THORG

Spielerhandbuch

Version 3.19
Stand Mittwoch, 19. Dezember 2018

Die Bilder von Larry Elmore stammen von der Homepage des Künstlers www.larryelmore.com.

Der Abschnitt über Runenmagie und erweiterte Kämpferstufen entstand mit Hilfe von A. Schäfer.
Ich danke Christel Kittner für das Korrekturlesen. Ich danke Henning Veith, Benedikt Riegel, Sven Brodt und Thorsten Becker für ihre Vorschläge zur neuen Gestaltung und Anregungen. Dank an Ines Weingart für die Ideen und Zauberanregungen.

Dank geht ebenso an (zufällige Reihenfolge):
Markus (viel zu dick) Römer, Henning (Mr. 100) Veith, Bianca (meine Prinzessin) Salevski, Paul (Zwerg oder Halbling) Hoffmann, Johannes (Schadensoptimierer) Hoffmann, Thomas (die können nix) Reischl, Thorsten (rollenspielerischer Realismus) Becker, Hugo (so, where is Mark?) Diehl, Alexander Fahkundiny, Sven (großartig) Brodt, und alle die ich vergessen habe.

Ein besonderes Dankeschön an die Künstler deren Arbeiten mich inspirierten, und die ihre Werke für THORG zur Verfügung stellen.

Achtung: Dieses Werk unterliegt deutschem und internationalem Urheberrecht. Ohne schriftliche Genehmigung des Autors darf es ganz oder in Teilen weder reproduziert, verbreitet, vervielfältigt noch verarbeitet werden. Alle Rechte sind vorbehalten. THORG und die ihm zugehörigen Rollenspiel- und Welthintergrundselemente sowie das THORG-Logo unterliegen dem Copyright von Michael Giesendorf

© 1997 – 2018 Michael Giesendorf. Printed in Germany.

Inhaltsverzeichnis

VORWORT **3**
WAS ERWARTET DEN SPIELER? **4**
SCHÖPFUNGSGESCHICHTE **6**
DIE VÖLKER BEI THORG **13**
DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG **48**
ARCHETYP ODER FREIE WAHL **59**
DIE ARCHETYPEN: **61**
TALENTPUNKTE **96**
DIE TALENTE IM ÜBERBLICK **101**
DIE FORTGESCHRITTENEN ARCHETYPEN **124**
DER WEG FÜR CHARAKTERE MIT MEHR ALS 150.000 EP **189**
SPEZIELLE FÄHIGKEITEN **191**
DIE ERFAHRUNGSPUNKTE **224**
DIE KAMPFREGELN **227**
DIE MAGIE **251**
DIE PSI KRÄFTE **275**
DIE ZAUBERSPRÜCHE **283**
HÄUSER UND GILDEN **366**
KAMPFSTILE UND SCHULEN **369**
DIE AUSRÜSTUNG **371**
TABELLENVERZEICHNIS **389**
DETAILLIERTES INHALTSVERZEICHNIS **390**
INDEX **402**
ANHANG A : BONUSTABELLE **404**
ANHANG B – WAFFENTABELLE **406**
ANHANG C .- RÜSTUNGEN UND SCHILDE **407**
ANHANG D – FRAGEN AN DEN WEISEN **408**
ANHANG F – UNIVERSALTABELLE **412**
ANHANG G – STEIGERUNGSKOSTEN **413**
ANHANG H– TABELLEN FÜR DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG **415**
ANMERKUNGEN ZU THORG **417**

Vorwort

Es freut mich daß Sie Zeit und Muße gefunden haben dieses Regelbuch zu lesen, und ich heiße Sie herzlich willkommen in der Welt von THORG. Bevor Sie nun Dinge kennenlernen, wie zum Beispiel was ist Rollenspiel, wie kann ich Zaubern, welche speziellen Fähigkeiten hat mein Charakter oder wie sieht die Welt aus auf der ich mich bewege? möchte ich Ihnen den Rat geben dieses Buch mit den Augen eines Kindes zu betrachten. Es geht hier um eine Welt voller Wunder, Mythen, Legenden, Zauberer und Drachen. All dies kann nicht immer vollständig erklärt werden. Lesen Sie also die folgenden Seiten mit einem offenen Geist, einem freien Herzen und dem Wunsch in eine andere Welt einzutauchen. Sie sollen sich von diesen Regeln inspirieren lassen. Wenn ihnen während des Lesens über die unterschiedlichen Kulturen ein eigenes, fantastisches Volk in den Sinn kommt, dann schreiben Sie ihre Ideen sofort nieder.
Versuchen Sie auf keinen Fall die Regeln in einem Fantasie-Rollenspiel mit unserer Realität abzustimmen. Wichtig ist nur die Kausalität und Wiederholbarkeit der Gesetze. Wenn ein Charakter morgens aufsteht und ihm die Waschschüssel von der Kommode fällt, dann soll diese Waschschüssel auf den Boden fallen und zerspringen (sofern sie nicht aus Metall war). Immer wenn eine Porzellanschüssel zu Boden fällt soll der Charakter das gleiche Ergebnis erwarten können. Genauso ist es mit einem Zauberspruch aus dem Regelbuch, oder einer Talentregel. Für die Spieler ist das Regelbuch eine Sammlung von Gesetzmäßigkeiten damit die Welt berechenbar wird. Ein Feuerball soll unter ansonsten gleichen Umständen ein vergleichbares Resultat erreichen. Wie ein Feuerball entstehen kann, oder Magie funktioniert, ist vollkommen egal schließlich existiert keine Magie auf unserer Welt und entzieht sich somit der Logik. Wichtig ist allein das Herbeiführen einer stimmungsvollen Situation die man selbst als fantastischen Hintergrund für sein Fantasie-Rollenspiel plausibel findet.

Ich wünsche Ihnen abschließend viel Spaß mit Ihren Charakteren und den Spielern in Ihrer Gruppe, mögen die Würfel immer günstig für Sie fallen.

Michael Giesendorf

Was erwartet den Spieler?

Ihr Leben auf Erdec beginnt als ein Wesen mit besonderen Gaben. Der Planet Chanak beheimatet drei Kontinente und auf dem Kontinent Erdec werden Sie geboren. Sie werden als Vertreter einer der Völker hinaus ziehen um das Wesen der Dinge, die letzte Erkenntnis zu erlangen. Denn die großen Alten gaben Nayal, dem Schöpfer ihrer Welt, die Aufgabe genau diese zu erlangen. Das ist der Grund für ihre Existenz. Ausgestattet mit Talenten und Fähigkeiten die über dem Durchschnitt liegen sind Sie in der Lage den Gefahren dieser Welt zu trotzen.
Die Bewohner Erdecs leben in einem Kampf der drei Fraktionen, die alle den großen Preis eines Unsterblichen erlangen wollen. Was genau dieser Preis ist weiß niemand, aber jeder trachtet danach ihn zu gewinnen. Unzählige Gilden, Clans und Interessengruppen haben sich im Lauf der Jahrtausende gebildet, in der Hoffnung gemeinsam zu erreichen, was dem einzelnen verwehrt bleibt. Nur an einem einzigen Ort herrscht Sicherheit und absolute Macht. Die Stadt Glantri, Heimat des hohen Rates und der großen Bibliothek. Mit der Garde als mächtigste Armee der Welt und riesigen Mauern blicken die Augen der Welt auf diesen Ort.
Für den gewöhnlichen Bewohner dieser Welt ist der Kampf um das tägliche Überleben die große Herausforderung, aber Sie wollen hinaus in das Unbekannte. Welchen Weg Sie dabei gehen ist Ihre Entscheidung. Sie können als Beschwörer oder Nekromant mit dem Chaos einen Pakt schließen, der ausgleichenden Neutralität den Vorzug geben oder als ordnungsliebender Kämpfer auf den Schlachtfeldern der Herausforderung die Stirn bieten. Sobald Sie ihre Heimatstadt auf der Suche nach Abenteuer verlassen kennen nur die großen Alten Ihr Schicksal. Vielleicht werden Sie eines Tages ein eigenes Königreich regieren, oder Anführer einer mächtigen Unterweltorganisation. Aber vergessen Sie nicht, es wartet Ruhm und Ehre auf den unerschrockenen und der Tot auf den Leichtsinnigen. Betreten wir nun die große Bibliothek, die seit Anbeginn der Zeiten auf den Außenweltler wartet um ihm ihr Wissen zu offenbaren.

Wie fange ich an ?

Falls Sie neu im Rollenspiel oder bei Thorg sind, können Sie erst einmal die Anmerkungen und Definitionen im Anhang lesen. Dort erfährt man auch was Rollenspiel ist und welche Begriffe benutzt werden.

Lesen Sie für die Charaktererschaffung zuerst die Beschreibung der Völker. Jedes Volk besitzt bestimmte Präferenzen und manche Laufbahn wird von einer bestimmten Spezies sogar abgelehnt. Die Modifikation der Attribute mag Ihnen zu Anfang unausgewogen erscheinen, wird aber durch die unterschiedliche Anzahl der Werdegangspunkte ausgeglichen.

Nachdem Sie sich für ein Volk entschieden haben können Sie entweder einen Archetypen wählen (eine Art Schablone für typische Charaktere auf Erdec), oder einen Charakter nach Ihren Vorstellungen entwerfen.

Nachdem Sie Ihre Modifikationen und die Empfehlungen für die Attribute nun kennen, können Sie Ihre Attribute würfeln.

Empfohlen sei Ihnen bei dieser Gelegenheit die Lektüre einer der Hintergrundbände zu Thorg. Dort erfahren Sie dann auch mehr zu den Völkern, der Geschichte und den Archetypen.

Was unterscheidet dieses Rollenspiel von anderen?

Falls Sie bereits Erfahrung mit Rollenspielen haben, werden Sie sich fragen was die Unterschiede zwischen THORG und anderen Spielen sind.

- Es gibt keine Klassen und keine Stufen. Sie können Ihren Charakter frei entwickeln. Sie möchten Zaubern und Kämpfen können? Dann machen Sie es so.
- Sie entscheiden frei über die Anzahl Ihrer Attacken und Paraden und deren Erfolgschance. Kämpfen Sie Passiv, Aggressiv oder im eigenen Stil.
- Jeder Wert ist veränderbar und es gibt keine Limits. Sie können sogar Aussehen steigern, wenn Sie das wollen.
- Die Bonustabelle gewährt nur Vorzüge. Sie brauchen in diesem Rollenspiel keine Nachteile wählen um weitere Vorzüge zu bekommen (was ohnehin eine unsinnige Regel ist).
- Es gibt keine Götter. Nein, wirklich keine!

Das sind die wichtigsten Unterschiede, aber Sie werden noch weitere Entdecken.

Schöpfungsgeschichte

Der Unsterbliche, den sie Nayal nannten, sollte das Wesen der Dinge lernen. So gaben sie ihm die Macht Raum, Zeit, Materie, Energie und Gedanken zu formen und zu verändern. Jener erschuf ein kleines Universum mit einem Sonnensystem und einigen Planeten, auf das sich Lebewesen ansiedeln konnten, die er auswählte. Nun fragte sich Nayal, welche Formen er aus der unendlichen Vielfalt des Lebens erwecken sollte. Er ging zu den Alten und fragte sie: “Wenn ich das wahre Wesen der Dinge erkennen soll, welche Lebewesen sind dann am geeignetsten?“. Und sie sagten zu ihm: “In allen Wesen ist die Wahrheit verborgen. Sorge dich nicht um die Auswahl.“ Nayal aber fragte weiter: „Wie ist es um das Böse und das Gute beschaffen? Wie soll Chaos und Ordnung in Verbindung stehen?“ Die Alten antworteten: „Nichts von alledem existiert wirklich. Dies sind nur Erscheinungen der einzigen Wahrheit, der letzten Erkenntnis.“ Verwirrt zog sich Nayal zurück und versuchte, den Sinn der Worte zu erkennen. So begab es sich, daß er ein Experiment wagen wollte. Nayal sprach: „Es soll keine Götter geben auf dieser Welt und alle Völker sollen vertreten sein. Ein Gleichgewicht soll herrschen bis zu der Schlacht der Schlachten, weder Chaos noch Ordnung soll stärker sein, weder Gut noch Böse soll existieren. Nur mein Wille soll die Rassen und die Welt verändern können. Die aber, die würdig sind, und den Sieg erringen werden, sollen belohnt werden.“ So schuf sein Wille die Welt Chanak. Um denen, die da kämpfen sollten, den Weg zu weisen, erschuf er ein mächtiges Artefakt und schenkte ihm die Gabe des Bewußtseins. Er legte dieses Artefakt in eine große Halle und verbarg es vor den Augen der Toren. Doch die Alten wachten über Nayal und sagten: „Laßt uns sehen, wie unser Schüler seine Lehrlinge führt. Wir geben ihnen die Macht der Erkenntnis.“ So sprachen sie und so geschah es. An diesem Tage kam die Magie auf die Welt der Sterblichen. Die Völker entwickelten sich schnell und begannen sich den Planeten untertan zu machen. Doch in ihnen war Leere und sie begannen nach dem Wesen der Dinge zu forschen. Denn die Sterblichen benötigen den Glauben, damit er ihnen Mut und Hoffnung gibt. Sie begannen die Natur als Wesen zu verehren und huldigten den Götzen. Einige unter ihnen begannen Macht und Einfluß zu gewinnen und so sagten sie: „Wir sind die Priester der Götter, aus uns spricht ihre Stimme, wir sind ihre Augen und Ohren auf diesem Planeten.“ Indem sie die Kräfte der Natur zu nutzen begannen und ihr Wissen unter den Ausgewählten blieb, erschienen den Völkern ihre Taten wie Wunder. Doch einige erkannten die Lügen und ahnten die größere Wahrheit hinter der Illusion. So schickten die Stämme die Weisesten der Ihren zu einer großen Halle, die seit Anbeginn der Zeiten existierte. Dort

versammelten sie sich und bildeten den Hohen Rat, der das Wissen der Welt verwaltete. Nach vielen Jahren entdeckten die Mitglieder des Rates eine verborgene Bibliothek, die ihnen die Alten geöffnet hatten. Und sie begannen zu erfahren, daß eine Schlacht zu schlagen sei. Sie erfuhren von dem Gleichgewicht und entdeckten Hinweise auf ein Artefakt, daß in dem Gemäuer schlummern sollte. Als die Völker davon erfuhren, begannen sie um das mächtige Vermächtnis zu streiten, denn jeder von ihnen erhob Anspruch, es zu besitzen. Die Priester jedoch erhoben Anspruch für ihre Götter, wobei jeder Kult behauptete, der einzig Wahre zu sein. So kam es, daß die Stämme zerfielen, Krieg und Tod überzog das Land. Diejenigen, die dem Morden entkamen, fielen Hunger und Seuchen zu Opfer. Die Rassen verloren in den Jahrhunderten den größten Teil ihres Wissens, und auch der Glaube an ihre Götter ging wieder verloren. Der Hohe Rat jedoch beschloß, sein Wissen wieder zu verschließen, bis der Zeitpunkt günstig erschien, es den Völkern zurückzugeben. Und sie verpflichteten sich der strengen Neutralität und schworen, nicht in die Geschicke einzugreifen. So kam es, daß einige Stämme einen Teil des Wissens behielten und es vor den anderen verbargen. Dieses Zeitalter endete erst, als die meisten gefallen waren und die wenigen Überlebenden in einer feindlichen Umwelt um ihre Existenz kämpften. Die Chronisten nennen es „Bornektura kominius“ was übersetzt bedeutet: „Die Zeit ohne Erkenntnis“. Nach vielen Jahrhunderten begannen die Stämme sich zu erholen und so warten sie auf den, der in der Prophezeiung der Gralsträger genannt wird. Denn mit ihm und in ihm wird die Welt ihr Gesicht verändern. Er wird das Wissen in die Welt tragen und die Stämme vereinen. Also warten die Völker Chanaks auf die Entscheidung...

Dies ist die Schöpfungsgeschichte des Planten Chanak, wie wir sie aus der Halle der Alten in Glantri kennen. Wir schreiben das Jahr 20001 nach der Entstehung Chanaks und ich will euch berichten was aus dem Unsterblichen und seinem Experiment wurde. Meine Geschichte beginnt im Jahre 1214, als die ersten Humanoiden auf dem Planten abgesetzt wurden. Elfen, Zwerge, Halblinge und Menschen besiedelten den Kontinent Erdec ohne voneinander zu wissen. Die ersten Jahrhunderte entwickelten sie sich vollkommen isoliert von anderen Völkern. Die Elfen waren von Beginn an in verschiedene Gruppen geteilt worden. Nayal veränderte ihr Erscheinungsbild, so daß es an die jeweilige Umgebung angepaßt war. Am bekanntesten waren die Waldelfen, die Seeelfen und die Dunkelelfen. Gemäß dem Gesetz der drei waren die Waldelfen Anhänger der Ordnung, die Seeelfen neutral und die Dunkelelfen chaotisch. Die Zwerge machten sich die Berge untertan und gruben tiefe Stollen, und auch oberirdisch errichteten sie mächtige Festungen. Die Menschen hatten die Fähigkeit zur bestmöglichen Anpassung von Nayal bekommen. Die verbreiteten sich schnell, denn sie hatten eine kurze Lebensspanne und einen starken Sexualtrieb. Sie erkundeten die Wüsten, die Ozeane, die Berge und die Wälder. Die Halblinge wiederum waren sehr genügsame Wesen. Ihre Zivilisation war ausgerichtet auf Kunst und Kultur. Sie perfektionierten als erste Ackerbau und Viehzucht. Bis auf die Menschen entwickelten die anderen Völker eine Clanstruktur, die viele hundert ihrer Art pro Clan hatte. Doch die Menschen waren zu uneins und zu gierig. Jeder unter ihnen strebte nach Macht und Reichtum in seinem kurzen Leben. Ihnen fehlte die stoische Ruhe der langlebigen Völker.

Ich berichte euch nun von den Elfen, die schon früh lernten in Harmonie mit ihrer Umwelt zu leben. Es gab im Jahre 1523 viele große Elfenclans, aber ich erzähle euch nur von dreien. Denn sie waren die mächtigsten unter den Elfen und bildeten die Stammlinie der heutigen Elfenclans. Der erste war der Clan der Celithrathiel. Ihr erster großer König war Abunai der Gerechte. Er und seine Nachkommen bildeten später das Geschlecht der großen Waldelfenkönige. Den zweiten großen Clan nannten sie Kari. Es war ein Seeelfenclan der die Ozeane bevölkerte. Kurai schließlich nannte sich der mächtigste Dunkelelfenclan. Ihr erster großer König war Shiai der große Schwertkämpfer.
In den Wäldern von Moji wurde im Jahre 1682 der Waldelf Sumire geboren, der ein Enkel des Abunai war. Im zarten Alter von 90 Jahren konnte er bereits meisterlich mit dem Langbogen und

dem Schwert umgehen und er war ein ausgezeichneter Jäger. Sumire verließ seinen Clan im Monat Schwester des Jahres 1795. Er folgte dem Fluß Tawamure, der durch die Wälder von Moji lief. Als er die großen Steppen von Jōba erreichte traf er auf den Drachen Lómyrion.

Jener war erst dreihundert Jahre alt, was für einen Drachen dem Alter eines Jünglings entspricht. Sumire zeigte keine Angst und der Drache war voller Neugier. Der Elf erzählte von den Wäldern seiner Heimat und berichtete von dem Plan die Welt zu erkunden. Fünfzig Jahre blieb der Elf bei dem Drachen und lernte von ihm die Kraft der Essenz zu nutzen. Er wurde der erste große Elfenmagier seiner Zeit. Gemeinsam verließen sie die Steppen von Jōba und auf dem Rücken des Drachen reiste Sumire zu den Bergen von Sanmyaku in dem der Zwergenclan Baranor lebte. Die Zwerge wurden von Theodorn, Sohn des Thulmin regiert und hatten ihre Stollen bereits tief in die Erde getrieben. Dank der Fähigkeiten des Drachen mit der Kraft der Gedanken zu sprechen überzeugte Sumire die Zwerge von seiner friedlichen Absicht. Während seines Aufenthaltes lehrte er die Zwerge die Künste der Magie und er lernte von ihnen die Kunst des Schmiedens. Durch diese Zusammenkunft entstand in den Feuern von Sanmyaku im Jahre 1891 die erste magische Klinge, geschmiedet mit den Kräften eines Elfen, eines Drachen und der Zwerge. Sie erhielt den elfischen Namen „shitte iru“ und die Zwergen nannten sie „Margator“. Sumire und Lómyrion schmiedeten noch eine zweite Waffe für Theodorn bevor sie die Zwerge verließen. Einen Monat später brach eine Expedition der Zwerge zu den Wäldern von Moji auf und erreichte vier Monate später den Elfenclan. So gründete Sumire eine Freundschaft, die später in vielen Kriegen von Bedeutung war.
Erst drei Jahre später, im Risch 1894, traf der Elf auf Menschen. Sie lebten zu dieser Zeit noch als Nomaden und zogen den Herden hinterher. Sumire war erstaunt von ihrer primitiven Lebensweise und da es nichts gab was die Menschen ihn hätten Lehren können schenkte er dieser Rasse keine große Beachtung. Schließlich kehrte er im Jahre 1911 zu seinem Clan zurück. Lómyrion und Sumire beendeten zwar ihre gemeinsame Reise, doch die Freundschaft der beiden blieb bestehen. 1941 heiratete Sumire die Elfe Akaibara die ihm Tsutsuji gebar.

Erst im Jahre 1984 kamen Zentauren, Minotauren, Gnome und Riesen durch das Licht auf die Welt. Es dauerte noch viele Jahrtausende bis die verschiedenen Völker ihre ersten großen Reiche und Hochkulturen errichteten. Durch die Ausbreitung der verschiedenen Völker entstand ein gemeinsamer Wissensschatz der den noch jungen Rassen ermöglichte auf den Erfahrungen der vier alten Geschlechter aufzubauen. Zwischen den Jahren 2300 und 8000 erblickte die Welt viele Reiche und sah ebenso viele wieder untergehen. Nur wenige errichteten Imperien die

diesen Namen verdienen. Der Clan der Kurai konnte sein Herrschaftsgebiet bis zum Jahre 6789 stark ausdehnen. Es reichte im Osten bis zu den Bergen von Kalkt-Mor, wo der Zwergenclan Qualcuatum lebte. Die Zwerge leisteten den Dunkelelfen erbitterten Widerstand und brachten ihren Vormarsch zum Stillstand. Der Clan der Celithrathiel wurde von einem Nachfahren Tsutsujis regiert, der die Klinge shitte iru geerbt hatte. Die Waldelfen vergrößerten mit Magie ihre Wälder und dehnten ihre Reiche gleichzeitig mit ihrem Lebensraum aus. Die Clans der Halblinge haben nie Wert auf eine Expansion gelegt. Nur wenn die Mitgliederzahl eines Clans stieg wurde auch mehr Land urbanisiert. Die Menschen wiederum versuchten von Anfang an ihre Territorien weit auszudehnen. Dies hatte zur Folge, daß sie oftmals mehr Gebiete beanspruchten, als sie wirklich verteidigen konnten. Selbst harmlose Wüstenregionen wurden von ihnen beansprucht, wobei nur die Menschen selbst um solche Regionen Kriege führten. Wenn sie auf Gebiete anderer Rassen stießen waren sie in der Regel nicht stark genug um Ansprüche geltend zu machen. Die Seeelfen hatten aufgrund ihres einzigartigen Lebensraumes keine Schwierigkeiten ihre Reiche auszudehnen. Nur Seeungeheuer konnten ihnen Einhalt gebieten.

Im Jahre 8950 beginnt das zweite Zeitalter. Die Chronisten hatten hier eine künstliche Einteilung gesetzt, da in diesem Jahr mehrere wichtige Ereignisse stattfanden. Als wichtigster Einschnitt gilt die erste Ordensburg der Magnakai. Ihre Geschichte beginnt schon im ersten Zeitalter, aber erst in diesem Jahr trafen sich die Meister um eine gemeinsame Ansiedlung zu schaffen. Der Beginn des Kai Ordens liegt der Legende nach im Jahre 6589. In diesem Jahr wurde Valemat aus dem Geschlecht der Menschen geboren, der später der Erleuchtete genannt wurde. Mit sechzehn Jahren ging er in eine Kriegerakademie die er mit 21 Jahren verließ um sich magischen Studien zu widmen. Seine Reisen führten ihn auch zu Lómyrion, der das enorme geistige Potential in Valemat entdeckte. Durch diese Begegnung wurde er der erste menschliche Psimeister. Nachdem er den Weg des Kampfes, der Magie und der Psi Künste gemeistert hatte, entschloß sich Valemat in den Bergen von Mana-Kaium ein Leben in der Meditation zu führen. Er saß vier Jahre in einer Höhle und betrachtete die Berge, bis im Jahre 6654 eine Gruppe von Elfen und Gnomen an seiner Höhle vorbeikam. Durch einen tobenden Schneesturm hatten sie sich verirrt und suchten in der Höhle des Eremiten Zuflucht. Als sie seine tiefe Weisheit erahnten blieben sie einen Monat um von ihm zu lernen und schrieben seine Worte nieder. In der Sprache der Elfen hießen diese Berge Magnakai und so kam es, daß die Schriften des Weisen vom Berge Magnakai entstanden. Nach ihrer Rückkehr verbreiteten sich die Schriften sehr schnell und wenige Jahre nach ihrer Entstehung pilgerten die ersten zu den Bergen von Mana-Kaium. Valemat entschloß sich wieder in die Ebenen zurückzukehren und sein Wissen weiterzugeben. Er begann eine Wanderschaft die erst mit seinem Tode im Jahre 6693 endete. Seine Anhänger nannten sich nun Magnakai, nach dem elfischen Namen der Berge. Im Laufe der Jahrhunderte begannen verschiedene Strömungen zu entstehen und verschiedene Stile verwässerten die Lehre Valemats. Auf dem großen Konvent von Lermwon im Jahre 8000 trafen sich die Meister der verschieden Schulen um die Lehren wieder zu vereinen. Man versuchte mit Magie und Psi die ursprünglichen Schriften wiederzufinden, blieb aber erfolglos. Fünf Jahre später löste sich der Konvent wieder auf, ohne sein Ziel erreicht zu haben. Erst im Jahre 8716 kam es zu einem erneuten Treffen. Die Stadt Glantri war der Ort der Zusammenkunft. Auf diesem Konvent einigten sich die Meister auf eine gemeinsame Philosophie und gründeten den Orden der Magnakai. Die Einigung kam nur zustande, weil Lómyrion an der Versammlung teilnahm und den Anwesenden von seinen Treffen mit Valemat berichtete. Im selben Jahr, als die Ordensburg fertig errichtet war, kamen Thri-Kreen, Shioka, Marjag, Shamki, Tlesh, Kensai und Klorthak auf den Planeten.

Die Marjag waren das mächtigste magische Volk das den Planeten besiedelte. Ihre Künste nahmen in wenigen Jahrhunderten ein solches Ausmaß an, wie es die Welt nie zuvor gesehen hatte. Sie entwickelten Zauber die weit mächtiger waren als die uralten Künste der Zwerge, Menschen oder Elfen. Was die Marjag für die Magie bedeuteten, waren die Kensai für den

Kampf. Ihre Kultur entwickelte die tödlichsten Kampfstile waffenloser Art. Ihre Clanstruktur ist die komplizierteste von allen und ihr Sozialwesen blieb bis heute nur schwer durchschaubar. Die Tlesh wiederum waren das erste Volk, das den Luftraum eroberte. Ihre Flügel erlaubten ihnen in kurzer Zeit Entfernungen zu überwinden die für die anderen Rassen monatelange Reisen erforderlich machten.
Die zwei wohl rätselhaftesten Völker waren die Shamki und die Klorthak. Während die Shamki eine rein pazifistische Kultur errichteten, hatten die Klorthak die Gabe mit Artefakten der Alten umzugehen. Dies ermöglichte ihnen große Reiche zu errichten und schlagkräftige Heere aufzustellen.
Während die neuen Rassen sich sehr schnell entwickelten, begannen erstmals Religionen und Götterglauben ein wichtiger Machtfaktor zu werden. Besonders die Menschen hatten einen beachtlichen Pantheon erdacht, aber auch die anderen Kulturen sparten nicht mit Kreativität. Während bei den Tlesh, den Shamki, den Marjag und den Kensai die Religionen spiritueller Natur wahren, entwickelten die anderen Völker Glaubenssysteme mit Schriften, Priestern, Kultstätten, usw. Der Alltag der Menschen wurde zunehmend von religiösen Dingen beeinflußt.

Zwischen den Jahren 10000 und 12000 hatten kleinere Scharmützel und verschiedene Kriege die Ausrottung mancher Religion zur Folge. Wenige Religionen konnten sich behaupten und ihren Einfluß auf ganze Reiche ausdehnen. Ab 12400 sind die Religionen und Kirchen vollkommen professionalisiert. Sie besaßen oftmals große Länderreihen, Klöster, Tempel und an manchen Orten konnten sie Theokratien errichten. Zu dieser Zeit begannen Religionskriege immer häufiger zu werden, und viele Kirchen hatten ihre eigenen stehenden Heere. Die weltlichen Herrscher mußten immer öfter die Kulte und Religionen bei Entscheidungen berücksichtigen und die großen Kirchengüter waren oftmals von der staatlichen Einflußnahme ausgenommen. Mancher Fürst versuchte den Machthunger der Priester zurückzudrängen mußte aber Einsehen, daß die Bevölkerung auf der Seite der Kirchen stand. Einige Völker jedoch waren unbeeindruckt von den Priestern, namentlich die Marjag, die Kensai und die Shamki. Bei den Tlesh wiederum hatte dies die Aufspaltung in zwei Lager zur Folge. Während die Menschen, Elfen, Zwerge und Halblinge einen großen Pantheon aufbauten forschten die Marjag nach dem wahren Hintergrund der Priesterlichen Macht. Durch magische Experimente waren sie in der Lage jeden Priesterzauber zu kopieren, ohne jedoch an einen Gott zu glauben.
Im Jahre 12434 machte sich ein junger Prinz der Menschen auf den Weg zu einem der bekanntesten Marjagphilosophen. Das Königreich seines Vaters war zunehmend unter den Einfluß der Joletepriester geraten und er wollte seine Herrschaft durch die Unabhängigkeit von einem Glauben krönen. Prinz Valem erreichte im Bruder 12437 schließlich den Philosophen Wu-Kar der eine Magierakademie gegründet hatte. Die Marjag nahmen den Menschen auf und er erlernte die Macht der Essenz. Doch nicht nur die Magie gaben sie ihm mit, auch die Philosophischen Gedankengebäude der Marjag wurden Teil seines Erbes. So geschah es, daß der Prinz im Jahre 12458 nach Hause zurückkehrte und im Jahr darauf den Thron seines Vaters erbte. Als er 12461 in einem Dekret die Enteignung der Klöster und Kirchen befahl kam es zu Aufständen und die Priester stellten ein Heer gegen ihren König. Die Heere trafen in der Nähe des kleinen Dörfchens Wetas aufeinander und die Schlacht dauerte zwei Tage. Die Truppen der Priesterallianz wurden vernichtend geschlagen und die Köpfe des Aufstandes wurden öffentlich hingerichtet und dem Volk zur Mahnung auf dem Marktplatz zur Schau gestellt. Als der erwartete Fluch der Götter ausblieb begannen auch benachbarte Reiche ihre Kirchen zu plündern und zu enteignen. Wie ein Flächenbrand tobten nun Religionskriege über die Lande und vernichteten zahlreiche Leben und Kulturschätze. Im Tarot 12500 waren die Auswirkungen in ganz Erdec zu spüren. Auf Initiative der Shamki und der Marjag versammelte sich ein Philosophen-Konvent in Glantri unter dem Schutz der Magnakai. 12516 schließlich entstand aus den jährlichen Versammlungen der hohe Rat.

Der entschiedenste Einschnitt in die Geschicke der Welt stand den Völkern noch bevor. 12890 öffneten sich die Tore der großen Halle. Die Neuigkeit verbreitete sich wie ein Lauffeuer auf dem Kontinent.

Die Völker

© Michele-lee Phelan, 2004. http://artoftheempath.com

© Michele-lee Phelan, 2004. http://artoftheempath.com

Die Völker bei THORG

Im Laufe der Jahrtausende sind Völker auf Erdec erschienen und wieder verschwunden. Einige von ihnen überdauerten die Zeitalter und bestimmen das Leben im dritten Zeitalter. Sie sind jedoch durch kulturellen Austausch nicht mehr die gleichen wie vor einigen tausend Jahren, außerdem hat das Licht (siehe Geschichte Erdecs) ihre Eigenschaften verändert. Teilweise kam es zu Mischlingen die nun die Eigenheiten verschiedener Kulturen in sich vereinigen müssen und sie sehen sich manchmal massiven Vorurteilen ausgesetzt. Die Beschreibungen in diesem Regelband geben nur einen Überblick der keineswegs vollständig sein kann. Nicht alle Angehörigen eines Volkes passen zu hundert Prozent mit dieser Beschreibung überein.

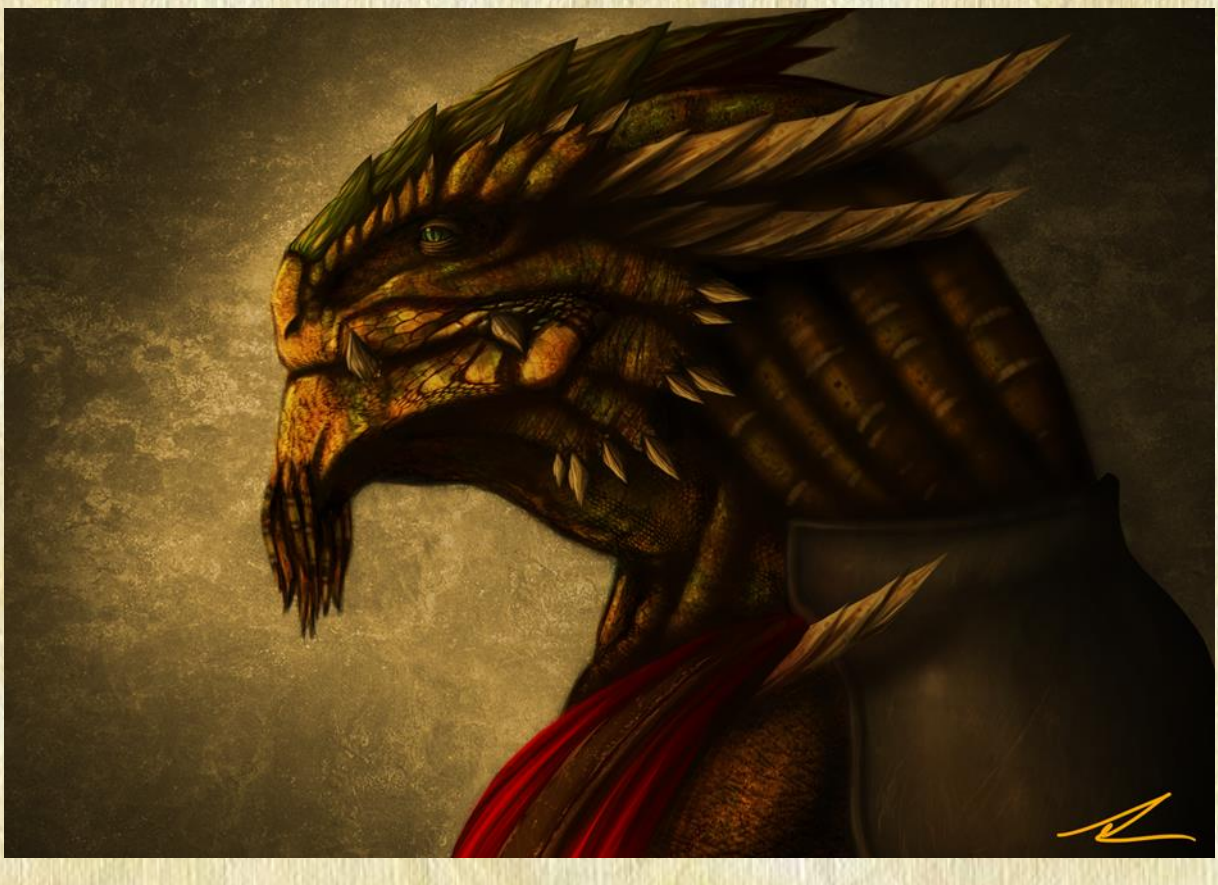
Die Auswahl hat keinen Einfluß auf die spätere Wahl der Laufbahn und ist nicht an Voraussetzungen gebunden. Vielmehr verändert die Rasse die Attribute des Charakters nachträglich. Das wichtigste Auswahlkriterium sollte also die Kultur und der Hintergrund sein, es reicht aber auch eine Rasse einfach attraktiv zu finden. Betrachten Sie die folgenden Beschreibungen als Anregung. Es liegt an Ihnen ihrem Charakter eine Persönlichkeit zu geben.

Tabelle 1 Völker

	Dragoner	Elf	Gnom	Halbling	Halbriese	Kensai	Klorthak
Aussehen	+20				-20		
Geschicklichkeit	+20	+10	+10	+10		+10	+10
Intuition	+20					+10	
Klugheit	+20						
Konstitution	+20		-10		+10		+10
Körperkraft	+20	-10	-10	-10	+20		+5
Magiebegabung	+20		+10		-15		
Mut	+20				+15	+10	
Reaktionswert	+20		+10		-10	+15	+10

	Marjag	Mensch	See Elf	Shamki	Tlesh	Quinki	Zentauer	Zwerg
Aussehen				-25		+10		
Geschicklichkeit			+15	-5	+10	+10	+10	
Intuition	+10			+10				-10
Klugheit	+10			+10				-10
Konstitution					+10		+10	+10
Körperkraft			-15		+5	-30		
Magiebegabung	40+4W10*			+10		+20		
Mut								+10
Reaktionswert			+10		+10	+10		

*Ersetzt die 2W12+30



DRAGONER

Wenn ein Drache in Gestalt eines Humanoiden auf Erdec wandelt, kann es in sehr seltenen Fällen zu einem Nachwuchs kommen. Man schätzt, daß unter 100.000 Humanoiden ein Dragoner lebt. Diese Mischformen können im Laufe ihres Lebens erstaunliche Fähigkeiten und Kräfte entwickeln. Der Prozeß die eigenen Kräfte zu entdecken und zu nutzen ist jedoch sehr langwierig, und nicht alle entwickeln das volle Potential. Dragoner können sich selbst mit jeder anderen Humanoiden Spezies paaren, ihre Kinder aber besitzen keine Kräfte mehr, da das Drachenblut in ihren Adern dann zu schwach ist.

Ein Dragoner besitzt bei der Erschaffung zwei Werdegangspunkte. Er kann die unten aufgeführten speziellen Fähigkeiten erwerben.

