: James Paick

STRAHL DER KLARHEIT
Du erzeugst einen Lichtstrahl, der die Dunkelheit im Raum und einen Statuseffekt (z. B. Blind, Verängstigt) entfernt. Ab **Stufe III** werden 2 Statuseffekte entfernt, ab **Stufe IV** verlieren 3 Ziele alle negativen Statuseffekte.

II	III	IV
Einzelziel	3 Ziele	
1 Statuseffekt	2 Statuseffekte	alle Statuseffekte



ZAUBERBANN

Hebt einen aktiven Zauber der **Stufe II - IV** auf. Die **Zauber**-Probe erfolgt gegen den ursprünglichen **Zielwert**. Kann auch als **Reaktion** gezaubert werden.

II	III	IV
----	-----	----



ERWECKUNG

Du zauberst für eine Stunde und belebst ein totes Lebewesen wieder, was vor weniger als 10 Minuten (ab **Stufe V** 24 Stunden) verstorben ist. Das Ziel erhält 50% seiner HP und erleidet -5 auf alle Proben bis zu einer langen Rast.

IV	V
Person <10 Min tot	Person <24 Stunden tot



LÄUTERNDES LICHT

Du verschießt einen 6 Meter langen Strahl. Getroffene Untote/Dämonen erleiden heiligen Schaden, getroffene Verbündete erhalten 50 % dieses Werts als LP.

I	II	III	IV	V
1d10+2	1d10+5	2d10+5	2d10+10	2d10+15



MAGISCHER KREIS

Für 10 Minuten erschaffst du einen Kreis von 3 Meter Durchmesser. Alle Zaubernden darin erhalten +20 Zielwert beim Wirken.

III



FUNKENREGEN

Das Ziel erhält zufälligen Elementschaden. Nach dem Hauptziel springen weitere Funken zufällig auf Kreaturen im Umkreis von 3 Metern.

I	II	III	IV	V
3x 1d10	4x 1d10	5x 1d10	6x 1d10	7x 1d10



TELEPORT-MARKE

Du erzeugst eine Rune auf dem Boden. Für eine bestimmte Dauer kannst du dich durch die erneute Wirkung des Zaubers zur Markierung teleportieren. Dadurch verschwindet die Rune. Ab **Stufe III** kann eine weitere Rune erzeugt werden, es verschwindet immer die älteste Rune. Ab **Stufe III** kann statt dir ein Objekt (maximal 50kg) alleine verwendet werden. Ab **Stufe IV** sind die 3 Runen stabil & wiederverwendbar. Pro Rune hast du 2 Ladungen pro Tag. Du kannst bei der Ankunft optional bis zu 3 verbündete Kreaturen (Berührung) mitnehmen; jede Mitnahme kostet 1 zusätzliche Runen-Ladung.

II	III	IV
8 Std	24 Std maximal 2 Runen	permanent 2 Ladungen pro Tag



WIRBEL DER UNWAHRSCHEINLICHKEIT

Du erschaffst einen rotierenden Funkenwirbel. Jede Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss einen **Wild-Surge**-Wurf auslösen. Ab **Stufe II** erhalten Ziele Schaden oder Heilung (fünfzigprozentige Chance). Ab **Stufe III** erhält das Ziel -5 Initiative. Ab **Stufe IV** werden gewirkte Zauber beeinflusst (1-2 = -10 Zielwert, 3-4 = +0 Zielwert, 5-6 = +10 Zielwert). Ab **Stufe V** werden betroffene Ziele teleportiert.

I	II	III	IV	V
4m	1d10	1d10+5	2d10+5	2d10+10
1 Rd	8m	12m	16m	20m
2 Rd	3 Rd	4 Rd	5 Rd	



CHAOS-TELEPORT

Teleportiere dich (oder ein berührtes Ziel) über eine Distanz von 6 (Stufe II) bis 150 Meter (Stufe IV). Bei erfolgreicher Probe besteht die Chance, dass der Zielort abweicht.

II	III	IV
6m, 10% Abweichungschance	30m, 20% Abweichungschance	150m, 30% Abweichungschance



ELEMENTARSCHWALL

Du erschaffst eine Spur magischer Verwüstung, die das Gelände unwegsam macht. Getroffene Ziele erhalten zufällig Elementarschaden.

II	III	IV
2d10+15 4m Linie	2d10+20 5m Linie	2d10+25 6m Linie



MUTATIONSSTRAHL

Ziele in einer Linie oder du erhältst für 2 Runden einen zufälligen Status (z. B. **Brennt**, **Geblendet**, etc.).

III

6m Linie, 2 Rd



POLYMORPHISCHE LAUNE

Das Ziel oder bei Fehlschlag du selbst verwandelt sich für 1 Runde in ein harmloses Tier. Das Tier behält die LP und hat keinen Zugriff auf Ausrüstung, Zauber oder Talente.

III



CHAOSFESSEL

Du belegst 1 Ziel mit chaotischen Bändern, die sie hemmen und von Wild-Magie durchzucken. Das Ziel erhält -10 Bewegungsreichweite und verliert seine Schnellaktion. Ab Stufe II erhält es Schaden oder -5 Schutz (50-prozentige Chance). Ab Stufe III erfolgt an der Position des Ziels ein **Wild-Surge**. Ab Stufe IV trifft der Zauber einen 3-Meter-Kegel. Ab Stufe V ist der Kegel 5 Meter groß und **Wild-Surge** wird mit Vorteil gewürfelt.

I	II	III	IV	V
Ziel 1 Rd	1d10 Ziel	1d10 Ziel	1d10 3m 2 Rd	1d10 5m 2 Rd



KATAKLYSMUS

Ein Strahl aus wilder Energie trifft den Untergrund und erzeugt in einem Umkreis Schaden eines zufälligen Elements. Das Gelände wird kraterartig und bietet +5 Schutz. Kataklysmus erzeugt 2 **Wild-Surge** Events.

IV
4d10+20
8m Bereich

V
4d10+25
12m Bereich



ZEITRISS

Du frierst in deiner Bewegung ein und überspringst 1 Runde. In dieser Zeit bist du unverwundbar, aber aktionsunfähig. Danach erleidest du für 1 Runde -10 auf alle Proben. Ab Stufe V kannst du ein anderes Ziel wählen.

IV
1 Rd

V
Ziel, 1 Rd



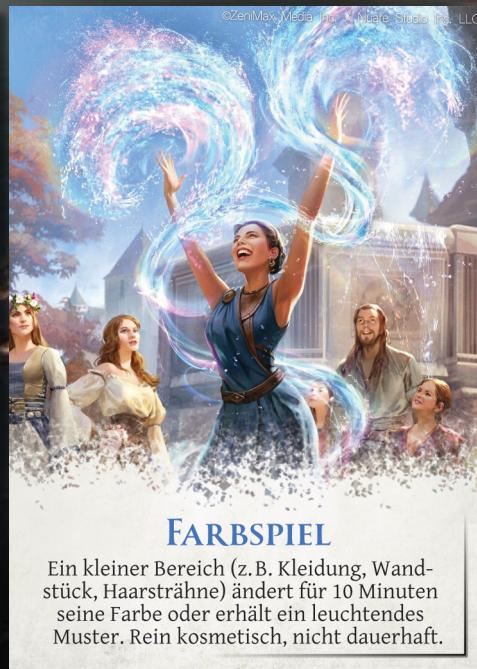
BUCHFLÜSTERN

Du kannst eine beliebige geschriebene Seite durch Berührung „lesen“, ohne sie zu öffnen oder direkt anzusehen. Funktiert nicht auf verschlossenen/magischen Texten.



DUFTWOLKE

Du erzeugst einen angenehmen oder unangenehmen Duft in 3 Meter Umkreis (z. B. Blumen, Rauch, Käse). Verfliegt nach 1 Minute.



FARBSPIEL

Ein kleiner Bereich (z. B. Kleidung, Wandstück, Haarsträhne) ändert für 10 Minuten seine Farbe oder erhält ein leuchtendes Muster. Rein kosmetisch, nicht dauerhaft.



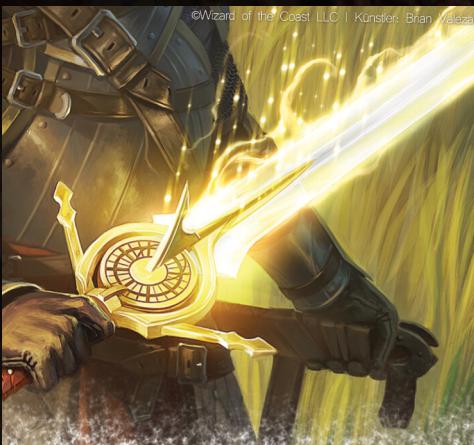
FLICKZAUBER

Du reparierst sofort einen kleinen Riss oder Bruch an Kleidung, Seil oder Holz (max. Handfläche groß). Keine Wirkung auf magische Gegenstände.



FROSTHAUCH

Du bedeckst eine kleine Fläche (max. 1 Quadratmeter) mit einer dünnen Eisschicht. Glänzend, kühl, ungefährlich – aber eindrucksvoll. Verschwindet nach 1 Minute.



GLANZGLIMMER

Ein ausgewählter Gegenstand (max. 1 Slot) wirkt für 10 Minuten besonders gepflegt, poliert oder neu – ideal für Waffen, Kleidung oder Schmuck bei Audienzen.



KLEBEZAUBER

Du kannst zwei kleine Objekte (max. Faustgröße) magisch miteinander „verkleben“. Die Verbindung hält 1 Stunde oder bis sie durch Gewalt getrennt wird.



LICHTKUGEL

Du erzeugst ein helles Licht, das 6 Meter weit leuchtet und für eine Stunde besteht. Das Licht ist beweglich und wird von dir gesteuert.



MAGISCHER FADEN

Du erschaffst 3 Meter leichten, leuchtenden Faden, der sich für einfache Dinge nutzen lässt (z.B. Schnur, Bindung). Zerfällt nach 10 Minuten.



NACHTSICHT

Für die Dauer von 10 Minuten siehst du im völligen Dunkel bis 30 Meter klar (Graustufen). Außerdem erhältst du +10 auf Wahrnehmung gegen Illusionen, aber -5 gegen Licht-Zauber.



REINIGUNG

Reinigt und beseitigt natürliche Gifte, sowohl in Lebewesen als auch Lebensmittel.



SCHWEBENDER KLANG

Du erzeugst für 10 Sekunden ein beliebiges Geräusch (Flüstern, Knarren, Lachen) in bis zu 6 Metern Entfernung.



STIMMSPIEL

Du kannst deine Stimme für 1 Minute leicht verzerrten (z.B. höher, tiefer, krächzend). Kein Imitieren möglich, aber gut für Effekte.



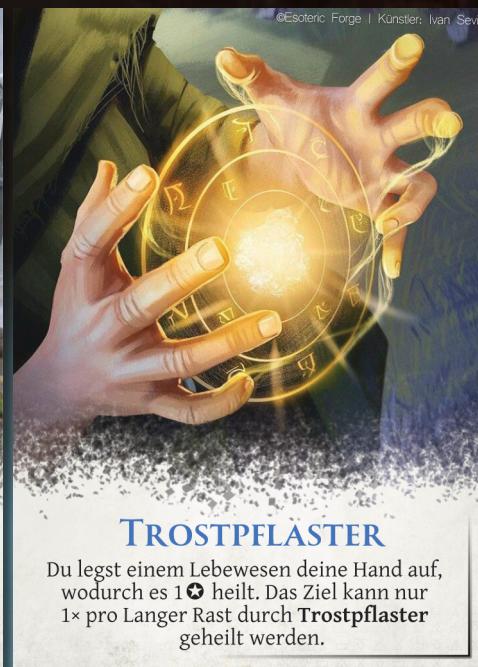
TRAUMGLANZ

Du berührst eine schlafende Kreatur, deren Traum du leicht beeinflussen kannst (z.B. Geräusche, Farbe, Bild).



TROCKNEN

Du trocknest sofort Kleidung, Papier oder kleine Gegenstände (max. 1 Slot) – ideal nach Regen, Tauchgängen oder Weinkatastrophen.



TROSTPFLASTER

Du legst einem Lebewesen deine Hand auf, wodurch es 1+ heilt. Das Ziel kann nur 1x pro Langer Rast durch **Trostpflaster** geheilt werden.



UNSICHTBARE HAND

Du kannst 1 Minute lang ein kleines Objekt (max. 1kg) in Sichtweite mit einer schimmernden, unsichtbaren Kraft bewegen (max. 3 Meter Distanz). Keine Feinarbeit, kein Schaden.



UNSICHTBARE SCHRIFT

Du verfasst einen Text, der nur dir oder anderen nach Sprechen des Passworts erscheint. Die Schrift bleibt 30 Tage bestehen.



WASSERLAUF

Du kannst für 5 Sekunden über Wasser (oder andere flüssige Oberflächen) laufen, ohne einzurinnen. Danach versinkst du wieder normal. Kann nur 1x pro Minute gezaubert werden.



WASSERZEICHEN

Berührst du eine Flüssigkeit (max. 1 Liter), kannst du für 10 Minuten eine leuchtende Rune oder Symbol in ihr erscheinen lassen. Perfekt für Zaubertrank-Signaturen.



WETTERTASTUNG

Du spürst intuitiv die Wetterverhältnisse der nächsten Stunde an deinem aktuellen Ort. Kein Effekt in Innenräumen oder magischen Zonen.



ZÜNDFUNK

Du entzündest eine kleine Flamme (z.B. Kerze, Feuerstein, Fackel) oder löscht sie wieder. Funktioniert auch bei leicht feuchtem Material, aber nicht bei magischem Feuer.