Spezielle Fähigkeiten

Drachenklaue
1W10+15 Schaden
Wird mit dem Talent Allkampf genutzt.
Kosten: 1000 EP

Drachenschuppen
Der Charakter kann auf Wunsch seine Schuppen unter seiner ursprünglichen Gestalt verbergen (einfache Handlung).
RS 2, die Farbe der Schuppen hängt von dem Drachen ab (rot, blau, grün, etc.)
Kosten: 1000 EP, 1500 EP, 2000 EP, 2500 EP
Verbesserung: RS 4, RS 6, RS 8

Drachenschwingen
Kann fliegen, Zugriff auf das Talent fliegen.
Kosten: 1500 EP

Selbstheilung
1W8 LP pro SR
Kosten: 3000 EP

Drachenaugen
Reptilieniris, wirkt wie Falkenaugen und Infra mit 300m.
Kosten: 2000 EP

Drachenblut
Resistenz gegen Krankheiten und Gifte bis Stufe 2
Kosten: 1000, 1500, 2000, 2500, 3000 EP
Verbesserung: Stufe 4, 6, 8, 10

Drachenmagie
Die Magiebegabung Proben für Zauber sind um 5 erleichtert. Die Kosten für einen Zauberspruch sind um 5% reduziert.
Kosten: 1000, 2000, 3000, 4000 EP
Verbesserung:
Magiebegabung Probe –10, Kosten –10%;
Magiebegabung Probe –15, Kosten –15%;
Magiebegabung Probe –20, Kosten –20%

Drachenresistenz
Resistenzbonus von 5
Kosten: 1000, 1500, 2000 EP
Verbesserung: 10, 15

Drachenodem
Charakter kann einmal pro KR Odemwaffe einsetzen. Die Odemwaffe kann parallel zu normalen Attacken genutzt werden. Schaden W10+5 Schadenspunkte.
Kosten: 2000, 3000, 4000, 5000 EP
Verbesserung: 40 SP, 60 SP, 100 SP

ELFEN

Erscheinen auf Erdec: 1214
Beschreibung:
Elfen zeigen die stärkste Anpassung an ihre jeweilige Umgebung. Sie untergliedern sich in zahlreiche Volksgruppen.

Es gab im Jahre 1523 viele große Elfenclans, doch nur drei konnten bis heute erheblichen Einfluß bewahren. Sie waren die mächtigsten unter den Elfen und bildeten die Stammlinie der heutigen Elfenclans. Der erste war der Clan der Celithrathiel. Ihr erster großer König war Abunai der Gerechte. Er und seine Nachkommen bildeten später das Geschlecht der großen Waldelfenkönige. Den zweiten großen Clan nannten sie Kari. Es war ein Seeelfenclan der die Ozeane bevölkerte. Kurai schließlich nannte sich der mächtigste Dunkelelfenclan. Ihr erster großer König war Shiai der große Schwertkämpfer. In den Wäldern von Moji wurde im Jahre 1682 der Waldelf Sumire geboren, der ein Enkel des Abunai war. Als er die großen Steppen von Jōba erreichte traf er auf den Drachen Lómyrion. Der Elf erzählte von den Wäldern seiner Heimat und berichtete von dem Plan die Welt zu erkunden. Fünfzig Jahre blieb der Elf bei dem Drachen und lernte von ihm die Kraft der Essenz zu nutzen. Er wurde der erste große Elfenmagier seiner Zeit. Gemeinsam verließen sie die Steppen von Jōba und auf dem Rücken des Drachen reiste Sumire zu den Bergen von Sanmyaku in dem der Zwergenclan Baranor lebte. Die Zwerge wurden von Theodorn, Sohn des Thulmin regiert und hatten ihre Stollen bereits tief in die Erde getrieben. Dank der Fähigkeiten des Drachen mit der Kraft der Gedanken zu sprechen überzeugte Sumire die Zwerge von seiner friedlichen Absicht. Während seines Aufenthaltes lehrte er die Zwerge die Künste der Magie und er lernte von ihnen die Kunst des Schmiedens. Durch diese Zusammenkunft entstand in den Feuern von Sanmyaku im Jahre 1891 die erste magische Klinge, geschmiedet mit den Kräften eines Elfen, eines Drachen und der Zwerge. Sie erhielt den elfischen Namen „shitte iru“ und die Zwerge nannten sie „Margator“. Sumire und Lómyrion schmiedeten noch eine zweite Waffe für Theodorn bevor sie die Zwerge verließen. So gründete Sumire eine Freundschaft, die später in vielen Kriegen von Bedeutung war.
Bekannte Elfengruppen:

- Dunkelelfen
- Hochelfen
- Seelfen
- Sonstige Elfen
- Steppenelfen
- Tundraelfen
- Waldelfen
- Wüstenelfen

Die Basis für die Werdegangspunkte beträgt 8 für alle Elfenvölker. Sofern bei einem Elfenvolk von einem Abzug bei den Werdegangspunkten die Rede ist, sind diese Abzüge von den 8 Punkten zu berechnen.

Dunkelelfen

Dunkelelfen sind üblicherweise in einer Gesellschaft mit chaotischer Gesinnung aufgewachsen. Das bedeutet jedoch nicht das sie immer eine chaotische Gesinnung behalten. Sie bevorzugen unterirdische Städte und Behausungen, es existieren jedoch Gerüchte wonach sie in auf dem südlichen Kontinent große überirdische Städte und Reiche besitzen.
Dunkelelfen erhalten einen Bonus von 10 auf Geschicklichkeit, Konstitution und Intuition, sie erhalten einen Abzug von 10 auf Klugheit, Aussehen und Körperkraft.
Dunkelelfen die eine Kämpferbasislaufbahn bei der Erschaffung wählen erhalten folgende Boni: Basis AT+2, 30 Talentpunkte zum Verteilen auf Waffenfertigkeiten. Zusätzlich erhält er 15 zusätzliche Ausdauerpunkte. Diese Vorzüge kosten ihn 1 Werdegangspunkt.
Wird eine Magiebegabtenlaufbahn bei der Erschaffung gewählt gelten folgende Vorzüge: +5 auf Magiebegabung, +20 Essenzpunkte, zwei Zaubersprüche aus dem Magierbereich. Diese Vorzüge kosten 1 Werdegangspunkt.

Hochelfen

Die Clans der Hochelfen leben meist zurückgezogen und sind anderen Völkern gegenüber sehr scheu. Während des dunklen Zeitalters versuchten Sie neutral zu bleiben, stellten jedoch rasch fest, das Religionskriege keine neutralen Beobachter kennen. Sie betreiben eine gnadenlose Auswahl der besten und stärksten Männer sowie der attraktivsten Frauen. Bereits unmittelbar nach der Geburt wird entscheiden ob ein Kind gut genug für die Gesellschaft ist, ansonsten wird es ausgesetzt. Hochelfen sind immun gegen Krankheiten bis zur 7 Stufe.

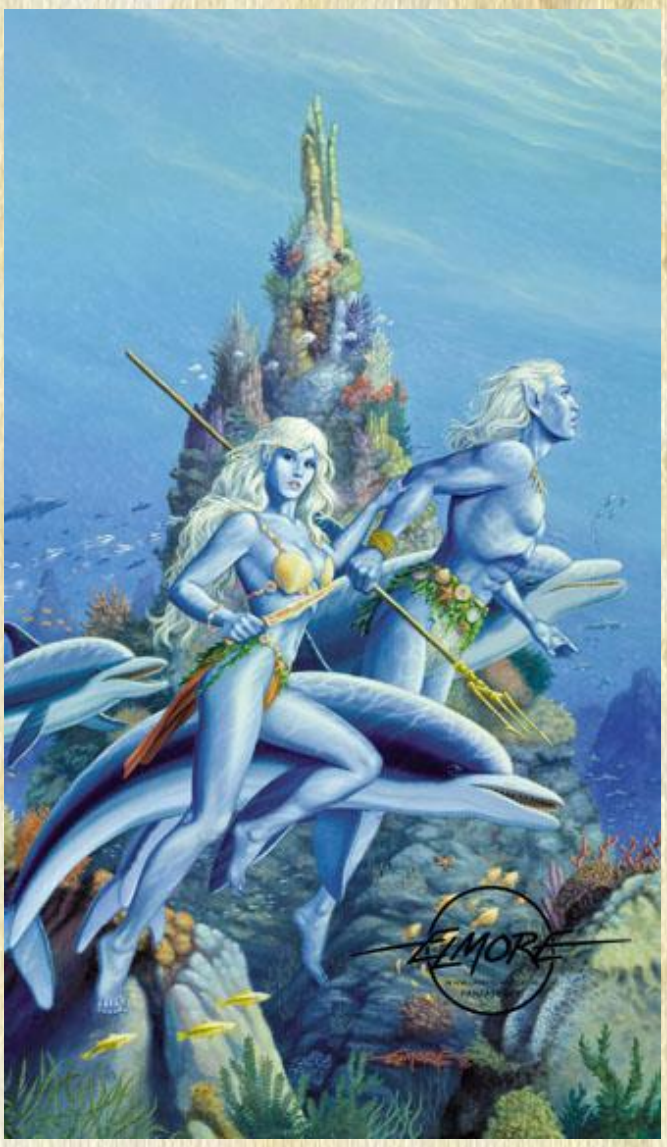
Männliche Hochelfen erhalten einen Bonus auf Körperkraft und Konstitution von 15, bei Steigerungswürfen auf Konstitution und Körperkraft dürfen sie einen Punkt als Bonus addieren. Sie starten mit 6 Werdegangspunkten.
Weibliche Hochelfen erhalten einen Bonus von 35 auf Aussehen, außerdem dürfen sie auf jeden Steigerungswurf für Aussehen einen Bonuspunkt addieren. Sie beginnen mit 7 Werdegangspunkten.

Waldelfen

Durch Magie und handwerkliche Fertigkeiten haben sich die Waldelfen perfekt an ihre Umgebung angepaßt, durch die Jahrtausende haben sich aber auch die Pflanzen und die Tiere des Waldes an die Elfen gewöhnt. Man könnte an der Stelle auch von einer Symbiose sprechen.
Waldelfen erhalten einen Bonus auf Rennen in Wäldern von 1m/s. Der Erwerb von Waldelfenzaubern kostet sie nur die Hälfte der angegebenen EP. Sie erhalten einen Bonus von +15 auf Klettern, sich verstecken, Orientierung, Schleichen, Wildnisleben und Springen wenn sie sich in Wäldern aufhalten. Diese Vorzüge kosten einen Werdegangspunkt.

See Elfen

Noch immer streiten die Gelehrten auf Chanak, wie sich diese Wesen fortbewegen. Die Tatsache, daß sie Haut zwischen den Fingern und den Zehen besitzen, reicht nicht aus, um ihre Geschwindigkeit zu erklären. Auch der Haarwuchs und die langen spitzen Ohren sind unter Wasser eigentlich relativ sinnlos. Manche vermuten eine magische Fortbewegung, denn die an Land lebenden Verwandten dieser Spezies haben magische Fortbewegungsmöglichkeiten für das jeweils passende Gelände ihrer Umgebung entdeckt. See-Elfen können sowohl unter wie über Wasser atmen, es ist aber nicht bekannt, ob sie Lungen und Kiemen haben, oder eine andere Art von Sauerstoffaustausch praktizieren. Die größten städte der See-Elfen liegen in den Ozeanen, an Land haben sie keine Siedlungen gegründet. Einige von ihnen Leben in Symbiose mit Riesenschildkröten, so daß sie durch die Meere treiben indem sie auf dem Panzer der Schildkröte leben. Bekannt sind ihre Gerichte aus rohem Fisch und Seetang. In größeren Städten in Meeresnähe werden diese traditionellen Speisen auch von anderen Kulturen geschätzt.



Auswirkungen im Spiel:
See Elfen sind nicht gezwungen in ihr ursprüngliches Element zurückzukehren, sie können dies jedoch, wann immer sie wollen. Sie besitzen die Fähigkeit Ultraschall (ähnlich einem Delphin). Sie können sich somit auch in völliger Dunkelheit orientieren. Zusätzlich besitzen sie die Fähigkeit Richtungssinn. Ihre Ultraschall Fähigkeit ermöglicht ihnen auch genauere Medizinische Diagnosen (Knochenbrüche, Schwangerschaften, innere Blutungen etc.). Ein See-Elf kann mit jeder Lebensform die unter Wasser lebt telepathischen Kontakt aufnehmen. Besonders mit Walen und Delphinen haben sie ein sehr enges freundschaftliches Verhältnis. Dies ist der Grund dafür, daß es auf Erdec keinen Walfang gibt. Ein See-Elf kann sich unter Wasser mit 15 m/sec. bewegen. Das Talent Schwimmen besitzen sie auf 85, die Fähigkeit „unter Wasser atmen“ natürlich auch.

Gnom

Aufgrund ihrer Körpergröße werden Gnome oft unterschätzt. Sie bevorzugen Laufbahnen die mit Magie oder Wissen zu tun haben. Ihre Kultur hat bedeutende Künstler hervorgebracht die für ihre filigranen Werkstücke bekannt sind. Gnome leben in Clans die von hundert bis zu tausend Mitgliedern reichen können. Nur wenige von ihnen verlassen ihre Heimat um die Welt zu entdecken, da sie ihrem Clan sehr verbunden sind.

Weithin unbekannt sind jedoch die Gnome in den Diensten verschiedener Organisationen und geheimen Verbindungen. Besonders die magisch affinen und geschickten Gnome sind begehrte Spezialisten. Innerhalb der Assassinen- und der Diebesgilden weiß man ihr Können zu schätzen.

Clan Goldherz

Die Goldherzen haben eine starke Ahnenverehrung und sind bekannt für ihre Standhaftigkeit. Im Gegensatz zu anderen Gnomenclans siedeln sie in einem kargen und nicht besonders fruchtbaren Gebiet in Mittelerdec. Die Mitglieder des Clans bekommen Zugriff auf die Talente Kochen, Orientierung und Pflanzenkunde.

HALBLINGE

Erscheinen auf Erdec: 1214
Halblinge sind kleine menschenähnliche Lebewesen. Sie leben in Clans die eine Größenordnung von bis zu 600 Mitgliedern erreichen können. Sie besitzen eine starke Behaarung an Handrücken und Füßen, tragen aber häufig keine Bärte. Ihre größte Vorliebe gilt der Aufnahme von Nahrung und Getränken. Die meisten Händler auf Erdec sind Halblinge, dasselbe gilt für die große Zahl an Köchen und Wirten. Der berühmteste Koch Erdecs im dritten Zeitalter lebt in Glantri und ist ein Halbling.

Die Halblinge wiederum waren sehr genügsame Wesen. Ihre Zivilisation war ausgerichtet auf Kunst und Kultur. Sie perfektionierten als erste Ackerbau und Viehzucht. Die Clans der Halblinge haben nie Wert auf eine Expansion gelegt. Nur wenn die Mitgliederzahl eines Clans stieg wurde auch mehr Land urbanisiert.

Halblinge auf Erdec wachsen mit dem Feilschen und dem Kochen auf, daher müssen sie nur halb so viele EP`s wie normal zahlen, um diese Talente zu steigern.

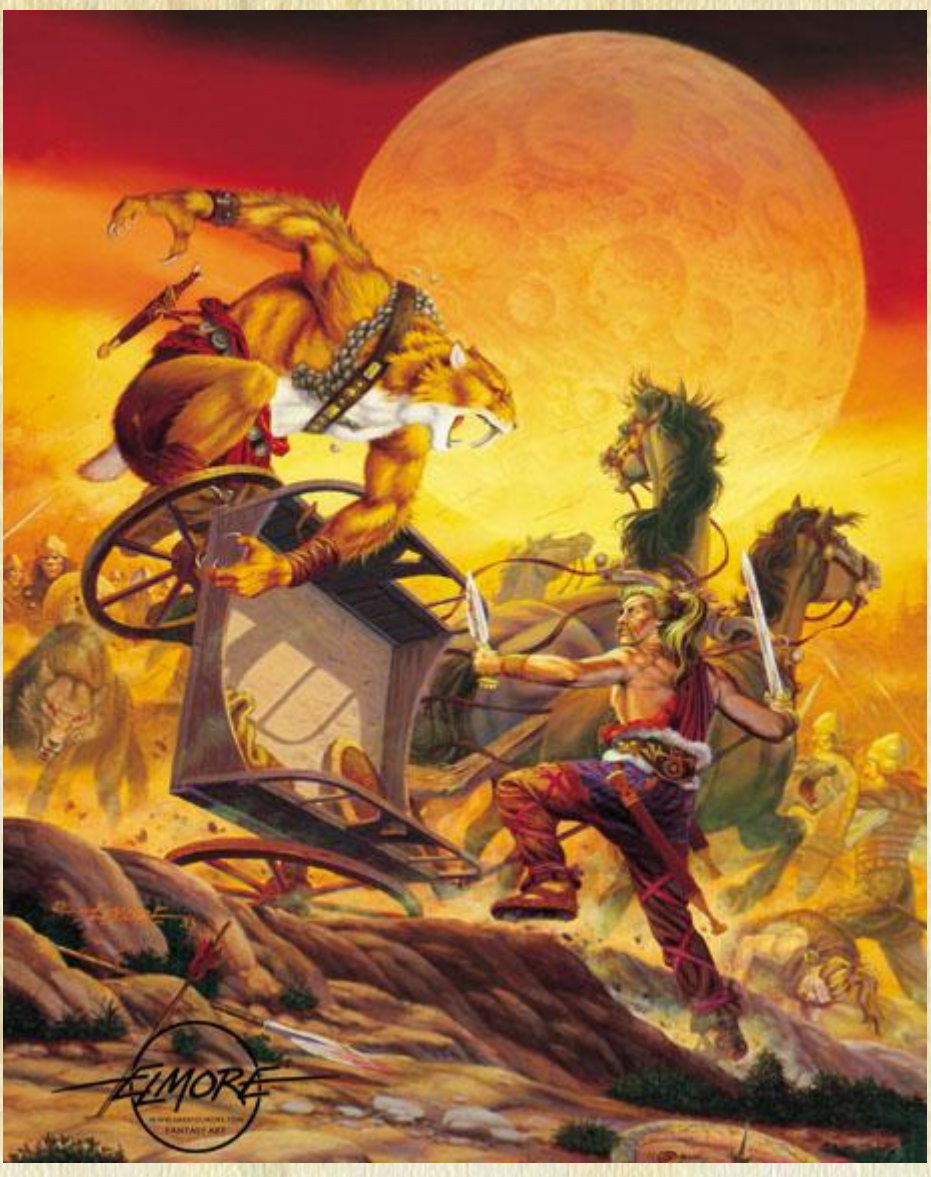
HALBRIESE

Im Gegensatz zu ihren nächsten Verwandten, den Riesen, besitzen Halbriesen eine dem Menschen vergleichbare Intelligenz. Nur mit der Magie hapert es oftmals. Sie besitzen meistens nicht die erforderliche Geduld und Disziplin, um sich mit magischen Formeln herumzuschlagen. Halbriesenpaare bevorzugen lebenslange Einehen, und das nächste Paar ist erst Hunderte von Kilometern entfernt anzutreffen, da sie ein enorm großes Jagdgebiet in Anspruch nehmen.

KENSAI

Kensai sind aufrecht gehende katzenartige Wesen mit blitzartigen Reflexen, einem extrem guten Gehör und noch besseren Augen. Kensai sind bekannt für ihre Loyalität. Ihre Gesellschaft besteht aus Clans und die Clanzugehörigkeit ist für jeden Kensai ein wichtiges Merkmal. Für sie ist der Clan ein erweitertes Ich und sie verlassen sich auf ihre Mitglieder wie auf ihren rechten Arm. Clanmitglieder betrachten andere Clans als gleichwertige Individuen. Im Gegensatz zu anderen Clanstrukturen sind bei den Kensai die Clans nicht diversifiziert. Verschiedene größere Aufgaben werden mit Personen aus möglichst vielen Clans zusammen gelöst, um das gesamte Potential zu nutzen. Kensai leben in lebenslangen Einehen. Ein Paar hat üblicherweise zwei oder drei brre`l (Wurf) mit bis zu vier Kindern. Kinder aus demselben brre`l, sogenannte brell`mar, werden normalerweise in ihrer Ausbildung und Schulung getrennt, um eine zu starke Abhängigkeit zu vermeiden. Jedes Clanmitglied ist mitverantwortlich für die Aufzucht, und die Kensai behandeln Männer und Frauen als gleichwertig. In jedem Clan existieren sogenannte Agra`nn (König oder Vorsitzender). Sie werden für drei Jahre gewählt und geben ihr Amt danach ab. Zurückgetretene Agra`nn bleiben danach hochangesehene Mitglieder ihres Clans und residieren danach zeitweise in der L´lura, eine Kombination aus Palast und Bibliothek, in der jeder Kensai Rat suchen kann.

Sie besitzen weder Priester, noch praktizieren sie Magie, aber eine Horde Kensai-Krieger ist selbst für niedere Chaoswesen ein Grund, einen Moment lang nachzudenken. Uneinig ist man sich bisher nur, wenn es um die Frage geht, ob ein Kensai mit oder ohne Waffen gefährlicher ist. Den Opfern ist dies aber meist egal. Manche Leute meinen, es wäre sogar besser, daß die Kensai keine weiteren Künste studieren, denn einen Kensai-Magier würden wohl selbst die Chaoswesen nicht mehr lustig finden. Die Kultur dieses Volkes ist geprägt von Legenden über berühmte Kämpfer, die häufig unzählige, scheinbar unlösbare Aufgaben, gelöst haben. Es gibt in der Sprache der Kensai 234 Worte für Kampf



(z.B. Vràun = waffenloser Kampf Mann gegen Mann), 180 verschiedene Worte und Unterteilungen für Mut (z.B. rot – kwa = jemand der Mut auf einer Jagd zeigt) sowie 244 verschiedene Worte für Jagd (kwa-netju = die Jagd eines Kriegers nach einer Beute die extrem gefährlich ist). Dies allein macht die Ausrichtung dieser Spezies deutlich. Im Gonshin (Lehre vom Kampf) sind die Zeremonien stark entwickelt. Ein Teil dieser Rituale zur Stärkung des Körpers, der Stimme und des Geistes ist die Vokalmusik Shomyo. Durch rituelle Gesten, Gesänge und durch Meditation treten die Kensai in einen Zustand der Harmonie von Körper und Geist.

Auswirkungen im Spiel:

Der Wechsel in eine magiebegabten Laufbahn kostet den Kensai das doppelte der angegebenen EP Kosten.

Boni:

1. Endorphin Überschuß

Aufgrund ihrer Hormone müssen Kensai keine Rettungswürfe bei schweren Treffern würfeln. Sie sind fast schmerzunempfindlich. Selbst schwer verwundet kämpfen sie ohne Einschränkungen.

2. Tastsinn der Pfoten

Aufgrund ihrer extremen Wahrnehmungsfähigkeit können sie beispielsweise Erdbeben schon Tage vorher wahrnehmen. Sie können auch einen Trupp Reiter aus großer Entfernung spüren. Ihre Sinnesschärfe beträgt automatisch 70%.

3. Hoher Frequenzbereich

Kensai hören extrem gut. Alle Proben auf Sinnesschärfe die mit Lauschen, Hören etc. zu tun haben sind um 30% erleichtert.

4. Klauen

Kensai können automatisch Allkampf auf 50%. Ihre Klauen richten W10+2 Trefferpunkte an.

KLORTHAK

Klorthak sind aufrecht gehende Humanoide mit vier Armen. Sie besitzen eine kupferfarbene Haut. Ein großer Teil von ihnen verdingt sich als Söldner oder Krieger in ganz Erdec. Ihre Städte gelten als uneinnehmbar, da sie oftmals wissen über Artefakte der Alten besitzen. Am bekanntesten sind ihre Sonnenkanonen. Aufgrund dieser besonderen Fähigkeiten sind Klorthak nicht als Spielerrasse zugelassen, können aber als NPC auftauchen.

MARJAG

Bis heute ist immer noch ungeklärt, ob dieses Volk schon vorher eine hohe Zivilisation entwickelt hatte, oder ob Nayal sie mit diesem Wissen nach Erdec gesandt hat. Bereits sehr früh begannen die Astronomen der Marjag die Zusammenhänge der Konstellation von Bruder und Schwester zu erkennen, und ihre Prophezeiungen sind überall auf Erdec begehrte Informationen. Viele berühmte Magier und Philosophen stammen aus diesem Volk und das höchste Ansehen genießen die Ratsmitglieder der Marjag. Der größte Teil ihres Heeres besteht aus Kampfmagiern, und einige von ihnen verdingen sich als Söldner in fremden Armeen. Aufgrund der hohen Perfektion und ihrer schnellen Auffassungsgabe in magischen Dingen, sind sie bei den Chaoswesen nicht sehr beliebt. Sollte sich dennoch eins in die Heimat der Marjag verirrt haben, wird es häufig danach als Studienobjekt genutzt, denn die Mediziner dieses Volkes sind auch berühmte Anatomen.

Vorkommen:
Die Marjag stammen aus dem nördlichen Teil Erdecs, der ungefähr die Mitte des Kontinents bildet. Marjag reisen häufig alleine und schließen sich in der Regel einer Gruppe nur an, wenn es ihren eigenen Zielen nützt.
Lebensspanne: Marjag werden zwischen 600 und 1200 Jahre alt.

Mentalität:
Sie wissen, daß sie geborene Magiekünstler sind, und die meisten Völker behandeln einen Marjag mit großem Respekt. Sie sind aber keineswegs arrogante oder überhebliche Wesen, denn ihre philosophische Tradition hat sie Genügsamkeit und Bescheidenheit gelehrt.
Kultur:
In der Zeit ohne Erkenntnis hatten die Marjag keinen Götterglauben oder einen Priesterkult, da sie genau wußten, woher ihre Kräfte kamen. Aufgrund der teilweise heftigen

Kämpfe mit fanatischen Kultisten anderer Völker sind Marjag manchen Rassen gegenüber anfangs etwas mißtrauisch. Ihre Kultur kennt keine Feiertage, aber es existieren Gedenktage, an denen der größten Marjagphilosophen gedacht wird. Marjag bevorzugen rohes Fleisch, welches oftmals in exotische Soßen getunkt wird.

Auswirkungen im Spiel:

Marjag dürfen keine Priester werden und glauben an keine Götter. Ihnen stehen aber die Priesterzauber zur Verfügung sobald sie Erzmagier geworden sind (mit EP erwerben wie einen Magierzauber, siehe Kosten für Sprüche im Magieteil).

Boni:

Magie:

Leichtere Zauberproben:

Ein Marjag erhält einen Bonus auf seine Magiebegabung Probe für Zauber von 30.

Ein Marjag kann ab der ersten fortgeschrittenen Laufbahn einen Marjagspruch lernen.

MENSCHEN

Erscheinen auf Erdec: 1214
Beschreibung:
Die Menschen beginnen erst im zweiten Zeitalter erheblichen Einfluß auf die Welt auszuüben. Die nachhaltigsten Auswirkungen waren die Gründung der Magnakai-Philosophie und die Religionskriege.
Im Jahre 8950 beginnt das zweite Zeitalter. Die Chronisten hatten hier eine künstliche Einteilung gesetzt, da in diesem Jahr mehrere wichtige Ereignisse stattfanden. Als wichtigster Einschnitt gilt die erste Ordensburg der Magnakai. Ihre Geschichte beginnt schon im ersten Zeitalter, aber erst in diesem Jahr trafen sich die Meister um eine gemeinsame Ansiedlung zu schaffen. Der Beginn des Kai Ordens liegt der Legende nach im Jahre 6589. In diesem Jahr wurde Valemat aus dem Geschlecht der Menschen geboren, der später der Erleuchtete genannt wurde. Mit sechzehn Jahren ging er in eine Kriegerakademie die er mit 21 Jahren verließ um sich magischen Studien zu widmen. Seine Reisen führten ihn auch zu Lómyrion, der das enorme geistige Potential in Valemat entdeckte. Durch diese Begegnung wurde er der erste menschliche Psimeister. Nachdem er den Weg des Kampfes, der Magie und der Psi Künste gemeistert hatte, entschloß sich Valemat in den Bergen von Mana-Kaium ein Leben in der Meditation zu führen. Er saß vier Jahre in einer Höhle und betrachtete die Berge, bis im Jahre 6654 eine Gruppe von Elfen und Gnomen an seiner Höhle vorbeikam. Durch einen tobenden Schneesturm hatten sie sich verirrt und suchten in der Höhle des Eremiten Zuflucht. Als sie seine tiefe Weisheit erahnten blieben sie einen Monat um von ihm zu lernen und schrieben seine Worte nieder. In der Sprache der Elfen hießen diese Berge Magnakai und so kam es, daß die Schriften des Weisen vom Berge Magnakai entstanden. Nach ihrer Rückkehr verbreiteten sich die Schriften sehr schnell und wenige Jahre nach ihrer Entstehung pilgerten die ersten zu den Bergen von Mana-Kaium. Valemat entschloß sich wieder in die Ebenen zurückzukehren und sein Wissen weiterzugeben. Er begann eine Wanderschaft die erst mit seinem Tode im Jahre 6693 endete. Seine Anhänger nannten sich nun Magnakai, nach dem elfischen Namen der Berge. Im Laufe der Jahrhunderte begannen verschiedene Strömungen zu entstehen und verschiedene Stile verwässerten die Lehre Valemats. Auf dem großen Konvent von Lermwon im Jahre 8000 trafen sich die Meister der verschieden Schulen um die Lehren wieder zu vereinen. Man versuchte mit Magie und Psi die ursprünglichen Schriften wiederzufinden, blieb aber erfolglos. Fünf Jahre später löste sich der Konvent wieder auf, ohne sein Ziel erreicht zu haben. Erst im Jahre 8716 kam es zu einem erneuten Treffen. Die Stadt Glantri war der Ort der Zusammenkunft. Auf diesem Konvent einigten sich die Meister auf eine gemeinsame Philosophie und gründeten den Orden der Magnakai. Die Einigung kam nur zustande, weil Lómyrion an der Versammlung teilnahm und den Anwesenden von seinen Treffen mit Valemat berichtete. Im selben Jahr, als die Ordensburg fertig errichtet war, kamen Thri-Kreen, Shioka, Marjag, Shamki, Tlesh, Kensai und Klorthak auf den Planeten.
Im Jahre 12434 machte sich ein junger Prinz der Menschen auf den Weg zu einem der bekanntesten Marjagphilosophen. Das Königreich seines Vaters war zunehmend unter den Einfluß der Joletepriester geraten und er wollte seine Herrschaft durch die Unabhängigkeit von einem Glauben krönen. Prinz Valem erreichte im Bruder 12437 schließlich den Philosophen Wu-Kar der eine Magierakademie gegründet hatte. Die Marjag nahmen den Menschen auf und er erlernte die Macht der Essenz. Doch nicht nur die Magie gaben sie ihm mit, auch die Philosophischen Gedankengebäude der Marjag wurden Teil seines Erbes. So geschah es, daß der Prinz im Jahre 12458 nach Hause zurückkehrte und im Jahr darauf den Thron seines Vaters erbte. Als er 12461 in einem Dekret die Enteignung der Klöster und Kirchen befahl kam es zu Aufständen und die Priester stellten ein Heer gegen ihren König. Die Heere trafen in der Nähe des kleinen Dörfchens Wetas aufeinander und die Schlacht dauerte zwei Tage. Die Truppen der Priesterallianz wurden

vernichtend geschlagen und die Köpfe des Aufstandes wurden öffentlich hingerichtet und dem Volk zur Mahnung auf dem Marktplatz zur Schau gestellt. Als der erwartete Fluch der Götter ausblieb begannen auch benachbarte Reiche ihre Kirchen zu plündern und zu enteignen. Wie ein Flächenbrand tobten nun Religionskriege über die Lande und vernichteten zahlreiche Leben und Kulturschätze. Im Tarot 12500 waren die Auswirkungen in ganz Erdec zu spüren. Auf Initiative der Shamki und der Marjag versammelte sich ein Philosophen-Konvent in Glantri unter dem Schutz der Magnakai. 12516 schließlich entstand aus den jährlichen Versammlungen der hohe Rat.

THANGRAD

Erhabene Meisterin, warum nennt man die Thangrad „den Wind der Steppe“ ?
Nun, Mothrane, das ist eine Frage die sich nicht in einem Satz beantworten läßt. Vor langer Zeit waren sie ein Volk von Bauern und Hirten. Doch während des dunklen Zeitalters waren viele ihrer Städte und Siedlungen von den Umwälzungen betroffen. Sehr bald merkten sie, daß sie sich nicht alleine gegen die Horden der Finsternis zur Wehr setzen konnten. Sie suchten Verbündete unter ihren alten Freunden, doch sie wurden bitter enttäuscht und im Stich gelassen. Die Thangrad gaben daraufhin ihre Städte und Siedlungen auf um als Nomaden mit ihren Tieren vor dem Chaos zu Flüchten. Schließlich kamen sie an die Grenzen zu Irmorand. Der König verweigerte den Flüchtlingen die Durchreise und forderte sie auf sein Reich umgehend zu verlassen. Der Eranil (Thangrad für Anführer oder Sippenältester) beschloß daher sich dem Feind zu stellen. Er suchte die besten seiner Kämpfer aus und gab ihnen die verbliebenen Pferde um auf ihnen in die Schlacht zu Reiten. Mit dem Mut der Verzweiflung ritten die tapferen Männer in die Schlacht. Am Morgen des 15. Schlo trafen die Horden der Finsternis und die tapferen Thangrad aufeinander. Viele Stunden tobte die Schlacht und Mann und Roß ließen ihren Blutzoll auf dem Feld der Ehre. Doch dann, als die Sonne ihren höchsten Stadt erreichte, erschienen auf den Hügeln stolze Verwandte der prächtigen Rösser. Pegasi und Einhörner versammelten sich im Himmel und auf der Erde. Und siehe, angstvoll wichen die Kreaturen des Fürsten der Dunkelheit zurück. Wie eine mächtige Flutwelle stürmten die Lichtgestalten gegen die Mauer des Feindes. Gesegnet mit der Macht der großen Alten hielten sie furchtbare Ernte unter den Chaoswesen. Gegen Abend, als die Sonne den Himmel blutrot färbte, lagen die gefallenen zu tausenden auf den Feldern. Die Thangrad und ihre Verbündeten hatten den Sieg davongetragen. Von jenem Tage an verehrten sie ihre Pferde, Roß und Reiter wurden eins. Noch heute sagt man: „Nicht einmal das Chaos kann einen Thangrad und sein Pferd aufhalten“.
Gespräch zwischen Mothrane und seiner Lehrerin Kerirane.

Vorzüge:
Zugriff auf den Weg des Reiters. Zugriff auf die Talente Reiten und Drachenreiten als spezialisierte Talente. Bei dem Erwerb der speziellen Fähigkeit „Vertrauten gewinnen“ kann der Spieler zwischen einem Einhorn und einem Pegasus wählen. Der Reiten-Wert beträgt automatisch 60%, kann aber bei der Erschaffung nicht weiter gesteigert werden (außer durch ein Megabonustabellenereignis).

Einschränkungen:
Ein Thangrad erhält 6 Werdegangspunkte. Seine größte Fürsorge gilt immer seinem Reittier. Da sein Volk von den anderen Rassen im Stich gelassen wurde, vertraut er selten einer anderen Kreatur. Bei Kämpfen erhält der Charakter einen Abzug von 5 auf jede AT/PA wenn er nicht auf einem Reittier sitzt.

HESTIR

Und die See wird allen Frieden geben....
Hestir Sprichwort
Kalt und Eisig weht der Seewind an die Küsten von Lonthor. Karg ist die Landschaft und der Boden nur schwer zu bestellen. So sind die Hestir, wortkarg, kalt zu fremden und rauhe Naturen. Früh schon verließen sie ihre Gestade und entwickelten die Seefahrt zur Perfektion. Im Lauf der Jahrhunderte entwickelten die Hestir unzählige Bootstypen, wurden Händler und Forscher, Entdecker und wagemutige Pioniere.

Vorzüge: (unabhängig von Laufbahn oder Klasse):
Die Talente Astronomie / Astrologie, Boote fahren, Orientierung, Karten Zeichnen und Schwimmen sind spezialisierte Talente. In Hafenstädten erhält der Charakter einen Bonus auf Gassenwissen von 10%.

Einschränkungen:
Der Charakter muß in der Basislaufbahn Seefahrer beginnen. Er kann nach 3000

investierten EP in eine beliebige Basislaufbahn für 1000 EP wechseln.

Massorjha

Die dampfenden Dschungel und Hochebenen des südlichen Teils von Erdec sind die Heimat dieses Volkes. Früh schon entwickelte sich eine Hochkultur in den fruchtbaren Ebenen, und die Könige der Massorjha begannen bereits im ersten Zeitalter mit der Unterwerfung der benachbarten Stämme. Sie ließen monumentale Tempel und Prozessionsstrassen im Dschungel errichten, entdeckten die Schrift und perfektionierten den Ackerbau. Zahlreiche exotische Früchte und Pflanzen verdankt die Welt den zahlreichen Dschungelstämmen. Tomaten, Avocados, Ananas, Amarant, Chilipfeffer, Kakaobohnen und die Agave (und die aus ihr gewonnen Alkoholika) sind heutzutage begehrte Luxusgüter in den Städten und Reichen des nördlichen Teils.
9880 besiegte man die Meleri und erlernte von ihnen die Kunst Baumwolle herzustellen. Die Könige des antiken Massorjha galten als Magier und Schamanen die den Kontakt zu den Göttern herstellten, für Fruchtbarkeit sorgten und Kontakt zu Ahnen herstellten. Über 3000 Jahre konnten die Herrscherdynastien ihre Macht erhalten, bis sie ebenfalls von der großen Umwälzung hinweggerafft wurden. Noch heute staunen die Gelehrten über die Errungenschaften des alten Volkes, und ihre Ruinen sind begehrte Reiseziele für Abenteuergruppen und allerlei zwielichtiges Gesindel.
Die Nachfahren dieser Blütezeit sind immer noch stolz auf ihre Vergangenheit und nicht wenige träumen von einem erneuten aufblühen ihres Volkes und einem Großreich wie im ersten Zeitalter.

Vorzüge:
Geschichtswissen und Wildnisleben (Dschungel) sind spezialisierte Talente. Massorjha bevorzugen die Laufbahnen Jäger, Druide und Waldläufer. Wenn ein Charakter dieses Volkes in eine dieser Laufbahnen wechselt (oder beginnt) erhält er einen Bonus von 10 auf die Talente Wildnisleben, Fährtensuche, Orientierung, Pflanzenkunde und Tierkunde. Er verliert diesen Vorzug wenn er in eine andere Laufbahn wechselt.

Einschränkungen:
Massorjha sind nationalistisch und extrem Stolz. Andere Völker und Kulturen reagieren deshalb anfangs sehr reserviert bis ablehnend.

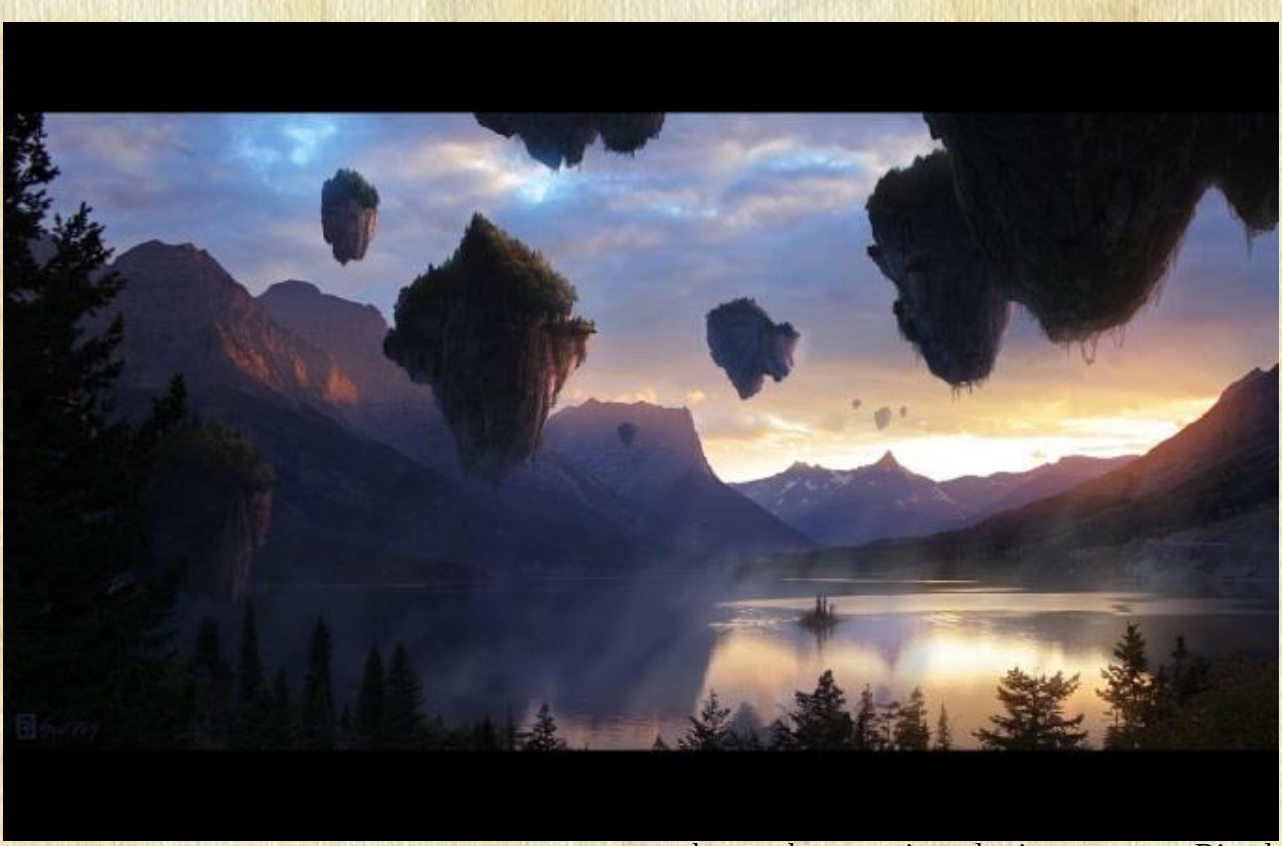
SHAMKI

Shamki sind Echsenwesen mit zwei Beinen, einem langen Schwanz und Händen. Wie bei den Menschen auch ist bei ihnen der Daumen entwickelt. Ihre Kultur ist rein pazifistisch ausgelegt. Shamki haben keine Staatsgebiete entwickelt, sind aber bedeutende Philosophen geworden. Sie ziehen nach Erreichen der Geschlechtsreife alleine durch die Welt, auf der Suche nach Wahrheit und Wissen. Shamki gehen nur kurzfristige Bindungen ein, wobei der weibliche Part das Kind alleine großzieht. Familienbindungen kennen sie nicht. Die Bewohner Erdecs respektieren diese Wesen als weise und friedliche Wesen. Auch Chaoswesen töten keinen Shamki. Gefürchtet werden sie eigentlich nur für ihre Diskussionen über alle philosophischen Themen. Wann immer sich einem Shamki die Möglichkeit bietet, wird er ein Gespräch über den Sinn des Lebens beginnen. Wann immer sie Gewalt beobachten, werden sie versuchen die Kontrahenten zu beschwichtigen. Oftmals werden sie als neutrale Vermittler oder Botschafter eingesetzt. Wann immer sich zwei oder mehr Shamki treffen, bleiben sie für einige Zeit zusammen um ihr Wissen und ihre Philosophie auszutauschen. Die meisten von ihnen sind weit gereist, und haben ein enormes Wissen angesammelt. Damit ihre Erkenntnisse nicht verlorengehen, begibt sich jeder Shamki vor seinem Tod auf die Reise nach Glantri um der Bibliothek ihr Wissen zu vermachen. Nach ihrem Tod werden sie vom hohen Rat feierlich bestattet.

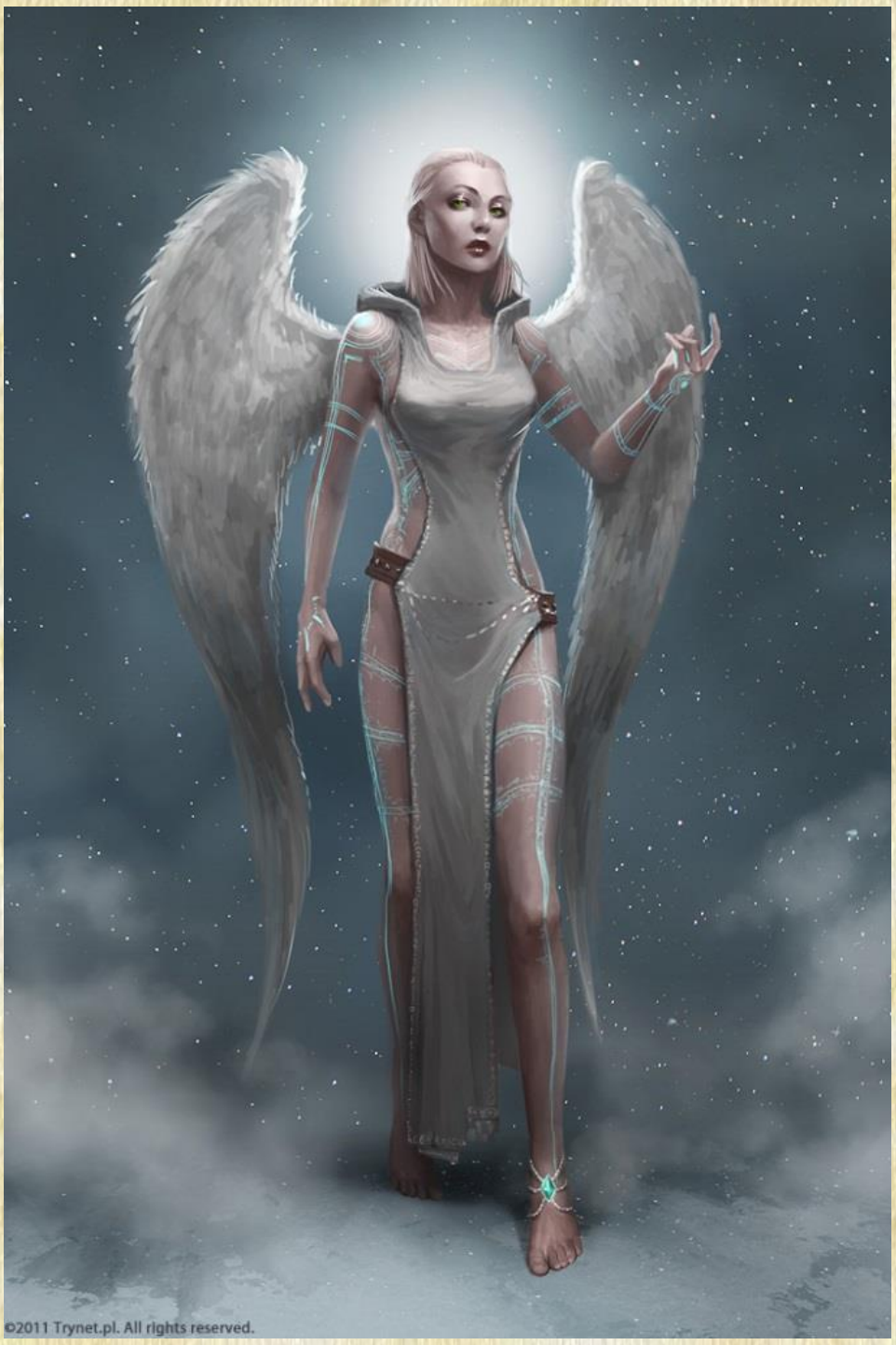
Der Shamki im Spiel: Dieses Volk kann keine Laufbahn einschlagen die zur Klasse der Kämpfer gehört. Sie erlernen keine Waffenfertigkeiten und kämpfen auch nicht zur Selbstverteidigung. Jeder Shamki besitzt automatisch die Talente Rhetorik, Selbstbeherrschung, Sprachen kennen, Meditation, Geschichtswissen, Astronomie, alte Sprachen und Bibliotheken benutzen als spezialisierte Talente, unabhängig von ihrer Klasse oder Laufbahn. Wenn ein Shamki eine Magierlaufbahn einschlägt darf er keine Zauber wählen die Schaden anrichten oder passiv den Kämpfer stärken (wie z.B. Segen).

TLESH

Dieses Volk liebt seit seiner Ankunft die Abgeschiedenheit der Bergregionen. Die meisten von ihnen leben auf fliegenden Inseln, die über die Meere und Kontinente schweben. Ob dies auf ihrer Heimatwelt schon so war, oder nur das Lichttrauma ist, wissen nur die Tlesh selbst. Sie scheinen jedoch Wesen mit einem starken Ehrgefühl zu sein und man munkelt, sie hätten Kontakt mit den Magnakai. Aus Erfahrung weiß man jedenfalls, daß die Chaoswesen die Tlesh nicht sonderlich leiden können. Manchmal berichten Reisende, die überfallen oder angegriffen werden, von dem Eingreifen einer Gruppe Tlesh Krieger, was auf der Seite der nicht flugfähigen Chaoswesen dann regelmäßig für schlechte Stimmung sorgt. Teilweise kommt es vor, daß ein angehöriger dieses Volkes eilige Nachrichten des Hohen Rates überbringt, die nicht auf magischem Weg weitergereicht werden können. Von Geburt an lernt jeder Tlesh die Regeln der Shk-Te Arar (Die Schranke ohne Tor), eine kriegerische Philosophie die auf dem Gedanken beruht, daß jedes Lebewesen gleichwertig ist. Tlesh sind konservativ und diszipliniert. Sie sind zwar angriffslustig, aber nicht unnötig brutal oder grausam. Sie glauben, daß alles im Universum einer Ordnung unterliegt, und daß jedes Ding darin einen festen Platz besitzt. Ihre Gesellschaft ist geprägt durch einen fundamentalen Kampf in der Vergangenheit. Sie spalteten sich in zwei Lager, als die Philosophen über die Existenz der Götter stritten. Eine Gruppe nannte sich „Transzendentalisten“ und die andere „Pantheisten“. Die Stadtstaaten begannen sich untereinander zu bekriegen, und nur durch Bündnisse mit anderen Völkern gewannen die Transzendentalisten die Oberhand. Nachdem die Tlesh die Ordnung wieder hergestellt hatten, begann eines der interessanten Rituale dieses Volkes. Die Philosophen erfanden das „Makel Re Talver“ (Zeit des Lernens). Jeder Tlesh, der das dreizehnte Lebensjahr erreicht, geht fünf Jahre auf Wanderschaft. Während dieser Zeit wird er von der Gemeinschaft versorgt, und erhält von jedem Tlesh Unterkunft und Unterweisung. Nach dieser Zeit wird der junge Tlesh als vollwertiges Mitglied in die Gemeinschaft integriert.



Auswirkungen im Spiel:
Alle Tlesh besitzen Flügel und das Talent Fliegen automatisch auf 60%. Zusätzlich besitzen sie die Fähigkeiten Falkenaugen und Richtungssinn.



QUINKI

Das Volk der Quinki ist genaugenommen durch einen Unfall entstanden. Als im Jahre 17430 eine Abordnung der Magnakai eine Chaosburg erstürmte, vernichteten sie ein Dimensionstor. Dabei wurden enorme Energien frei und erreichten eine kleine Stadt in der Umgebung. Die Bevölkerung, die im Gegensatz zu den Magnakai nicht geschützt war, transmutierte daraufhin zu ihrer heutigen Form. Das einzige, was die Kai-Lords für diese Menschen noch tun konnten, war ihre Seelen zu retten und ihren Geist vor dem Wahnsinn zu schützen. Ein Angehöriger dieses Volkes, genießt immer und überall den Schutz der Magnakai (mit Ausnahme der chaotisch gesinnten Quinki).

Sie entstanden als Wesen magischer Natur und die Auswirkungen prägen Verhalten und das Äußere seit Generationen. Die freiwerdende Essenz veränderte durch ihre Reststrahlung die Lebewesen im Laufe der Jahrhunderte. Durch diese Metamorphose sind auch die besonderen Eigenschaften ihrer Rasse zu erklären. Da die eingesetzten Zauber und Fähigkeiten sowohl Ordnung als auch Chaos beinhalteten sind sie eine einmalige Mischung. Ihre äußere Gestalt ist von sehr kleinem Wuchs (zwischen 40 cm und 1 m). Die Weibchen besitzen schillernde Flügel (ähnlich einer Libelle), während die Männchen lederartige Flügel von dunkler Farbe besitzen. Durch die chaotische Essenz wurden die Quinki jedoch einem besonderen Zyklus ausgesetzt. Zu Beginn ihres Lebens sind alle Neugeborenen männlichen Geschlechts, in der Mitte ihres Lebens wechseln sie das Geschlecht und werden weiblich, um am Ende ihres Lebens beide Geschlechtsmerkmale zu besitzen (ein Quinki in seinem dritten Lebensabschnitt kann Kinder gleichzeitig Zeugen und Gebären). Die männliche Phase dauert etwa 200 Jahre, gefolgt von einer 200 Jahre dauernden weiblichen Phase. Die anschließende zweigeschlechtliche Phase dauert dann etwa vierhundert Jahre. Verwirrend für Freunde und Bekannte sind die Änderungen des Namens und des Verhaltens. Mit jedem neuen Lebensabschnitt gibt sich ein Quinki einen neuen Namen und eine neue Identität. Im Laufe seines Lebens wird ein Quinki also Vater und Mutter.
Ihrer Entstehung durch eine Essenzmutation verdanken sie folgende Fähigkeiten:

1) kann Essenz sehen
   Ein Quinki erhält das Megabonustabellen-Ereignis als übernatürliche Fähigkeit.
2) Spontane Matrix Mutation
   Durch ihre eigene mutierte Essenzmatrix werden auch die Matrizen von Sprüchen verändert. Jeder Zauberspruch den ein Quinki persönlich spricht (d.h. nicht von magischen Gegenständen wie zum Beispiel Spruchrollen) mutiert automatisch. Nach jedem Spruch muß der SC einen W100 würfeln. Bei einem Ergebnis von 50 oder weniger hat der Spruch die Hälfte der angegebenen Wirkung, bei einem Ergebnis von 51 oder mehr hat er die doppelte Wirkung. Dieser Wurf wird nach allen Modifikationen eines Zaubers berechnet (also nach einer spontanen Veränderung durch den Charakter). Sollte bei dem Wurf zum Feststellen der Mutation eine 100 fallen tritt außerdem eines der folgenden Ereignisse ein:
   W20:
   1) Dem Empfänger der Zaubers wachsen für die Spruchdauer Hasenohren
   2) Auf der Zauberpatzertabelle würfeln
   3) Alle Kampfhandlungen werden für 3 KR unterbrochen
   4) Die Umgebungstemperatur kühlt im Umkreis von 20 m um den Magier um 30 Grad Celsius ab. Alle Lebewesen in der Zone müssen einen Widerstandswurf gegen Konstitution erschwert um 30 ablegen. Sollte dieser mißlingen verliert das Opfer 20 Ausdauerpunkte.
   5) Für die nächsten 5 KR ist die Anwendung jeder Magie im

Umkreis von 30 m um den Magier um 10 erschwert.
6) Der Empfänger des Zaubers erhält für 20 KR eine antimagische Aura mit 30%.
7) Alle Lebewesen im Umkreis von 30m um den Magier erhalten permanent 6 LP hinzu.
8) Alle Lebewesen im Umkreis von 30m um den Magier erhalten permanent 6 Essenz hinzu.
9) Alle Lebewesen im Umkreis von 30m um den Magier verlieren permanent 6 Punkte Konstitution.
10) Alle Lebewesen im Umkreis von 30m um den Magier verlieren permanent 6 Punkte Aussehen.
11) Der SL bestimmt statt der gewünschten Wirkung einen beliebigen Zauber seiner Wahl der statt dessen eintritt.
12) Das Ziel des Spruches erhält einen Wurf auf der Bonustabelle.
13) Das Ziel des Spruches kann für einen Tag alle Sprachen sprechen und verstehen (aber nicht schreiben oder lesen).
14) Der Quinki muß für den Zauber keine Essenz aufwenden.
15) Der Quinki muß die doppelten Essenzkosten zahlen. Sollte er diese Kosten nicht aufbringen können tritt die Wirkung des Zaubers nicht ein.
16) Das Ziel des Zaubers wechselt dauerhaft das Geschlecht.
17) Der Empfänger des Zaubers erhält permanent +2 auf seine Magieresistenz.
18) Das Ziel des Zaubers erhält dauerhaft einen Karmapunkt.
19) Der Zauber heilt zusätzlich zu seiner normalen Wirkung im Umkreis von 30 m um den Magier 30 LP.
20) Der Quinki würfelt auf der Bonustabelle.

3) Astrales sehen
Ein Quinki kann dreimal am Tag für eine SR in den Astralraum sehen. Er muß keine Magiebegabung Probe ablegen und kein magiebegabter sein. Der Wechsel der Sinne beansprucht eine KR um in den Astralraum zu blicken und eine KR um wieder auf die normalen Sinne umzuschalten.
4) Das Talent Fliegen mit 60%. Ihre Fluggeschwindigkeit beträgt 10 m/s.

Sie dürfen aufgrund ihrer zierlichen Gestalt maximal 20 Kg tragen und keine Plattenrüstungen verwenden.

ZENTAUREN

Zentauren sind Wesen mit einem Pferdekörper und einem menschlichen Oberkörper. Ihre Kultur ist hauptsächlich durch ein Stammessystem geprägt, da sie häufig nomadenhaft die großen Steppen durchwandern. Verschiedene Stämme bestehen teilweise aus Vegetariern und Fleischfressern. Nur wenige Zentaurenstämme besitzen Landwirtschaft oder Städtebau. Bei den Laufbahnen sind ihnen keine Beschränkungen auferlegt. Eine Besonderheit sind die fliegenden Zentauren. Sie besitzen an ihrem Pferdekörper enorme Flügel, die ihnen erlauben zu fliegen. Man vermutet, daß diese Zentaurenart unbewußt auch magische Kräfte einsetzt, um fliegen zu können. Magier haben festgestellt, daß fliegende Zentauer ein erhöhtes Essenzpotenzial besitzen, welches sie aber nicht bewußt zum Zaubern einsetzen können. Es scheint eine Art Potential zu sein, welches automatisch zum Fliegen benutzt wird. Aufgrund ihres Körperbaus sind sie schneller als normale Humanoide Lebensformen. Sie benutzen nicht die Formel für rennen und laufen, sondern die untenstehende Tabelle. Für fliegende Zentauren gilt die gleiche Regel

wie für Tlesh. Sie besitzen automatisch das Talent Fliegen auf 60% und unterliegen im Kampf den gleichen Einschränkungen. Befreundete Charaktere können auf einem Zentauer auch reiten, sofern dieser damit einverstanden ist. Der größte Nachteil für einen Zentauer besteht im Rollenspiel darin, daß er sehr groß ist, und somit nur bedingt agieren kann. Sollte die Gruppe beispielsweise in ein Verließ eindringen, einen Berg erklimmen, eine Burgmauer erklettern oder mit Treppen konfrontiert sein, wird der Zentauer eher hinderlich sein. Der Spielleiter sollte dem Zentauer in diesem Fall ein magisches Artefakt bei der Erschaffung nahe legen. Für einen oder mehrere Werdegangspunkte könnte der Spieler ein Artefakt wählen, welches seinem Zentaur ermöglicht, sich in eine andere Form zu verwandeln. Dies sollte zeitlich begrenzt sein oder entsprechend teuer (Bsp: ein Werdegangspunkt, für 10 min. zweimal am Tag, zwei Werdegangspunkte, für 1h viermal am Tag, drei Werdegangspunkte, unbegrenzte Dauer, beliebig oft).

Tabelle 2 Zentaurenarten

	Jägerzentauren	Durchschnittszentaur	Arbeitszentaur
Größe : (Rücken)	1,60 m	1,70m	1,50m – 1,90m
Gewicht :	350 kg – 450 kg	500 kg – 700 kg	700 kg – 1200 kg
Tragkraft (dauerhaft)	60 kg	110 kg	200 kg
Tragkraft (kurzfristig)	120 kg	220 kg	400 kg
Geschwindigkeit (Gallop) (max 5 km)	>70 Kmh	> 55 kmh	> 40 kmh
Geschwindigkeit (Trab) (max 30 km)	>30 Kmh	> 25 kmh	> 20 kmh
Geschwindigkeit (Gehen)	>10 Kmh	> 8 kmh	> 5 kmh

Zwerge

Erscheinen auf Erdec: 1214
Beschreibung:
Der durchschnittliche Zwerg ist zwischen 80 cm und 1,5 m groß und neigt zu einem stämmigen Körperbau. Ihre Haar- und Hautfarbe ist so variabel wie die Natur launisch, sie neigen zu starkem Alkoholkonsum und einem ausgeprägten Starrsinn. In urbaner Umgebung neigen sie zum Bewohnen von Kellergeschossen. Berühmt sind die Zwerge vor allem für ihre Handwerkskunst, und zwergische Waren sind begehrte Handelsgüter. Ebenso wie die Menschen sind Zwerge Omnivoren. Aufgrund ihres Dranges, Stollen in Berge zu treiben, sind sie häufig Experten für Metalle und Edelsteine. In Städten zeigen sie eine Neigung zum Isolationismus.

Zwerge bei THORG:
Aufgrund ihrer Kämpfe im ersten und zweiten Zeitalter hassen sie Dunkelelfen. Durch die Verbindung mit dem legendären Waldelfen Sumire leben sie in enger Verbindung mit den anderen Elfenclans. Menschen gegenüber sind sie neutral eingestellt, leben aber oftmals in ihren Großstädten und arbeiten in den Minen mit ihnen zusammen. Halblinge und Zwerge kommen gut miteinander aus, ihre gemeinsame Neigung zu Alkohol und reichlichem Essen schaffen sofort Verbindungen.

Zwerge besitzen Bergbau von Kindesbeinen an. Deshalb muß ein Zwerg für eine Steigerung von Bergbau nur halb soviel EP`s ausgeben.

Der Clan Dagak-Karak

Lange bevor die Zwerge Stollen in die Tiefe trieben lebte dieser Clan in den fruchtbaren Ebenen von Izaran. Still und friedlich waren die Täler, von sattem Grün die Wiesen und sanfter Regen verwöhnte die Natur. Selbst die Winter schienen Gnade mit den Bewohnern der Landschaft zu haben. Reiche Ernten und fruchtbares Vieh brachte stolze Nachkommen

hervor. Eines Tages im Jahre 4589 traf das Chaoswesen Gul-Ul-Bek auf die friedlichen Zwerge. Sofort erkannte er seine Chance Zwietracht und Unfrieden zu stiften. Getarnt als Zwerg betrat er die prächtige Hauptstadt Kharuzal. Mit Hilfe seiner Magie formte er prächtige Handwerkskunst welche die Zwerge sehr schätzten. Kunstvolle Bilder, Statuen, Vasen und Schmuck verließen sein Haus und bald war er ein angesehener und reicher Mann. Schließlich wurde der König auf ihn aufmerksam und ließ nach ihm schicken. Begeistert von der Handwerkskunst des vermeintlichen Zwerges nahm er ihn in seinen Palast auf und ließ ihn an seiner Tafel speisen. Nach einigen Jahren gelang es Gul-Ul-Bek den alten König mit falscher Zunge und durch Magie als Berater zu beeinflussen. Bald begann das Volk zu leiden. Hohe Steuern mußten entrichtet werden und in immer mehr Zwerge begannen auf mysteriöse Weise zu verschwinden. Schließlich begann sogar die Natur diesen Ort zu verfluchen. Mißernten, mutiertes Vieh und härtere Winter machten das Leben immer mühseliger. Nach langen Jahren der Entbehrung begann das Volk zu rebellieren. Aufstände zogen durch das Land, Dörfer brannten und die Soldaten des Königs wurden Opfer der Lynchjustiz. Nach vielen Scharmützeln war der Widerstand nicht mehr zu stoppen. Zu Tausenden zogen die Heere auf die Hauptstadt zu um den König zu stürzen. Doch Gul-Ul-Bek war nicht untätig. Hunderte Zwerge wurden von ihm in grausamen Ritualen geopfert um seinen Artgenossen den Weg nach Erdec zu ermöglichen und viele Zwerginnen hatten ihm Nachwuchs geboren. Als die tapferen Zwerge die Festungsmauern erstürmen wollten waren sie mit einer Armee der Finsternis konfrontiert der sie nichts entgegensetzen konnten. Die Überlebenden des Gemetzels flohen in die Berge und versteckten sich vor den Häschern Gul-Ul-Beks. Um vor den Dämonen in Sicherheit zu sein Gruben sie tiefe Stollen unter die Erde und in die Berge. Sie fanden reichlich Kohle und Erz um Waffen und Rüstungen zu schmieden. Sie begannen nach einigen Jahren Tunnel in Richtung Tal zu bauen, ganze Labyrinthe und unterirdische Städte wuchsen unbeobachtet unter der Erde. Nach drei Jahrhunderten war es soweit. Ein ausgeklügeltes Netz an Stollen und mechanischen Vorrichtungen war bis unter die Burg getrieben worden. Am Morgen des 14 Risch brach der gesamte Burgkomplex ein und begrub Hunderte von Chaoswesen unter sich. Mit riesigen Rampen wurden Katapulte und Geschütze an die Oberfläche gebracht. Die völlig Überraschten Chaoswesen wurden in einem Meer aus Flammen und Geschossen Opfer der zwergischen Rache. So endete die Herrschaft von Gul-Ul-Bek und der 14 Risch wurde der höchste Feiertag dieses Clans.

Vorzüge:

Bergbau und Mechanik sind für Dagak-Karak spezialisierte Talente, unabhängig von der Laufbahn. Bei der Erschaffung besteht eine 30% Chance das der Charakter Artillerist erlernt hat.

Einschränkungen:

Angehörige dieses Zwergenclans sind im wahrsten Sinne des Wortes Untergrundkämpfer. Alle Aktionen und Manöver die fliegend durchgeführt werden haben einen Malus von 15 auf jede Probe.

Der Clan Baranor

Durch die Freundschaft mit Sumire und Lómyrion (siehe Elfen) ist dies der ungewöhnlichste Zwergenclan (sofern man bei Zwergen das Wort gewöhnlich benutzen kann). Das sie die berühmtesten Schmiede sind wird von den anderen Zwergen mit Stolz registriert, doch dieser Clan hat auch die einzigen Zwergemagier hervorgebracht die sogar von den Marjag geachtet werden. Auch heute noch wandern regelmäßig junge Zwerge zu den Elfen und umgekehrt. Ihre Stollen beheimaten die größte zwergische Magierakademie und die angesehenste Schule für das Schmieden von magischen Metallen. Wer auch immer an dieser Schule seinen Abschluß schafft hat für den Rest seines Lebens ausgesorgt. Hier wird auch der berühmte Schmiedehammer Kizur-Sirag und der Amboß Mandaburad (beide aus Nayalium) aufbewahrt. Für alle Zwerge und Schmiede auf der Welt ist dieser Ort eine Art

Wallfahrtsstädte. Mancher zwergische Schmied begibt sich am Ende seines Lebens hierher um diese beiden Artefakte zu sehen bevor er seine Augen für immer schließt.
Vorzüge:
Bei der Erschaffung besteht eine 30% Chance das der Charakter Waffenschmied oder Rüstungsbauer erlernt hat. Alle Proben auf Gegenstände Reparieren haben einen Bonus von 15. Wenn der Charakter als erste Basislaufbahn Magielehrling wählt hat er einen Bonus auf die Essenz von 20 und einen zusätzlichen Zauberspruch (muß aber auf einen Werdegangspunkt verzichten).

Einschränkungen:
Baranor Clanmitglieder können zu Beginn keine Laufbahn aus der Klasse der Anderen wählen. Falls sie später in diese Klasse wechseln wollen kostet das zusätzlich 500 EP.

MISCHFORMEN

Alle Völker sind genetisch kompatibel! Das heißt es gibt gemischte Paare (Halbelfen, Halbzwerge, Halbtlesh, usw.). Auch Marjag und Tlesh (nicht wahr Prinzessin?) oder Kensai und See-Elfen. Kreuzen und paaren Sie wie sie wollen (das ist Fantasie, oder?). Falls Sie zwei der oben aufgeführten Rassen mischen wollen halbieren Sie die Vorzüge der beiden Rassen. Die Werdegangspunkte addieren Sie und teilen ebenfalls durch zwei (gegebenenfalls abrunden). Spezielle Fähigkeiten werden nicht halbiert sondern komplett übernommen.

Die Charaktererschaffung

Vielleicht ist es das Verhalten
der Anderen was uns zu dem
macht was wir sind.
-Skivaheri

Einleitung

In diesem Rollenspiel werden freie Charaktere und Archetypen verwendet.
Es existieren theoretisch unendlich viele Archetypen und jeder Spieler oder Spielleiter ist angehalten eigene zu erstellen falls ihm die hier vorgestellten nicht ausreichen.
Sie können z.B. einen Charakter erstellen der Zaubern, kämpfen und viele Talente anwenden kann. Wollen Sie jedoch daß er etwas sehr gut kann, werden Sie eine Spezialisierung benötigen. In diesem Rollenspiel erwerben Sie neue Fähigkeiten, oder verbessern vorhandene, indem Sie während der Abenteuer gesammelte Erfahrungspunkte investieren. Wie sie diese Punkte investieren bleibt ihnen überlassen.

Zwei Wege der Erschaffung

Dem Spieler steht es frei seinen Charakter entweder nach der Würfelmethode oder der Kaufmethode zu erschaffen. Bei der Würfelmethode wird sehr viel dem Zufall überlassen, und sie benötigt mehr Zeit. Bei der Kaufmethode kann der Spieler frei wählen, mit dem Nachteil, daß er die verschiedenen Vorzüge und ihre Auswirkungen im Spiel kennen sollte. Sie eignet sich daher für erfahrenere Spieler besser als für den Anfänger. Der größte Vorteil der Kaufmethode liegt darin, daß der Spieler mehr Einfluß auf die Gestaltung seines Charakters hat.

ELMORE

Die Würfelmethode

Als erstes werden die Attribute des Charakters bestimmt.

Dazu würfelt man für jedes Attribut mit zwei W12 und addiert 30 Punkte hinzu. Nachdem man für jedes Attribut einmal gewürfelt hat, verteilt man die Werte nach Belieben. D.h., man muß nicht den ersten Wert auf Mut verteilen, sondern kann ihn auf jedes gewünschte übertragen.

Falls ihm diese Ergebnisse nicht ausreichen, muß er für jedes erneute Auswürfeln der Attribute einen Werdegangspunkt opfern.

Die Kaufmethode

Für die Erschaffung stehen dem Spieler 40 Punkte zur Verfügung. Mit diesen Punkten kann er Attributswerte kaufen. Die Werte kann er auf seine Attribute nach Belieben verteilen. Beachten Sie bei ihren Attributswerten unbedingt die Tabelle im Spielleiterteil für die spätere Steigerung der Attribute. Je höher das Attribut ist, desto teurer wird es später bei der Steigerung.

Tabelle 3 Kosten Attribute

Punkte	Attributs Wert
1	1 – 10
2	11 – 20
3	21 - 30
4	31 – 40
5	41 – 50
6	51 – 60

Falls der Spielleiter und die Spieler das wünschen, können Sie höhere Werte bei den Attributen erlauben (empfohlen wird maximal 100), dann müssen jedoch alle Spieler in der Gruppe diese Kaufmethode benutzen, sonst wird es zu unausgeglichen. Da THORG die Steigerungskosten zur Steuerung einsetzt, sollten die Attribute über 60 sehr teuer sein und dann einen spezialisierten Charakter erlauben.

Die Attribute

Mut (MU)

Er ist fast immer eine Voraussetzung für eine Laufbahn, die mit Kämpfen zu tun hat, wird aber auch zum Beschwören von Dämonen gebraucht. Der Mut wird auch zum Berechnen anderer Werte genutzt. Wichtig ist der Mut bei der Berechnung vom Basiskampfwert und bei Rückzug.
Sollte der Mut auf Null sinken flieht der Charakter vor jeder Gefahr.

Geschicklichkeit (GE)

Er wird am häufigsten von Dieben oder Spitzbuben gebraucht, ist aber auch für den Kämpfer relevant. Die Geschicklichkeit wird auch zum Berechnen anderer Werte genutzt (Basiskampfwert, Schuß- Wurfwaffen Basiswert, Rückzug und Geschwindigkeit). Eine hohe Geschicklichkeit erlaubt außerdem schwerere Rüstungen zu tragen.
Bei einem Wert von 0 in Geschicklichkeit kann der Charakter sich nicht mehr bewegen und liegt hilflos am Boden.

Konstitution (KO)

Für Ausdauermärsche, Kämpfe, Kletterpartien oder die Gesundheit. Diese Eigenschaft beeinflußt die *Ausdauer* und die *Lebensenergie*. Eine hohe Konstitution kann verhindern, daß ein Charakter durch einen wuchtigen Hieb ohnmächtig wird.
Konstitution ist der wichtigste Wert für Kämpfer. Sie dürfen später als einzige die Ausdauer getrennt steigern, was bei Kämpfen der wichtigste Wert ist.
Sollte die Konstitution auf 0 fallen stirbt der Charakter.

Körperkraft (KK)

Egal ob Türen aufstemmen, Lasten tragen oder Stangen verbiegen, diese Werte zeigen die Erfolgschance. Ein Kämpfer sollte hiervon nicht zu wenig haben.
Die Körperkraft beeinflußt den Basiskampfwert, Schuß- Wurfwaffen Basiswert, Geschwindigkeit und den Schaden.

Bei einer Körperkraft von 0 liegt der Charakter bewegungslos am Boden.

Intuition (IN)

Intuition ist die spontane Erkenntnis, die nicht auf begrifflicher Reflexion basiert. Die intuitive Erkenntnis wird allgemein als Fähigkeit des Geistes angesehen, Sachverhalte und Gegebenheiten unmittelbar zu erfassen.
Intuition wird von Magiebegabten benötigt.
Die Intuition beeinflußt die Geistige Stabilität, den Lernbonus und den Schuß-Wurfwaffen Basiswert.

Aussehen (AUS)

Beschreibt das äußere Erscheinungsbild eines Charakters. Ein hoher Wert bedeutet eine hohe Attraktivität bzw. ein sehr ansprechendes Äußeres.

Reaktionswert (RW)

Der Reaktionswert beschreibt die Fähigkeit, schnell zu reagieren, Hindernissen auszuweichen und zu entscheiden wer im Kampf beginnt.
Der Reaktionswert beeinflußt Rettungswürfe und die Geschwindigkeit.

Klugheit (KL)

Die Intelligenz und Auffassungsgabe eines Wesens. Zusammen mit Intuition wird der Lernbonus errechnet.
Die Klugheit beeinflußt die Geistige Stabilität, den Lernbonus und den Schuß-Wurfwaffen Basiswert.

Magiebegabung (MB)

Beschreibt die Auffassungsgabe eines Wesens, magische Dinge zu verstehen und Magie sinnvoll einzusetzen (Priester und Magiebegabte allgemein).
Die Magiebegabung wird bei Proben auf Zauber und bei der Berechnung der Essenz eingesetzt.

Primärattribute

Jedem Charakter steht ein Primärattribut (PrA) zur Verfügung. Der Spieler darf sich ein PrA auswählen. Der Vorteil des PrA liegt in den geringeren Steigerungskosten. Die Steigerung eines PrA wird in der Tabelle eine Zeile tiefer abgelesen.

Der Geburtstag

Der Spieler kann das Datum seiner Geburt frei wählen. Sollte der Spielleiter einen bestimmten Zeitabschnitt für seine Kampagne gewählt haben, ist die Epoche natürlich beschränkt. Der Kalender befindet sich im Anhang.

Stand der Eltern und Sozialschicht

Für den Stand der Eltern würfelt man mit 2W6 und liest das Ergebnis aus Tabelle 4 ab. Das Ergebnis aus Tabelle 4 beeinflußt das *Startkapital* und die anfängliche *Ausrüstung* eines Charakters. Darüber hinaus bestimmt die *Sozialschicht* den Einfluß eines Charakters auf seine Umgebung. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, den Hintergrund der Charaktere an eine Kampagne anzupassen. In den Testspielen kreierten wir beispielsweise eine Gruppe, in der alle Geschwister spielten. Dies förderte sehr stark den Gemeinschaftssinn. Dadurch hatten alle die gleichen Eltern und die gleiche Sozialschicht. Der Spielleiter hingegen mußte das Kennenlernen nicht darstellen, was ihm das erste Abenteuer sehr vereinfachte. Sollte der Spieler als Ergebnis Adel würfeln ist er (noch) kein Herrscher, sondern der Sproß einer adligen Familie. Welches Kapital und welche Ausrüstung der Charakter erhält sollte der Spielleiter mit dem Spieler zusammen überlegen. Die Spieler sollten sich eine Hintergrundgeschichte zu ihrem Charakter ausdenken (Motivation, Kindheit, etc.). In dem Zusatzband Semper Fidelis werden mehr Informationen über Adlige gegeben.

Tabelle 4 Sozialschicht / Stand der Eltern

Würfelergebnis	Sozialschicht	Startkapital
2 – 4	unfrei	W4 Silber
5 – 7	arm	W100 Silber
8 – 10	Mittelstand	W20+5 Gold
11	reich	W100 Gold
12	Adel	1500 Gold

Anzahl der Geschwister / Kinder

Dem Spieler bleibt es überlassen, ob er Geschwister haben möchte. Sollte ein Charakter Geschwister besitzen, sollte der Spielleiter den Familienhintergrund ab und an in den Abenteuern verwenden. Denkbar wäre eine Entführung der kleinen Schwester oder eine Bedrohung des Elternhauses. Dadurch bekommt der Spieler das Gefühl, mit seinem Charakter in einer Welt mit lebendigem Hintergrund zu leben.

Geburtsort

Der Geburtsort ist prinzipiell frei wählbar. Es sollte beachtet werden, daß der Ort auch die Muttersprache bestimmt (siehe auch Sprachen und Talente).

Wie stehen die Sterne ?

Alle Chanaki wissen, daß die Sterne eine bedeutende Rolle spielen. Nicht nur für Beschwörungen oder Prophezeiungen, auch die große Konjunktion kündigt ein bedeutendes Ereignis an. Es ist daher nicht verwunderlich, daß die Sternenkonstellation zum Zeitpunkt der Geburt eine bedeutende Rolle spielt. Bestimmten Sternenkonstellationen werden im Volksmund auch Charaktereigenschaften zugeschrieben. Fast alle Namen stammen aus dem ersten und zweiten Zeitalter. Wenn auch der Glaube an die Götter dieser Zeit in Vergessenheit geraten ist, ihre Namen werden weiter überliefert.
Wichtige Anmerkung ! Die unten beschriebenen Charaktereigenschaften sind nicht als Regel zu verstehen, sondern beschreiben was „man“ allgemein Glaubt. Ob Ihr Spieler-Charakter sich so verhält ist alleine Ihre Entscheidung.
Was auch immer Nayal sich dabei gedacht haben mag, Würfeln sie mit einem W8 und lesen Sie aus der untenstehenden Tabelle das Ergebnis für ihren Charakter ab.