ALCHEMIST

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW

Waffenart(en):

Leicht I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Alchemie
Braumeister: Deine Tränke haben +1d10 Effekt.



ARISTOKRAT

Klassen-Boni:

+5 WGW | +5 SGW

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Etikette, +10 Überreden
Verbindungen zur Oberschicht
Mäuschen: Gerüchte können erfragt werden.
Wohlhabend: Starte ins Abenteuer mit +100 Gold.



In samtigen Roben und mit der Welt auf Abstand gleiten Aristokraten durch Paläste und Schlachtfelder, ohne sich je die Hände schmutzig zu machen.

Sie verhandeln, intrigieren und lassen andere für sich kämpfen. Ihre eigentliche Waffe ist das Wort – präzise, giftig, unwidersprochen. Hinter jedem Lächeln verbirgt sich ein Plan, hinter jedem Glas Wein ein Geheimnis. Sie kämpfen selten selbst, aber wenn sie es tun, dann mit der Überzeugung, dass Stil stets über Stärke triumphiert.

DUELLANT

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Leicht I UND Mittel I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

Fechtertrick: Vor dem Wurf entscheidest du, ob du -20 auf Nahkampfangriff ODER eine Parade gegen denselben Gegner in dieser Kunde erhältst.



Ein Duellant lebt für den Tanz mit dem Tod – am besten mit erhobenem Kinn und glänzendem Degen. Für ihn ist der Kampf ein Ritual: Jeder Schritt wohlüberlegt, jeder Schlag ein Ausdruck von Disziplin.

Er sucht nicht das Gemetzel, sondern das Duell – eine Bühne für Technik, Eleganz und das gewisse dramatische Finale. Wer ihn mit einem Schläger verwechselt, lernt schnell, wie sehr Haltung und Hebe Hand in Hand gehen. Und manchmal auch Klinge in Kehle.

GEISTLICHER

Klassen-Boni:

+5 WGW | +5 SGW | Zauberer

Waffenart(en):

Leicht I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+20 Religion
Segen: Du gibst einem Verbündeten +10 auf einen Angriffswurf.
Litanie: Ein Gegner -10 erhält auf seinen Angriffswurf.



HÄNDLER

Klassen-Boni:

+10 SGW

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+20 Feilschen, +10 Überreden
Dealmaker: Statt auf überzeugen kann auf Feilschen gewürfelt werden.



Händler sind keine Kämpfer – sie sind Strategen mit Münzen statt Schwertern. Sie kennen Preise, Menschen und vor allem den richtigen Moment. Ein geschickter Tausch kann den Ausgang eines Abenteuers genauso verändern wie ein Zauber – und manchmal noch gewinnbringender.

Ihre Währung ist nicht nur Silber, sondern auch Vertrauen, List und gelegentlich ein gezieltes „Versehen“. Wer meint, ihn über den Tisch zu ziehen, sitzt meist schon auf seinem Stuhl.

ARCHIVAR

Klassen-Boni:

+15 WGW

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Geschichte



Archivare sind keine Abenteurer im klassischen Sinne – sie sind es eher wider Willen. Ihr natürlicher Lebensraum sind verstaubte Bibliotheken, flackerndes Kerzenlicht und Fußnoten, die sich über mehrere Seiten ziehen. Sie kennen sich aus mit Göttern, Dämonen, alten Reichen und vergessenen Sprachen – oft besser als mit ihren Reisegefährten.

Ihr Wissen ist weit, aber nicht unbedingt praktisch. Kämpfen? Ungern. Zaubern? Nur in der Theorie. Aber wehe, jemand behauptet, das alte Imperium der Darn sei „einfach so verschwunden“ – dann entfesseln sie eine Tirade, die länger dauert als der letzte Bosskampf. Wer einen Archivisten dabei hat, besitzt eine wandelnde Enzyklopädie. Oder eine tickende Besserwisser-Bombe. Man weiß es nie genau.

BARDE

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Leicht I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Singen



Barde sind mehr als wandelnde Jukeboxen mit Hang zur Selbstinszenierung. Sie lenken mit Melodien, beeinflussen mit Reimen und verbergen zwischen Tönen oft scharfe Kritik – oder Magie. Ihr Talent für Unterhaltung ist ihre Waffe, ihr Wissen um Geschichten ein unerschöpfliches Arsenal.

Ein guter Barde kann Schlachten beenden, bevor sie beginnen – oder sie so erzählen, dass am Ende niemand mehr genau weiß, wer eigentlich gewonnen hat. Charmant, chaotisch, klangvoll.

GAUKLER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW | Zauberer

Waffenart(en):

Leicht I UND Mittel I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+20 Unterhalten, +10 Akrobatik



Gaukler jonglieren nicht nur Keulen, sondern auch Situationen. Sie sind die Stimmungskanone, das Chaosventil und der Grund, warum die Stadtwache manchmal nicht weiß, was gerade passiert – obwohl sie direkt daneben steht. Mit Worten, Tricks und übertriebenem Charme lenken sie Feinde ab, lockern Gespräche auf oder verstecken Sabotage hinter einem Zaubertrick. Hinter dem bunten Äußeren steckt oft ein messerscharfer Verstand – und manchmal ein echter Dolch.

Gaukler sind Überlebenskünstler in einer Welt voller Regeln, die sie lieber umgehen als befolgen. Ihre Stärke liegt darin, nie ernst genommen zu werden – bis es zu spät ist. Sie können in einem Moment den Raum erhitzen und im nächsten die Wache bestehlen. Wer denkt, sie seien harmlos, hat entweder noch nie eine Vorstellung gesehen – oder das Ende verpasst.

HEILER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW | +5 SGW | Zauberer

Fähigkeit(en) & Talent(e):

Lebensretter: Du stellst außerhalb des Kampfes ohne Probe 15+ wieder her.



Heiler sind keine einfachen Wundpflaster-Apologeten. Sie verbinden nicht nur Fleisch, sondern auch Schicksal – mit echter Magie. Ihre Hände leuchten, wenn sie heilen, ihr Blick durchdringt Krankheit wie ein Wundertunikum rostiges Besteck. Ob mit göttlichem Segen, magischer Intuition oder der richtigen Rune am richtigen Nerv – sie retten Leben, wo der Tod schon die Hand ausgestreckt hat.

Ihre Magie konzentriert sich auf Schutz, Regeneration und Stärkung. Doch sie sind keine Pazifisten: Wenn nötig, werfen sie auch einen Gegner mit einem Lichtblitz aus dem Gleichgewicht oder bannen Gift mit einem Fluch. In der Gruppe sind sie Rettungsanker, Moralquelle und strategischer Joker. Ihr Zauberstab ist voller Hoffnung, ihre Tränke wirken Wunder – und wer einen Heiler zu schätzen weiß, lebt meist länger. Ihr Kampf ist nicht laut, aber lebensverändernd. Manchmal sogar

Der Geistliche ist Mittler zwischen Diesseits und Jenseits – und manchmal auch zwischen Leben und Tod. Er heilt, segnet, warnt und straf, stets mit dem festen Glauben an eine höhere Macht. Ob göttlich inspiriert oder einfach nur von innerem Eifer getrieben, seine Worte hallen nach.