Tabelle 5 Sternzeichen

W	Sternzeichen	W	Sternzeichen
1	Leifnir	5	Norastunar
2	Amar	6	Marnemo
3	Tir	7	Belegor
4	Tacindale	8	Zabuzass

Leifnir

In den Legenden der Hestir ist dieser Stern der erste große Händler der auf seinem Schiff den Kontinent umsegelte. Da die Götter seinen Wagemut bewunderten ließen sie ihn nach seinem Tod zu einem Stern werden um den Angehörigen seines Volkes den Weg zu weisen (der Leifnir ist ein Fixstern).
Charaktere die unter diesem Stern geboren werden haben in der Tat ein Talent für Richtungen und Orientierung.
Man sagt, daß die Leifnir geborenen energisch, unternehmungslustig, leistungsorientiert und mutig seien. Man sagt dem Charakter nach, daß er seine eigenen Interessen gut durchsetzen kann und zum Egoismus neigt. Sie neigen zu eigensinnigen, impulsiven und mitunter draufgängerischen Handlungen, sie lieben Gefahr und Risiko.
Den Astrologen zufolge schätzten sie das Abenteuer. Die natürliche Neigung sich in neue Wagnisse zu stürzen, läßt sie dazu geeignet erscheinen, andere zu führen und zu motivieren.
Vorzug: Menschenführung, Orientierung und Astronomie / Astrologie +15.

Amar

Die frühen Kulturen des Kontinents entdeckten einen Zusammenhang zwischen Aussaat und dem ersten Erscheinen von Amar. In manchen Gegenden entwickelte sich um das Auftauchen dieses Sternes ein Fruchtbarkeitskult.
In der Astrologie gelten Amar-Geborene als treu, beständig, konservativ und praktisch orientiert. Ferner werden ihnen die Eigenschaften Geduld, Herzlichkeit und Gutmütigkeit zugeschrieben. Jedoch kann ihre Gutmütigkeit in Wut umschlagen, wenn man sie an ihre Grenzen bringt. Amar lieben ihr Heim und neigen dazu, tiefe gefühlsmäßige Bindungen zu Menschen, Dingen und Orten einzugehen. Sie können auch eifersüchtig und besitzergreifend sein. Da ihnen Veränderungen nicht willkommen sind, gilt der typische Amar zwar als zuverlässig und verantwortungsvoll, aber auch als unbeweglich. Der Amar -Geborene ist in hohem Maße auf die materielle Welt eingestimmt. Er hat feine Sinne und schätzt Schönheit und Genuß in allen Formen. Er neigt dazu, sich des Wertes von Dingen sehr bewußt zu sein, eine Fähigkeit, die es ihm ermöglicht, geschickt mit Geld umzugehen und die Qualität von Waren gut zu beurteilen.
Vorzug: Zugriff auf Schätzen (unabhängig von Laufbahn und Klasse) mit einem Bonus von 15. Selbstbeherrschung +15.

Tir

In den Überlieferungen der Marjag war Tir der erste Entdecker der großen Konjunktion. Wenngleich er die Zusammenhänge mit dem Gralsträger nicht kannte, bemerkte er doch eine Auswirkung auf seine magischen Formeln und die Treffsicherheit seiner Prophezeiungen.
Tir-Geborene werden als schlagfertig, unbeständig, gesprächig und gewandt beschrieben. Sie sind bekannt für ihre Redegewalt, sind geistreich, klug und oftmals sehr belesen. Sie neigen dazu, alles zu kommentieren. Der typische Tir besitzt einen hervorragenden Verstand und mißt der Gelehrsamkeit größere Bedeutung bei als emotionalen und praktischen Belangen. Ihnen wird die Fähigkeit und oft auch das Bedürfnis zugeschrieben, sich gleichzeitig mehr als nur einer Sache zu widmen. Ihre Interessen sind äußerst vielseitig, so daß sie sich häufig mit nur einer Beschäftigung langweilen und nicht widerstehen können, sich etwas anderem zuzuwenden – Neigungen, die sie als oberflächlich und unbeständig erscheinen lassen.
Vorzug: Rhetorik, Lehren und Lesen / Schreiben +15.

Tacindale

Benannt nach der elfischen Göttin für Poesie, Kunst und Literatur erfreut sich dieser Stern auch bei den Barden heutiger Zeit einer gewissen Beliebtheit.
Tacindale-Geborene gelten als fürsorglich, emotional und sensibel. Durch die Nähe des Zeichens zu den Monden sind sie oft starken Stimmungsschwankungen unterworfen. Sie sind künstlerisch begabt, besitzen lebhafte Phantasie und sehr gutes Erinnerungsvermögen. Für sie spielen Gefühle eine größere Rolle als Gedanken.

Aufgrund ihrer Fähigkeit, die Bedürfnisse und Emotionen anderer zu erspüren, gelten diese Charaktere als besonders teilnehmend und fürsorglich, sympathisch und verträglich. Typische Tacindale-Geborene haben hin und wieder Schwierigkeiten, objektiv zu sein, und sind durch Kritik leicht zu vernichten.
Vorzug: Charakter erkennen, Musizieren und Singen +15.

Norastunar

Der Name stammt aus dem Drachischen und bedeutet soviel wie „der Geheimnisvolle“. Die mächtigsten aber oft auch emotional unstetesten Drachen wurden unter diesem Stern geboren.
Astrologen halten die unter diesem Zeichen geborenen für tatkräftig, leidenschaftlich, scharfsinnig, intuitiv, verschlossen und in hohem Maße selbstbeherrscht. Ferner sind sie eigenwillig, dickköpfig und leicht eifersüchtig. Sie gelten als scharfe Beobachter und können berechnend und manipulierend sein. Da sie die tiefsten Beweggründe deutlicher erkennen als andere, haben sie eine Neigung zum Zynismus. Sie sind sensibel und vergessen niemals eine Verletzung oder Kränkung.
In der Astrologie gilt der Norastunar als das vielleicht extremste aller Zeichen. Sie sind zielstrebig und konzentriert. Auch gegen Widerstände führen sie ein einmal begonnenes Projekt zu Ende. Wegen seiner ausgeprägten Führungsqualitäten, seines scharfen analytischen Verstands, seiner Energie und seinem Bedürfnis nach finanzieller Sicherheit macht er nicht selten eine steile Karriere. Viele von ihnen spielen auch gern mit der Gefahr und bringen sich und ihnen Nahestehende, aber auch ihnen untergebene bis an ihre Grenzen.
Vorzug / Einschränkung: Intuition und Klugheit +3, Selbstbeherrschung –15, Charakter erkennen +15.

Marnemo

Die Halblinggöttin der Liebe, des Herdfeuers und der Familie steht für die Ideale des kleinen Volkes. In manchen Regionen war sie auch für Fruchtbarkeit und die Ernte verantwortlich.
Angeblich haben Marnemo-Geborene ein diplomatisches, kultiviertes, intelligentes, aufmerksames, herzliches und geselliges Wesen. Außerdem sind sie ausgesprochen romantisch und wünschen sich eine idealisierte geistige Begegnung in einer kultivierten Atmosphäre. Sie erfreuen sich an Behaglichkeit und Luxus. Typische Marnemo-Geborene sind geschickte Friedensstifter und Diplomaten.
Vorzug: Rhetorik, Kochen und Sinnesschärfe +15.

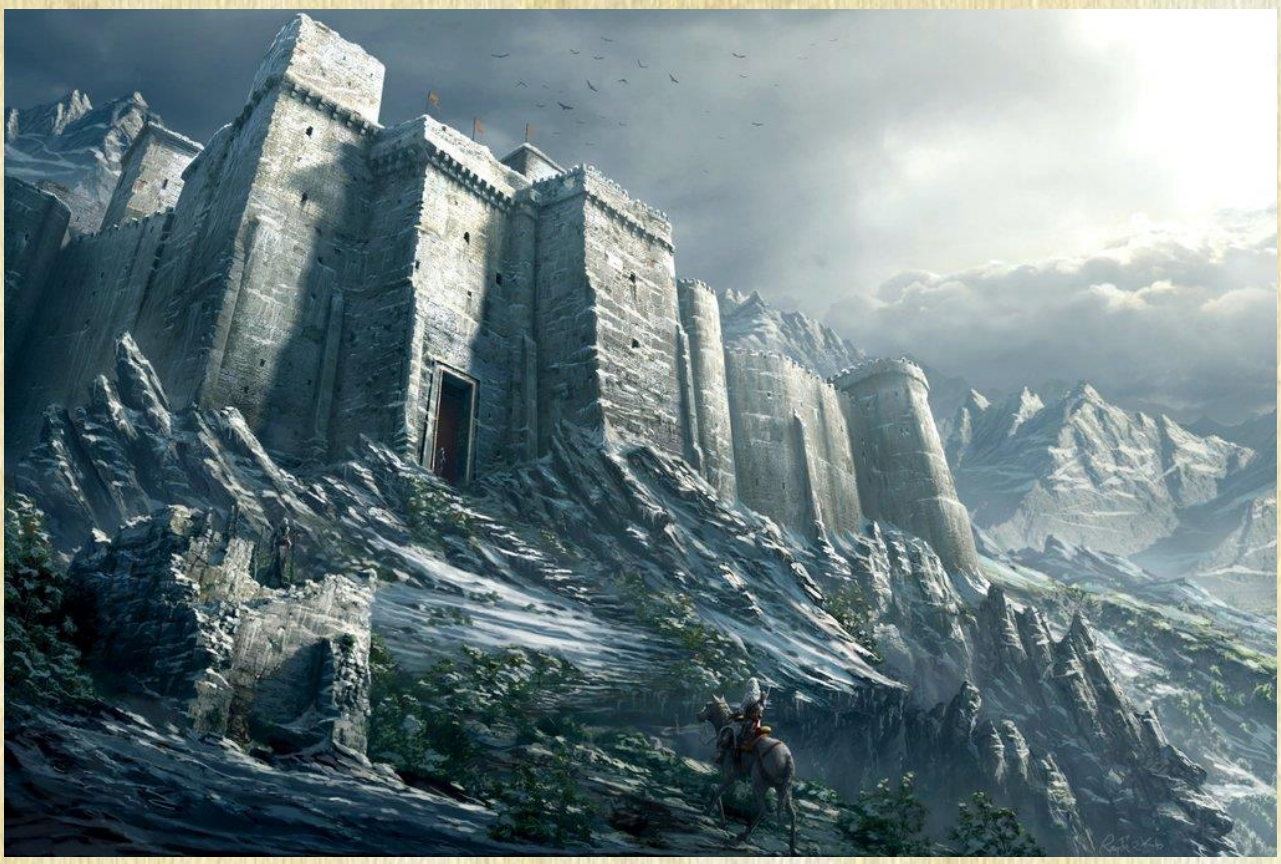
Belegor

In der zwergischen Überlieferung ist Belegor der Schmied und der Kämpfer. Er beherrscht den Stahl in all seinen Formen.
In der Astrologie gilt der Belegor-Geborene als verantwortungsbewußt, diszipliniert, praktisch veranlagt, überlegt, vorsichtig, ernst und manchmal pessimistisch. Er glaubt, daß es sich lohnt, hart zu arbeiten für etwas, das es wert ist zu haben, und die Dinge, die durch höchste Anstrengungen erworben werden, sind für ihn am wertvollsten. Das Leben ist eine ernste Angelegenheit, und manchmal fällt es ihm schwer, sich zu entspannen und zu amüsieren. Man sagt, daß er Macht, Autorität, Strukturen, Traditionen und Ideale respektiert, deren Wert und Dauerhaftigkeit zeiterprobt sind. Er ist ehrgeizig und in der Regel erst dann zufrieden, wenn er ein bestimmtes Maß an Macht und Autorität erreicht hat. Er hat ein ausgeprägtes Bedürfnis nach Sicherheit, insbesondere nach finanzieller, und arbeitet oft sehr hart, um zu Reichtum zu gelangen.
Vorzug: Ein Kampftalent +10, Gegenstände Reparieren +20, Geschicklichkeit +1.

Zabuzass

Die Shamki verehrten ihn als Philosophen und großen Magier. Die Anwesenheit von Zabuzass begünstigt neutrale Zirkel und Rituale.
Zabuzass-Geborene gelten als brillant, visionär, neugierig, aufgeschlossen, schöpferisch, unabhängig und exzentrisch. Trotz ihrer emotionalen Distanziertheit pflegen sie Freundschaften und Geselligkeit. Sie besitzen einen hochentwickelten Sinn für soziale Gleichberechtigung. Sie befassen sich

weniger mit praktischen und materiellen Angelegenheiten als mit intellektuellen Beschäftigungen. Am wohlsten fühlen sie sich in der Welt der Ideen; Situationen, die emotionale Reaktionen erfordern, wie z. B. persönliche Beziehungen, empfinden sie als schwierig. Sie verfügen über eine blitzschnelle intuitive Einsicht und vermögen abstrakte Konzepte schnell zu erfassen.
Vorzug: Magiekunde +10, Intuition + 2



Ereignisse in der Kindheit

Mit einem W3 wird festgelegt, wieviel Ereignisse in der Kindheit stattgefunden haben. Danach würfelt man für jedes Ereignis 4W10.

Tabelle 6 Kindheit

Würfelzahl	Ereignis
4	Eltern kommen bei Raubüberfall ums Leben. Charakter wächst bei Pflegeeltern auf. Deren Sozialschicht neu ermitteln
5	Ein Erdbeben vernichtete die Region, in der die Eltern des Charakters gerade unterwegs waren. Dabei kamen die Eltern um. Der Held wächst bei seinen Großeltern auf.
6	Der Charakter findet in der Nähe seines Wohnortes einen Schatz. 1. W100 Goldstücke 2. W20 Platin 3. Dolch +5 (AT/PA) 4. Lederrüstung mit Behinderung -1 5. Ring mit Resistenz +5% 6. Schriftrolle mit einem Magielehrling-Spruch
7	Der Held wird entführt. 1-3 von Gesetzlosen 4-6 von Sklavenhändlern
8	Eine Seuche dezimiert die Bevölkerung der Heimatregion des Charakters. 1-3 der Charakter erkrankt. Ein reisender Heiler kam aber zu Hilfe. Er ist von nun an resistent gegen die Krankheit. Würfeln Sie einen W10 um die Stufe der Krankheitsresistenz zu ermitteln. 5-6 Die Krankheit hinterläßt Spuren im Gesicht des Charakters, da kein Heiler in der Nähe war, um eine qualifizierte Betreuung zu gewährleisten. Sein Aussehen sinkt um 1W10 Punkte.
9	Ein Erdrutsch verschüttete das Elternhaus. Nur der Charakter konnte lebend geborgen werden.
10	Eine Steuererhöhung läßt die Eltern um eine Sozialschicht absteigen.
11	Der Charakter wird verhaftet. Er bleibt 1W10 Monate im Gefängnis.
12	Unfall. Der Charakter wird von einer Eilkutsche überrollt. 1-3 Er wurde schrecklich verunstaltet. Minus 2W10 Aussehen 4-5 Amnesie. Er kann sich an Ereignisse, die 1W10 Monate vor dem Unfall lagen, nicht mehr erinnern. 6 Post Traumatical Stress Disorders (PTSD) – Der Charakter hat von nun an schreckliche Alpträume, in denen er das Erlebte erneut erleidet.
13	ein Freund oder ein Verwandter, der dem Charakter sehr nahe stand, stirbt unter mysteriösen Umständen, die niemals aufgeklärt wurden.
14	Held rettet einem Fürsten das Leben. Sozialschicht +1.
15	Held findet einen verunglückten Reisenden. Ein magischer Gegenstand.
16	Held verliebt sich unsterblich. 1W6 Würfeln: 1-2 Die Liebe wird nicht erwidert. 3-4 Die Geliebte stirbt früh. 5-6 Die Liebe wird erwidert. Erwürfeln Sie mit 5W10+50 das Aussehen des Partners. Die Geliebte Person ist (W6): 1-2 gleicher Sozialstand 3-4 niederer Sozialstand 5-6 höherer Sozialstand. Einer Hochzeit steht nichts mehr im Wege.
17	Charakter findet einen Gönner. Ein normaler Gegenstand seiner Wahl im Wert von max. 100 GM
18	Die Eltern sterben eines natürlichen Todes. Held erbt abhängig von Sozialschicht. Arm: W6 SM Mittelstand: Haus, 100 GM, 1 magischer Gegenstand Reich: Haus, 400 GM, mag. Gegenstand, Reitpferd Adel: 2 mag. Gegenstände, normale Gegenstände im Wert von 2000 GM, Haushalt inkl. Bediensteten, evtl. zusätzliche Dinge nach Wahl des Spielleiters.
19	Talentiert Der Charakter erhält permanenten Zugriff auf ein Talent seiner Wahl.
20	Held begegnet guter Fee: 1W6 1-2 Held ist gesegnet. Alle Steigerungen, die Erfahrungspunkte kosten, sind 10% billiger. 3-4 Held hat einen Wunsch frei. 5-6 +5 auf alle Attribute
21	Charakter ist Autodidakt. In Zukunft darf er jedes Mal, wenn er Erfahrungspunkte zur Talentsteigerung ausgibt, 2 Punkte zum Steigerungswurf addieren.
22	Der Charakter erhält ein zusätzliches Bonustabellenereignis.
23	Segen Nayals, alle Attribute +5
24	Entehrte Familie. Der Charakter wird von anderen Bewohnern seiner Heimat gemieden.
25	Sternenkonjunktion. Der Charakter wurde unter einer besonderen Sternenkonstellation geboren. Seine Magiebegabung steigt um 10 Punkte.
26	Prophezeiung. Zum Zeitpunkt der Geburt

	erschien ein Komet am Himmel.
27	Ausbildung. Der Charakter ist begabt und ein Gönner zahlte ihm eine Ausbildung. Der Spieler kann einen Beruf auswählen.
28	Verrat. Der Charakter wurde von einem engen Freund oder Familienmitglied verraten. Er sucht Rache.
29	Erbschaft. Ein entfernter Verwandter hinterläßt dem Charakter ein Barvermögen von 500 GM.
30	Naturwissenschaftler. Der Charakter hat seit seiner Kindheit Interesse an Experimenten. Sein Startwert für Alchimie beträgt 20.
31	Schausteller. Der Charakter ist beeindruckt von einer Vorstellung und übt seitdem immer wieder. Sein Startwert für Akrobatik ist 20.
32	Verlaufen. Der Charakter hatte sich in der Wildnis verlaufen und überlebte. Sein Startwert für Wildnisleben ist 20.
33	Grüner Daumen. Der Charakter besitzt ein Talent für Pflanzen, sein Startwert für Pflanzenkunde ist 20.
34	Druidenzirkel. In der Nähe seiner Heimat hat der Charakter einen Zirkel kennengelernt und lernte in seiner Kindheit einen Druidenzauber seiner Wahl.
35	Das Wesen der Dinge. Der Charakter hat eine ungewöhnliche intuitive Begabung. Wenn er Intuition steigert addiert er +2 auf seinen Steigerungswurf.
36	Unsterbliche Berührung. Die großen Alten erhöhen die Resistenz um 20.
37	Flinkes Wiesel. Der Charakter mußte immer etwas schneller und gewitzter als die anderen sein. Der RW steigt um 10.
38	Forscher. Der Charakter träumt von großen Entdeckungen und Schätzen. Sein Geschichtswissen Startwert ist 20.
39	Linguistische Begabung. Der Charakter lernt spielend schnell neue Sprachen. Er kann +2 auf den Steigerungswurf für eine Sprache addieren.
40	Zweite Chance. Der Charakter erhält 10 KP.

Werdegangspunkte

Die Werdegangspunkte sind von der Charakterrasse abhängig und werden aus Tabelle 7 abgelesen, sobald sich der Spieler für eine Rasse entschieden hat.

Sie erlauben dem Spieler, Schwerpunkte für seinen Charakter festzulegen und stellen die Basis für die Unterschiede der Spielerfiguren dar. Je nachdem, welcher Rasse der Spieler angehört, erhält er eine bestimmte Anzahl.

Tabelle 7 Werdegangspunkte

Rasse	Werdegangspunkte
Dragoner	2
Elfen	8
Gnom	8
Halblinge	8
Halbriese	8
Kensai	6
Klorthak	8
Marjag	6
Mensch	8
Quinki	7
See Elf	7
Shamki	10
Tlesh	6
Zentauren	7
Zwerge	8

Für jeweils einen Werdegangspunkt können Sie einmal einen der untengenannten Vorzüge auswählen:

1. ein Attribut um 20 Punkte erhöhen
2. einen magischen Gegenstand auswürfeln oder mit dem Spielleiter aussuchen.
3. 10 Würfe auf der Bonustabelle
4. ein beliebiges Talent auf 100% setzen
5. die Attribute neu würfeln
6. 20 LP erwerben
7. 20 Essenz erwerben
8. 20 Psi Punkte

Würfelmethode

Bei der Würfelmethode kann der Spieler für einen Werdegangspunkt 10 Würfe auf der Bonustabelle würfeln.

Kaufmethode

Bei der Kaufmethode würfelt der Spieler nicht auf der Bonustabelle sondern kauft sich selbstgewählte Vorzüge.
Für jeweils 1 Werdegangspunkt kann einer der unten aufgezählten Vorzüge erworben werden.

- 10 Talente auf 5%
- 100m Infravision und 10% Magieresistenz
- 3000 GM
- 1 Beruf und 1000 GM
- 10 Karmapunkte
- +5 auf entweder Basis AT/PA oder +5 auf Basis Schuss- Wurfwaffen oder +5 auf Rückzug
- 2 Sprachen auf 60
- +100 Punkte zum Verteilen auf die Talente

Für drei Werdegangspunkte kann man ein Ereignis auf der Megabonustabelle erwerben (sofern nicht die Anmerkung „kann nur gewürfelt werden“ dabei steht).

Äußere Merkmale des Charakters

Der Spieler kann nun Größe, Augen- und Haarfarbe und Gewicht frei bestimmen.

Archetyp oder freie Wahl

Grundsätzlich kann jeder Spieler frei entscheiden wie er seinen Charakter ausgestalten möchte. Sie können also entweder alles frei gestalten oder einen der unten angegebenen Vorschläge übernehmen.

Archetypen

Für die Laufbahnen werden sogenannte Archetypen angegeben. Sie stellen einen typischen Charakter in der Thorg Hintergrundwelt Erdec dar. Sollte der Spieler sich für einen Archetypen entscheiden gelten die dort aufgeführten Einschränkungen und Vorzüge.

Talente

Bei der freien Erschaffung dürfen beliebige Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine Waffenspezialisierung. Der Spieler kann 200 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

In der Beschreibung der Archetypen ist angegeben wie viele Talente Sie auswählen dürfen und wie viele Punkte Ihnen zur Verfügung stehen um ein Talent mit einem Startwert auszustatten.

Die Höchstwerte bei den Talentwerten gelten nur für die Charaktererschaffung. Sie gelten jedoch für alle Arten von Punkten zur Verteilung außer bei einem Megabonustabellenereignis.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn

Jeder Charakter bekommt eine spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn (siehe entsprechendes Kapitel in diesem Regelbuch). Für diese muß der Charakter keine Voraussetzungen erfüllen, außerdem muß er für den Erwerb keine EP zahlen. Der Spieler kann sich eine spezielle Fähigkeit aus der Liste der jeweiligen Archetypen aussuchen. Falls Sie Ihren Charakter frei erstellen können Sie sich eine spezielle Fähigkeit ihrer Wahl aussuchen.

Zauber

Falls Sie keinen Archetypen wählen, müssen Sie einen Werdegangspunkt einsetzen, um 10 Zauber aus dem Bereich Magielehrling auszusuchen.

Archetypen		
Barbar	Adept des Ordens	Adliger
Ex Soldat	Astronom	Agent
Krieger	Magielehrling	Dieb
Söldner	Runenschmied	Bestienzähmer
		Chaosjäger
		Erfinder
		Händler
		Heiler
		Jäger
		Mönch
		Seefahrer
Fortgeschrittene Archetypen		
Gladiator	Artefakt Magier	Alchimist
Kai Lord	Dämonologe	Assassine
Kaiserlicher Protector	Druide	Barde
Marineinfanterist	Elementarmagier	Diplomat
Ordensritter	Hexer / Schamane	Gaukler
Paladin	Illusionist	Imperialer Spion
Ritter	Imperialer Kriegsmagier	Kampfmönch
Samurai	Kampfmagier	Kopfgeldjäger
Schwertmeister	Magier	Meisterdieb
	Magietheoretiker	Ninja
	Nekromant	Waldläufer
	Philosoph	
	Priester	
	Runenmagier	
	Wahrsagerin	

Die Archetypen:

Adept des Ordens

Der Adept ist ein Überbleibsel aus dem ersten und zweiten Zeitalter. Nachdem die Völker die Magie entdeckten und für Wunder hielten gründeten sie Organisationen und Gemeinschaften um den gefahrvollen Weg gemeinsam zu beschreiten. Besonders in den Anfangsjahren waren die Zauber durch ihre Patzer und die mangelnde Erfahrung für die Anwender gefährlich und manchmal tödlich. Manche der Orden haben in veränderter Form bis heute überlebt. Da einige dieser Orden ursprünglich religiöse Gemeinschaften waren gibt es teilweise noch historische Bezeichnungen oder Riten, ihre Bedeutung ist aber inzwischen eine gänzlich andere.

Besonderheiten / Einschränkungen:
Unterliegt beim Zaubern den Einschränkungen für Waffen und Rüstungen. Die speziellen Fähigkeiten sind normalerweise von der Wahl des Ordens abhängig. Der Adept darf sich bei der Erschaffung (sofern dies die erste Laufbahn ist) fünf Sprüche aus dem Magielehrlingsbereich aussuchen. Die weiteren Zauber sind jedoch von der Ordensleitung vorgeschrieben. Sollte der Charakter bei seinen 5 freien Sprüchen bereits einen der folgenden Sprüche erlernt haben verschiebt sich die Reihenfolge entsprechend. Der Charakter hat also immer nur eine eingeschränkte Wahl. Dafür erhält er Geheimwissen seines Ordens, wobei er sich verpflichten muß auch nach einem Austritt die Geheimnisse zu wahren. Ein Vergehen wird normalerweise mit dem Todesurteil geahndet.

Orden des heiligen und magischen Schwertes
Ursprünglich vom Elfenkönig Sirivids gegründet reicht die Geschichte bis in das Jahr 9000 zurück. Heute ist der Orden auch nicht Elfen geöffnet. Bei Eintritt in den Orden ist der Charakter mit dem Titel Adeptus Practicus noch nicht in die tieferen Geheimnisse eingeweiht, mit fortgeschrittenem Wissen in der Magie erhält er Zugriff auf das spezielle Wissen des Ordens.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Akademischer Grad
Außergewöhnliches Verständnis
Bücherwurm
Essenzaffinität
Essenzgespür

Zauber (in der Reihenfolge zu lernen):
1. Arkanes sehen
2. Abwehr
3. Magisches Geschoß
4. Für den König
Reichweite: 15 Meter
WD: 1 Kampf
ZA: 1 Kampfrunde
WK: Sobald ein verbündeter von mehr als einem Gegner angegriffen wird erhält der Verbündete den Lernbonus des Zaubernden als Bonus auf die erste Parade. Zusätzlich erhält das Ziel des Zaubers seinen Geschicklichkeit Bonus als zusätzliche TP auf die erste Attacke. Sollte die erste Attacke bzw. Parade mißlingen ist der Bonus in der KR verfallen.
WB: eine Person
Probe: -20
Essenzkosten: 10
Rettungswurf / Resistenz: N
5. Licht
6. Magie Lesen
7. Schlaf
8. Schutzzone
9. Segen
10. Schwäche
11. Stille
Der Rest der Magielehrlingssprüche ist frei wählbar, wenn die oben angegebenen Sprüche gelernt wurden.
Sobald der Charakter 10 Zauber der Magielehrlingslaufbahn beherrscht wird er Adeptus Magicus. Sein Ziel ist dann die Steigerung seiner Magiebegabung auf 75, Reaktionswert auf 70 und Geschicklichkeit auf 70. Er muß dann drei weitere

Magielehrlingssprüche erlernen und seine Essenz auf mindestens 50 steigern.

Sobald er diese Voraussetzungen erfüllt wird er Adeptus Gladius und kann fortgeschrittene Magie erlernen. Mit diesem Grad erhält er ein magisches Schwert das ihn beim Zaubern nicht behindert und wird von den Schwertmeistern des Ordens unterrichtet.

Talente

Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 20 Stück auswählen. Er kann 300 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 40.

Orden der Panterfellträger
Die Massorjha Priester gaben ausgewählten Kriegern Einblick in magische Rituale damit diese als Leibwachen dienen konnten. Es war nicht unüblich in der Priesterhierarchie den eigenen Aufstieg zu beschleunigen indem der Vorgesetzte vorzeitig von den Göttern geholt wurde. In der Vergangenheit war es oftmals Brauch dass der Panterfellträger nach einigen Jahren selbst zum Priester wurde.

Der Panterfellträger erhält folgende spezielle Fähigkeiten:

Rune des Totems
Einmal am Tag kann der Charakter an einer Rüstung oder einem Schild eine Schutzrune mit dem Totem seines Stammes anbringen. Er kann nur eine Rune gleichzeitig einsetzen. Das Herstellen der Rune benötigt eine Stunde, nach drei Stunden verliert die Rune ihre Wirkung. Der Schild oder Rüstungsgegenstand erhält einen Bonus von +1 auf den RS und +3 auf die RK.

Segen des Stammes
Einmal pro Tag kann der Charakter eine Rune mit seinem Stammessymbol auf einer Waffe anbringen. Das Herstellen der Rune dauert eine Stunde, nach drei Stunden ist die Wirkung beendet. Die Waffe erhält +1 auf die TP und wirkt auch gegen Wesen die nur mit magischen Waffen zu verletzen sind.

Kriegstanz
Reichweite: 30 Meter
WD: 1 Stunde
ZA: 3 Kampfrunden
WK: Alle Charaktere die an dem Tanz teilnehmen erhalten folgende Boni:
Reaktionswert +3, TP+2, AU+10, Rennen +1.
WB: die Tänzer
Probe: -20
Konstitution: 10
Rettungswurf / Resistenz: N

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 20 Stück auswählen. Er kann 300 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 40.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Akademischer Grad
Außergewöhnliches Verständnis
Bücherwurm
Essenzaffinität
Essenzgespür

Adliger

Ein Sprichwort in Erdec sagt: Der erste Sohn den Hof, der zweite das Militär und der dritte die Akademie. Oftmals bleiben die Zweitgeborenen oder nachfolgenden Kinder von der Erbfolge weitgehend ausgeschlossen um das Erbe nicht zu zersplittern. Sie erhalten zwar eine Apanage, aber haben keinen Anspruch auf den Titel. Um selbst einen Titel zu erhalten oder zu einem größeren Wohlstand zu kommen müssen Sie ihr Schicksal in die Hand nehmen. So ziehen sie hinaus in das Abenteuer in der Hoffnung auf Ruhm, Titel und Gold.

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, auch die speziellen Kampftalente (außer Waffenspezialisierung). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.
Die Talente Etikette, Heraldik, Lesen und Schreiben und Staatskunde sind spezialisierte Talente.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Akademischer Grad
Gastrecht
Galanter Kampfstil
Gefallen Einfordern
Reiterkampf

Besonderheiten / Einschränkungen:

Als Bedingung für diesen Archetyp muss der Charakter als Sozialschicht Adel besitzen. Falls dies nicht der Fall ist kann für einen Werdegangspunkt diese Sozialschicht erworben werden.

Familienressourcen
Am Beginn jedes neuen Abenteuers erhält der Charakter von seiner Familie 200 GM als Apanage.

Ausbildung
Da der Adlige jederzeit auf Lehrer oder Ausbildungseinrichtungen seiner Familie zurückgreifen kann, darf er 5 weitere Talente seiner Wahl als spezialisierte Talente auswählen. Auf diese erhält er einen Bonus auf den Steigerungswurf von 2.

Rang hat Privilegien
Der Charakter kann aus einem von drei Startpaketen auswählen.

Paket Kämpfer
Erfahrenes Schlachtross
Rüstung nach Wahl mit RS+2, Behinderung -6, RK +3
Waffe nach Wahl mit TP+2, AT/PA+2, RK+2
100 Punkte zusätzlich für Kampftalente und ein Kampftalent darf auf 60 gesetzt werden

Paket Magier
15 Magielehrlingszauber
+15 Essenz
Magiebegabung +5
5 Essenztränke

Paket Abenteurer
Erfahrenes Schlachtross
200 Punkte für andere Talente
Zwei zusätzliche spezielle Fähigkeiten zu Spielbeginn
2 Ausdauertränke und 2 Heiltränke

Diese Vorzüge kosten 2 Werdegangspunkte.

AGENT

Jede Regierungsform und jeder Staat hat Agenten die für Ihn arbeiten. Entweder als freie Informanten oder angestellte Mitarbeiter. Sie besitzen immer eine Tarnung und nutzen ihre Reisen und Abenteuer um an neue Informationen zu kommen. Handelsrouten, Insiderinformationen, Machtgefüge oder feindliche Organisationen, es gibt immer etwas an seine Auftraggeber zu berichten. Selbst geographische Informationen aus erster Hand sind für einen Feldzug von Interesse.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Fälscher
Gefallen einfordern
Geheimtüren finden
Kundschafter
Maskerade
Sicherer Hafen
Spurenloser Gang
Tarnidentität
Vertraute Umgebung

Besonderheiten / Einschränkungen:

Gut getarnt
Der Charakter kann einen Beruf auswählen um eine Tarnung aufrecht zu erhalten.

Steinhart
Der Agent bekommt einen Bonus auf Verhörmethoden von 10 und auch auf Würfe um einem Verhör oder einer Folter zu widerstehen.

Tricks
Bei dem Versuch etwas zu verstecken erhält der Agent einen Bonus von 20.

Wer gut schmiert
Bei Bestechungsversuchen erhält der Charakter einen Bonus von 20.

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 200 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 400 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.
Die Talente Bestechen, Charakter erkennen und Verhörmethoden sind spezialisierte Talente.

Astronom

Seit sich das Wissen über die Auswirkungen der Sternenkonstellationen über ganz Erdec verbreitet hat, sind Astronomen in den Diensten der mächtigen. Für die Magier ist es ein Pflichtfach an der Akademie. Astronomen werden außerdem als Wahrsager geschätzt und dienen oftmals auf Schiffen als Navigator. Manche von ihnen werden weise Seher, andere mächtige Magier die Sprüche zielgerichtet nach den Sternen ausrichten.

Der Astronom erhält folgende spezielle Fähigkeiten:

Astronomie / Astrologie ist ein spezialisiertes Talent mit einem Startwert von 60.

Wissenschaftliche Expertise
Der Astronom kann Instrumente zur Bestimmung nutzen, die auch zu seiner Startausrüstung gehören. Wenn der Astronom die aktuellen Konstellationen berechnet hat (Dauer 1h) verbessert sich die Wirkung seiner Zauber um 50% (gilt nicht für spontan verbesserte Zauber, aber für dauerhaft verbesserte). Diese Wirkung hält vier Stunden an, danach haben sich die Sterne zu weit bewegt. Der Astronom kann diesen Bonus an jeden Charakter weitergeben, der Astronomie/Astrologie auf mindestens 40 besitzt.
Ausrüstung: Astrolabium, Jakobsstab, Sternenkarte

Schicksalswissen
Wenn der Astronom in der Nacht für drei Stunden die Sterne beobachtet, um ein kleines Horoskop zu erstellen, erhalten er und seine Kameraden am nächsten Tag einen Bonus auf die Talentproben von 5. Sofern der Astronom dadurch keine acht Stunden Schlaf hat, kann er nicht regenerieren.

Der Astronom erhält zu Beginn 10 Zauber aus dem Bereich Magielehrling.

Diese Vorzüge kosten zwei Werdegangspunkte.

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 20 Stück auswählen. Er kann 300 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Akademischer Grad
Außergewöhnliches Verständnis
Bücherwurm
Essenzaffinität
Essenzgespür

BARBAR

Der Barbar symbolisiert den wilden, ursprünglichen Krieger. Er besitzt Talente die ihm das Überleben in der freien Natur ermöglichen. Während ein Krieger oftmals ritualisiert in einer Schule oder Akademie ausgebildet wird, erlernt der Barbar seine Fähigkeiten innerhalb seines Stammes oder seiner Kaste. In Abenteurergruppen fühlt sich der Barbar schnell wohl. Er ist nicht so stark an abstrakte Ideale wie der Krieger gebunden aber ebensogut im Kampf ausgebildet. Das unstete Leben, das ständige umherziehen und die Möglichkeit in Abenteuern Ruhm zu erlangen motivieren den Barbaren.

Besonderheiten / Einschränkungen:

Schnelle Heilung
Das rauhe Leben in der Wildnis hat die Barbaren abgehärtet. Die natürliche Heilungsrate (siehe SL Sektion) ist verdoppelt.

Ausdauernde Horde
Der Barbar erhält zwei Punkte weniger Ausdauerverlust wenn er mit Zweihandwaffen kämpft.

Diese Vorzüge bleiben dem Barbar bei einem Wechsel erhalten.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Ablenkung
Anführer
Bäumchen Wechsel dich
Bestimme die Richtung
Berserkerrausch
Eindeutige Befehle
Extreme Ausdauer
Schneller Reiter
Wand aus Schwertern
Wolfsrudel

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 8 Kampftalente ausgewählt werden, auch die speziellen Kampftalente (außer Waffenspezialisierung). Der Spieler kann 300 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 65 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 400 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

BESTIENZÄHMER

Fast jedes Volk besitzt Reit- oder Nutztiere, seien es Warge, Pferde, Greifen oder Mulis. Daher haben die meisten Kulturen Männer oder Frauen die sich mit dem Abrichten der Tiere oder Bestien beschäftigen. Diese werden teilweise auch im Kampf eingesetzt, z.B. Schlachtrösser, Kriegswagen oder Jagdhunde.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Kampfgefährte
Vertrauten gewinnen

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 90 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 400 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:
Die Talente Abrichten, Drachenreiten, Reiten und Tierkunde sind spezialisierte Talente.
Um ein Tier oder eine Bestie zu zähmen und abzurichten sind folgende Dinge vonnöten: Der EP Wert einer Kreatur entscheidet über den Schwierigkeitsgrad, die Kosten und die Dauer. Um die Kreatur zu zähmen muß eine Abrichten Probe erschwert um den EP Wert geteilt durch zehn gelingen. Danach kann der Charakter versuchen das Geschöpf so zu trainieren das es in einem Kampf eingesetzt werden kann. Dies ist natürlich nur sinnvoll wenn die Kreatur von Natur aus dazu geeignet ist. Ein Regenwurm oder eine Wanze wird in einem Gefecht wenig Nutzen bringen. Dafür muß eine Abrichten Probe erschwert um den halben EP Wert des Wesens gelingen. Jedes Kunststück erfordert eine Probe erschwert um den EP Wert geteilt durch zehn. Zusätzlich muß für das Zähmen, das Abrichten und für Kunststücke ein Aufwand in Tagen gerechnet werden, wobei der Zuschlag auf die Probe die Dauer in Tagen darstellt. Um das Wesen in der Zeit zu versorgen muß man den Zuschlag auf die Probe in Goldmünzen zahlen. Kunststück im Sinne dieser Regeln ist auch jedes Kommando wie beispielsweise sitz, fass oder bleib. *Beispiel: Ein Löwe mit einem EP Wert von 66. Zum Zähmen muß eine Probe erschwert um 7 auf Abrichten gelingen. Soll der Löwe in Zukunft im Kampf eingesetzt werden muß dem Charakter eine Probe erschwert um 33 gelingen. Das Zähmen dauert 7 Tage und kostet 7 GM. Um das Tier für den Kampf auszubilden muß der Charakter 33 Tage investieren und 33 GM zahlen.*

Der Bestienzähmer erhält Zugriff auf Mentale Verbindung I und II. Er muß die EP für jede Kreatur extra zahlen die er in die Mentale Verbindung aufnehmen will. Er kann maximal Intuition geteilt durch zehn Kreaturen gleichzeitig mental Verbinden. Der Bestienzähmer verliert für diese Vorzüge einen Werdegangspunkt.

.

Chaosjäger

Fanatische Anhänger der Ordnung neigen immer wieder zu Kreuzzügen gegen das Chaos. Sie organisieren sich in Kulten oder Organisationen um die Finsternis zurückzudrängen und den von Ihnen überall wahrgenommenen Feind zu vernichten. Sie praktizieren Exorzismus und werden oftmals von kleineren Dörfern mit einer mehr oder weniger abergläubischen Bevölkerung zur Hilfe gerufen. Manche Heldengruppe weiß ihre Hilfe ebenfalls zu schätzen, da sie sich mit Magie und Waffen auskennen.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Beschützer der Schwachen
Bruderschaft
Eiserner Wille
Konzentrierter Schlag

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 6 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 220 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 20 Stück auswählen. Er kann 300 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:
Der Chaosjäger kann zu Beginn 6 Zauber aus den Bereichen Magielehrling oder Priester auswählen.
Dämonenwissen, Götter und Kulte, Magiekunde und Rechtskunde sind spezialisierte Talente. Die Sprache Chaotisch erhält der Chaosjäger auf 60.

Sphäre der Sicherheit
Einmal am Tag kann der Chaosjäger Schaden von niederen und mittleren Chaoswesen ignorieren.

Rechtschaffene Autorität
Im Kampf gegen Untote, chaotische beschworene Kreaturen oder Kultisten erhält der Chaosjäger einen Bonus von 3 auf jede AT, PA und den Schaden.

Frömmigkeit
Einmal am Tag kann der Chaosjäger einen GS Verlust ignorieren.

Diese Vorzüge kosten einen Werdegangspunkt.

ELMORE

DIEB

In jeder Gesellschaftsform existieren Personen, die gegen das Gesetz arbeiten. Diebe sind nur eine Erscheinungsform. Sofern eine Nachfrage nach illegalen Gütern existiert, wird sie von irgendwem befriedigt werden. Deshalb steht die Klasse der Diebe stellvertretend für Schmuggler, Dealer, Räuber, Hehler etc. Ein Charakter, der diese Laufbahn einschlägt erhält die Möglichkeit, sich in Künsten wie Fallen stellen, Schlösser öffnen, schleichen u.ä. auszubilden. Er erhält ein großes Repertoire an Fähigkeiten, ist jedoch nur ein mäßiger Kämpfer.
Obwohl Diebe eigentlich von Natur aus Einzelgänger sind, haben sie in den großen Städten eigene Gilden und Organisationen entwickelt. Sie haben sich mit den Mächtigen arrangiert und gelernt sich in die Gesellschaft zu integrieren. Das kann so weit gehen, dass bestimmte Kontingente für die verschiedenen Formen ihrer Tätigkeit ausgehandelt wurden. Es gibt schließlich immer wieder Aufgaben die ein Herrscher lieber nicht öffentlich ausschreibt. Ob es die Spionage in einem anderen Reich, die Ermordung eines feindlichen Potentaten oder der Schmuggel von begehrten Gütern ist, in diesen Fällen funktionieren die inoffiziellen Kanäle sehr gut. Viele junge Diebe jedoch wollen frei und unabhängig ihr Glück herausfordern, deshalb ziehen sie auf Abenteuer um die Welt zu entdecken und ein kleines Vermögen zu erwerben.
Manche von ihnen sind nach einem Leben voller Gefahren irgendwann seßhaft geworden und haben die Welt der Politik und des Handels als die große Bühne ihrer Fähigkeiten entdeckt. Andere wiederum haben Netzwerke und Untergrundorganisationen geschaffen um an das große Geld zu kommen. Entgegen dem landläufigen Vorurteil das Diebe unmoralische Leute seien existiert in Wirklichkeit auch unter ihnen ein Kodex, und seien es nur so selbstverständliche Dinge wie zum Beispiel niemanden aus der eigenen Zunft auszuliefern. Heldengruppen wiederum wissen sehr wohl das sie die Dienste ihres Kameraden in vielen Situationen sehr gut gebrauchen können. Egal ob es sich um das Beschaffen illegaler Informationen, dem entschärfen von Fallen oder das Zurechtfinden in fremden Städten handelt, man weiß das Diebe das Wort Loyalität ebenso schätzen wie der Krieger und ihren Beitrag zur Lösung einer Aufgabe beitragen.

<u>Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn</u>:
Außergewöhnliche Wahrnehmung
Außergewöhnliches Verständnis
Bonus der Gewandtheit
Diebesinstinkte
Fallen Umgehen
Katzengleiche Eleganz
Schwarzmarkt

<u>Talente</u>
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 120 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

<u>Besonderheiten / Einschränkungen:</u> Der Dieb erhält einen Bonus von 10% auf Schleichen und Sich verstecken wenn er sich in Siedlungen (bzw. Städten) aufhält.

Gildendieb aus Mandor (Gilde des Raben)

In der alten Zeit des Imperiums konnten die Diebe aus Mandor bis zum Greifenwald über Kontakte und Netzwerke verfügen. Bestechung, Auftragsmorde, Überfälle auf reiche Handelskarawanen und Entführungen brachten zahlreiche Platinmünzen in die Taschen der Gildenmitglieder. Heute sind die Zeiten nicht mehr so rosig. Der Zerfall der alten Reiche verbrauchte auch den Reichtum der Handelsgilden und der Adligen. Trotzdem halten sich die Diebe des Raben immer noch für etwas Besonderes und legen bei der Ausbildung Wert auf ungewöhnliche Fertigkeiten.

Vorzüge:
Bonus von +10 auf Proben gegen Gassenwissen, sich Verstecken, Schleichen, Schlösser knacken, Etikette, Heraldik.
Bei einem Kauf oder Verkauf von Waren kann der Charakter zehn Prozent von den Kosten addieren oder Subtrahieren. Der Spieler kann eine zusätzliche Sprache auswählen (auf 60%). Bei Reisen oder einem Aufenthalt im westlichen Kontinent erhält der Charakter statt der +10 einen Bonus von +20.
Diese Vorzüge kosten zwei Werdegangspunkte

ERFINDER

Nicht nur die Gnomen, auch wenn Sie die bekanntesten sind, haben berühmte Erfinder hervorgebracht. Auch die Klorthak, berühmt für die Sonnenkanonen, haben zahlreiche Erfinder die immer auf der Suche nach Aufzeichnungen oder Artefakten der großen Alten sind. Auch im Bereich des Militärs, der Architektur oder in der Medizin werden große Gelder investiert um anderen Nationen oder Fraktionen überlegen zu sein. Häufig haben die Erfinder an Universitäten studiert, mit oder ohne Stipendium, und sind an Höfen von Adligen tätig. Um jedoch Wissen anzuhäufen werden häufig Abenteuer oder Bildungsreisen unternommen (meistens nach Glantri). Wenn sich die Möglichkeit bietet mit Abenteurern in unbekannte Gebiete vorzustoßen schließen sich manchmal Erfinder an um an verborgenes Wissen zu kommen.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Akademischer Grad
Artillerist
Identifikation
Nachschub

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 3 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 80 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:

Die Tricks der großen Alten
Der Erfinder kann mit einer 5% Wahrscheinlichkeit die Funktionsweise eines Artefaktes der großen Alten erkennen. Die Wahrscheinlichkeit steigt für jeweils 3000 investierte EP in diesen Archetyp um einen Prozentpunkt.

Hör mal wer da hämmert
Der Erfinder kann Gegenstände modifizieren. Die Modifikation dauert einen Tag. Abhängig von seinen Fähigkeiten kann er folgende Effekte erreichen:

(Gegenstände reparieren + Mechanik)/40

Rüstungen	RS+, RK+, Malus-
Waffen	TP+, RK+, Gewicht-(Gramm)
Sonstige	Gewicht- (Gramm)

Jeder Gegenstand wiegt mindestens ein Gramm. Diese Modifikation kann an jedem Gegenstand nur einmal angewandt werden.

Beispiel: Der Erfinder mit einem Wert von 50 in Gegenstände reparieren und 60 in Mechanik (110/40=2,75 gerundet 3) modifiziert eine Rüstung. Diese hat danach RS+3, RK+3 und behindert 3 weniger.

Improvisation
Bei einem Wurf auf Gegenstände reparieren erhält der Erfinder einen Bonus von 20. Er kann dreimal am Tag den Zauber Norgs helfende Hand als übernatürliche Fähigkeit einsetzen.

Der Erfinder kann einen Beruf seiner Wahl zu Beginn aussuchen.

Der Erfinder erhält Zugriff auf die Talente Rüstungsbauer und Waffenschmied.

Die Talente Alchemie, Gegenstände reparieren, Lesen Schreiben, Malen und Zeichnen, Mechanik, Rechnen und Schätzen sind spezialisierte Talente.

Diese Vorzüge kosten einen Werdegangspunkt.

Ex Soldat

Viele Staaten haben eine Verpflichtung zum Wehrdienst, seien es die Lehnspflichten an den Baron oder der Dienst in der Stadtwache. Da dieser Dienst häufig in der Jugend bzw. an der Schwelle zum Erwachsenen stattfindet, haben nicht wenige danach das Bedürfnis ihre gelernten Fähigkeiten einzusetzen. Entweder werden Sie Söldner, Leibwachen, Karawanen Begleiter oder professionelle Soldaten. Manche von Ihnen zieht es hinaus in das Abenteuer.

Die Vorzüge kosten den Charakter einen Werdegangspunkt.

Vorzüge:

Grundausbildung
Durch seine Ausbildung ist der Ex Soldat das Tragen von Rüstungen gewöhnt. Das Talent Rüstungsgewöhnung ist für ihn ein spezialisiertes Talent. Für das Tragen von Lederrüstung bekommt er keine Abzüge. Er bekommt einen Bonus von 10 auf die Ausdauer, sowie +2 auf Körperkraft, RW und Ausweichen.

Veteran
Nach seinem Ausscheiden aus dem Militärdienst bekommt der Charakter eine Einmalzahlung von 500 GM, ein Schwert und eine Lederrüstung.
Würfeln Sie einen W6 um herauszufinden wie erfolgreich der Charakter war:

1) Soldat
   Der Charakter hat keine besonderen Auszeichnungen oder Verdienste.
2) Gefreiter
   Durch Leistung oder besonderes Wissen wurde der Charakter befördert. Seine Abfindung beträgt 550 GM.
3) Obergefreiter
   Während einer Wache oder einem Scharmützel hat sich der Charakter hervorgetan, Die Abfindung wird auf 600 GM erhöht.
4) Wachtmeister
   Der Charakter ist durch ein Talent zur Führung aufgefallen. Das Talent Menschenführung ist spezialisiert mit einem Startwert von 30. Die Abfindung wird auf 600 GM erhöht.
5) Korporal
   In einem Gefecht hat sich der Charakter hervorgetan. Er erhält ein Verwundetenabzeichen und einen Bonus auf die LP von 5. Die Abfindung wird auf 800 GM erhöht, ebenso erhält er die Vorzüge auf Menschenführung wie der Wachtmeister.
6) Sergeant
   Der Charakter hat Kampferfahrung und Führungsqualität. Er erhält eine Abfindung von 850 GM, den Bonus auf Menschenführung, den Bonus auf die LP, einen Startwert auf Kriegskunst von 30 und zusätzlich 100 Punkte für die Kampftalente.

<u>Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn</u>:
Ablenkung
Anführer
Bäumchen Wechsel dich
Bestimme die Richtung
Blind Kämpfen
Den Kopf hinhalten
Ehrenvoller Ausweg
Eindeutige Befehle
Erschöpfender Kampf
Gemeinsamer Kampf
Handlungsfreiheit
Schild und Schwert
Totschlag
Wand aus Schwertern
Wolfsrudel

<u>Talente</u>
Bei der Erschaffung dürfen 8 Kampftalente ausgewählt werden, auch die speziellen Kampftalente (außer Waffenspezialisierung). Der Spieler kann 350 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 65 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 350 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

HÄNDLER

Egal ob große Städte oder kleine Dörfer, sie alle sind auf Handel angewiesen. Besonders in den Metropolen des Kontinents gibt es große Konsortien die Millionen von Goldmünzen an Waren handeln. Zahlreiche Karawanen benötigen Wachen und Kämpfer um ihre wertvollen Güter zu schützen. Viele Händler waren früher selbst Abenteurer oder engagieren welche um an exotische Waren und Güter oder Artefakte zu kommen.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Gefallen einfordern
Identifikation
Schwarzmarkt
Weg des Geldes

Besonderheiten / Einschränkungen:
Der Händler kann einen Beruf seiner Wahl zu Beginn aussuchen.

Die Talente Feilschen, Rechnen und Schätzen besitzt er zu Spielbeginn auf 50.

Handelsrute
Für jeweils 1000 investierte EP in diese Laufbahn kann der Händler in einer Stadt die er besucht Handelskontakte knüpfen, d.h. bei 1000 EP eine Stadt, bei 2000 EP zwei Städte, usw. Für jeden Handelskontakt den der Händler etabliert erhält er in dieser Stadt in Zukunft 10% Rabatt und zu Beginn jedes Abenteuers 100 GM pro 10.000 Einwohner.

Meine Waffe ist der Verstand
Der Händler erhält KL/10 als Bonus auf die Talente Bestechen, Feilschen, Lügen, Rechnen, Schätzen und Überzeugen.

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Diese Vorzüge kosten einen Werdegangspunkt.

Heiler

Da es auch auf Erdec noch immer Krankheiten, Seuchen und Kriege gibt, wird der Beruf des Heilers wohl immer gebraucht werden. In fast jedem Dorf gibt es den Kräuterkundler oder eine Hebamme. In der Stadt finden wir Krankenhäuser und Ärzte. Der Charakter wird fast immer willkommen sein, muß aber wahrscheinlich auch in jedem Dorf mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Vorzüge:
Der Heiler bekommt die Talente

- Wunden heilen
- Tiere Heilen
- Krankheiten heilen
- Seelenheilung
- Pflanzenkunde
- Gifte Heilen
- Alchimie

als spezialisierte Talente.

Die Heilertasche gehört zu seiner Startausrüstung.

Bei einer gelungenen Probe auf eines der Heilkunde Talente bekommt der Heiler einen Bonus von 10 auf die wiederhergestellten LP.

Bei der Herstellung von Heiltränken sind die Anzahl der Dosen um 1W4 höher und die Anzahl der Lebenspunkte um 1W6 höher.

Der Heiler kann alle Heilzauber (jedweder Herkunft) für 150 EP pro Zauber erwerben.

Diese Vorzüge kosten einen Werdegangspunkt.

<u>Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn</u>:
Akademischer Grad
Bücherwurm

<u>Talente</u>
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.

Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 600 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

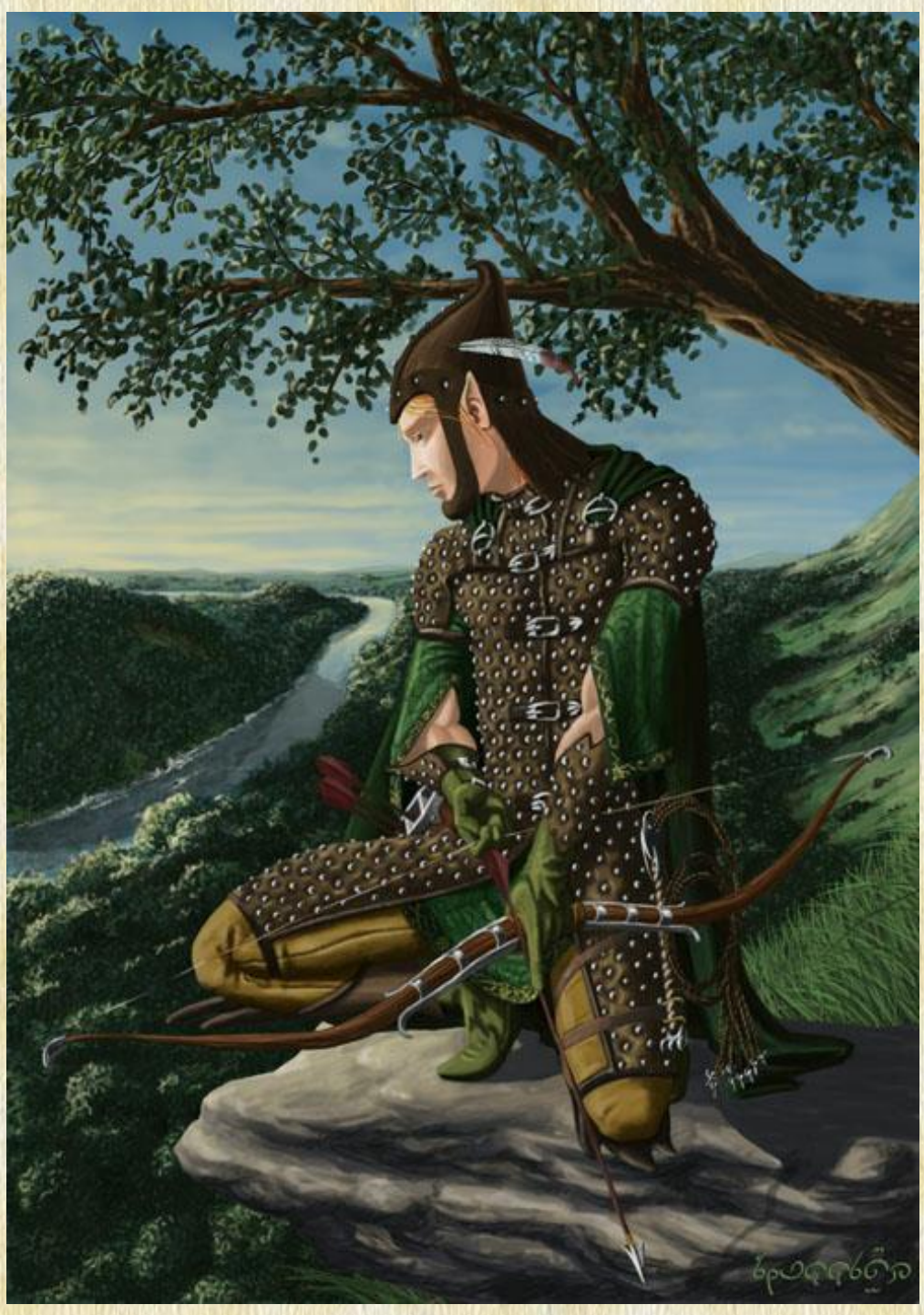
JÄGER

Der Jäger steht stellvertretend für den Bereich der Berufe in der Natur. Der Jäger lernt Fähigkeiten, die ihn unverzichtbar bei allen Aufgaben in der Wildnis machen. Seine Kampffähigkeiten sind mittelmäßig ausgeprägt, die Schwerpunkte liegen in den Talenten wie z.B. Tierkunde, Wildnisleben, Fährtensuche etc.
Jede Abenteurergruppe kann einen Jäger sehr gut gebrauchen. Egal ob es sich um das jagdbare Wild für das Abendessen handelt, das Verfolgen einer Spur von finsteren Gesellen oder die Erkundung in unbekannter Wildnis, ihr Kamerad wird das für sie erledigen.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Augen des Falken
Bogen
Extreme Ausdauer
Geruchssinn des Hundes
Jagd
Kundschafter (eine Geländeform)
Vertrauter des Waldes

Besonderheiten / Einschränkungen:
Er bekommt einen Bonus von 10% auf die Talente Schleichen und Sich Verstecken, solange diese in der freien Natur eingesetzt werden. Dieser Bonus entfällt wenn der Charakter eine Metallrüstung trägt.

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 120 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.



Elfenjäger aus dem Greifenwald

Auch wenn nur wenige Augen anderer Völker jemals die Greifenwaldfälle gesehen oder Kaelet betreten haben, wofür die Elfenjäger sorgen, sind diese beiden Orte doch Legendenumwoben. Von allen Waldelfen und ihrem legendären Ruf für ihr Geschick als Jäger sind die Elfen des Greifenwalds die berühmtesten. Besonderes Merkmal ist die Haut. Sie wirkt an der Oberfläche wie ein moosbedeckter Baum. Die Haare sind oftmals so bunt wie das Herbstlaub und schimmert in gelb, rot und orangetönen. Als Bewahrer der Geheimnisse eines Jahrtausende alten Waldes sind sie so verschwiegen wie das unendliche All.
Da sie auf einer Fläche von 4 Millionen Quadratkilometern überall zu sein scheinen, kann man ihre Anzahl weder erahnen noch schätzen. Doch es heißt der Wald selbst ruft sie bei Bedarf.

Vorzüge:
Bonus von +10 auf Geschicklichkeit, Reaktionswert und Konstitution. Sie erhalten folgende speziellen Fähigkeiten automatisch: Bogen, Extreme Ausdauer, Geruchssinn des Hundes, Jagd, Kundschafter (Wald), Vertrauter des Waldes. Wenn sie sich in einem Wald aufhalten erhalten sie +5 auf jede AT und PA, +2 TP, Reaktionswert +10, Rückzug +5. Im Greifenwald werden die Boni verdreifacht. Sie erhalten Herz des Baumes als spezielle Fähigkeit, die sie dreimal am Tag anwenden können. Zusätzlich können sie mit dieser Fähigkeit innerhalb des Greifenwaldes von Baum zu Baum teleportieren. Da der Greifenwald von alters her ein Brutgebiet der Drachen und Greifen ist, werden Elfenjäger aus dem Greifenwald niemals von ihnen angegriffen und werden diese auch niemals angreifen. Sie können sich mit jedem natürlichen oder übernatürlichen Geschöpf des Greifenwaldes mental verständigen. Diese Vorzüge kosten vier Werdegangspunkte.

KRIEGER

Seine Aufgabe besteht darin, in direkten Konfrontationen nach vorne zu gehen und die Gruppe zu schützen. Da die Welt voller Gefahren ist und die Herrscher der verschiedenen Reiche oft gewillt sind ihre Meinung mit dem Schwert zu verkünden existieren zahlreiche Armeen und Kriegergilden auf dem Kontinent. Söldner die Karawanen beschützen, Gladiatoren die in Arenen die Zuschauer unterhalten, Leibwächter für Personen die es sich leisten können, die Möglichkeit für einen Krieger in Lohn und Brot zu kommen sind fast unbegrenzt. In einer Gruppe tapferer Recken kommt der Krieger zu voller Blüte. Finstere Bergbanditen, gefährliche Verliese, Kultisten die die Heimat bedrohen oder ganz einfach der Krieg, der Krieger ist der richtige für solche Aufgaben.

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 10 Kampftalente ausgewählt werden, auch die speziellen Kampftalente (außer Waffenspezialisierung). Der Spieler kann 400 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 65 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 15 Stück auswählen. Er kann 300 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:
Rüstungen behindern den Krieger 5 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).
Dieser Vorzug bleibt dem Krieger auch bei einem Wechsel erhalten.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Ablenkung
Anführer
Bäumchen Wechsel dich
Beschützer der schwachen
Bestimme die Richtung
Blind Kämpfen
Den Kopf hinhalten
Duellant
Ehrenvoller Ausweg
Eindeutige Befehle
Erschöpfender Kampf
Gemeinsamer Kampf
Handlungsfreiheit
Schild und Schwert
Totschlag
Wand aus Schwertern
Wolfsrudel

ELMORE '09

MAGIELEHRLING

Seine Aufgabe ist es, die Gruppe in allen Dingen zu unterstützen, die im Bereich des Übernatürlichen liegen und im Hintergrund mit zaubern die Gruppenmitglieder zu unterstützen. Offene Kämpfe sollte er meiden, da er seine Ausdauer für die Zaubersprüche benötigt und evtl. nicht zaubern kann wenn er in einem Zweikampf ist.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Akademischer Grad
Außergewöhnliches Verständnis
Bücherwurm
Essenzaffinität
Essenzgespür

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 2 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 60 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 20 Stück auswählen. Er kann 250 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:
Da Metall die Ausübung von Zaubersprüchen behindert, sollte er keine metallenen Waffen oder Rüstungen verwenden (siehe Tabelle).

Spruch kosten	Waffen	Rüstungen
Keine	Dolche / Messer	Leder
3x	Einhandwaffen	Kettenrüstungen
6x	Zweihandwaffen	Plattenrüstungen

Der Magielehrling erhält zu Beginn seiner Laufbahn 10 Magielehrlingssprüche seiner Wahl.

ELMORE '93

MÖNCH

Mit dem Begriff Mönch werden bei THORG alle Geistlichen abgedeckt. Dies beinhaltet sowohl Mönche aus dem europäischen Kulturbereich als auch Mönche aus dem asiatischen Raum. Es liegt an dem Spieler, seinem Charakter einen entsprechenden Hintergrund zu geben. Der Mönch besitzt die Möglichkeit, ein Priester zu werden und somit Magie zu wirken. Der Mönch kann sich ebenfalls in Richtung Kämpfer weiterentwickeln. Seine erlernte mentale Disziplin ist oftmals hilfreich, um ein guter Krieger zu werden. Als Beispiele mögen die asiatischen Kampfmönche dienen, oder die europäischen Ritterorden.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Außergewöhnliche Wahrnehmung
Bücherwurm
Extreme Ausdauer
Geschlossener Geist
Günstling des Schicksals

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 6 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 200 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 40 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 30 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Meditation ist für den Mönch ein spezialisiertes Talent.

RUNENSCHMIED

Viele Schmiede gehen auf Wanderschaft, auf der Suche nach magischen Artefakten, ungewöhnlichen Waffen und Rüstungen und nicht zuletzt um von anderen Schmieden zu lernen. In vielen untergegangenen Kulturen existierte Wissen über magische Gegenstände und wie sie herzustellen sind, doch seit dem Ende des dunklen Zeitalters ist das Wissen in dunklen Ruinen versteckt.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Begnadeter Handwerker
Identifikation

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 4 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 100 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 25 Stück auswählen. Er kann 500 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:

Runenwaffe / Rüstung
Der Runenschmied bringt eine temporäre Rune an einer Waffe oder Rüstung an. Das Anbringen der Rune kostet den Runenschmied 15 Essenz. Das Anbringen der Rune dauert zehn Minuten.

Blutdurst
Die Waffe erzeugt eine Stunde lang zusätzlich 3 TP.

Stahlstärker
Die Waffe oder Rüstung bekommt für eine Stunde einen RK Bonus von KO/10. Der Rüstungsschutz einer Rüstung steigt um 2.

Federleicht
Die Einschränkungen einer Rüstung werden für eine Stunde halbiert.

Meisterschlag
Die Waffe bekommt für 10 Minuten einen Bonus auf die Meister AT/PA von 2.

Rückkehr
Die Wurfwaffe kehrt zu ihrem Besitzer nach einem Wurf zurück. Dieser Effekt hält eine Stunde an.

Resistenz
Für eine Spielrunde gewährt die Waffe oder Rüstung einen Bonus auf die Resistenz von 10.

Hammer und Amboß
Der Runenschmied erhält Zugriff auf die Talente Rüstungsbauer und Waffenschmied.

Runenmeister
Der Runenschmied bekommt Zugriff auf die Runenzauber.
Ab einem Wert von 70 in Runenlesen dauert das Anbringen einer Rune auf einer Waffe oder Rüstung nur noch 5 Minuten.
Mit einem Wert von 80 verdoppeln sich die Boni.

Wissen der Schmiede
Der Runenschmied kann mit 50 prozentiger Wahrscheinlichkeit die magischen Auswirkungen einer Waffe oder Rüstung bestimmen. Dies funktioniert nicht bei verfluchten Gegenständen.

Diese Vorzüge kosten einen Werdegangspunkt.

Söldner

Wenn Kriege beginnen werden oftmals mehr Soldaten gebraucht als der Herrscher ausheben kann. Außerdem ist ein toter Söldner für die Bevölkerung kein Verlust. Er fehlt nicht auf den Feldern um die Ernte einzubringen und hat normalerweise keine Bürger die ihn betrauern. Da die Kriege, mit oder gegen das Chaos, nicht enden wollen, werden in vielen Reichen Söldner gebraucht. Ebenso in Expeditionen, Karawanen oder als Leibwächter. Da sie einfach nur einen Sold wollen und sonst keine Fragen stellen, sind sie bei Herrschern sehr beliebt.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Ablenkung
Bäumchen Wechsel dich
Bestimme die Richtung
Blind kämpfen
Bruderschaft
Den Kopf hinhalten
Eindeutige Befehle
Flucht
Halten der Linien
Handlungsfreiheit
Kampfgefährte
Schild und Schwert
Straßenkampf
Urschrei
Verbale Demütigung

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 8 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 300 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 65 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 25 Stück auswählen. Er kann 300 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Besonderheiten / Einschränkungen:

Söldnerticket
Der Söldner weiß wie man seinen Namen in klingende Münze umwandelt. Bei allen Verhandlungen um eine Belohnung für einen Auftrag bekommt der Söldner seinen doppelten Ruf Wert in GM als Bonus.

Gute Argumente
Bei einer gelungenen Probe auf Überzeugen (freie Handlung in einer Kampfrunde) erhalten die Verbündeten des Söldners für drei Kampfrunden Überzeugen / 10 als Bonus auf jede AT/PA.

Eiskalter Blick
In einem Zweikampf muss dem Gegner des Söldners eine Probe auf Mut gelingen. Misslingt Sie erhält er einen Abzug auf jede AT/PA von 3 für drei Kampfrunden. Diese spezielle Fähigkeit kann der Söldner nur einmal pro Kampf gegen einen Gegner einsetzen.

Bis zum bitteren Ende
Bei eine Probe auf Konstitution wegen Schaden (siehe Kampfregeln), darf der Söldner 10 Punkte von seinem Wurf subtrahieren.

Diese Vorzüge kosten den Söldner einen Werdegangspunkt.

Seefahrer

Unzählige Flotten Segeln über die Meere und versorgen über Handelsrouten die Städte. Glantri zum Beispiel ist auf die täglichen Handelsschiffe angewiesen, weswegen es eine beachtliche Seeflotte unterhält. Auf vielen Schiffen dienen Marineinfanteristen, und nicht wenige haben auf See begonnen. Einige Seefahrer verbringen immer wieder Zeit an Land um bei bekannten Meistern ihre Fähigkeiten zu verbessern, oder um Abenteuer und Abwechslung nach einer langen Seereise zu erleben.

Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn:
Artillerist
Augen des Falken
Außergewöhnliche Tragkraft
Bäumchen Wechsel dich
Begnadeter Handwerker
Fels in der Brandung
Freibeuter
Gefallen einfordern
Reflexe des Pumas
Schrecken der Meere
Seemannsgarn
Sicherer Hafen
Straßenkampf

Talente
Bei der Erschaffung dürfen 6 Kampftalente ausgewählt werden, jedoch keine speziellen Kampftalente (diese sind auf dem Charakterbogen gesondert aufgezählt). Der Spieler kann 200 Punkte auf diese Talente verteilen, der Höchstwert liegt bei 50 Punkten je Kampftalent.
Von den anderen Talenten kann der Spieler 25 Stück auswählen. Er kann 400 Punkte verteilen, der Maximalwert je Talent liegt bei 50.

Die Talente Astronomie, Boote fahren, Fesseln / Entfesseln, Fischen, Geographie, Klettern, Schwimmen und Zechen sind spezialisierte Talente.

Auf die Planke
Der Seefahrer kann seinen GE Bonus als Bonus auf Akrobatik, Fischen und Klettern addieren.

Kennt jeden Hafen
In Hafenstädten erhält der Seefahrer einen Bonus von 20 auf Gassenwissen.

Affenartig
Während des Kletterns kann der Seefahrer ohne Abzüge mit einer Einhandwaffe kämpfen.

Wellenartig
Der Seefahrer erhält einen Bonus von 5 auf den Rückzug, Akrobatik und Klettern und Schwimmen.

Diese Vorzüge kosten den Seefahrer einen Werdegangspunkt.

Die zu berechnenden Werte

Lebenspunkte *(LP)*
Jeder Charakter besitzt eine Lebenspunkte-Basis von zehn Punkten. Dazu addiert man den KO Bonus.

LP Basis von 10 + Konstitutionsbonus

Tabelle 8 Konstitution Bonus

Wert	Konstitution Bonus
61 - 70	+1
71 – 80	+2
81 – 90	+3
91 – 100	+4
101 – 110	+5

Sigurds Charakter hat eine Konstitution von 87. Dadurch beträgt sein Konstitution Bonus +3, somit betragen seine LP zu Spielbeginn 13(3+10).

Die Ausdauer (AU):
LP : 2 + Konstitution : 2 (normal runden)

Geistige Stabilität *(GS)*
Formel: (Klugheit + Klugheit + Intuition) : 3 (Normal runden).

Attackebasiswert *(AT-Basis)*
Attackebasis = (Mut + Geschicklichkeit + Körperkraft) : 3
(Normal runden).

Schuß- Wurfwaffen Basiswert
Formel: (Klugheit + Geschicklichkeit + Körperkraft) : 3
Normal runden.

Rückzug
Formel :
(Mut + Intuition + Geschicklichkeit) : 3.
Normal runden

Essenz-punkte
Formel Magiebegabung : 5 (normal runden)

Rennen und Laufen
Formel für Rennen: (Körperkraft + Geschicklichkeit + Reaktionswert + Körpergröße in cm – Gewicht in kg) : 50.

Das Ergebnis ist die Anzahl der Meter, die der Charakter pro Sekunde zurücklegen kann. Wobei math. gerundet wird.

Die Schrittgeschwindigkeit beträgt ¼ der Höchstgeschwindigkeit.

Für jeweils zwei Punkte Rüstungsschutz reduziert sich die Höchstgeschwindigkeit um einen Meter je Sekunde. Der magische Bonus einer Rüstung wird dabei nicht berücksichtigt.

Resistenzwerte
Der Resistenzwert errechnet sich aus den investierten Erfahrungspunkten plus Magiebegabung/10. Für jeweils 1000 investierte EP erhält der Charakter einen Prozentpunkt mehr Resistenz. Da Sie noch keine EP investiert haben beträgt Ihre Resistenz Magiebegabung/10.
Die Resistenz eines Charakters kann niemals über 80 Prozent steigen. Sollte ein Charakter eine Resistenz von über 80% besitzen (z.B. durch Amulette, Zauber, Ringe, Rüstungen etc.), wird dieser Wert automatisch auf 80% reduziert. Näheres erfahren Sie von ihrem SL oder in der MagieSektion.

Schadensbonus
Kämpft ein Charakter mit einer Nahkampfwaffe oder waffenlos, wird zu dem Schaden sein Schadensbonus hinzuaddiert. Der Schadensbonus ist jedoch nicht alleine von der Körperkraft abhängig, wie in vielen anderen Rollenspielen, sondern von der Fähigkeit des Kämpfers in seinem Stil. Beherrscht er seine Waffe oder einen waffenlosen Kampfstil sehr gut, wird er auch mehr Schaden anrichten. Um den Schadensbonus zu errechnen, werden die Körperkraft und der Talentwert in der Waffenart addiert und das Ergebnis durch

zwei geteilt. Das Ergebnis liest man in Tabelle 9 ab.

Formel: (Körperkraft + Talentwert der Waffengattung) : 2

Tabelle 9 Schadensbonus

Wert	Schadensbonus
61 - 70	+1
71 – 80	+2
81 – 90	+3
91 – 100	+4
101 – 110	+5

Geschicklichkeitsbonus

Je geschickter ein Charakter ist, umso weniger behindert ihn seine Rüstung (siehe Behinderung durch Rüstungen). Der Geschicklichkeit-Bonus wird ebenfalls auf den RW, den Rückzug und auf verteilte Attacken und Paraden addiert (siehe Kampf). Er bestimmt ebenfalls die maximale Anzahl gezielter Attacken bei Fernkämpfern (siehe Fernkampf).

Tabelle 10 Geschicklichkeitsbonus

Geschicklichkeit Wert	Geschicklichkeit Bonus
61 - 70	2
71 – 80	3
81 – 90	4
91 – 100	5
101 – 110	6
111 - 120	7

Lernbonus

Ein Charakter mit einer hohen Intuition und einer hohen Klugheit wird einen höheren Lernerfolg haben als ein Charakter, der sich nicht ganz so intelligent anstellt. Abhängig von den beiden Attributen, werden die EP Kosten für Steigerungen modifiziert. Um den Bonus zu errechnen, addiert man Klugheit und Intuition und dividiert das Ergebnis durch zwei. Den erhaltenen Wert vergleicht man mit Tabelle 11. Bei der Verrechnung der Kosten für Steigerungen mit dem Bonus wird mathematisch gerundet. Der Lernbonus darf jedoch nur bei den Kosten für die Steigerung von Talenten benutzt werden. Alle anderen Kosten bleiben unverändert. Siehe auch Verwendung der Erfahrungspunkte in der SpielleiterSektion.

Beispiel: Ein Spieler muß für die Steigerung eines Talentes 300 EP investieren. Sein Lernbonus beträgt 15%. Somit zahlt er nur 255 EP.

Tabelle 11 Lernbonus

Wert	Lernbonus
61 - 70	5%
71 – 80	10%
81 – 90	15%
91 – 100	20%

AUSRÜSTUNG

Mit dem *Startkapital* kann nun die *Ausrüstung* (siehe Anhang) ausgewählt werden. Dabei ist das Gesamtgewicht zu beachten! Ein zulässiges Gesamtgewicht errechnet sich aus der Tabelle 12. In der linken Spalte liest man seine Körperkraft (Körperkraft) ab, in den folgenden das *Gesamtgewicht* seiner Ausrüstung in kg. Die Werte beschreiben die zusätzliche *Behinderung* (siehe auch *Behinderung durch Rüstung*). D.h. die Zahl in der entsprechenden Zeile gibt den Abzug auf AT, PA, Reaktionswert, Ausweichen und die körperlichen Talente an. Das Gewicht einer Rüstung wird nicht berücksichtigt, da Rüstungen gesondert behandelt werden.

Tabelle 12 Behinderung durch Lasten

Körperkraft / KG	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
1 – 20	25	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21-40	10	25	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
41-60	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
61-80	0	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
81-90	0	0	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-
91-100	0	0	0	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	-	-
101-110	0	0	0	0	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	-
111-120	0	0	0	0	0	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-
121 – 130	0	0	0	0	0	0	5	10	25	50	-	-	-	-	-
131 – 140	0	0	0	0	0	0	0	5	10	25	50	-	-	-	-
141 – 150	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	25	50	-	-	-
151 – 160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	25	50	-	-
161 – 170	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	25	50	-
171 - 180	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	25	50

Zusammenfassung: Die Charaktererschaffung besteht aus folgenden Schritten:

- ✓ Auswürfeln der Attribute
- ✓ Stand der Eltern
- ✓ Geburtsort
- ✓ Kindheitsereignisse
- ✓ Auswahl der Rasse (Werdegangspunkte)
- ✓ Angeborene Fähigkeit
- ✓ Einsatz der Werdegangspunkte
- ✓ Auswahl der Klasse und der Laufbahn
- ✓ Verteilen der Attributswürfe und berechnen aller Modifikationen
- ✓ Berechnen der Werte die eine Formel benötigen
- ✓ Auswahl der zugelassenen Talente

Danach folgen Ausrüstung und evtl. Zaubersprüche.