Wer ihm zuhört, findet Hoffnung – oder Angst. Denn mit demselben Ernst, mit dem er Wunden schließt, kann er auch Häretiker richten. Der Glaube mag Berge versetzen. Er versetzt sie lieber mit einem Knüppel.

HEXE

Klassen-Boni:

+5 WGW | +5 SGW | Zauberer

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Arkana
Omen: 2 ja/nein-Frage werden durch die Götter beantwortet.
Urmagie: Ermöglicht dir, einen Zauber mit ⚡ statt O zu wirken.



Hexen sind wandelnde Geheimnisse. Zwischen Nebelschwaden, seltsamen Zeichen und zu vielen sprechenden Krähen wirken sie wie ein Relikt aus vergessenen Zeiten – und genau das sind sie oft auch.

Ihre Magie ist instinktiv, wild, uralt. Sie sehen Dinge, die andere nicht sehen wollen, und sprechen Wahrheiten, die besser ungesagt bleiben. Wer sie zur Feindin macht, merkt bald, dass Flüche geduldiger sind als Schwerter. Und oft wirkungsvoller.

INQUISITOR

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW | Zauberer

Waffenart(en):

Mittel I UND Schwer I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Überzeugen
Bannzeichen (Reaktion): Wenn ein Zauber gegen dich oder einen Verbündeten in 2m gerichtet ist, kannst du den Zielwert um -20 reduzieren.



Wahrheit ist keine Frage – sondern ein Urteil. Inquisitoren schreiten durch die Welt wie Richter ohne Berufung, ihre Augen geschult auf alles Unreine, Zweifelnde oder Magische. Sie dulden keine Grautöne, nur Licht und Schatten.

Mit Bannzeichen, Glaubensstärke und oft bedrohlichem Schweigen rücken sie dem Bösen zu Leibe – und allen, die es für harmlos halten. Sie fragen nicht, sie finden. Und wenn sie einmal überzeugt sind, bleibt wenig Raum für Diskussion.

JÄGER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Spurenlesen, +10 Wildnisleben
Zielischer: Ein Fernkampfangriff kann erneut gewürfelt werden.



In den Wäldern geboren, in der Wildnis geformt – Jäger sind Meister der Spur und des Schweigens. Ihr Bogen spricht, bevor sie es tun. Sie kennen die Bewegungen ihrer Beute, lange bevor diese selbst davon ahnt.

Ob als Versorger, Späher oder lautlose Bedrohung aus dem Dickicht: Ein guter Jäger ist nie dort, wo man ihn vermutet – und immer da, wo man ihn braucht. Seine Augen lesen den Boden wie ein Buch, seine Hände zittern nie. Selbst dann nicht, wenn sie auf dich zielen.

KRIEGER

Klassen-Boni:

+15 HGW

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel I ODER Schwer I



Der Krieger redet nicht lange – er lässt seine Waffe sprechen. Seine Rüstung ist verkratzt, sein Blick ernst, sein Wort selten. Doch wenn er auf dem Schlachtfeld steht, wird aus Disziplin pure Kraft. Er kennt Schmerz, kennt Wut, kennt den Wert eines Schildes.

In der Gruppe ist er Schutz und Sturm zugleich – die Schneise im Göttemiel, die Wand vor dem Schwächeren. Er muss nicht der Klügste sein, aber er ist der, auf den man sich verlässt, wenn alles brennt. Und meistens brennt es.

MAGIER

Klassen-Boni:

+10 WGW | Zauberer

Fähigkeit(en) & Talent(e):

Erste Stufe einer Magierschule ist kostenlos.
Akane Fokus: Du erhältst +10 auf einen Zauberwurf.



Magier sind Gelehrte des Unbegreiflichen. Sie verbringen Jahre in staubigen Bibliotheken, nur um dann mit einem Fingerschnippen Feuerwände zu entfesseln. Für sie ist Magie keine Gabe, sondern ein Handwerk – mühsam, gefährlich, präzise.

Wer sie unterschätzt, erkennt seinen Fehler meist erst, wenn die Luft nach Ozon riecht und jemand brennt. Sie sprechen lieber mit Runen als mit Menschen, führen lange Selbstgespräche (auf Alt-Drakonisch) und tragen stets ein Buch bei sich, das mehr kostet als ein Bauernhof. Ihr Humor ist trocken, ihre Macht entfesselt – beides kann töten.

PROSTITUIERTE

Klassen-Boni:

+15 SGW

Waffenart(en):

Leicht I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Verführen



Wer denkt, diese Klasse sei ein Witz, hat das Spiel nicht verstanden. Prostituierte sind Meister der sozialen Kontrolle, der Täuschung und des Timings. Sie lesen Gesichter wie Bücher, erkennen Schwächen noch vor dem ersten Wort – und setzen sie gezielt ein.

In höflichen Runden charmant, in zweilichtigen Gassen tödlich durch Einfluss, nicht durch Gewalt. Ihre Macht liegt nicht in Muskeln, sondern im Spiel mit Erwartungen. Manche manipulieren einen ganzen Raum mit einem Blick. Und wenn sie dich um den Finger wickeln, merkst du es oft erst, wenn du für den Knoten bezahlst.

RITTER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Mittel I ODER Schwer I



Der Ritter ist mehr als ein Kämpfer in glänzender Rüstung. Er ist Symbol, Schildträger, Moralinstanz – oder zumindest jemand, der versucht, nicht komplett daneben zu hauen.

Sein Kodex ist sein Kompass, auch wenn er ihn gelegentlich neu kalibrieren muss. Ob edel oder abgebrannt: Ritter stehen für Schutz und Ordnung. Im Kampf sind sie das Bollwerk, das nicht weicht, der Schwur, der hält. Ihr Schwert ist scharf, ihr Gewissen oft geschärft – was ihnen mehr zu schaffen macht als jeder Feind. Und wenn sie fallen, dann mit Stolz. Und einem satten Rüstungskrachen.

RUNENKRIEGER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW | Zauberer

Waffenart(en):

Mittel I ODER Schwer I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Arkana
Runenkraft: Nach einem Nahkampftriff kannst du einmal einen elementaren Zusatzschaden von +1d10 (Feuer/Eis/Blitz, etc.) anwenden. [10O] Wenn dein Charakter keine Magieschule beherrscht, ist die Fähigkeit nur 1x pro Sitzung möglich.



Runenkrieger schlagen die Brücke zwischen arkaner Macht und roher Gewalt. Ihre Waffen sind mit Zeichen alter Magie überzogen, ihre Schläge entladen Energie, wo andere nur Muskeln einsetzen. Sie müssen nicht zwischen Zauberstab und Schwert wählen – sie führen beides.