Talentpunkte

Grundkonzept:
Die Talente werden in verschiedene Fertigkeitsstufen unterteilt.

1. Unerfahren
2. Amateur
3. Qualifiziert
4. Profi
5. Experte
6. Kapazität

Anhand Ihrer Fertigkeitsstufe in einem Talent und dem Modifikator der Probe (die der Spielleiter festlegt) können Sie den Erfolg oder Mißerfolg einer Handlung im Voraus einschätzen.
ACHTUNG!! Die Einteilung der Talente ist ein wesentliches Konzept in den THORG Regeln. Auf eine Probe muß nur dann gewürfelt werden, wenn die Regeln dies vorschreiben. Eine Kapazität wird so gut wie nie Würfeln. Wenn ein Charakter mit einem Talent im Profibereich ist braucht nur selten Würfeln. Der Spieler sollte also die wichtigsten Talente bei einer späteren Steigerung auf mindestens 61% setzen.
Bevor Sie Ihre Talentpunkte (siehe unten) verteilen sollten Sie wissen mit welchem Talentwert Sie in einen bestimmten Bereich gelangen. Sie dürfen bei der Charaktererschaffung Ihre Talente jedoch nur bis zu einem bestimmten Maximalwert festlegen.

Tabelle 13 Einteilung der Talente

Prozent	Stufe
0	Unerfahren
1 – 9	Amateur
10	Minimales Können
10 – 60	Qualifiziert
61 – 79	Profi
80 – 95	Experte
96 -	Kapazität

Unerfahren
Der Charakter darf das Talent nicht anwenden.

Amateur
Man darf das Talent in Extremsituationen anwenden, wenn der SL es zuläßt.

Minimales Können und Qualifiziert
Ab hier darf der Charakter das Talent normal anwenden. Der Charakter muß auch in Standardsituationen mit dem W100 kleiner oder gleich seinem Talentwert würfeln.
Minimales Können: Die Person hat keine Ausbildung oder spezielle Kenntnisse in dem Bereich, kann sich in ungefährlichen Standardsituationen jedoch behelfen.
Beispiel: Eindrehen einer Glühbirne, Nagel in eine Wand schlagen, Essen in einer Mikrowelle erwärmen.
Würfeln?: ja, immer.
Qualifiziert: Die Person hat entweder das Wissen aus allgemeinen Quellen erworben oder wurde ausgebildet.
Beispiel: Führerschein Klasse 3, komplexes Computerspiel spielen, abgeschlossene Lehre, Grundstudium.
Würfeln?: ja, außer der Spielleiter hält die Situation für banal (Fahrzeug anlassen, PAC-Man spielen, Halle ausfegen, etc.)

Profi
In Standardsituationen ohne Zeitdruck braucht der Charakter nicht zu würfeln. In kritischen Situationen muß er mit dem W100

gleich oder weniger würfeln. Dabei wird ihm selten ein Fehler unterlaufen.
Diese Person muß eine Lehre oder eine vergleichbare Ausbildung haben und verfügt über viel Praxiserfahrung.
Beispiel: Lehrberuf mit anschließender mehrjähriger Berufstätigkeit. Abgeschlossenes Studium mit Berufserfahrung.
Würfeln: Nur unter starkem Zeitdruck oder in ungewöhnlichen Situationen (unbekannte Krankheit, neues Fahrzeugmodell, neue Antriebsart, Reanimation, Massenanfall von verletzten, etc.).

Experte
Selbst in den kritischen Situationen besteht nur eine geringe Chance des Scheiterns. Gewürfelt werden muß nur in Situationen, in denen der Spielleiter den Erfolg für extrem unwahrscheinlich hält.
Eine spezialisierte Person. Wahrscheinlich studiert oder ein Meister.
Beispiel: Professoren, Handwerksmeister, etc.
Würfeln?: Einen Experten würfeln zu lassen bedarf immer einer Erklärung des Spielleiters. Entweder während oder nach dem Abenteuer.

Beispiel: Ein Kampfmönch wird von einer Schar Piraten verfolgt. Er möchte über eine Schlucht von 20m springen. Sein Prozentwert in Springen beträgt 95%. Der SL verlangt vom Spieler des KM eine Springenprobe +94. Somit müßte dem Spieler eine Probe von 1 gelingen (natürlich würfelt der uns allen bekannte Spieler die 1).

Kapazität
Aus diesem Stoff sind Legenden.....
Die letzte Weisheit in diesem Fachgebiet. Wann immer ein Charakter in einem Talent die Stufe Kapazität erreicht hat, steigt sein Ruf um 5 Punkte. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird ihm eine Lehr- oder Dozentenstelle angeboten.
Beispiel: Nobelpreisträger, Einstein, Aristoteles, Goethe, Mozart oder landläufig einfach das Genie. Manche sagen auch "die rechte Hand Gottes".
Würfeln?: Ein Spielleiter hat nicht das Wissen solcher Fachleute, deshalb sollte er nur Würfeln lassen, wenn der Spieler völlig abstruse Dinge unternehmen will.

Talentverteilung nach Berufen

Sollten Sie einen Beruf auf der Bonustabelle gewürfelt haben erhalten Sie unterschiedliche Talente hinzu. Der Startwert in diesen Talenten liegt bei 40.

Apothekarius: Pflanzenkunde, Alchimie, Hlk. Krankheit und Wunden
Bauer: Wettervorhersage, Abrichten, Pflanzenkunde
Baumeister: Mechanik, Rechnen, Gegenstände Reparieren
Bergmann: Bergbau und Gesteinskunde
Bettler: Betteln, Gassenwissen, Feilschen
Bogenbauer: Bogenbau, Pflanzenkunde, Mechanik
Brauer / Winzer: Pflanzenkunde, Zechen
Brettspieler: Charakter erkennen, Glücksspiel, Falschspiel
Färber: Alchimie, Pflanzenkunde
Falkner: Abrichten, Tierkunde, Tiere heilen
Fleischer: Kochen, Tierkunde, Messer / Dolche
Fuhrmann: Boote Fahren, Fahrzeuge lenken
Geldwechsler: Rechnen, Schätzen
Gerber / Kürschner: Pflanzenkunde, Lederbearbeitung
Gesteinskundiger: Geographie, Bergbau
Glasbläser: Mineralogie, Alchimie
Grobschmied: Hiebw. Stumpf, Gegenst. Reparieren
Hausdiener: Kochen, Charakter erkennen, Etikette
Hebamme: Hlk. Wunden, Hlk. Krankheit
Heraldiker: Malen/Zeichnen, Lesen/ Schreiben, Bibliotheken benutzen
Holzfäller: Pflanzenkunde, Äxte/Beile
Instrumentenbauer: Gegenstände Reparieren, Musizieren
Kartograph: Karten Zeichnen, Geographie
Krämer/Händler: Feilschen, Gassenwissen, Charakter erkennen
Kutisane/Gesellschafter: Betören, Charakter erkennen, Etikette, Minnekünste, Musizieren, Singen
Plättner: Metallrüstungen reparieren/herstellen, Gegenstände Reparieren
Richtschütze: Mechanik, Rechen, Zielen(Geschütze)
Schiffsbauer: Schiffsbau, Fesseln/entfesseln
Schreiber: Lesen/Schreiben

Andere Berufe:

Anwalt: Rechtskunde, Lesen / Schreiben, Rethorik, Charakter erkennen
Artist: Körperbeherrschung, Akrobatik, Klettern, Reiten
Minnesänger: Singen, Musizieren, Geschichtswissen, Heraldik, Etikette
Übersetzer: Sprachen kennen, Lesen/Schreiben, Alte Sprachen
Astronom: Astronomie/Astrologie, Rechnen, Malen/Zeichnen, Lesen/Schreiben
Hirte: Pflanzenkunde, Tierkunde, Tiere heilen, Abrichten
Archäologe: Bibliotheken benutzen, Alte Sprachen, Sprachen kennen, Lesen/schreiben
Königlicher Berater: Etikette, Lesen Schreiben, Sprachen kennen, Rechtskunde, Staatskunde, Kriegskunst, Tanzen

Die Spezialisierung der Talente

Bestimmte Talente dürfen aufgeteilt werden. Sollte der Charakter sich auf ein Talent Spezialisieren, dann kostet ihn die Steigerung weniger. Wie bei einem Primärattribut auch, werden die Kosten eine Zeile tiefer abgelesen. Der Charakter darf dann bei einer Probe auf sein Spezialgebiet würfeln, wenn der Spielleiter es gestattet. Die Informationen in einem Spezialgebiet sollten bei einer gelungenen Probe genauer sein, als bei einer Probe auf das allgemeine Talent.

Abrichten
Dieses Talent wird in die verschiedenen Tierarten unterteilt (Bsp. Falken, Pferde, Hunde, etc.)
Alchemie
Erlaubte Spezialisierungen: Tränke, Salben, Gifte, Analyse.
Alte Sprachen
Jede Sprache darf einzeln als Spezialisierung gewählt werden (Elfisch, Goblinisch, etc.)
Boote fahren
Hier sind die jeweiligen Bootstypen möglich (Galeere, Segler, Ruderboote, etc.)
Fährtensuche
Spezialisierungen: Steppe, Wüste, Eis / Schnee, Wald, Stadt, Berge.
Geographie
Spezialisierungen: Steppe, Wüste, Eis / Schnee, Wald, Stadt, Berge.
Geschichtswissen
Spezialisierungen: Jedes Volk, jede Region und jedes Zeitalter.
Magiekunde
Jeder Magiebereich darf einzeln als Spezialisierung gewählt werden.
Orientierung
Spezialisierungen: Stadt und Wildnis.
Sich Verstecken
Spezialisierungen: Stadt und Wildnis
Wildnisleben
Spezialisierungen: Steppe, Wüste, Eis / Schnee, Wald, Stadt, Berge.

Die Talente im Überblick

Die Talente im Überblick

Achtung! Für alle Talente gilt:
1. Für die einzelnen Modifikationen kann der Spielleiter sich mit seiner Gruppe beratschlagen (siehe auch Proben im Spielleiterteil).
2. Rollenspiel geht vor würfeln. Wenn ein Spieler eine Situation gut beschreibt, oder darstellt, sollte der Spielleiter entweder keine Probe verlangen, oder sie erleichtern.
3. Sobald ein Charakter eine Kapazität in einem Talent geworden ist, steigt sein Ruf (siehe dort).
4. Ein erneuter Versuch ein Talent anzuwenden ist bei Wissenstalenten nicht gestattet bis der Charakter erneut EP in dieses Talent investiert hat. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter anhand der Situation.

Talentbeschreibung
Name des Talents
Allgemeine Beschreibung
Was kann ein Charakter mit diesem Talent im Rollenspiel anfangen.
Zeit für eine Anwendung
Wie lange benötigt man normalerweise für eine Probe. Beachten Sie, daß die äußeren Umstände von einem Regelwerk nicht komplett abgedeckt werden können. Die hier angegebenen Beispiele sind nur Richtwerte.
Zeit für eine Reparatur
Falls möglich wir hier die Dauer der Reparatur von Gegenständen angegeben die ein Charakter für die Anwendung des Talents benötigt.
Fertigkeitsstufen
Siehe vorheriger Abschnitt.
Boni
Manche Talente geben einen Bonus auf eine Probe für andere Talente. Ein Bonus auf eine Probe erhöht nicht die Fertigkeitsstufe.
Sonstige Bemerkungen
Eventuelle Hinweise für den SL oder Voraussetzungen die man benötigt.

N.Z. = Nicht Zutreffend

Abrichten

Allgemeine Beschreibung: Dieses Talent ermöglicht es, geeignete Tiere (keine Monster) gefügig zu machen und Befehlen zu gehorchen. Für jedes Kunststück und jedes Kommando muß eine gesonderte Probe abgelegt werden. Für die einzelnen Modifikationen sollte der Spielleiter sich mit seiner Gruppe beratschlagen. Ein Charakter kann sein Reittier für den Kampf ausbilden. Sollte er danach mit diesem Tier in einen Kampf geraten und Manöver ausführen (z.B. Im Reiten den Bogen benutzen), dann wird seine Reitprobe um 20% erleichtert. Dafür muß ihm jedoch eine Abrichtenprobe, erschwert um 35, gelingen (diese jedoch nur ein einziges Mal).

Fertigkeitsstufen:
Minimales Können
Maximal 1 Kunststück. Nur domestizierte Tiere. Je Kunststück minimal 3 Monate.
Qualifiziert
Maximal 3 Kunststücke. Auch Wildtiere, je Kunststück minimal 2 Monate
Profi
Maximal 5 Kunststücke, auch Wildtiere, minimal 1 Monat
Experte
Maximal 8 Kunststücke, auch exotische Tiere, minimal 1 Monat
Kapazität
Unbegrenzte Anzahl an Kunststücken, sehr exotische Tiere, minimal 2 Wochen. Hat Flipper und Lassie abgerichtet.
Zeit für eine Anwendung:
Siehe oben.
Probenbereiche:
Kinderspiel: N.Z.

Einfach: Einem Hund mit Belohnung den Befehl sitz beibringen.
Routine: Eine Artgerechte Dressur (einem Jagdhund das Kommando „Such“ beibringen.
Schwer: Einem Beagle die Freßsucht abgewöhnen.
Sehr schwer: Eine Katze abrichten.
Blanker Leichtsinn: Ein gerade gefangenes Wildpferd in einem Kampf benutzen.
Boni:
Ein Charakter mit Abrichten größer 60 erhält einen Bonus von 10 auf Tiere heilen. Ab einem Wert von 120 kann der Charakter auch magische Wesen und Monster abrichten (in diesem Fall ist die Probe um 100 erschwert).

Akrobatik

Allgemeine Beschreibung : Akrobatik deckt die Kunststücke von Zirkusmitgliedern ab. Dieses Talent gewährt keine Vorzüge im Kampf. Ein Charakter kann mit einer erfolgreichen Probe jedoch einen evtl. Sturzschaden um die Hälfte reduzieren.
Proben auf Akrobatik sind nur erlaubt, wenn der Charakter maximal Lederrüstung trägt.
Fertigkeitsstufen:
Minimales Können
Purzelbaum, Handstand
Qualifiziert
Balance mit Stange, auf Händen laufen
Profi
Seilbalance ohne Stange, Stabhochsprung
Experte
Balance ohne Netz, Menschliche Pyramide, auf Pferden Handstand
Kapazität
Vom gallopierenden Pferd abspringen ohne Verletzung.
Zeit für eine Anwendung:
SL Entscheidung.
Probenbereiche:
Kinderspiel: Purzelbaum
Einfach: --
Routine: Handstand
Schwer: Mit 10 Bällen gleichzeitig jonglieren.
Sehr schwer:
Blanker Leichtsinn
Boni:
Ein Akrobatikwert von mindestens 60 gewährt einen automatischen Bonus auf Klettern von 20%. Mit einem Wert von 81 oder mehr erhält der Charakter einen Bonus von 5 auf seinen Rückzug Wert. Ab einem Wert von 120 kann der Charakter Fallschaden komplett ignorieren.

Alchimie

Allgemeine Beschreibung
Alchimie erlaubt es, Tränke zu brauen, Gegengifte und Gifte herzustellen, Substanzen zu analysieren, Salben herzustellen etc. Im Normalfall wird allerdings ein Labor vonnöten sein. Alchimie erlaubt auch, die Bestimmung und das Vorkommen von Substanzen zu entschlüsseln.
Fertigkeitsstufen:
Minimales Können
Kennt Grundsubstanzen
Qualifiziert
Einfache Analysen
Profi
Arbeit mit Labor, eigene Tränke
Experte
Komplexe Analysen, eigene Alchimistische Rezepte und Tinkturen
Kapazität
Erkennt auch exotischste Dinge, kann Rezepte entschlüsseln und reproduzieren
Zeit für eine Anwendung:
Die Analyse eines Trankes in einem Labor dauert 2 Stunden. Die Herstellung eines bekannten Standardtrankes in einem Labor dauert 30 min. Die Entwicklung eines neuen Trankes dauert Minimum einen Monat.
Boni:
Bei einem Alchimiewert von mindestens 60% erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf Pflanzenkunde, Gifte heilen, Krankheiten heilen und Wunden heilen.
Sonstige Bemerkungen
Um den Wert in Alchimie über 60 zu steigern muß der Charakter auch Lesen/Schreiben und Rechnen über 60 besitzen.

Alte Sprachen

Allgemeine Beschreibung
Viele Völker und Kulturen sind von Erdec wieder verschwunden. Manchmal findet man noch Hinweise in alten Gemäuern oder Schriften. Um diese dann zu entziffern, muß eine Probe auf alte Sprachen gelingen.

Fertigkeitsstufen:
Minimales Können
Kenntnis von einer alten Sprachform, nur Bruchstückhaftes Lesen
Qualifiziert
Kann Sprache lesen und Schreiben, kann evtl. einen Dialekt
Profi
Fließendes Sprachverständnis des Geschriebenen
Experte
Kann die Sprache sprechen und Lesen/Schreiben, kennt seltene Abarten
Kapazität
Kann die Sprache wie Muttersprache
Zeit für eine Anwendung:
Bei Minimales Können und Qualifiziert kann das entziffern einer alten Sprache bis zu 12 Stunden dauern, abhängig vom Alter der Sprache und eventuell vorhandenen Unterlagen (Bibliothek, etc.).

Astronomie / Astrologie

Allgemeine Beschreibung
Die Kunst der Sternenkunde auf Erdec ist sehr alt. Schon die frühesten Völker ahnten die Zusammenhänge der Konstellationen voraus und richteten teilweise ihr Leben danach. Für Magier und Magiebegabte ist dieses Talent zwingend erforderlich, falls sie einmal mehr als einen Lichtzauber können wollen.
Fertigkeitsstufen
Minimales Können
Weiß das es einen Sternenhimmel gibt
Qualifiziert
Erkennt bedeutende Sternbilder
Profi
Kennt Sternbilder, kann Berechnungen anstellen
Experte
Einfache Vorhersagen, ungewöhnliche Sternenkonstellationen
Kapazität
Kann im All Navigieren, kennt fast alle Sterne mit Namen.
Zeit für eine Anwendung
Die Bestimmung der Position anhand der Sterne dauert eine Spielrunde. Die Analyse eines seltenen Phänomens kann monatelange Beobachtung erfordern.
Zeit für eine Reparatur
Minimum 2 Stunden.
Sonstige Bemerkungen
Um den Wert in Astronomie über 60 zu steigern muß der Charakter auch Lesen/Schreiben und Rechnen über 60 besitzen.

Ausweichen (optional)

„Ausweichen“ erlaubt einem waffenlos kämpfenden Charakter gegen einen bewaffneten Gegner zu parieren. Dabei pariert er nicht mit seinem Körper, sondern verhindert einen Kontakt mit der Waffe des Gegners (ducken, ausbalancieren, etc.). Der Talentwert der waffenlosen Kampftechnik (Allkampf) wird mit dem Ausweichenwert addiert und die Summe durch zwei geteilt. Diese Summe wird auf AT und PA verteilt (siehe Kampf).
Bsp.: Besitzt ein Spieler Allkampf 60% und Ausweichen 30%, so darf er 45% verteilen.

Beidhändig

„Beidhändig“ erlaubt es, jede Hand gleich zu nutzen. Dies ermöglicht es, z.B. im Kampf in jeder Hand eine gleich große Einhandwaffe zu führen. Bei der Ausübung anderer Tätigkeiten, insbesondere bei einer Verletzung einer Hand oder eines Armes, kann der Charakter ohne Abzüge die ungewohnte Hand nutzen. Charaktere ohne dieses Talent, dürfen im Kampf neben der Einhandwaffe maximal einen Schild oder eine Parierwaffe nutzen. Sollte der Arm oder die Hand verletzt werden, die sie normalerweise gebrauchen, erhalten sie einen Abzug von 35 auf ihre Proben, sofern sie die ungewohnte Hand dazu benötigen.

Bergbau

Allgemeine Beschreibung
„Bergbau“ gestattet nicht nur denselben, sondern auch das Untertunneln von Befestigungen, Graben von Stollen und ihr Absichern und das Erkennen von Einsturzgefahr.
Fertigkeitsstufen
Minimales Können
Hat mal ein Bergwerk gesehen
Qualifiziert

Erkennt Einsturzgefahr, kann provisorisch Absichern
Profi
Kennt die Methoden des Untertagebaus
Experte
Kann evtl. günstige Grabungsorte erkennen, Bonus auf Orientierung in einem Bergwerk oder Verließ.
Kapazität
Wenn irgendwo Probleme im Bergbau bestehen fragt man ihn.

Zeit für eine Anwendung

Das Graben eines Stollens benötigt unterschiedlich viel Zeit, abhängig von der Gesteinsart, dem Werkzeug und der Qualität der Absicherung. Der SL muß hier eine Entscheidung aus dem Bauch treffen.

Boni

Ein Charakter mit Bergbaufähigkeit erhält einen 15% Bonus auf Orientierungsproben und auf Kartenzeichnen in Dungeons.

Sonstige Bemerkungen

Zwerge besitzen dieses Talent fast von Kindesbeinen an. Deshalb muß ein Zwerg für eine Steigerung von Bergbau nur halb soviel EP`s ausgeben.

Bestechen

Allgemeine Beschreibung

Dieses Talent erlaubt es, die Bestechlichkeit eines Gegenübers einzuschätzen und die ungefähre Summe zu schätzen. Bei einer dem Charakter unbekannten Rasse erhält er einen Abzug von 40 auf seinen Wurf.

Fertigkeitsstufen

Minimales Können
Weiß das Personen bestechlich sein können
Qualifiziert
Bekommt allgemeine Informationen.
Profi
Bekommt seltene Informationen, kommt auch in geschlossene Gesellschaften.
Experte
Kommt an geheime / militärische Informationen.
Kapazität
Bringt jemanden zu Mord, Aufstand, Staatsstreich. Keine Information ist sicher vor ihm (das notwendige Kleingeld mal vorausgesetzt).

Zeit für eine Anwendung

Um herauszufinden ob jemand bestechlich ist muß man ein längeres Gespräch führen (sofern man nicht schon weiß das derjenige bestechlich ist). Dies dauert Minimum eine Spielrunde.

Boni

Ein Wert von 61 oder mehr in „Charakter erkennen“ gibt einen Bonus von 20 auf den Wurf für „Bestechen“.

Betören

Allgemeine Beschreibung

„Betören“ erlaubt es, andere für sich zu gewinnen. Bei Angehörigen einer anderen Rasse, sollte der SL die Probe erschweren. Zudem wird der Wurf durch das Aussehen modifiziert.

Aussehen	Modi
01-20	-20
21-40	-10
41-60	0
61-80	+10
81-100+	+20

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Manchmal bekommt er keinen Korb
Profi
Hat regelmäßig Kontakte
Experte
Frauen lieben seinen Charme
Kapazität
James Bond, James T. Kirk und Casanova sind stolz auf ihn.

Zeit für eine Anwendung

Zwischen fünf Minuten und einer Lebensspanne.

Betteln

Allgemeine Beschreibung

Ein Charakter mit diesem Talent kennt die Tricks und Kniffe dieser Zunft. In der Regel zahlt er für Informationen nur die Hälfte des Straßenpreises und kann sie auch leichter beschaffen. Der SL und der Spieler sollten dies durch Rollenspiel darstellen. Es ist außerdem möglich, illegale Güter und Dienstleistungen zu erwerben und Kontakt mit den Bettler- oder Diebesgilden zu erhalten.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Kann in einer Stadt überleben
Profi
Hat ein gutes Einkommen
Experte
Kennt alle wichtigen Leute der Stadt
Kapazität
Meist Anführer der Gilde, hat Bettler unter sich, kassiert Schmiergelder

Boni
Ein Wert von 60% gibt einen Bonus von 10 auf Gassenwissenproben.

Bewußtlos schlagen

Dieses Talent kann nur mit Allkampf oder mit stumpfen Hiebwaffen kombiniert werden. Ein Charakter mit mindestens 35 in diesem Talent kann bei Kämpfen, anstatt realen Schaden anzurichten, auswählen, einen Gegner kampfunfähig zu machen. Eine gelungene Attacke richtet dann keinen Schaden an. Der Spieler muß nach jeder gelungenen Attacke eine Probe auf das Talent ablegen. Die Probe wird um die Hälfte des gegnerischen Konstitution Wertes erschwert. *BSP: Besitzt ein Gegner einen Konstitution-Wert von 80, ist die Probe auf „bewußtlos schlagen“ um 40 erschwert.*

Bibliotheken benutzen

Allgemeine Beschreibung
Ein Charakter mit diesem Talent kennt die üblichen Methoden der Registrierung und Archivierung. Bei einer erfolgreichen Probe braucht er nur die Hälfte der Zeit, um eine Information in einer Bibliothek zu finden. Charaktere ohne dieses Talent sollten nur mit erheblichem Zeitaufwand Informationen finden.

Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Findet meistens was er sucht
Profi
Kennt die größeren Bibliotheken und ihre Indizes.
Experte
Findet auch exotische Informationen
Kapazität
Wird auch Lexikon genannt.

Zeit für eine Anwendung
Minimum fünf Minuten. Die Zeit ist abhängig von der Größe der Bibliothek und der Qualität des Index.

Sonstige Bemerkungen
Der Charakter muß die Sprache des Werkes oder des Index können.

Boote fahren

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt die Benutzung von Segelbooten, Ruderbooten, Flößen etc. Mit diesem Talent ist es nicht möglich zu Navigieren. Ein Charakter kann seinen halben Talentwert nutzen, um ein schwimmfähiges Gerät zu bauen.

Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Ist schon mal gerudert, war mal auf einem Segelschiff
Profi
Könnte als Maat arbeiten
Experte
Kann auch Grundbegriffe der Navigation.
Kapazität
Kapitäne kennen seinen Namen, in Häfen wird er wahrscheinlich erkannt.

Zeit für eine Anwendung
Eine Probe wird nur für Manöver fällig.

Zeit für eine Reparatur
Zwischen 6 und 20 Stunden, sofern Material und Werkzeug zur Verfügung stehen.

Charakter erkennen

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent erlaubt die Einschätzung anderer. Dieses Talent bezieht sich auf alle Rassen. Es ermöglicht z.B. Lügen zu erkennen, die Gesinnung einzuschätzen oder das Verhalten zu erahnen. Der Spielleiter sollte immer nur vage Informationen geben.

Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Liegt manchmal richtig.
Profi
Kann Lügengeschichten erkennen.
Experte
Relativ präzise Verhaltensvoraussagen.
Kapazität
Freud hat ihn um Rat gefragt.

Zeit für eine Anwendung

Minimum eine Spielrunde für ein Gespräch oder Beobachtung.

Boni

Ab einem Wert von 61 erhält der Charakter einen Bonus von 5 auf Rhetorik.

Dämonenwissen

Allgemeine Beschreibung

Dieses Talent beinhaltet genaugenommen Wissen über die Chaosseite. Sollte der Charakter einem chaotischen Wesen gegenübertreten, kann er eine Probe auf das Talent anwenden, um es zu identifizieren. Dies ermöglicht es, das Gefahrenpotential einzuschätzen und zu wissen, wie man es bekämpft. Der SL hat allerdings die Möglichkeit, trotz gelungener Probe, die Auskunft zu verweigern, sollte das Wesen zu selten oder unbekannt sein.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Weiß das Dämonen existieren.

Profi

Kann grob zwischen niederen, mittleren und höheren unterscheiden

Experte

Kann exakt unterscheiden. Gefahr kann genau eingeschätzt werden.

Kapazität

Manche Dämonen kennen ihn mit Namen. Auch in der Paralleldimension eine bekannte Persönlichkeit.

Zeit für eine Anwendung

Eine Kampfrunde um das Wesen zu identifizieren.

Boni

Ab einem Wert von 80 oder mehr erhält der Charakter einen Bonus von fünf auf seine Magiebegabung Probe bei Sprüchen aus der Schule Dämonologie.

Drachenreiten

Ein Charakter kann versuchen, einen Drachen zu unterwerfen (siehe dazu unter Drachen). Sollte ihm dies gelingen, kann er ihn als Reittier nutzen. Drachenreiten wird auch für große und flugfähige Tiere benötigt (z.B. Greifen).

Entwaffnen

Ermöglicht es einem Charakter, seinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Nach einer erfolgreichen Attacke +30 muß der Charakter eine Probe auf das Talent würfeln. Sollte sie gelingen, richtet der Angriff keinen Schaden an, sondern entwaffnet den Gegner, sofern diesem keine Geschicklichkeitsprobe +30 gelingt. Sollte der Gegner eine Zweihandwaffe führen, muß eine Probe, auf Entwaffnen erschwert, um 50 gelingen. Das Opfer braucht in beiden Fällen eine Geschicklichkeitsprobe +30, um der Entwaffnung zu entgehen.

Etikette

Allgemeine Beschreibung

Erlaubt den Umgang in besseren Kreisen, ohne sich zu blamieren. Außerdem kann man die Gewohnheiten und Sitten anderer Völker erkennen. Somit kann der Charakter eventuell eine feindliche Reaktion verhindern.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Kann mit Löffel und Gabel essen.

Profi

Fällt auch an Hofe nicht unbequem auf.

Experte

Kann wichtige Events planen und durchführen. Als Zeremonienmeister geeignet.

Kapazität

Was diese Person macht, wird als Benimmregel von anderen imitiert.

Zeit für eine Anwendung

N.Z.

Etwas verstecken

Allgemeine Beschreibung

Ermöglicht es, Gegenstände in der Umgebung oder am Körper zu verstecken. Man kann also auch Waffen (Dolche, Messer etc.) unauffällig am Körper tragen.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Kann sein Tagebuch vor seiner Mutter verstecken

Profi

Findet schnell gewöhnliche Verstecke.

Experte

Findet auch ungewöhnliche Verstecke.
Kapazität
Was diese Person versteckt findet auch Sherlock Holmes nur mit Mühe. Kann auch seine eigene Fährte verschleiern.

Boni

Der Charakter erhält bei einem Talentwert von 60 einen Bonus von 10 bei dem Versuch Geheimtüren oder Fallen zu entdecken. Eventuell wird die Probe auf Sinnesschärfe, bei einer Suche nach dem Gegenstand, erschwert.

Fährtensuche

Allgemeine Beschreibung

Ermöglicht das Auffinden von Spuren und das Verfolgen. Der Spielleiter sollte die Probe abhängig von der Umgebung, den Sichtverhältnissen, dem Alter der Fährte etc., entsprechend anpassen.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Sieht eine Spur, nur ungenaue Informationen.
Profi
Kann übliche Tierarten unterscheiden.
Experte
Findet auch ungewöhnliche Spuren und kann sie Identifizieren. Genaue Angaben möglich.
Kapazität
Findet heraus, daß der Drache mit den zwei Reitern, der vor 6 Stunden hier entlangflog, im dritten Monat Schwanger ist und am liebsten Schafe reißt.

Zeit für eine Anwendung

Unterschiedlich nach Länge und Zustand der Fährte.

Boni

Ein Charakter mit einem Wert von über 60 in „Sinnesschärfe“ bekommt einen Bonus von 10 auf den Wurf.

Sonstige Bemerkungen

Der Spielleiter sollte mit Daumenregeln abschätzen wie schwer eine Probe ist. Ein weicher Untergrund erleichtert die Probe, je härter der Untergrund wird desto schwieriger wird sie. Steinboden ohne Staub und Dreck kann die Probe um 50 oder mehr erschweren. Regen und Schneefall erschweren die Probe ebenfalls, dabei ist jedoch zwischen einem schweren Gewitter, Monsun oder leichtem Nieselregen zu unterscheiden. Die Größe der Gruppe muß ebenso wie das Gewicht der Personen und Tiere berücksichtigt werden. Sollten die Verfolgten versuchen ihre Spuren zu verwischen wird die Probe für den Verfolger um die Differenz des Wurfes und des Talentwertes des Verfolgten erschwert.
Beispiel: Die Charaktere verfolgen eine Gruppe Dunkelelfen durch einen dunklen Wald bei Nacht. Die Dunkelelfen wissen das sie verfolgt werden und versuchen ihre Spuren zu verwischen. Der Dunkelelf besitzt einen Wert in „Fährtensuche“ von 87. Seine Probe gelingt mit 43, was dem verfolgenden Charakter einen Malus von 44 einbringt. Der SL entscheidet, daß der feuchte Waldboden die Probe für die Verfolger um 30 erleichtert, die Dunkelheit erschwert die Probe zusätzlich um 40. Hätte der Charakter Infravision käme dieser Malus nicht zum Tragen. Das Gewicht und die Größe der Dunkelelfen erleichtert die Probe um 20. Insgesamt ergibt dies eine um 34 erschwerte Probe. Sollte der Verfolger einen Wert in „Fährtensuche“ von mehr als 95 besitzen muß er nicht würfeln.

Fahrzeuge lenken

Allgemeine Beschreibung

Beinhaltet das Steuern von Kutschen, Karren, Streitwagen etc.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Hält einen Ochsenkarren auf Kurs.
Profi
Kann eine Kutsche sicher lenken.
Experte
Fährt professionelle Rennen in der Arena
Kapazität
Testfahrer für neue Modelle.

Zeit für eine Anwendung

Eine Probe für jedes Manöver. Normalerweise in jeder Kampfrunde für schwierige Manöver oder Verfolgungsjagden.

Reparatur

Wenn Werkzeug und Ersatzteile vorhanden sind sechs Stunden minus eine Stunde pro Fertigkeitsstufe.

Fallen stellen / finden

Allgemeine Beschreibung

Um eine Falle zu entschärfen, ist eine Probe auf Mechanik und Fallen stellen/finden

abzulegen. Dieses Talent beinhaltet sowohl Dungeon als auch Wildnisfallen.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Ein Hase könnte sich in seine Falle verirren.
Profi
Der Hase hat keine Chance.
Experte
Der Hase hat noch einen Freund mitgebracht.
Kapazität
Alle stürzen sich freiwillig in diese Falle.

Zeit für eine Anwendung

Eine einfache Falle aufzustellen dauert drei Spielrunden. Das suchen einer Falle dauert mindestens eine Spielrunde. Das Entschärfen einer Falle braucht eine Spielrunde für eine einfache Falle und bis zu einer Stunde für eine sehr komplexe Falle. Der SL sollte die Dauer abhängig von der Fertigkeitsstufe reduzieren.

Boni

Besitzt der Charakter einen Wert von 60 oder mehr in Mechanik, erhält er einen Bonus auf Fallen stellen /finden von 10.

Falschspiel

Allgemeine Beschreibung

Ermöglicht dem Charakter unbemerkt zu betrügen. Dem Opfer steht jedoch eine Klugheitsprobe erschwert, um den Wert des Gegners in Falschspiel zu, um den Schwindel zu entdecken. Der Spielleiter sollte jedoch die Situation im Auge behalten und evtl. dem übermäßigen Gebrauch ahnden.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Gewinnt häufiger ein Spiel
Profi
Kann damit seinen Lebensunterhalt verdienen.
Experte
Notorischer Spieler, verblüfft auch Professionelle Zocker.
Kapazität
Kann nur verlieren wenn er es möchte.

Zeit für eine Anwendung

Jedes Spiel oder jeder Spielzug der manipuliert werden soll benötigt eine Probe.

Feilschen

Allgemeine Beschreibung

Alle Preise auf Erdec sind Verhandlungssache. Jemand, der den Listenpreis zahlt, ist selber schuld.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Bekommt ein Zimmer evtl. günstiger
Profi
Zahlt für Alltagsdinge nie den Ladenpreis
Experte
Er ist ein schrecken der Händler
Kapazität
Bekommt immer noch was Umsonst dazu oder hat an manchen Orten schon Ladenverbot

Zeit für eine Anwendung

Eine Spielrunde.

Sonstige Bemerkungen

Halblinge auf Erdec wachsen mit dem Feilschen auf, daher müssen sie nur halb so viele EP`s wie normal zahlen, um dieses Talent zu steigern.

Fesseln / Entfesseln

Allgemeine Beschreibung

Sollte der Spieler die Probe auf Fesseln erschweren, dann ist die Entfesselnprobe um den gleichen Betrag erschwert. In diesem Talent ist auch die Fähigkeit von Yoga - Künstlern und Artisten beinhaltet, den Körper zu verformen und aus fast unmöglichen Situationen zu entkommen. Einen Charakter mit einem Talentwert von 96 oder mehr kann man nicht auf Dauer fesseln. Früher oder später wird man nur die Geräte finden, mit denen man es probiert hat.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert
Kann mehrere Knoten
Profi
Kann Seilschaften führen
Experte
Kann kleine Kunststücke.
Kapazität
Der Houdini.

Zeit für eine Anwendung

Eine Kampfrunde.

Fischen

Allgemeine Beschreibung

Damit ist auch angeln und das Fischen mit Netzen oder Speeren gemeint. Ein Charakter

kann bei einer gelungenen Probe Nahrung für eine Person fischen.

Zeit für eine Anwendung

Eine Spielrunde.

Fliegen

Allgemeine Beschreibung

Dieses Talent wird genutzt, um Manöver auf magischen Gegenständen (Teppich, Besen etc.) oder von Kreaturen (Tlesh etc.) zu handhaben. Normalerweise ist keine Probe vonnöten, wenn eine langsame Geschwindigkeit eingehalten wird. Starke Winde oder waghalsige Manöver erfordern jedoch eine Probe. Magier erhalten mit dem Zauberspruch fliegen gleichzeitig Zugriff auf das Talent, Tlesh und fliegende Zentaur besitzen es automatisch.

Zeit für eine Anwendung

Eine Probe für jedes Manöver. Normalerweise in jeder Kampfrunde für schwierige Manöver oder Verfolgungsjagden.

Gassenwissen

Allgemeine Beschreibung

Erlaubt dem Charakter eine Unterkunft, Informationen oder Gerüchte in einer Stadt zu finden und sich in Städten zu Orientieren.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Findet eine Unterkunft und kann sich grob Orientieren

Profi

Hat von einigen Städten den Stadtplan im Kopf.

Experte

Kennt die Insideradressen. Könnte als Fremdenführer arbeiten.

Kapazität

Die Stadt in der er sich nicht auskennt braucht man nicht besuchen.

Zeit für eine Anwendung

Eine Spielrunde.

Boni

Besitzt ein Charakter 60 oder mehr in Gassenwissen, erhält er einen Bonus von 10 auf den Wert Orientierung in Städten.

Gefahreninstinkt

Allgemeine Beschreibung

Damit ist der sechste Sinn oder auch das Kribbeln im Nacken gemeint. Der Spielleiter sollte in Situationen mit möglicherweise Letalem Ausgang eine verdeckte Probe würfeln. Sofern sie gelingt, sollte er den Spielern einen Hinweis geben.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Durchschnittliche Erfahrung im Einschätzen von Gefahrenpotentialen.

Profi

Schwer zu überraschen.

Experte

Den durchschnittlichen Räuberhinterhalt "riecht" er auf 20 km Entfernung.

Kapazität

Nur Murphy und das Schicksal zusammen könnten diese Person überraschen.

Zeit für eine Anwendung

N.Z.

Gegenstände reparieren

Allgemeine Beschreibung

Damit ist das Ausbessern von nicht magischen Gegenständen gemeint. Es dient dazu, eine Rüstung, eine Waffe oder einen normalen Gegenstand provisorisch wiederherzustellen. Auf Dauer verlieren diese Gegenstände ihre Qualität und Haltbarkeit. Für eine richtige Reparatur muß ein Fachmann herangezogen werden.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Kann mit Nadel und Faden umgehen.