Jeder Hieb ist durchdacht, jedes Symbol auf ihrer Haut trägt Geschichte. Sie lesen Runen wie andere Kriegspläne – und wenden sie ebenso tödlich an. Wer glaubt, ein Nahkämpfer könne nicht zaubern, hat nie erlebt, wie ein Runenkrieger die Luft zum Flirren bringt, bevor er sie zerschneidet.

SEEFÄHRER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+20 Navigation
Rausch: Ein Nahkampfangriff kann erneut gewürfelt werden.



Seefahrer sind raue Gestalten mit wettergegerbter Haut, salziger Zunge und erstaunlicher Gelassenheit in den wildesten Stürmen – und in den chaotischsten Tavernen. Sie kennen jedes Seil, jede Strömung und jeden Trick, um mit wenig Proviant und noch weniger Plan zu überleben.

An Land wirken sie oft fehl am Platz, doch im Herzen tragen sie das Ruder stets bei sich. Sie sind Navigatoren, Kämpfer, Schmuggler und manchmal Dichter – wenn auch meist betrunken. Wer mit einem Seefahrer unterwegs ist, sollte sich an schnallen. Oder wenigstens nicht übergeben.

SÖLDNER

Klassen-Boni:

+10 HGW

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel I ODER Schwer I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

Die gelernte Waffenart hat die Stufe II.
Kampferprobst: Du erhältst +10 auf einen Angriff oder eine Parade.



©Paizo Publishing LCC
Künstler: Will O'Brien

Söldner kämpfen für Gold, nicht für Ideale – doch gerade das macht sie verlässlich. Wenn der Preis stimmt, stehen sie auf deiner Seite. Und manchmal sogar noch danach. Ihre Loyalität ist nicht käuflich – sie ist verhandelbar.

Söldner sind Profis: Sie wissen, wann man kämpft, wann man geht und wann man sich tot stellt. Ihre Waffen sind abgenutzt, ihre Rüstungen zweckmäßig, ihre Witze flach – aber tödlich. Sie sind keine Helden, doch manchmal braucht es auch einfach jemanden, der das Schwert hält, wenn der Ritter diskutiert.

STAMMESKRIEGER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel I ODER Schwer I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

Ruf der Ahnen: Du hast +10 auf eine Wissen-/Überleben-Probe.



©Kobold Press | Künstler: Will O'Brien

Verbunden mit ihren Ahnen, verwurzelt in alten Traditionen – Stammeskrieger kämpfen nicht für Ruhm, sondern für das, was war, ist und sein wird. Sie hören Stimmen, wo andere nur Wind vernehmen, und handeln mit einem Selbstverständnis, das selbst Drachen kurz stutzen lässt.

Ihre Kraft entspringt der Gemeinschaft, nicht dem Ego. Sie tragen Erinnerungen im Blut und die Wut ihrer Vorfahren in den Fäusten. Wer ihnen den Respekt verweigert, spürt ihn oft am eigenen Körper. Sie kämpfen mit Herz, aber das schlägt nur für die, die es verdienen.

STREUNER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW | Zauberer

Waffenart(en):

Leicht I ODER Mittel I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Verstecken
Verbindungen zur Unterwelt
Flink: Bewege dich nach einem Angriff 6m, ohne einen Gelehrteinsangriff zu provozieren.



©Paizo Publishing LCC
Künstler: Will O'Brien

Streuner sind Überlebenskünstler mit Talent für Chaos und dem unbestreitbaren Charme eines Taschendiebs, dessen Hand du gerade in deiner Tasche bemerkst. Sie kennen jede Gasse, jedes Schlupfloch, jeden Informant mit loser Zunge.

Man trifft sie selten zweimal am selben Ort – es sei denn, dort gibt es Freibier. Sie kämpfen nicht fair, aber effektiv, reden sich aus Problemen oder rein, je nach Laune. Ihr Rucksack ist leicht, ihr Wissen meist noch Leicht Ier. Aber wehe dem, der sie unterschätzt: Ein Streuner hat vielleicht keinen Plan – aber zehn Auswege.

TIERMEISTER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Mittel I ODER Schwer I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Tierkunde
Gefährte: Erhält einen Tierbegleiter (z. B. Wolf/Falke). Im Kampf kann dein Begleiter das Ziel ablenken (Schnellaktion): Du erhältst +20 ZW auf deinen nächsten Angriff gegen dasselbe Ziel in dieser Runde. Außerdem hast du +10 auf Spuren-/Wildnisproben.



©Paizo Publishing LCC
Künstler: Jelena Stuparovic

Tiermeister teilen mehr mit ihrem Begleiter als nur Futter und Flöhe. Zwischen Mensch und Tier entsteht ein Band, das stärker ist als jede Kette. Ob Wolf, Falke oder etwas dazwischen: Ihr Gefährte ist Vertrauter, Späher, Waffe. Gemeinsam bewegen sie sich durch Wildnis und Gefecht mit eingespielter Präzision.

Der Tiermeister selbst kennt sich mit Spuren aus, riecht Regen, bevor er fällt, und hört Gefahren, bevor sie sprechen. Wer glaubt, nur der Mensch sei gefährlich, hat den Blick des Begleiters noch nicht gespürt – oder das Knurren vor dem Biss.

TÜFTLER

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 WGW

Waffenart(en):

Leicht I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+20 Handwerk
Gadgebau: In einer kurzen Rast kannst du ein Einstahl-Gadget herstellen. Du hast die Wahl aus: Schockbolzen (+1d10 Blitz, 1 Angriff) / Rauchkugel (Deckung, Bereich 3m für 3 Runde) / Stellschiene (+10 auf eine Reparatur/Heilen-Probe, nicht im Kampf).



©Paizo Publishing LCC
Künstler: Will O'Brien

Tüftler sind keine Krieger – sie sind die stillen Bastler hinter der Bühne, deren kleine Erfindungen große Wirkung haben. Zwischen Zahnrädern, Schrauben und zu viel Kaffee entstehen Apparate, die entweder genial oder gefährlich sind – oft beides. Im Kampf werfen sie Rauchbomben statt Feuerbälle und bauen in der Pause eine Schockfalle aus Draht und Löffel.

Sie sind neugierig, nervös und nie ohne Werkzeug. Und auch wenn niemand versteht, was sie da genau zusammenschräben: Wenn's funktioniert, fragt auch keiner mehr. Nur: Bitte nicht auf den roten Knopf drücken.

WACHE

Klassen-Boni:

+5 HGW | +5 SGW

Waffenart(en):

Mittel I ODER Schwer I

Fähigkeit(en) & Talent(e):

+10 Willensproben
Furchtlos: Ein Statuseffekt kann ignoriert werden.
Wächter: Du oder ein benachbarter Verbündeter erhältst +10 auf eine Parade.



©Paizo Publishing LCC
Künstler: Will O'Brien

Die Wache ist der Fels in der Brandung, das Stirnrunzeln in einer Welt voller Leichtsinn. Sie steht da, wo andere rennen – mit festem Blick, Schild in der Hand und Null-Toleranz gegenüber Chaos. Ob Stadttor, Taverne oder Königsschatz: Wenn es zu bewachen ist, steht sie davor.

Im Kampf ist sie kein Wirbelwind, sondern eine Mauer – unbeweglich, verlässlich, mit beeindruckender Ignoranz gegenüber Angst oder Schmerz. Sie hinterfragt selten, aber wenn sie zuschlägt, mit Nachdruck. Und während andere Heldenaten planen, hält sie einfach die Stellung.

LYSA



Klasse/Beruf

Magierin

Aussehen

Brünett, ernst

Spieler*in

Hintergrund

Magieakademie

Spezies

Elfin

Fähigkeitspunkte

0 | 500

LP (•)

MP (○)

AP (●)

Rüstung

Leicht (I)

Initiative

30(-2)



Handeln
 $80+7=87$ | 9



Wissen

$275+30=305$ | $31+10=41$



Sozial
70 | 7



Fähigkeiten

FP

Final

Fähigkeiten

FP

Final

Fähigkeiten

FP

Final

Klettern

30

39

Schleichen

30

39

Athletik

20

39

Arkana

60

100

Überreden

30

37

Alchemie

60

100

Etiketten

20

27

Geschichte

50

91

Lügen

20

27

Geografie

45

86

Sagen & Götter

35

76

Kriegskunst

25

66

Eigenschaften

Störrisch, wissbegierig, besserwisserisch, ein wenig eingebildet, angeberisch

Ideale

Erfolg folgt auf Fleiß

Fehler

Musste sich immer beweisen, sieht alles als Wettstreit

Bezugspersonen

Alumni, Familie (2 Brüder, 3 Schwestern)

Zauber

- (1/10) Elem - Erdwall
- (2/10) Elem - Federfall
- (3/10) Elem - Sandwirbel
- (4/10) Elem - Windgleiter
- (5/10) Elem - Windstoß
- (6/10) Elem - Blitzstrahl
- (7/10) Geist - Illusionsmaske
- (8/10) Geist - Spiegelbild
- (9/10) Weiß - Heilende Gnade
- (10/10) Wild - Funkenregen

Klassentalente

- Wissens-Talente
- (30) Tränkemischer -> Einfache alchemistische Produkte ohne Labor
- (30) Kräuterkenner -> Findet automatisch eine Heilpflanze
- (40) Runenkunde
- alte Runen und Texte können ohne Sprachkenntnisse analysiert werden

Inventar

- Lederjacke [1]
- Dolch [1]
- Stab [1]
- Manatrunk [½]
- Kartensatz Region [½]
- Zauberbuch [1]

Finanzen

20 Silber

Taschen/Slots

Kräutertasche [½]

X X

X X

X V

SGAEYL



Klasse/Beruf

Aussehen

Spieler*in

Hintergrund

Spezies

Fähigkeitspunkte

LP (●)

MP (○)

AP (●)

Rüstung

Initiative



Handeln



Wissen



Sozial



Fähigkeiten

FP Final

Fähigkeiten

FP Final

Fähigkeiten

FP Final

Eigenschaften

Waffenarten

Klasse? 15 30 55 88 120

Leiche Waffen

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Mittlere Waffen

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Schwere Waffen

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

+10 +20 +30 +40 +50

Magieschulen

Klasse? 100 120 140 180 260

Elementarmagie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Geistesmagie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Schwarze Magie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Weiße Magie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Wilde Magie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

+10 +20 +30 +40 +50

Zauber

(Klassen-)Talente

Inventar

Finanzen

Taschen/Slots

NYRA



Klasse/Beruf

Aussehen

Spieler*in

Hintergrund

Spezies

Fähigkeitspunkte

LP (•)

MP (○)

AP (●)

Rüstung

Initiative



Handeln



FP Final

Wissen



FP Final

Sozial



Fähigkeiten

Fähigkeiten

FP Final

Eigenschaften

Waffenarten

Klasse? 15 30 55 88 120

Leiche Waffen

I II III IV V

Mittlere Waffen

I II III IV V

Schwere Waffen

I II III IV V

+10 +20 +30 +40 +50

Magieschulen

Klasse? 100 120 140 180 260

Elementarmagie

I II III IV V

Geistesmagie

I II III IV V

Schwarze Magie

I II III IV V

Weiße Magie

I II III IV V

Wilde Magie

I II III IV V

+10 +20 +30 +40 +50

Zauber

(Klassen-)Talente

Inventar

Finanzen

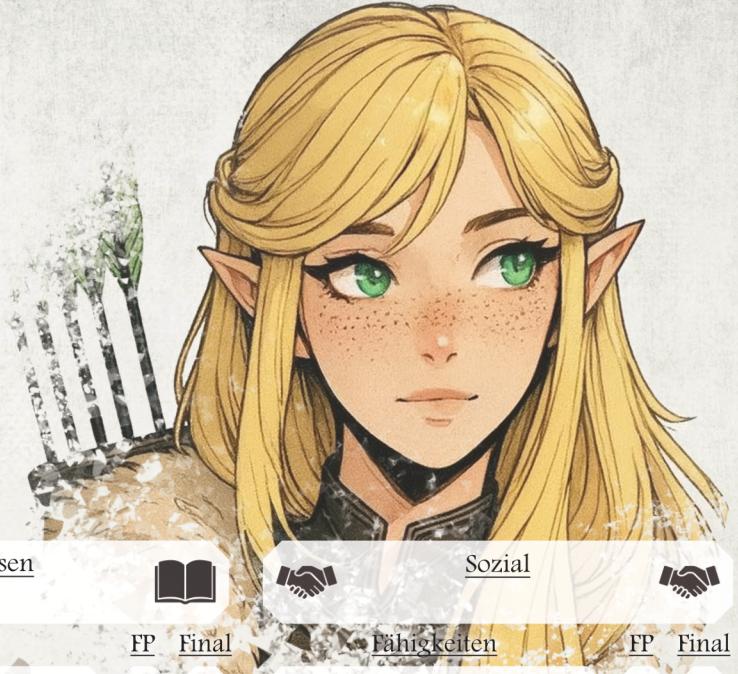
Taschen/Slots

Ideale

Fehler

Bezugspersonen

RINIYA ELASATRA



Klasse/Beruf

Aussehen

Spieler*in

Hintergrund

Spezies

Fähigkeitspunkte

LP (●)

MP (○)

AP (●)

Rüstung

Initiative



Handeln



FP Final



Wissen



FP Final



Sozial



Fähigkeiten

FP Final

Fähigkeiten

FP Final

Fähigkeiten

FP Final

Eigenschaften

Waffenarten

Klasse? 15 30 55 88 120

Leiche Waffen

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Mittlere Waffen

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Schwere Waffen

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

+10 +20 +30 +40 +50

Magieschulen

Klasse? 50 60 70 90 130

Elementarmagie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Geistesmagie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Schwarze Magie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Weiße Magie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