Profi

Findet sich in jedem Baumarkt zurecht. Renoviert aus Leidenschaft.

Experte

Muß ständig irgendwo schrauben und hämmern.

Kapazität

Hat eine eigene Heimwerkersendung.

Zeit für eine Anwendung

Abhängig von Werkzeug, einer Werkstatt und dem Grad der Beschädigung. Zwischen einer Spielrunde für das Flicken der Kleidung und einem Tag für das Ausbessern eines Rüstungsteiles.

Geheimsprache

Allgemeine Beschreibung

Dieses Talent ist unterteilt in mehrere Sprachen. Jede von ihnen muß einzeln erlernt werden. Bei den entsprechenden Laufbahnen ist immer angegeben, um welche Geheimsprache es sich im einzelnen handelt. Das Gegenüber muß die entsprechende Sprache natürlich auch können.

1. Kampf

Gestattet das lautlose Kommunizieren in Gefechtssituationen. Einfache Kommandos können mit Zeichensprache übermittelt werden. Die Übertragungsgeschwindigkeit beträgt 5 Zeichen / Kommandos pro Kampfrunde.

2. Jäger

Diese Sprache erlaubt auch das Anbringen von geheimen Zeichen in der Natur und das beruhigende Einreden auf Tiere. Das Beherrschen dieser Sprache gewährt einen Bonus von 10 auf Tierkunde, wenn man versucht, ein Tier zu beruhigen bzw. friedlich zu stimmen.

3. Diebe / Bettler

Diese Sprache besteht aus Handzeichen und Symbolen. Häufig findet man in Städten Hinweise der örtlichen Diebesgilde auf abgesteckte Gebiete, wer dort betteln darf etc. Einem Charakter, der die Geheimsprache nicht beherrscht, werden diese Hinweise nicht auffallen. Es ist möglich, eine Rassensprache zu benutzen und gleichzeitig mit der Geheimsprache in Form von Gesten bzw. Handzeichen eine zusätzliche Information an den Eingeweihten zu vermitteln.

Zeit für eine Anwendung

Eine Kampfrunde.

Geographie

Allgemeine Beschreibung

Der Charakter kennt die Orte von großen Städten und natürlichen Ereignissen wie z.B. Flüsse, Berge, Vulkane, etc. Er kann ihre Entfernungen voneinander kennen oder abschätzen und bei einem entsprechenden Bezugspunkt die Himmelsrichtungen erkennen.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Gute Grundkenntnisse.

Profi

Kennt ungewöhnliche Phänomene. Allgemeine Kenntnisse über Vulkanismus, Erdbeben etc.

Experte

Kann ökologische und ökonomische Folgen und Zusammenhänge erkennen. Kennt Klimazusammenhänge.

Kapazität

Mindestens ein Phänomen oder ein Zusammenhang wurde nach ihm benannt, da er der Entdecker war.

Zeit für eine Anwendung

Eine Kampfrunde für erkennen einer Örtlichkeit.

Boni

Mit einem Talentwert von mind. 60 erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf Kartenzeichnen. Es ist außerdem ein Bonus auf Geschichtswissen und Orientierung erlaubt, wenn der Spielleiter es für angemessen hält.

Geschichtswissen

Allgemeine Beschreibung

Dieses Talent erlaubt auch den Zugriff auf alte Sagen und Legenden. Bei mächtigen Artefakten und magischen Gegenständen kann der Spielleiter die Identifizierung anhand einer Geschichtswissenprobe erleichtern.

Fertigkeitsstufen

Qualifiziert

Kennt grobe Einteilung der Epochen. Lückenhaftes Wissen.

Profi

Sichere Orientierung in den wichtigsten zeitlichen Epochen.

Experte

Hat Studien zu einer Epoche oder einem Volk veröffentlicht.

Kapazität

Wird angeschrieben wenn es um das bornekturia kominius geht.

Zeit für eine Anwendung

Eine Kampfrunde.

Gifte heilen

Allgemeine Beschreibung

Für das Heilen sind zwei Proben nötig. Die erste, um das Gift zu erkennen, die zweite um das nötige Antidot zu kennen. Bei Monstern,

die Gifte besitzen, ist dem Charakter ein Wurf gestattet, um die Gefahr zu erkennen.
Zeit für eine Anwendung
Eine Spielrunde je Probe.
Sonstige Bemerkungen
Die Probe wird um Giftstufe mal zehn erschwert.

Götter / Kulte

Allgemeine Beschreibung
Damit kann der Charakter nicht nur Tempel und Kulte identifizieren, sondern auch entsprechende Riten ausführen (Gebet, Messe etc.). Er besitzt zudem Kenntnis über die Sagen und Legenden der Götter, daher sollte der Spielleiter evtl. eine Probe auf Geschichtswissen modifizieren, wenn er es für angebracht hält.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Heraldik

Allgemeine Beschreibung
Mit diesem Talent kann ein Charakter Wappen und Symbole von Herrschaftshäusern etc. erkennen. Unter Umständen kann er auch Kulte und Organisationen (Templer etc.) erkennen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kennt einige sehr bekannte Wappen.
Profi
Beherrscht die Genealogie.
Experte
Kennt auch ungewöhnliche Wappen artfremder Völker.
Kapazität
Wird angefragt wenn Wappen einer seit 6000 Jahren ausgestorbenen Linie identifiziert werden soll.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Kampfstil Erkennen

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt einem Charakter die Anzahl der Attacken und Paraden zu erkennen, später auch die verteilten Punkte.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Der Spielleiter teilt die Anzahl der Attacken und Paraden mit.
Profi
Falls der Gegner in einer Kampfschule war, bekommt der Charakter die Schule genannt.
Experte
Der Charakter bekommt die Höhe der verteilten Punkte mitgeteilt.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Karten zeichnen

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt sowohl das Lesen als auch das Anfertigen von Karten.
Zeit für eine Anwendung
Das Anfertigen einer Karte dauert mindestens einen Tag, abhängig von der Genauigkeit.
Boni
Besitzt der Charakter mindestens 60 bei malen / zeichnen erhält er einen Bonus von 10 auf Karten zeichnen.

Klettern

Allgemeine Beschreibung
Mit diesem Talent ist das Klettern sowohl mit als auch ohne Hilfsmittel gemeint. Das heißt auch Bergsteigen oder Free-Climbing. Klettern wird im Spielleiterteil noch einmal gesondert behandelt.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Bäume stellen kein Hindernis dar.
Profi
Liebt Bergtouren, war auch auf höheren Bergen.
Experte
Veranstaltet Touren. Hat wahrscheinlich eine Erstbesteigung hinter sich.
Kapazität
Muß zwanghaft alles über 8000m besteigen.
Zeit für eine Anwendung
Siehe Spielleiterteil.
Boni
Ab einem Wert von 120 verdoppelt sich die Geschwindigkeit für Klettern (siehe Spielleiterteil). Der Charakter kann außerdem glatte Oberflächen ohne Hilfsmittel überwinden.

Kochen

Allgemeine Beschreibung
Damit ist die Zubereitung und Konservierung von Speisen gemeint. Es beinhaltet auch das Wissen von nützlichen Kräutern und eßbaren Tieren oder Pflanzen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Genießbar.
Profi
Kann auch aus wenigen ungewöhnlichen Zutaten ein Kochduell gewinnen.
Experte
Beherrscht auch Rezepte exotischer Rassen.
Kapazität
Gourmets des Kontinents nennen in Ehrfurcht seinen Namen.
Boni
Mit einem Wert von 60 erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf Pflanzenkunde und Gifte heilen.

Körperbeherrschung

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent erlaubt es, im Kampf gewagte Manöver auszuführen. Der Charakter kann beispielsweise versuchen, sich abzurollen, von einem Pferd zu schießen etc. Alle Kampfmanöver, die der Spielleiter für gewagt oder unwahrscheinlich hält, sollten mit einer Probe auf dieses Talent getestet werden. Es kann auch dazu dienen, Schaden durch Stürze zu mindern oder Proben auf Klettern zu erleichtern.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Krankheiten heilen

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt das Behandeln von Krankheiten, das Erkennen der Risiken (Ansteckung etc.) und das Zubereiten von entsprechenden Mitteln.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kennt Wadenwickel. Bekannte Krankheiten kann er gut behandeln.
Profi
Wird bei einem Konzil auch mal um Rat gefragt. Kennt auch ungewöhnliche Krankheiten.
Experte
Kann auch Krankheiten von Fremdrassen behandeln.
Kapazität
Ist wahrscheinlich Gastdozent in Glantri, allseits bekannter Medicus.
Zeit für eine Anwendung
Eine Spielrunde je Probe.
Sonstige Bemerkungen
Die Probe wird um Krankheitsstufe mal zehn erschwert.

Kriegskunst

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent deckt auch die Taktik, Logistik, Nachschubwesen, Motivation von Einheiten, Einsatz von Belagerungsmaschinen etc. ab. Kriegskunst sollte bei Einheiten ab 30 oder mehr Personen eingesetzt werden. Es kann auch dazu dienen, einen Platz für einen Hinterhalt zu finden oder eine gute Stellung.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann Strategie und Taktik unterscheiden.
Profi
Könnte Ausbilder im Militär sein.
Experte
Kennt die Standardwerke, kann als Berater beim Militär oder bei Hofe arbeiten.
Kapazität
Hat mit Sun Tzu und von Clausewitz regelmäßig Stammtischabende. Cäsar und Napoleon finden ihn Klasse.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Kryptographie

Allgemeine Beschreibung
Der Charakter kann Codes, geheime Zeichen und evtl. auch fremde Sprachen entschlüsseln. Selbstverständlich kann er Nachrichten auch verschlüsseln. Bei dem entschlüsseln von fremden Sprachen sollte der Spielleiter darauf achten, daß man ein Bezugssystem benötigt.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann beliebte Kindercodes.
Profi
Sicheres beherrschen von Standardalgorithmen.
Experte

Arbeitet wahrscheinlich bei der NSA.
Kapazität
Gilt in Geheimdienstkreisen als Guru.
Zeit für eine Anwendung
Chiffrieren: Eine Spielrunde je Fertigkeitsstufe pro 50 Worte. Dechiffrieren: Eine Stunde je Fertigkeitsstufe der Person die Verschlüsselt hat minus 10 Minuten je Fertigkeitsstufe der Person die entschlüsselt, pro 50 Worte.
Boni
Bei einem Wert von 60 in Rechnen bekommt er einen Bonus von 10 auf das Ver- und Entschlüsseln.
Sonstige Bemerkungen
Das Chiffrieren dauert bei höherer Fertigkeitsstufe länger weil der Mechanismus zur Verschlüsselung komplexer ist und daher mehr Zeit erfordert.

LEHREN

Allgemeine Beschreibung
Um einem anderen Charakter ein Talent beizubringen, muß man einen Wert von 50 oder mehr in Lehren aufweisen. Ab einem Wert von 70 oder mehr erhält man bei der Steigerung von Talenten einen Bonus von 2 auf den Steigerungswurf, da man sich Lerntechniken angeeignet hat, die die Lerndauer verkürzen. Ab einem Wert von 86 oder mehr reduzieren sich die EP`s für die Talentsteigerung um 10. Jeder fortgeschrittenen Laufbahn steht Lehren automatisch zur Verfügung.

Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann einfache Dinge einem durchschnittlich begabten erklären.
Profi
Kann auch komplexere Vorgänge anschaulich darstellen.
Experte
Kann einen Lehrberuf ergreifen. Sehr guter Pädagoge.
Kapazität
Hält Kurse in Glantri für die Experten der anderen Fachbereiche, wie diese ihr Wissen richtig vermitteln sollen.
Zeit für eine Anwendung
Siehe Spielleiterteil.

LESEN / SCHREIBEN

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent muß auf mindestens 60 sein, um die Talente aus dem Wissensbereich auf die Profiebene zu bekommen. Ab einem Wert von 60 kann der Charakter „Querlesen“ und benötigt nur die Hälfte der Zeit, um den Sinn eines Textes zu erfassen. Dies kann dann aber nur eine grobe Orientierung über den Inhalt sein, und der Charakter muß die Sprache, in der der Text geschrieben wurde, auf mindestens 60 besitzen.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.
Boni
Mit einem Wert von 120 kann der Charakter auch Spruchrollen lesen, unabhängig davon ob er Magiersprachen kann oder nicht. Eine Probe auf Magiebegabung ist trotzdem erforderlich.

LIPPENLESEN

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt das Erkennen von Worten ohne in Hörweite zu sein. Dazu muß man die entsprechende Sprache auf 60% beherrschen.

LÜGEN

Allgemeine Beschreibung
Gestattet das Unterdrücken der typischen körperlichen Merkmale und das Vermeiden von logischen Fehlern in einer Lügengeschichte. Um eine Lüge zu erkennen, ist eine Probe auf Charakter erkennen notwendig. Der Spielleiter kann aber bei einem Spieler, der das Talent Lügen besitzt, einen Bonus gestatten.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann seinen Eltern oder Lehrern mal was vorflunkern.
Profi
Hat immer eine Ausrede parat.
Experte
War nie dran Schuld, hat auf den ersten Blick sehr häufig recht.
Kapazität
Wahrheit liegt in den Augen des Betrachters.
Zeit für eine Anwendung
Eine Probe für jede Lüge.

Magiekunde

Allgemeine Beschreibung
Damit wird der gesamte Magiebereich abgedeckt (Beschwörungsrituale vorbereiten, andere Zauber erkennen, Spruchrollen herstellen, Essenztheorien, Multiversenphysik etc.). Mit Magiekunde können evtl. auch mächtige Artefakte und Gegenstände identifiziert werden.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kenntnis der Funktion und der Matrix von Standardsprüchen.
Profi
Kenntnis komplexerer Matrizen und einiger Fachsprüche.
Experte
Fundierte Kenntnis der Essenztheorie, der Matrizen und ungewöhnlicher magischer Phänomene.
Kapazität
Beherrscht die Multiversenphysik und muß damit Rechen in Glantri Gastvorträge halten zu sollen. Marjagmagier werden ihn auf offener Straße erkennen.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Magiersprachen

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent erlaubt dem Charakter die magischen Formeln anderer Völker und Kulturen zu lesen und zu nutzen. Sprüche sind immer in einer arkanen Sprache abgefaßt.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Malen / Zeichnen

Allgemeine Beschreibung
Ab einem Wert von 60 kann der Charakter auch andere Kunstgegenstände erkennen und einordnen (Gebäude, Vasen, Schmuckstücke etc.) sowie deren ungefähren Wert schätzen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann mehr als Strichmännchen.
Profi
Begabter Künstler.
Experte
Kann seine Werke verkaufen.
Kapazität
Ein Stil wurde nach ihm benannt. Picasso u.ä. arbeiteten auf diesem Niveau.
Zeit für eine Anwendung
Zwischen einigen Sekunden für ein Strichmännchen und mehreren Jahren für die Sixtinische Kapelle.

Mechanik

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt den Bau von Belagerungsmaschinen, wenn der Charakter auch Kriegskunst besitzt. Zu Mechanik zählt auch Statik und Ballistik (der Einfachheit halber). Siehe auch unter Fallenstellen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Profi
Kann einfache Berechnungen. Kenntnis von Geschwindigkeit, Beschleunigung u.ä.
Experte
Newtonsche Axiome.
Kapazität
Planetenbewegungen, Transformation der Zeitableitung u.ä.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.
Boni
Ab einem Wert von 60 erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf Schlösser knacken.

Meditation

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt das Erreichen der 12. Bewußtseinsebene und die Selbsterlösung. Meditation ist ein Pflichttalent für Monks, PSI Meister und Magiebegabte (siehe dort). Durch eine erfolgreiche Probe auf Meditation kann ein Magiebegabter entweder die Probe auf Magiebegabung für einen Zauber um 20 erleichtern, oder seine Regeneration von Essenz beschleunigen. Für jeweils eine Stunde in Meditation erhält der Charakter 20 Essenzpunkte zurück.
Fertigkeitsstufen
Kapazität
Hat eine eigene Zen Sekte gegründet.
Zeit für eine Anwendung
Siehe Beschreibung.

Menschenführung

Allgemeine Beschreibung
Wird benutzt, um kleinere Einheiten (bis 20 Personen) effektiv anzuführen. Erlaubt außerdem die Moral und die Motivation zu erhöhen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Seine Freunde lassen ihn bestimmen wo es Abends hingeht.
Profi
Könnte als Führungsperson beim Militär oder in einem Unternehmen arbeiten.
Experte
Kann die Moral einer Gruppe auch in Krisenzeiten erhalten. Ein klassischer Rudelführer.
Kapazität
Könnte James T. Kirk auf der Enterprise ersetzen.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.
Boni
Ab einem Wert von 60 in Charakter erkennen erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf Menschenführung.

Meucheln

Allgemeine Beschreibung
Gestattet das effiziente Töten von Gegnern. Zum Meucheln muß eine Attacke gelingen und danach eine Meuchelnprobe. Sollte die Probe mißlingen, hat man keine tödliche Stelle getroffen, daß Opfer kann in der nächsten Runde normal angreifen oder sich verteidigen. Bei jedem Opfer ist nur ein Versuch gestattet. Sollte das Opfer gewarnt sein oder etwas bemerkt haben, ist kein Versuch gestattet (bedeutet; man muß sich unbemerkt angeschlichen haben). Bei einer gelungenen Attacke und gelungener Probe erleidet das Opfer den dreifachen Maximalschaden der verwendeten Waffe.

Minnekünste

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt dem Charakter das erfolgreiche Ausüben der Liebeskünste.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Ab und zu ist sie auch zufrieden.
Profi
Beide kommen regelmäßig gleichzeitig.
Experte
Kann das Kamasutra in allen Positionen.
Kapazität
Mr. Lover Lover.....
Zeit für eine Anwendung
Zwischen einer Minute und Konstitution geteilt durch zehn in Stunden.

Musizieren

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent muß für jedes Instrument extra erlernt werden.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Muß an Feiertagen spielen.
Profi
Kann in einer Kneipe auftreten.
Experte
Füllt den großen Konzertsaal in Glantri.
Kapazität
Hat eine eigene Musikgattung erfunden und wird permanent um Autogramme gebeten.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Orientierung

Allgemeine Beschreibung
Verhindert das Verirren und ermöglicht das Auffinden von bestimmten Orten. Damit wird die Orientierung in Städten, Dungeons und der Wildnis abgedeckt. Für die Navigation auf See muß der Charakter zusätzlich Astronomie Astrologie können.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Verläuft sich auf Straßen nur selten.
Profi
Der Held jeder Schnitzeljagd.
Experte
Kennt den Flug der Vögel, die Art wie Termiten ihre Hügel bauen und die Wetterphänomene.
Kapazität
Verirrt sich nur wenn ihm künstlich die Sinne geraubt werden.
Zeit für eine Anwendung
Für Navigation auf See eine Probe je Stunde.

Pflanzenkunde

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt das Erkennen und Auffinden bestimmter Pflanzen.
Zeit für eine Anwendung
Das Auffinden einer Pflanze dauert zwischen einer Spielrunde und einem Tag. Die Identifizierung gelingt entweder sofort oder gar nicht.
Boni
Ab einem Wert von 60 erhält man einen Bonus von 10 auf Alchimie, Wunden heilen, Krankheiten heilen und Gifte heilen.

Rechnen

Allgemeine Beschreibung
Ein Charakter mit Rechnen kann ab einem Wert von 120 oder mehr auch Physik und theoretische Physik.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann die Grundrechenarten.
Profi
Analysis und Lineare Algebra.
Experte
Allgemeine Stochastik, Differentialgleichungen
Kapazität
Unendlichkeit und wie man sie berechnet.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Rechtskunde

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt es, das Gesetz zu seinen Gunsten auszulegen und die Verbote einer Region zu kennen. Ab einem Wert von 60 kann der Charakter sein Geld als Anwalt verdienen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kennt etwas mehr als die zehn Gebote
Profi
Kennt die Gesetze seiner Umgebung.
Experte
Sehr gute Detailkenntnisse, verliert so gut wie nie einen Prozeß.
Kapazität
Schreibt Gutachten und wird bei Rechtsreformen angeschrieben. Wahrscheinlich Gastdozent in Glantri.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Reiten

Allgemeine Beschreibung
Mit diesem Talent werden alle Reittiere außer Drachen beherrscht. Der Charakter braucht für das Sitzen auf einem abgerichteten Pferd bei langsamer Geschwindigkeit keine Probe ablegen. Alles was darüber hinausgeht macht eine Probe erforderlich.
Zeit für eine Anwendung
Eine Probe für jedes Manöver.

Rhetorik

Allgemeine Beschreibung
Ein Charakter kann mit diesem Talent einzelne oder Personengruppen manipulieren. Mit dem Wert 70 oder mehr kann der Charakter ganze Personenmassen beeinflussen. Er kann beispielsweise den Mob aufwiegeln, Stadträte und Parlamente beeinflussen etc. Der Charakter muß mindestens den Wert 60 in der Sprache besitzen, in der er Rhetorik anwenden möchte.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Man kann dieser Person auch länger zuhören.
Profi
Hat fast immer gute Argumente. Schwer nicht seiner Meinung zu sein.
Experte
Hält brillante Vorträge. Ein Vergnügen seinen Ausführungen zu folgen.
Kapazität
Die alten Griechen würden ihn in ihren Pantheon aufnehmen. Der Mob würde für diesen Redner eine Revolution beginnen.
Zeit für eine Anwendung
Mindestens eine Spielrunde.
Boni
Ab einem Wert von 60 erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf die Talente: Überzeugen, Rechtskunde, Verhörmethoden, Menschenführung und Betören.

Rüstungsgewöhnung

Allgemeine Beschreibung

Dieses Talent erlaubt es, sich an das Tragen einer bestimmten Rüstung zu gewöhnen. Dies verringert die Abzüge, die das Tragen einer Rüstung mit sich bringt. Die Reduzierung ist kumulativ mit dem Geschicklichkeit Bonus.

Tabelle 14 Rüstungsgewöhnung

TAW	- Behinderung
61 – 70	-3
71 – 80	-4
81 – 90	-5
91 – 100	-6
101 – 110	-7
111 - 120	-8
121 - 130	-9
131 – 140	-10

Rundumsicht

Der Kämpfer kann Attacken in seinem Rücken in der Höhe des Talentwertes parieren.

Runen lesen

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt das Anwenden von Runenzaubern und das Lesen von Runenmagie (siehe dort).

Schätzen

Allgemeine Beschreibung
Mit diesem Talent sind sowohl Entfernungen als auch das Schätzen von Preisen oder einem Wert abgedeckt.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann Maße und Gewichte grob Schätzen.
Profi
Erkennt Abweichungen von wenigen Zentimetern oder Gramm.
Experte
Kann Zeitintervalle, Entfernungen und Größen sehr genau Schätzen.
Kapazität
Liegt nur um Bruchteile daneben.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.
Boni
Ab einem Wert von 120 kann der Charakter bei einem Gegenstand erkennen ob er magisch ist, jedoch nicht um welche Zauber es sich handelt.

Schildkampf

Allgemeine Beschreibung
Um mit einem kleinen Schild oder mit dem Großschild effektiv umgehen zu können muß ein Charakter das Talent Schildkampf beherrschen. Die Höhe des Talentwertes bestimmt ob man den Schild benutzen kann. Um einen bestimmten Talentwert erreichen zu können muß man Mindestwerte in Körperkraft und Geschicklichkeit aufweisen.

Tabelle 15 Schildkampf

TAW	Auswirkungen	Minimum Geschicklichkeit	Minimum Körperkraft
61 – 70	Kleiner Schild	70	60
71 – 80	Großschild	80	85
81 -	Verbesserter Großschild		

Schleichen

Allgemeine Beschreibung
Wird modifiziert durch Sichtverhältnisse, Umgebung, Jahreszeit, Witterung, Kleidung etc. –Der Spielleiter sollte einen vernünftigen Wert als Modifikation einschätzen. Alle Faktoren in Tabellen pressen zu wollen, würde am Ende trotzdem einen falschen Wert ergeben. Und wer jemals bei einem Live - Rollenspiel war, und einen ehem. NVA- oder einen Bundeswehreinzelkämpfer erlebt hat, der weiß, daß man sich durchaus erfolgreich anschleichen kann (von irgendwelchen Spezialeinheiten gar nicht zu reden).
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann auf Steinboden sicher schleichen.
Profi

Darf auch auf Waldboden beruhigt schleichen.
Experte
Man muß schon die Sinne eines Raubtieres haben um diese Person wahrnehmen zu können.
Kapazität
Ein Drache schläft weiter wenn diese Person an den Hort heranschleicht.
Zeit für eine Anwendung
Siehe Spielleiterteil.

Schlösser knacken

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt das Öffnen verschlossener Türen etc. sowohl mit Dietrichen als auch mit Hilfsmitteln. Auch hier sollte der SL seinen Verstand gebrauchen, um den Wurf zu modifizieren. Ein wichtiges Kriterium ist die Qualität des Schlosses, bzw. der Mechanismus.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Bekommt mit einem Dietrich ein Standardschloß auf.
Profi
Kann mit improvisierten Werkzeug ein Standardschloß knacken.
Experte
Kann mit einer Haarnadel ein Sicherheitsschloß knacken.
Kapazität
Ein bekannter Held der Unterwelt. Wahrscheinlich Arbeitet er mit einem Pseudonym und läßt seine Visitenkarte am Tatort zurück.

Qualität	Modifikation
miserabel	-30
schlecht	-10
gut	0
außergewöhnlich	+20
hervorragend	+35
meisterhaft	+50

Zeit für eine Anwendung
Eine Kampfrunde je Qualitätsstufe des Schlosses.

Schwachstellen erkennen

Mit diesem Talent kann die Körperzone im Kampf frei ausgewählt werden. Dazu ist nach einer erfolgreichen Attacke eine Probe auf das Talent notwendig (siehe Kampf im Fortgeschrittenen-Teil).

Schwimmen

Allgemeine Beschreibung
Funktioniert nicht mit Metallrüstungen. Siehe auch Spielleiterteil.
Zeit für eine Anwendung
Siehe Spielleiterteil.

Seelenheilung

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt es, Charakteren, die GS verloren haben, wieder ein wenig auf die Beine zu helfen. Mit einer erfolgreichen Probe regeneriert der Charakter 1W6 GS. Dies darf nur einmal im Monat versucht werden, und Selbstheilung ist nicht gestattet (eigentlich überflüssig zu erwähnen, aber manche Spieler sind eben so).
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann einem verschreckten Kind Trost spenden.
Profi
Kann auch Trauma-Opfer beruhigen.
Experte
Kann Trauma Opfer Therapieren.
Kapazität
Hat Freud und Jung des Irrtums überführt und ihre Lehre korrigiert.
Zeit für eine Anwendung
Siehe oben.

Selbstbeherrschung

Allgemeine Beschreibung
Wenn ein Charakter gefoltert wird oder im Kampf schwer verwundet wurde, muß eine Probe auf Selbstbeherrschung gelingen (siehe auch Kampf für Fortgeschrittene). Ein Magier der in einem Kampf zaubern möchte und verletzt wird muß ebenfalls eine Probe ablegen.

Sich verkleiden

Allgemeine Beschreibung
Setzt den Einsatz von Schminke, Kleidung, Masken u.ä. voraus. Jedem Opfer steht eine Probe auf Klugheit zu, um die Tarnung zu entdecken. Ab einem Wert von 60 wird die Klugheitsprobe der Opfer um 10 erschwert. Mit einem Wert von 80 oder mehr ist der Charakter nur in Ausnahmefällen zu enttarnen.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
An Karneval und Fasching bewundert man die Kostüme dieser Person.
Profi
Kann als Maskenbildner am Theater arbeiten.
Experte
Eigentlich kennt keiner die wahre Person hinter den Verkleidungen.
Kapazität
Kann einen Elfen als Zwerg verkleiden.
Zeit für eine Anwendung
Zwei Stunden um eine bestimmte Person darzustellen, eine Spielrunde für eine allgemeine Verkleidung (Bettler, Stadtwache, etc.).

Sich verstecken

Allgemeine Beschreibung
Gilt sowohl in der Wildnis als auch in Siedlungen. Auch hier gilt für die Modi das Übliche. Wer will, kann dieses Talent noch unterteilen in Wildnis und Stadt (juhu, Regelfetischisten).
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Hat beim Kindergeburtstag häufig gewonnen.
Profi
Diese Person ist nur mit sehr guten Sinnen zu entdecken.
Experte
Kann als Baum, Strauch oder Stein getarnt sein, man wird ihn nicht bemerken.
Kapazität
Er ist der Baum.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Singen

Allgemeine Beschreibung
Do, re, mi, fa, so.....
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Die Leute werden einen wenigstens nicht steinigen.
Profi
Bekommt wahrscheinlich in einer Kneipe die Getränke und das Essen bezahlt.
Experte
Bekannte Pop Ikone oder einer der drei Tenöre.
Kapazität
Füllt die Hallen in Glantri, muß ständig Autogramme geben.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Sinnesschärfe

Allgemeine Beschreibung
Kommt immer dann zum Einsatz, wenn riechen, hören, schmecken, sehen oder tasten getestet werden soll.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Durchschnittliche Sinneswahrnehmung.
Profi
Reagiert auf kleine Ungenauigkeiten.
Experte
Kann sehen wie ein Adler, hören wie ein Luchs, etc.
Kapazität
Nur Experten im Tierreich ragen an diese Sinne heran.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Spot Hidden

Allgemeine Beschreibung
Sollte genutzt werden, um festzustellen, ob die Charaktere unterbewußt oder zufällig (im Vorbeigehen) etwas bemerkt haben.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Profi
Findet jede Münze am Boden.
Experte
Findet die Nadel im Heuhaufen.
Kapazität
Findet einen freien Parkplatz in der Innenstadt an einem verkaufsoffenen Samstag zur Adventszeit.

Sprachen kennen

Allgemeine Beschreibung
Jede Sprache muß einzeln erlernt werden.
Man steigert nicht das Talent Sprachen kennen selbst, sondern sucht sich eine der Sprachen aus und erhöht deren Wert.
Ab einem Wert von 60 kann der Charakter die Sprache fehlerfrei Lesen, Schreiben und Sprechen (sofern er lesen/schreiben kann). Jeder Charakter kann seine Muttersprache automatisch auf 60%.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Tabelle 16 Sprachen

Sprache	Volk	Eigenname
Allgemein	Alle	Magna lingua
Chaotisch	Chaoswesen	Espylakopa
Drachisch	Drachen	Noddegamra
Elfisch	Elfen	Silmorie
Goblinisch	Goblins	Arkata
Halblingisch	Halblinge	Nechok
Kensai	Kensai	Kendach Pa
Klorthak	Klorthak	Enonak
Marjag	Marjag	Ssenlooc
Quinki	Quinki	
Shamki	Shamki	Shimachu
Tlesh	Tlesh	Neschom
Trollisch	Trolle	
Zentauer	Zentauren	Erloch moi
Zwergisch	Zwerge	Lo hok la
Orkisch	Orks	
Riesisch	Riesen	

Springen

Allgemeine Beschreibung
Nein, man kann in einer Metallrüstung keine 8m springen. Wichtig ist, daß der Spielleiter darauf achtet, daß genug Anlauf nötig ist, um eine größere Entfernung zu springen.
Zeit für eine Anwendung
N.Z.

Staatskunde

Allgemeine Beschreibung
Die schnellste Methode auf ehrliche (?) Weise zu Geld, Macht und Ruhm zu kommen (und bei weitem nicht so gefährlich).
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kennt die politischen Ämter und Zusammenhänge seiner Heimat.
Profi
Grundzüge der Staatslehre. Allgemeine Regierungslehre, vergl. Regierungslehre, pol. Systeme, etc.
Experte
Kennt die Klassiker, entwickelt kritische Modelle, klare Analysen möglich, durchschaut Macht- und Intrigenspiele.
Kapazität
Wird in einem Atemzug mit Platon, Aristoteles, Maciavelli, Hobbes, Rawls und anderen genannt. Wird häufig vom hohen Rat um Gutachten gebeten.

Sternenkunde

siehe Astronomie

Tanzen

Zum Beispiel höfische Tänze.

Taschendiebstahl

Allgemeine Beschreibung
Sollte vorsichtig eingesetzt werden. Zudem ist dem Opfer eine Probe auf Sinnesschärfe erlaubt (sofern es dieses Talent besitzt).

Tiere heilen

Allgemeine Beschreibung
Bringt bei einer erfolgreichen Probe 1W8+5 LP zurück.
Zeit für eine Anwendung
Eine Spielrunde.

Tierkunde

Allgemeine Beschreibung
Ermöglicht ein Tier anhand seines äußeren zu Identifizieren und sein Verhalten einzuschätzen. Man weiß auch ob eine Tierart giftig ist und ob man sie verzehren kann.
Zeit für eine Anwendung
Eine Probe.
Boni

Ein Wert von über 60 in Tierkunde gibt einen Bonus von 10 bei der Probe jagdbares Wild zu finden und einen Bonus von 10 auf Abrichten sowie 10 auf Fährtensuche.

Überzeugen

Allgemeine Beschreibung
Erlaubt die Beeinflussung einer einzelnen Person. Die Argumente sollten stichhaltig sein, und der SL sollte den Charakter die Situation ausspielen lassen. Würfeln alleine reicht nicht aus.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann andere überzeugen kleine Gefälligkeiten für ich zu erledigen.
Profi
Bringt seine Frau dazu freiwillig Hemden zu bügeln.
Experte
Bringt ihren Mann dazu nicht weiter am Auto / PC zu schrauben.
Kapazität
Überzeugt eine Frau mit einer nicht limitierten Kreditkarte im Sommerschlußverkauf keine neue Kleidung zu kaufen.
Zeit für eine Anwendung
Mindestens eine Spielrunde.

Verhörmethoden

Allgemeine Beschreibung
Damit ist sowohl das subtile Ausfragen als auch die Anwendung von Werkzeug gemeint. Bei bestimmten Methoden sollte der SL geistige Stabilität beim Folterknecht abziehen.
Zeit für eine Anwendung
Mindestens eine Stunde.

Wettervorhersage

Allgemeine Beschreibung
Sollte vor allem in den Bergen und der Wildnis eingesetzt werden. Der Spielleiter sollte die Spieler darauf hinweisen zu würfeln, um von einem Unwetter nicht überrascht zu werden.

Wildnisleben

Allgemeine Beschreibung
Gemeint ist: Feuerstelle suchen, Lagerplatz einrichten, jagen, Zelt aufbauen etc.
Zeit für eine Anwendung
Mindestens eine Spielrunde.
Boni
Ein Wert von über 60 in Tierkunde gibt einen Bonus von 10 bei der Probe jagdbares Wild zu finden.
Sonstige Bemerkungen
Für die Jagd müssen auch Talente wie Fährtensuche, Schleichen, etc. benutzt werden. Sofern der SL das Ereignis nicht ausspielen will kann bei einer gelungenen Probe davon ausgegangen werden, daß der Charakter Nahrung für zwei bis vier Personen gefunden hat.

Wunden heilen

Allgemeine Beschreibung
Die Probe auf das Talent ist nur gestattet, wenn der Charakter Verbandmaterial usw. dabei hat. Sollte ihm die Probe gelingen, darf der Verwundete LP regenerieren. Es ist möglich, mit provisorischem Material Blutungen zu stoppen, Extremitäten zu schienen etc. Dieser Vorgang ist einmalig (erste Hilfe), das Talent darf nach jeder Verwundung nur einmal an dem Verwundeten eingesetzt werden. Eine zusätzliche Heilungsmöglichkeit besitzt nur ein Arzt oder Heiler. Magische Heilung darf beliebig oft eingesetzt werden.
Fertigkeitsstufen
Qualifiziert
Kann mit Pflastern umgehen
1W8+2 LP bei erfolgreicher Probe.
Profi
Kann Extremitäten schienen. Gute Wundversorgung.
2W8+4 LP bei erfolgreicher Probe.
Experte
Verhindert sicher Infektionen und Komplikationen. Kann mit Gerät sicher umgehen.
2W8+16 LP bei erfolgreicher Probe.
Kapazität
Arzt und/oder Dozent in Glantri.
2W8+32 LP bei erfolgreicher Probe.
Zeit für eine Anwendung
Eine Minute für jeweils zehn verlorene LP.

Boni
Mit einem Wert von 120 beträgt die Zeit für das Heilen nur noch eine KR je verlorenen LP. Für jeweils 10 Punkte über 100 steigen die geheilten LP um 10 (2W8+42 bei einem Talentwert von 110).

Zechen

Allgemeine Beschreibung
Dieses Talent wird genutzt, um festzustellen, wieviel Alkohol ein Charakter verträgt. Sollte die Probe mißlingen, hat sich der Charakter verschätzt und ist im Rausch. Während eines Rausches werden alle Werte außer Mut halbiert.

Zielen (Fernkampf)

Allgemeine Beschreibung
Der Charakter erhält einen Bonus von 20 auf seine Schußwaffenprobe, sofern ihm eine Probe auf Zielen gelingt. Sollte er die Probe auf Zielen erschweren, wird die Hälfte des Malus als Bonus für die Fernkampfattacke benutzt.
BSP: Eine um 40 erschwerte Probe ergibt einen Bonus von 40 (20 Prozentpunkte für das Talent und 20 Prozentpunkte für die erschwerte Probe.

Fortgeschrittene Archetypen

Die fortgeschrittenen Archetypen

Die Sonne stand schon fast am Zenit als sich eine schwere Eichentür öffnete und ein Bediensteter den Raum betrat. Er zog die Vorhänge beiseite und ließ das Licht in das Zimmer fluten. Als er das Fenster öffnete konnte man vom Burghof die Schreie der Ausbilder hören, die ihre Soldaten zu größeren Leistungen anspornten. Ein murren war aus Richtung des Bettes zu vernehmen. „Es ist Zeit für das Bad euer Erlaucht“. Ein Grummeln schien die Antwort zu sein. Der junge Mensch begab sich zu seinem Morgenrock und ging durch eine Zimmertür in einen Nebenraum. Ein Badezuber mit heißem Wasser war vorbereitet worden. „Guten Morgen Carmen“, sagte er und entkleidete sich um in den Badezuber zu steigen. „Guten Morgen mein Prinz, heute ist ein großer Tag für euch.“ Während sie sich um seine körperliche Hygiene kümmerte schloß er die Augen und dachte nach. Eine Woche in der Wildnis mit einem Haufen Marineinfanteristen. Es würde wohl zu einer Strapaze ausarten, aber die Höllenwoche war der traditionelle Abschluß der Ausbildung. Er fragte sich ein weiteres Mal warum sein Vater ihn in diese Stadt zur Ausbildung geschickt hatte. Auch wenn der elfische Waldläufer ihm viele Dinge beigebracht hatte und seine Kampfkunst sich deutlich verbessert hatte, wäre er lieber am Hof seines Vaters geblieben. Aber in ein paar Monaten konnte er seine Jugendfreunde endlich wiedersehen.