Wilde Magie

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

+10 +20 +30 +40 +50

Zauber

Klassentalente

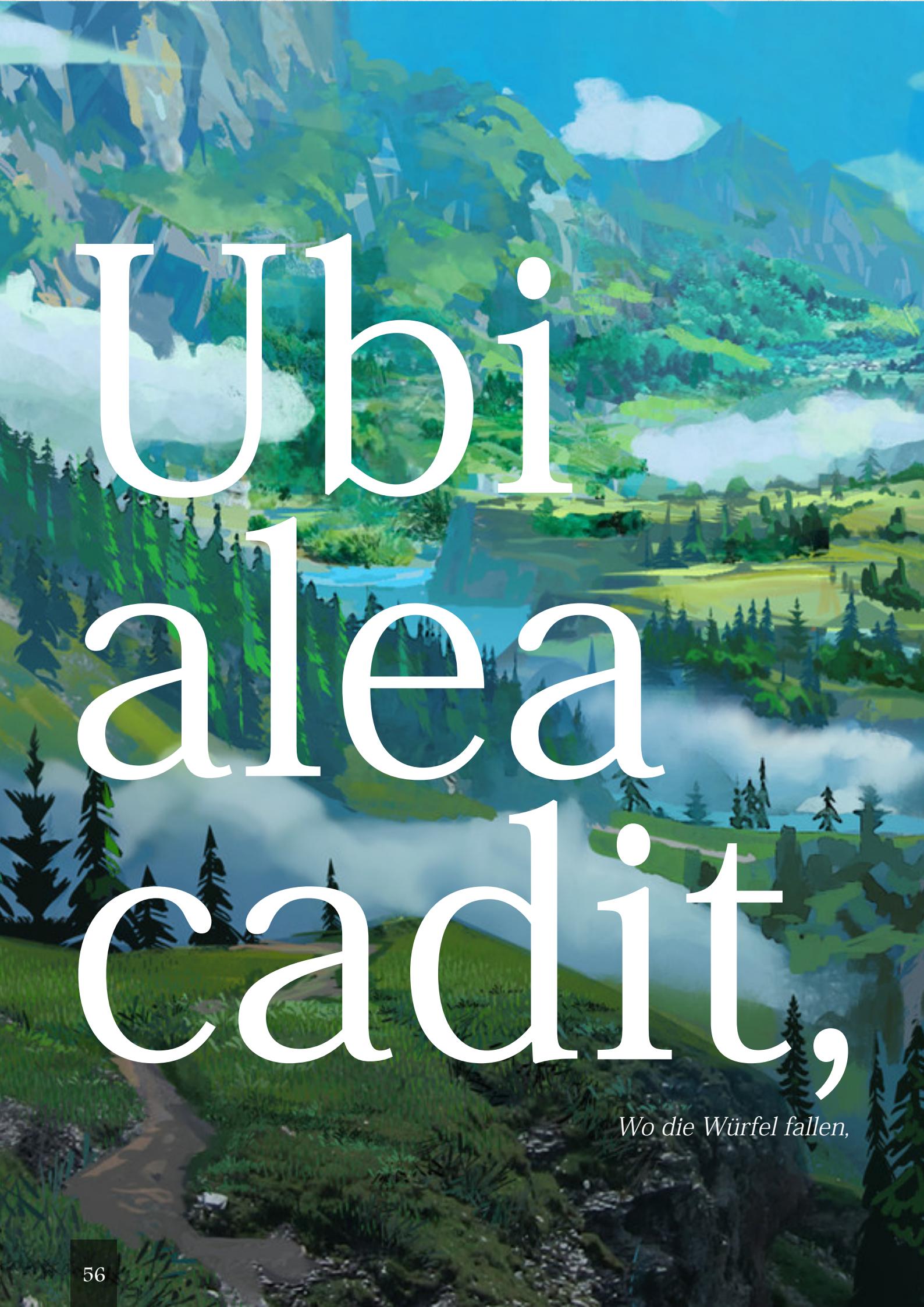
Inventar

Finanzen

Taschen/Slots

Seite(n)	Rechte- / Markeninhaber	Künstler	Kunstwerk
1	Greg Rutkowski	Greg Rutkowski	Dragon's Breath 2
2-3, 54-55	Brushsauce Studio	Brushsauce Studio	fantasy landscape 1
4	CC BY 4.0 Namensnennung: Mattis May	KI Generiert (auf Basis von Yasen Stoilov)	Dryad portrait
5	Andreas Rocha	Andreas Rocha	The Swirling Fields
6, 17-19, 28, 47-49	Paizo Publishing LCC	Justine Nortjé	Pathfinder Items
		Ridell Apellanes	Pathfinder - Secrets of Magic Prop Illustrations
		Will O'Brien	Pathfinder: Bloodcove Gambler Pathfinder: Involusionist Pathfinder: Mixing Mingle Pathfinder: Noblewoman Human mage Pathfinder: Cressida Kroft Pathfinder: Deserter Pathfinder: Milani Cleric Pathfinder: Myr Pathfinder: Stonehouse Tough Pathfinder: Contraband Smuggler Pathfinder: Guildmaster Pathfinder: Lumber Consortium Enforcer Pathfinder: Security Manager
		Darko Stojanovic	The Show Must Go On
		Yasen Stoilov	Pathfinder Illustrations
		Will O'Brien	Bracers of Ganis'briel Karima Galima Omar-bac-Maheem Scribe of Thoth-Hermes Ley Strider Witches' Brew Knight Aberrant
8, 11, 13, 35-44	CC BY 4.0 Namensnennung: Mattis May	KI Generiert	
9	Abhishek Samal	Abhishek Samal	Fantasy landscape concept art study
11, 17, 50	Ork Tribe	Ork Tribe	Lord Garghar Eagleleaf Felthia, The Rebel
13, 40	Mark Tarrisse	Mark Tarrisse	Specter
42	Aether Games Inc.	Alexey Krestyaninov	Coe - Radiance of Heaven
16, 18-19	Alejandro Olmedo	Alejandro Olmedo	Face your fears Hunting Dragons
24	Markus Harma	Markus Harma	The Eye
25, 47	Lazy Wolf Studios	Will O'Brien	Nokken Huldra Mage
26-31, 40-43	Grady Frederick	Grady Frederick	Watcher' Tower In The Woods
32-35	Pengzhen Zhang	Pengzhen Zhang	Abandoned Castle
36-39	Alex Pi	Alex Pi	Temple on the Planet 582_73
39-46, 58	Wizard of the Coast LLC	John Stanko	Burning Hands
		Nicholas Morneau	Astral Binding
		Willian Murai	Blustersquall MtG Art Sandcrafter Mage (Dragons of Tarkir)
		Chris Ostrowski	Escape to the Wilds
		Cori The Knight	Disguise Self
		Cynthia Sheppard	Send to Sleep (Magic Origins)
		Magali Villeneuve	Maddening Cacophony - Art
		Mathias Kollros	Self-Inflicted Wound (Dragons of Tarkir)
		Joseph Meehan	Blood Mist
		Anna Steinbauer	MtG Anointer of Champions
		James Paick	Magic The Gathering - Rest for the Weary Magic The Gathering - Torrent Elemental
		Josu Hernaiz	Nibilis of Frost Healing
		Ovidio Cartagena	Archaeomancer's Map
		Chase Stone	Dispel
		Justyna Dura	Magic: the Gathering - Twinferno
		Tosh Hass	Wave of Reckoning
		Brian Valeza	Optimistic Scavenger - Magic the Gathering Sword of Hours - Magic the Gathering
		Howard Lyon	Enlightened Tutor
		Sam Burley	MTG: Magmaquake
		Simon Dominic Brewer	Duftwolke
		Bryan Sola	Sylvan Library - MTG
		Cristi Balanescu	Magic The Gathering
		Denman Rooke	Catlike Curiosity Traumglanz
		Lie Setiawan	Lantern Flare (Crimson Vow)
		Mila Petic	Modern Horizons
		Izzy Medrano	Mystic Retrieval
		Johan Grenier	Glasspool Mimic
		Kieran Yanner	Expedite
		Svetlin Velinov	Runic Repetition (Innistrad)
		Greg Rutkowski	Shivan Fire - Magic the Gathering

Seite(n)	Rechte- / Markeninhaber	Künstler	Kunstwerk
39	Tomasz Chistowski	Tomasz Chistowski	Daily sketch 140/365
39	Axel Sauerwald	Axel Sauerwald	Wolkenspringer
39, 41, 43-46	ZeniMax Media Inc. / Nuare Studio Inc.	Artur Gurin	Forked Bolt - The Elder Scrolls: Legends
		41	Petr Donát
		Petr Donát	Arcane Mage
		43	Phat Phrog Studio
		Phat Phrog Studio	Cinematic Spell Icons - Electric
39-44	Double Combo Games	Geoffrey Amesse	Mage noir mineral spells Fiery arrow
39-46, 58	Wizard of the Coast LLC	John Stanko	Burning Hands
40	Fantasy Flight Games <i>Fan Content Guidelines (nicht-kommerziell)</i>	Frej Agelii	Cities in Ruin Expansion
40	Alexey Zaporozhets	Alexey Zaporozhets	Silence
40-41, 43, 45-46	CD Project RED	Toni Muntean	Mirror Image - GWENT
		Anton Nazarenko	Gwent Card Arts Braathens
		Karol Bem	Dead Man's Tongue Cleanse and Masterful Cleanse Gwent Card Arts
		Katarzyna Ulvar Bekus	Portal and Masterful Portal Gwent Card Arts
40	Joon Ahn	Joon Ahn	Dragon rider
41	Kasia Krzysztofowicz	Kasia Krzysztofowicz	Gwent art contest: Visenna
41	Jens Lindfors	Jens Lindfors	HEAVYMETAL
42	Lie Setiawan	Lie Setiawan	Song of Inspiration
42	MightCouldDO Entertainment, LLC	Josh Calloway	Mark of Death
43	CC BY 4.0 <i>Namensnennung: Mattis May</i>	KI Generiert (auf Basis von DGStudios)	
44	Riot Games <i>Legal Jibber Jabber / Fan Content Policy (nicht-kommerziell)</i>	Quy Ho	CLOTHED IN POWER
44	Dmitrii Desiatov	Dmitrii Desiatov	Chains
44	Frank Wade	Frank Wade	Polymorph
44-49	Quentin Sollier	Quentin Sollier	The Finding
46	Souls of the Misty Lands	Daniela Ivanova	Souls card: Water oracle
46	Astri Lohne	Astri Lohne	Ishtyh
46	Esoteric Forge	Ivan Sevic	Lesser Heal
47	Will O'Brien	Will O'Brien	Trezzu
51	Commander Zef'fo	Commander Zef'fo	Lizardfolk fighter
53	F.H Archer	F.H Archer	Nordic Hero / Nordic Archer / Redhead Archer / Fantasy Art / Skyrim Fan Art / Wattpad
54	Anton Nazarenko	Anton Nazarenko	Castle



Ubi
alea
cadit,

Wo die Würfel fallen,



ibi historia nascitur.

wird Geschichte geboren.

COPYRIGHT

Dieses Regelwerk ist eine nicht-kommerzielle Fan-Publikation von Mattis May. Es besteht keine Verbindung, Partnerschaft oder Billigung durch die genannten Marken- und Rechteinhaber.

Regelbasis & Inspiration

Die Spielmechaniken orientieren sich in Teilen an *How to be a Hero*, *Das Schwarze Auge* sowie *Dungeons & Dragons*. Es wurden keine Originaltexte dieser Systeme übernommen; Begriffe und Mechaniken wurden eigenständig ausgearbeitet bzw. adaptiert. Alle genannten Marken, Logos und Produktnamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Bilder & Grafiken

Alle im Werk verwendeten Abbildungen sind im Bildverzeichnis mit Titel, Künstler*in und Quelle nachgewiesen.

- Publisher-Motive (u. a. Wizards of the Coast, Paizo, ZeniMax/Bethesda, CD PROJEKT RED, Kobold Press, Fantasy Flight Games, Riot Games) werden ausschließlich nicht-kommerziell und mit Quellenangabe genutzt.
- Einzelwerke unabhängiger Künstler*innen (ArtStation/DeviantArt u. ä.) werden mit Namensnennung und Link zur Originalquelle aufgeführt.
- Eigene/AI-basierte Icons & Völkerbilder von Mattis May stehen – soweit nicht anders vermerkt – unter CC BY 4.0 und dürfen bei Namensnennung „Mattis May“ weiterverwendet werden. Stilreferenzen (z. B. Yassen Stoilov) dienen der Orientierung; es wurden keine Originalvorlagen übernommen.
- Schriftarten: Gentium Basic, Andalus, Soul Clock, Kozuka Mincho Pro – Nutzung gemäß den Lizenzbedingungen der jeweiligen Rechteinhaber.

Nutzungsrahmen

Dieses PDF/Regelwerk wird kostenfrei bereitgestellt, darf nicht verkauft oder monetarisiert werden und ist ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt. Eine Weitergabe ist nur unverändert und mit vollständiger Quellenangabe gestattet.

Takedown/Contact

Sollte ein Rechteinhaber eine Darstellung oder Verwendungsart beanstanden, bitte ich um eine kurze Nachricht an mich, den Herausgeber (Mattis May). Entsprechende Inhalte werden unverzüglich entfernt oder angepasst.

© 2025 Mattis May. Alle nicht ausdrücklich übertragenen Rechte bleiben vorbehalten. Alle Marken- und Bildrechte liegen bei den jeweiligen Rechteinhabern.