„Ihr könnt nun das Bad verlassen mein Prinz.“ Carmen hatte ihn aus seinen Gedanken gerissen. „Ich glaube ich werde euch mit an meinen Hof nehmen“. „Das hoffe ich eure Erlaucht“. Er stieg aus dem Badezuber und begann sich anzukleiden. Nachdem er auch seine Schwerter und die Lederrüstung angelegt hatte ging er zu dem Holzständer auf dem ein Adler saß. „Wir gehen auf die Jagd Genki.“ Der Adler betrachtete ihn neugierig und ließ sich das Gefieder streicheln. Er ging in die Küche und nahm ein kurzes Frühstück ein, danach holte er sein Marschgepäck und ging in den Burghof. Ein Unteroffizier stand bei einer Gruppe Soldaten und inspizierte die Ausrüstung. Er ging auf ihn zu, grüßte und sagte: „Waldläufer zur Ausbildung Sigurd von Tronje meldet sich zum Dienst“. Der Unteroffizier grüßte zurück. „Wurde auch Zeit Soldat. Holt euer Pferd und reiht euch ein“. Sigurd holte sein Pferd aus den Stallungen und ließ sich von einem Bediensteten seinen Adler auf den Arm setzten. Er ritt an die Spitze des Trupps und sie verließen in Formation die Burg. Nach wenigen Minuten hatten sie die Stadtgrenzen erreicht und folgten einem Pfad in die Wälder. Sie verließen unter neugierigen Blicken die Stadt Korrinnis. Sie lag an den Gestaden des Südmeeres und bildete einen strategisch wichtigen Zugang zu den südlichen Handelsrouten. Ihr Baron war ein alter Freund von Sigurds Vater, weshalb dieser seinen Sohn zur Ausbildung zu den dort ansässigen Marineinfanteristen geschickt hatte. Einige Tagesreisen nördlich durch die Wälder am Fluß Taran entlang lag die Hauptstadt der Grafschaft, Tronje. Sie würden zu Beginn ihrer Reise dem Fluß folgen und dann nach Osten tiefer in die Wälder vordringen. Er hatte die Karten der Gegend gründlich studiert und fühlte sich sehr gut vorbereitet auf seine Mission. Der Gedanke eine Woche lang mit wenig Schlaf und Komfort auskommen zu müssen konnte seine Stimmung jedoch nicht heben. Sein einziger Trost war die Anwesenheit seiner Kameraden Kadar und Andryk Windrose. Der Kensai und der Mensch hatten mit ihm die Ausbildung gemeinsam begonnen. Kadar, das große Katzenwesen war, ebenso wie Andryk, hier in der Stadt geboren worden. Sie kannten die Gegend um die Stadt jedoch nur Lückenhaft, da sie als Kinder sehr früh eine Ausbildung beginnen mußten und selten aus der Stadt gekommen waren.

Etwa zwei Stunden nach ihrer Abreise verließen sie die Hauptstraße die dem Fluß folgte und begannen den Weg durch die Wälder. Obwohl der Baron durch seine kleineren Festungsanlagen rund um die Stadt versuchte die Wildnis unter Kontrolle zu

halten kam es immer wieder zu Überfällen von Strauchdieben, Orks, Ogern, Bären, Wölfen und ähnlichen Gefahren. Die Händler und andere Reisende mieden daher normalerweise die tiefen Wälder. Dichtes Unterholz wucherte unter den mächtigen Eichen, die teilweise ein Alter von bis zu 1000 Jahren erreichten. Ausufernde Rotbuchen und vereinzelte Eichen herrschten vor und boten zahlreichen Tierarten ein Zuhause. Der Wald wurde schließlich so dicht, daß sie von ihren Pferden abstiegen und sich teilweise ihren Weg mit Macheten bahnen mußten. Ihr Gepäck begann nach wenigen Stunden unangenehm schwer zu werden, und trotz der kühleren Luft unter den Bäumen begannen sie bald zu schwitzen. Eine Stunde nach Mittag kamen sie an einen Bach und rasteten eine Weile. Während seine Kameraden Dörrfleisch, Käse und Brot verzehrten mußte Sigurd jedoch die Umgebung und den weiteren Weg erkunden. Etwa eine Stunde später erstattete er seinem Unteroffizier Bericht worauf dieser den Abmarsch befahl. Sie marschierten bis tief in die Nacht als sie endlich eine Lichtung erreichten. Sie begannen ihre Zelte aufzubauen und bekamen dann den Befehl Gräben auszuheben und Palisaden für das Lager zu errichten. Die Arbeiten dauerten bis in die Morgenstunden und die Männer hatten Schwielen an den Händen, waren erschöpft und ausgemergelt. Trotz dieser Strapazen bekamen sie nach einem kurzen Frühstück den Befehl zu einem Marsch durch die Wälder und fast alle bereuten nicht zum ersten Mal ihre Entscheidung zur Marineinfanterie zu gehen. Zirka zwei Stunden liefen sie durch die Wildnis, ihre Kleidung beschädigt von den Ästen der Bäume und dem dornigen Unterholz. Als sie zum Lager zurückgekehrt waren begannen Waffenübungen und Ausdauertraining. Kurz vor ihrer absoluten Erschöpfung befahl man ihnen ihre Ausrüstung und ihre Kleidung instand zu bringen.

Sigurd begann seinen Vater nicht zum ersten Mal dafür zu verfluchen. Seine Ausbildung zum Waldläufer war zwar seine Wahl, aber sie unter einer Militäreinheit erlernen zu müssen hielt er für reine Schikane. Er liebte es alleine durch die Natur zu streifen, eins mit dem Wald und den Tieren. Oftmals war er mit seinem Adler durch die Hügelländer gereist, seiner Laune und seiner Eingebung folgend. Er sehnte sich den Tag herbei an dem ihm die Magie das fliegen ermöglich würde um mit Genki durch die Lüfte zu Segeln und den Geschmack von Freiheit zu kosten den er sosehr vermißte. Er erinnerte sich an die Momente als die Elfen ihm beibrachten sich mit den Tieren zu verständigen und er mit Wieseln, Eichhörnchen, Bibern, Rehen und Wölfen durch die Wälder zog. All dies war der Grund für seine Wahl ein Waldläufer zu werden, und jetzt saß er mit einer Horde nach Schweiß riechender Männer in der Wildnis und besserte seine Uniform aus.
Nach einer warmen Mahlzeit hielten die Ausbilder Lektionen in unbewaffneten Nahkampf ab. Erschöpft wie die Soldaten waren hatten sie nur einen Bruchteil ihrer Reflexe und die Tritte und Schläge waren nur mühsam abzuwehren. Immer wieder wurden sie mit lautem Rufen und Befehlen zum Weitermachen gezwungen obwohl alle nur ihr Feldbett im Sinn hatten. Gegend Abend waren ihre Arme und Beine schlaff und müde. Jeder von ihnen hätte im Stehen schlafen können doch ihre Ausbilder hatten einen Nachtmarsch befohlen. Gegen Mitternacht bekamen sie den Befehl zu kurzen Pause. Binnen Sekunden waren ihnen die Augen zugefallen doch lange währte ihre Freude nicht. Sie konnten nicht abschätzen wie lange sie in einem unruhigen Dämmerzustand waren doch ihre Ausbilder hatten keine Gnade und trieben sie weiter. Sigurd schätzte das sie höchstens eine Stunde geruht hatten, aber er wollte sich unter diesen Umständen nicht auf sein Zeitgefühl verlassen. Als sie in das Lager zurückkamen kam der Befehl Bäume zu fällen um behelfsmäßige Boote zu zimmern. Einige der Männer waren sichtlich zu erschöpft um ihren Vorgesetzten Widerstand zu leisten, anderen war der Zorn in ihrem Gesicht abzulesen. Wahrscheinlich fehlte nicht viel und sie würden ihre Unteroffiziere wie Bestien zerreißen, aber jeder von ihnen wußte das er freiwillig hier war und jederzeit wieder gehen konnte. Keiner von ihnen war gezwungen hier

zu sein, bis auf den jungen Prinzen. Widerwillig begannen sie ihr Werk zu verrichten. Bis zum Morgen arbeiteten sie an ihren Booten um eine Stunde nach Sonnenaufgang ein Frühstück zu sich nehmen zu können. Sie stürzten sich wie die Tiere auf das Essen und schlangen willenlos einfach alles herunter. Nachdem sie ihr kurzes Mahl verzehrt hatten befahlen die Ausbilder ihnen die Boote zu tragen. Jeweils sechs Mann schulterten eines der Holzboote und während sie zum Fluß gingen befahlen ihnen ihre Unteroffiziere Marschlieder zu singen. Als sie, unterbrochen von Pausen, den Fluß erreichten schmerzten alle Muskeln. Ihre Glieder brannten und sie konnten ihre Augen kaum offenhalten. Dann kam der Befehl die Boote in das Wasser zu lassen und sie mußten zum anderen Ufer rudern. Dort angekommen gab es eine kurze Pause bevor sie wieder auf die andere Seite zurückrudern mußten.

Mittags bekamen die Soldaten Feldrationen ausgeteilt. Normalerweise war ihr verlangen nach diesen Mahlzeiten sehr gering, aber ausgemergelt und erschöpft wie sie waren schmeckte ihnen sogar dieses Essen. Bevor sie wieder an die Boote sollten wurden sie von einem Heilkundigen untersucht, der vier von ihnen ausmusterte. Trotz der Strapazen und dem Schlafmangel konnte man den Männern ihren Zorn und ihre Enttäuschung ansehen. Sie würden nächstes Jahr eine neue Chance bekommen. Die verbleibenden Rekruten wurden wieder zu ihren Booten getrieben und die Überfahrten dauerten bis zum Abend. Als die Sonne blutrot am Horizont stand bekamen sie den Befehl zum Lager zurückzukehren.

In ihrem Lager angekommen durften sie wieder ausruhen und abermals vielen ihnen sofort die Augen zu. Unbestimmte Zeit später wurden sie von ihren Vorgesetzten wieder geweckt und mußten in der Dunkelheit Kampfübungen durchführen. Obwohl sie in ihrer Ausbildung immer wieder bis zur Erschöpfung trainiert hatten versagten diesmal ihre Reflexe. Sie waren zu erschöpft um den Angriffen effizient auszuweichen und fingen sich zahlreiche blaue Flecken und leichtere Verletzungen ein. Nachdem sie von dem Heiler wieder zusammengeflickt waren kam der Befehl zu einem Waldlauf. Sie liefen in den Wald hinein, immer wieder angestachelt von ihren Ausbildern. Am frühen Vormittag rasteten sie schließlich an einer kleinen Lichtung um zu Frühstücken. Niemand unterhielt sich und die Männer aßen nur still ihre eisernen Rationen. Während diese Stille regte sich in Sigurd ein Instinkt. Zuerst dachte er der Schlafmangel sei an seinem Gefühl schuld. Er unterbrach seine Mahlzeit und lauschte in den Wald. Dann fiel es ihm auf, es waren keinerlei Tierstimmen zu hören. Nichts regte sich, selbst der Wind schien aus Angst die Ruhe zu stören verebbt zu sein. Als er die Unteroffiziere betrachtete konnte er in ihren Gesichtern Besorgnis und Unruhe erkennen, ihnen war ebenfalls aufgefallen das etwas nicht stimmte. Einer nach dem anderen hörte auf zu Essen, und einige der Soldaten standen auf, so als ob sie der drohenden Gefahr aufrecht begegnen wollten.

Dann spürten sie den Grund ihrer Unruhe. Der Boden begann zu Zittern und die Bäume fingen an zu wanken. Ein Grollen erhob sich in der Ferne als ob ein Gewitter heranziehen würde, doch schnell wurde ihnen klar das dies keine Unwetter sein konnte. Die Erde begann immer heftiger zu vibrieren als sich plötzlich ein heftiger Stoß durch das Erdreich bewegte. Ihre Körper fühlten wie eine Energiewelle durch sie hindurch zog. Dann schrien die Ausbilder und befielen ihnen sofort zum Fluß zu rennen. Erschöpft und müde stolperten sie durch den Wald während die Erde um sie herum durchgeschüttelt wurde. Bäume begannen umzuknicken und drohten sie zu erschlagen, an einigen Stellen begannen sich Risse im Boden zu bilden. Sie sprangen schließlich wie gehetzte Tiere durch das Unterholz während Dornen und Äste ihnen die Haut aufrissen. Während sie rannten konnte Sigurd wenige Meter vor sich sehen wie einer seiner Kameraden von einem herabfallenden Ast getroffen wurde und im vollen Lauf stürzte. Er überlegte nicht sondern rannte zu dem Verletzten. Er schulterte seinen Leidensgenossen und stolperte weiter. Sein Herz raste als das Adrenalin durch die Arterien gepumpt wurde. Endlich erreichten sie den Fluß während

hinter ihnen der Wald zu einer tödlichen Falle wurde. Immer wieder wurde die Erde von schweren Stößen geschüttelt und sie versuchten halb stehend, halb kniend, auf den Füßen zu bleiben.
Ebenso plötzlich wie es gekommen war verstummte das Beben. Sie blickten sich immer noch ängstlich um und mißtrauten der plötzlichen Stille. Es dauerte eine Weile bis sie sich gefangen hatten und vorsichtig aufstanden, so als fürchteten sie durch eine unbedachte Bewegung ein neues Beben auszulösen. Einer der Unteroffiziere gab den Befehl durchzuzählen und sie bemerkten jetzt das fünf von ihnen fehlten. Nach einer kurzen Beratschlagung hielten ihre Vorgesetzten es führ zu gefährlich jetzt nach ihren Kameraden zu sehen und befahlen den Rückweg zu ihrem Lager. Dort angekommen sahen sie die zusammengefallenen Überreste ihrer Zelte und der Palisaden. Einige Bäume hatten einen Teil des Lagers unter sich begraben. Sie begannen mit den Aufräumarbeiten und packten ihre Ausrüstung zusammen. Die Ausbilder teilten ihnen mit, daß man das Lager abbrechen und dann nach den Vermißten suchen werde. Etwa eine Stunde später begannen sie den Rückweg zu der kleinen Lichtung in der Hoffnung ihre Kameraden zu finden. Es dauerte schließlich mehrere Stunden bis sie alle gefunden hatten. Für drei kam jede Hilfe zu spät und sie wurden vor Ort bestattet, die anderen beiden waren schwer verwundet und mußten mit behelfsmäßigen Tragen durch den Wald transportiert werden. Abwechselnd trugen sie ihre Verletzten während sie den Marsch nach Hause antraten. Keiner von ihnen Sprach es aus, aber in den Gesichtern stand die Sorge um die Freunde und Verwandten in der Stadt. Sie hofften daß das Epizentrum des Bebens weit von Korrinnis entfernt gelegen hatte.

Wenn Sie ihre Basislaufbahn durchlaufen haben, ist es an der Zeit den Weg weiter zu gehen. Sie haben nun die Voraussetzungen um neue Talente zu erlernen, neue Zauber zu erforschen und Fähigkeiten zu erlangen die Ihnen ermöglichen wahrhaft heldenhafte Dinge zu tun. Vielleicht werden Sie eines Tages ihren eigenen Kampfstil erschaffen den folgende Generationen erlernen werden. Doch Ruhm hat seine Schattenseiten. Bald werden die anderen Fraktionen ihre Aufmerksamkeit auf Sie richten. Und eines Tages wird man Sie zu einem Duell herausfordern, dem Sie nicht entrinnen können. Das Schicksal hält viele Herausforderungen für Sie bereit, aber Sie werden Nayal zeigen das sie ihnen gewachsen sind.

Anmerkung zu den Archetypen

Die hier vorgestellten Archetypen sind mögliche Weiterentwicklungen Ihres Charakters. Sie bilden den Kanon an Laufbahnen die in Erdec beheimatet sind. Sie können und sollen natürlich eigene Vorstellungen entwickeln wie sich ein Charakter entwickeln soll.

Allgemeine Regeln für fortgeschrittene Archetypen

Um einen der fortgeschrittenen Archetypen und seine Vorteile auswählen zu können, müssen Voraussetzungen erfüllt werden und man muß Erfahrungspunkte investieren.

Der Wechsel zu einem fortgeschrittenen Archetyp kostet 1000 EP. Dies gilt jedesmal wenn man den Archetyp wechselt.

Jeder Kämpferweg gilt als eigener Archetyp.

Bei jedem Archetyp stehen folgende Informationen:
Voraussetzung
Zugriff auf Talente
Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Besondere Boni

Spezielle Fähigkeiten für alle

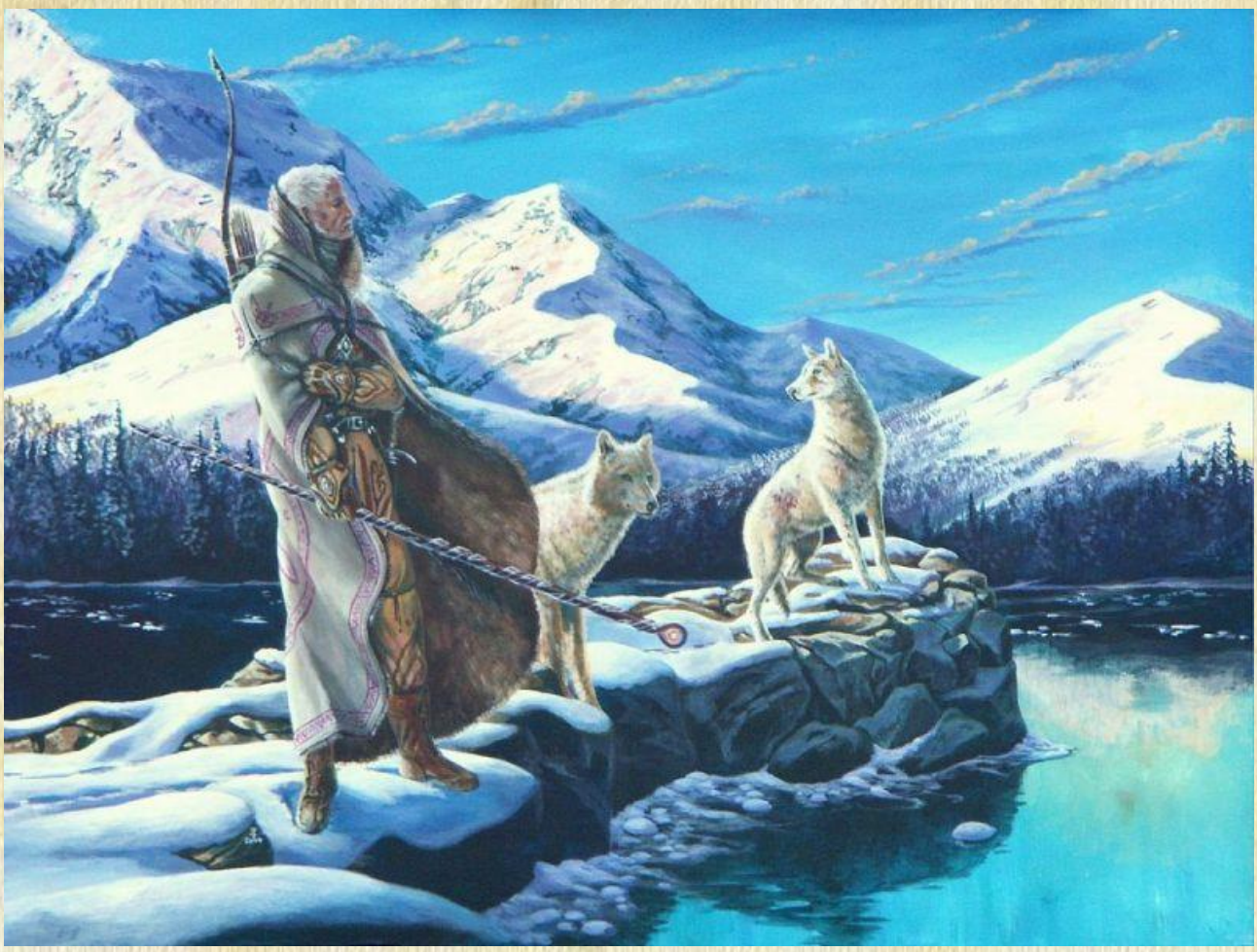
Sofern die Voraussetzungen erfüllt werden kann jeder Charakter für die angegebene EP Zahl die folgenden speziellen Fähigkeiten erwerben:
Anführer
Artillerist
Auge des Falken
Außergewöhnliche Tragkraft
Außergewöhnliche Wahrnehmung
Begnadeter Handwerker
Einheit von Körper und Geist
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Ewige Treue
Extreme Ausdauer
Flucht
Gabe des Heldentums
Gefestigte Persönlichkeit
Geflügelter Krieger
Geistesschild
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Günstling des Schicksals
Hautverstärker
Kinder der Lüfte
Rüstung der Gewandtheit
Rüstung der Konstitution
Rüstung des Lichts
Straßenkampf
Sturzflug
Verbale Demütigung
Vertrauten gewinnen

Die Rolle der Magiebegabten

In der Welt von THORG sind die Magiebegabten Beherrscher einer Macht die nicht von Nayal selbst stammt. Sie arbeiten mit einer Kraft die von den alten auf die Welt gebracht wurde, und betrachten sich daher als erwählte. Die Bevölkerung erwartet von einem Magiebegabten Schutz gegen die Gefahren dieser Welt und das sie ihre Macht verantwortungsvoll einsetzen. In vielen Staaten ist Magie reglementiert und durch Gesetze geregelt. Innerhalb der herrschenden Klasse ist es üblich einen Hofmagus zu haben, und bei den stehenden Heeren bilden zaubernde Einheiten eine zentrale Rolle. Sowohl vor einem Kampf mit Unterstützung, während eines Kampfes mit Schadenszaubern und nach einem Kampf durch Heilzauber. Teilweise verdingen sich die Magier als Söldner, teilweise sind sie direkt in einer militärischen Organisation eingebunden.

Die Magiebegabten unter sich sehen ihre Kräfte mit anderen Augen als die Bevölkerung. Während der Bauer oder Stadtbewohner eine Akademie nur von außen kennt und von Essenztheorien wahrscheinlich nie gehört hat, wird innerhalb der Gemeinschaft leidenschaftlich philosophiert und diskutiert. Besonders die Gebiete Dämonologie und Nekromantie sind für die Bevölkerung die Wurzel vieler Übel, während ein Zauberer dies als interessantes Forschungsgebiet betrachtet. Für ihn sind Zauberformeln und Beschwörungsrituale Teil der Gabe der Alten. Obwohl viele Akademien die Zauber aus diesen Bereichen streng reglementieren und ihre Anwendung unter Aufsicht stellen, werden die Formeln trotz allem gelehrt.

Bei den unterschiedlichen Völkern wird Magie sehr verschieden angewandt. Während die Marjag ihren Kindern das zaubern gleichzeitig mit Sprechen und laufen beibringen, ist ein Kensai Magier so selten das er innerhalb seines Clans fast schon als fremde Rasse behandelt wird. Die Elfen nutzen Magie sehr intensiv um sich ihrem



Lebensraum harmonisch anzupassen, Zwerge und Halblinge haben hingegen selten die Motivation sich jahrelang in einer Studierstube mit Büchern zu beschäftigen. Dies alles sind jedoch nur allgemeine Präferenzen. Ein Charakter kann immer die Magielehrlingslaufbahn einschlagen, egal welcher Kultur er entstammt.
Viele Wesen können die Magie ebenfalls nutzen und ein Charakter wird in seinem Leben einigen Kreaturen begegnen, die die Magie entweder genausogut, oder sogar besser als er beherrschen. Dies soll jedoch nicht den Eindruck erwecken, daß auf Erdec Magier das Stadtbild prägen. Gemessen an der gesamten Bevölkerung machen sie zwischen fünf und zehn Prozent aus, genau weiß das keiner. Innerhalb der Akademien und vergleichbaren Organisationen gibt es nur sehr wenige Erzmagier oder Zauberer höherer Ränge. Die Masse der Magier befindet sich im Bereich Lehrling bis Wissensbewahrer. Wenn ihr Charakter einen entsprechend hohen Rang erreicht hat ist es üblich, daß er in Städten bei der dortigen Magierakademie einen Antrittsbesuch abstattet. Man wird ihm die Gesetze und Bräuche der Stadt vermitteln und ihn bitten einen Teil seiner Zeit der Akademie zur Verfügung zu stellen, sei es um Reiseberichte zu hinterlegen oder eine Dozentenstunde für die jungen Eleven abzuhalten. Oftmals wird reisenden Magiern zu diesem Zweck ein Zimmer in der Akademie angeboten und im Austausch kann der Zauberer neue Sprüche lernen oder seine Talente verbessern.

Der Vertraute des Magiers

Im Aberglauben der Bevölkerung finden sich viele Geschichten über die verschiedenen Tierarten die ein Magier zu seinem Vertrauten erwählt hat. Von der schwarzen Katze der Hexe, dem Wolf eines Marjag bis zu den verschiedenen Vögeln der Tlesh. In der Tat bevorzugen die verschiedenen Rassen unterschiedliche Tiere.
Ihre Aufgabe als Spieler liegt in der Verantwortung für ihren Gefährten. Falls Sie sich für einen Vertrauten entscheiden müssen sie verschiedene Dinge bedenken:

Warum habe ich mich für diese Tier entschieden?
Eignet es sich für ein Abenteurerleben?
Kann ich es überall mitnehmen? (ein Wolf in der Stadt, ein Greif in einem Verlies, ein Bär in der Dorfkneipe, etc.)
Findet es überall Nahrung oder muß ich es versorgen?
Diese, und viele weitere Fragen, sollten sie beantworten können. Wenn sie die Freundschaft zu ihrem Vertrauten nicht richtig darstellen ist der SL bei THORG angehalten ihnen den Vertrauten wieder wegzunehmen (er läuft fort). Wenn Sie sich jedoch dafür entschieden haben, kann ein solches Wesen eine Bereicherung für stimmungsvolles Rollenspiel darstellen.

Artefaktmagier

Niemand weiß genau wieviel Gold und Platin schon sinnlos in die Versuche geflossen ist Gold herzustellen. Doch abseits der etwas skurrilen Forschung mancher Alchimisten und Artefaktmagier können die besseren Vertreter ihrer Zunft beachtliche Erfolge vorweisen. Die Herstellung von Gegengiften und Heiltränken, magischen Waffen und Rüstungen hat in den letzten Jahrhunderten beachtliche Fortschritte gemacht. Besonders die ständigen Kriege der Völker, die Bedrohung durch Chaoswesen und die unabwendbaren Naturkatastrophen werden dafür sorgen, daß die Artefaktmagie auch in Zukunft mit Geldern rechnen kann.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Alchimie 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Tränke herstellen, Schriftrollen herstellen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Der Artefaktmagier erhält einen Bonus von 10 auf Magiebegabung bei Proben zur Herstellung von Artefakten. Er muß bei permanenten Essenzkosten zur Herstellung von Artefakten drei permanente Essenzpunkte weniger zahlen (pro Zauber / Anwendung), jedoch mindestens einen.

DÄMONOLOGE

Ich erfülle Nayals Wille wenn ich ihnen gestatte auf unserer Welt zu erscheinen.
Shagdul, Dämonologe

Damit ein Chaoswesen auf Erdec erscheinen kann benötigt es normalerweise einen Beschwörer der ein Tor zwischen der Chaosdimension und der Welt Erdec öffnet. Da Nayal das Chaos als Bestandteil seiner Weltordnung erschaffen hat wollen manche den Pakt mit den Dämonen wagen und dadurch sowohl ihre eigenen Ziele verfolgen, als auch ihrer Fraktion einen Vorteil verschaffen. Oftmals erliegen sie den Verlockungen und Versprechen dieser Wesen um nachher festzustellen, daß der Pakt nicht unbedingt zu ihren Gunsten abgeschlossen wurde. Die Chaoswesen jedoch wissen das sie auf die Hilfe der Beschwörer und Kultisten angewiesen sind. Geschickt nutzen sie die Gier nach Macht, Reichtum und anderen Gelüsten die sie ihren Anhängern oftmals befriedigen. Der Gedanke über ein so mächtiges Wesen befehlen zu können versetzt viele schwache Seelen in Verzückung.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Dämonenwissen 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Dämonenwissen, Chaotisch, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Alle Proben auf Beschwörungen sind um 20 erleichtert.
Bei von ihm beschworenen Dämonen oder Chaoswesen verliert der Dämonologe maximal 4 Punkte GS je Probe.

Opfer an das Chaos
Der Dämonologe kann jeden Schadenszauber (z.B. Feurball) durch ein Blutopfer verstärken. Jeden LP den er temporär opfert verstärkt die TP oder SP (abhängig vom Zauber) um einen TP oder SP.
Beispiel: Der Zauber Feuerball erzeugt 2W10 SP. Wenn der Charakter 30 LP opfert erhöht sich der Schaden auf 2W10 + 30 SP.

Druide

Die Natur ist mein unerschöpflicher Essenzpool. Ich bin Ihr Wächter, der das Gleichgewicht beschützt.
Calamurn, Druide

Der Theorie der Druiden zufolge vernichtet Zivilisation nicht nur Natur, sondern setzt unkontrollierte Essenz frei die das natürliche Gleichgewicht zerstört. Da jeder Magiebegabte weiß, daß die Essenz immer in einer Form manifestiert wenn sie freigelassen wird (spätestens nach seinem ersten Zauberpatzer) sagen die Druiden den kosmischen Untergang voraus wenn die Völker weiter wie bisher Raubbau betreiben. Da die Essenz nicht von Nayal sondern von den Alten kommt vermuten manche Magietheoretiker, daß sie nicht Nayals Gleichgewicht unterworfen ist. Die Druiden versuchen daher die Natur vor den Übergriffen der Völker zu bewahren. An den Stellen an denen die Macht der Essenz stark ist, und viele Essenzbegabte Wesen wie die Dryaden oder die Feen leben gelingt ihnen das auch sehr gut. In den großen Reichen jedoch stehen sie oftmals auf verlorenem Posten. Einzig die Waldläufer, die Shamki und die Elfen respektieren die Einstellung der Druidenzirkel.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung
70, 50 Essenz, Wildnisleben 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben, Tiere heilen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen
Mit Pflanzen sprechen
Mit Tieren sprechen
Tierbeherrschung
Tierverständnis

Besondere Boni
In der Natur erhält der Druide einen Bonus von 10 auf Proben um Zauber zu wirken.

Wenn der Druide einen Zauber wirkt um einen Ort in der Wildnis vor Zerstörung oder Raubbau zu bewahren verdoppelt sich die Wirkung seiner Zauber.

Elementarmagier

Die Macht der Elemente wird den Völkern nicht nur während der verschiedene Jahreszeiten, den Erdbeben, Vulkanausbrüchen oder Sturmfluten bewußt. Auch die Elementarwesen, Dschinne oder Elementarherren demonstrieren gerne ihre Macht über die Sterblichen. Diese Mächte zu kontrollieren ist die Herausforderung der sich der Elementarmagier stellt.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Alle Zauber die mit den Elementen (Feuer, Erde, Wasser und Luft) verbunden sind, wie zum Beispiel Flammenwelle, Wasser wandeln, unter Wasser atmen, etc. kosten den Elementarmagier 10 Essenz weniger, jedoch mindestens einen. Proben auf diese Zauber sind um 10 erleichtert.

Hexer / Schamane

Die meisten Gehversuche der verschiedenen Völker in magischen Dingen begann mit den Hexern und Schamanen. Viele Magiehistoriker glauben, daß sich später die Priesterkaste aus den Hexern und Schamanen gebildet hat. Auch heute noch dominieren die Schamanen bei Nomadenvölkern, Dschungelbewohnern, Orks, Ogern und anderen Völkern. Sie Beschwören die Geister, stellen Kontakt zu den Ahnen her, treiben Dämonen aus und geleiten die Seelen zu Nayal.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni

Kontakt zu den Geistern
Bei einer erfolgreichen Probe auf Magiebegabung gerät der Charakter in eine rituelle Ekstase. Er kann dann durch den Kontakt zu Ahnen oder Geistern seine nächste Probe auf ein Talent oder gegen Magiebegabung um 20 erleichtern. Die Dauer der Ekstase beträgt eine Kampfrunde. Gleichzeitig regeneriert er 10 Punkte Ausdauer und Essenz.

Alle Proben auf die Heilkunde Talente sind um 20 erleichtert und bei einer Anwendung werden zusätzlich 2W10 Ausdauer regeneriert.

ILLUSIONSMAGIE

Hast du dir je die Frage gestellt, ob dein Spiegelbild auf der Wasseroberfläche real und du nur eine Reflektion von ihm bist?
Sampsa, Illusionsmagier

Manche Illusionisten sagen, die größte Illusion sei der freie Wille. Auch wenn nicht alle so radikale Ansichten haben, wissen sie doch das die meisten Lebewesen das für real halten an was sie glauben. Indem sie den Sinnen vorgaukeln etwas zu sehen, zu Riechen oder zu spüren verändern sie das Verhalten ihrer Umwelt oft zu ihren Gunsten. In manchen Gesellschaften ist die Anwendung von Illusionsmagie stark reglementiert und manche von ihnen bewegen sich auf einem schmalen Grat zwischen Betrug und Scharlatanerie. Viele Heerführer jedoch wissen ihre Künste zu schätzen, wissen sie doch das Illusion ein Mittel der Taktik ist.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Wenn der Charakter einen Zauber wirkt kann er gleichzeitig Stimmen, Geräusche und Gerüche entstehen lassen. Angreifende Gegner werden dadurch so irritiert das Attacken gegen den Illusionisten jeweils um 15 erschwert sind.

Der Glaube reicht
Nach einer erfolgreichen Probe auf Charakter erkennen und Magiebegabung kann der Illusionist einen Illusionszauber wirken der eine von zwei möglichen Auswirkungen hat:

1) Einen Gegner mit einer Illusionserscheinung seiner Urangst konfrontieren. Dem Opfer muß eine Probe auf Klugheit gelingen. Mißlingt diese kann er den Illusionisten nicht angreifen.
2) Dem Gegenüber erscheint der Illusionist als sympathisch und Vertrauenswürdig. Proben auf Lügen, Überreden, Feilschen und Überzeugen sind um 30 erleichtert. Gelingt dem Opfer eine Probe auf Klugheit scheitert der Zauber.

Der Zauber kostet 30 Essenz und die Wirkung dauert eine Spielrunde. Die Zauberdauer beträgt eine Kampfrunde.

Imperialer Kriegsmagier

Im Kaiserreich Tarotia werden diese Magier ausgebildet um Befestigungen zu unterstützen und im Kriegsfall müssen sie die Heere mit Magie verstärken. Viele berühmte Persönlichkeiten aus dem Adel oder der ministerialen Bürokratie haben ihre Karriere hier begonnen (genaueres erfahren Sie in dem Zusatzband „Das Kaiserreich Tarotia“).

Zugriff auf: Magier Sprüche, Kampfmagier Sprüche, spezielle Fähigkeiten der fortgeschrittenen magiebegabten Laufbahnen, gleichzeitiger Zugriff auf einen Kämpferweg.

Voraussetzung
20.000 investierte EP in einer Kämpferlaufbahn und Erzmagier.

Zugriff auf Talente
Magiekunde, Dämonenwissen, Wunden heilen, Kriegskunst, Geheimsprache Kampf, Kryptographie, Menschenführung, Zechen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten

Besondere Boni
Proben auf Zauber aus der Schule Kampfmagie sind um 20 erleichtert.

KAMPFMAGIER

Spätestens nach den Glaubenskriegen und dem dunklen Zeitalter weiß jeder Stratege das er auf magischen Beistand nicht verzichten kann. Sehr früh wurden deshalb an Magierakademien Kampfzauber erforscht welche die Überlegenheit der eigenen Truppen garantieren sollten. Inzwischen ist man zu der Erkenntnis gelangt, daß die gegenseitige Aufrüstung bestenfalls ein Patt erzeugt, was jedoch keinen daran hindert weiter nach Schadenszaubern und magischen Unterstützungszaubern zu forschen.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Kriegskunst, Menschenführung, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Proben auf Zauber aus der Schule Kampfmagie sind um 20 erleichtert.
Schadenszauber aus dem Bereich Kampfmagie richten zusätzlich 4W10 SP an.

Klassische Magierlaufbahn

Die meisten Magier glauben das eine Spezialisierung den Horizont einengt und das wahre Wesen der Magie verschleiert. Sie sitzen in ihren Akademien und Universitäten, brüten Jahrelang über einer magischen Formel oder einer Essenztheorie und verlieren oftmals den Kontakt zu ihrer Außenwelt. Ihr Ziel ist die Macht der großen Alten zu beherrschen und komplett zu erforschen. Die bedeutensten Fortschritte in magischem Wissen verdankt man in der Tat diesen Männern und Frauen, die Tag und Nacht über Essenztheorien streiten, gewaltige Folianten mit ihrem Wissen füllen und abseits der ausgetretenen Pfade forschen.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Durch kontinuierliche Forschung auf seinem Gebiet kann der Magier sein Verständnis für die Essenz verbessern. Er erhält Magiekunde /10 als Bonus auf seine Magiebegabung Proben und auf seine Essenzregeneration.

MAGIETHEORETIKER DER ALTEN

Im Jahre 20002 begann General Kor auf Geheiß seines Kaisers Sigurd von Tronje mit der Erforschung alternativer Magien und Magietheorien. Aufgrund der Schlachten während der Jahre 20001 bis 20002 (als Zeitabschnitt auch „Imperium in Flammen“ genannt) wollte man dem Chaos neue Möglichkeiten entgegensetzen. Man untersuchte (ausgehend von bekannten Zaubern die Essenz aus der Umwelt abziehen können, statt aus dem Astralraum) die Essenzmuster und magischen Ströme des Landes und der Natur. Nach einigen Fehlschlägen und unzähligen Stunden in den Bibliotheken des Kontinents entdeckte man einen Zusammenhang zwischen der Essenz von Lebewesen und ihrer Umwelt und dem kosmischen Gesetzen der Alten. Da die Essenz von ihnen nach Erdec gebracht wurde manifestieren sich die Gesetze der Unsterblichen in den Lebensformen aufgrund ihres Verhaltens, ihrem Lebenswandel und ihrer Aufgabe innerhalb der Gesetze Nayals.
Die Gesetze des Universums sind in fünf Sphären (Grundformen) unterteilt:
Materie (Erde, Ordnung, Beständigkeit)
Energie (Feuer, Chaotisch, Umwandlung)
Zeit (Wasser, Neutral, ständiger Wandel)
Entropie (-)
Gedanken (Luft, Analyse)
Für eine nähere Beschreibung siehe Magieteil.
Die Essenz des Landes und seiner Bewohner nimmt eine der oben genannten Formen an (mit geringen Anteilen der anderen vier). D.h. die Essenz des Astralraumes hat alle Ausprägungen gleich stark (ist somit wirklich neutral), doch die Astralmuster von Lebewesen und Planeten ordnen sich nach einer der fünf Ausrichtungen an.
Indem der Magietheoretiker die Essenz direkt aus dem Land bezieht werden alle seine Zauber in eine der fünf Kategorien eingeteilt. Da dieser Forschungszweig sehr jung ist bedarf es eines extrem erfahrenen Magiers und einer langen Studienzeit.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni

Essenz aus dem Land, Beschwörung und Antimagie

MYSTIKER

Mystiker führen ein mönchisches Leben, d.h. sie üben sich in der Meditation, in Entsagung und Zurückgezogenheit und beschäftigen sich damit, die vollkommene Beherrschung ihrer Körper und über den Geist zu erlangen. Ihr Ziel ist das Erlangen der Erkenntnis über Nayals Frage. Dafür nutzen sie oftmals die Essenz, weswegen viele Magier unter ihnen sind. Sie leben in Klöstern oder Refugien. Ihre Ausrichtung ist überwiegend neutral.

Klosterleben
das Kloster der Mystiker beherbergt bis zu 120 Mönche und verschiedene Spezialisten, die für längere Zeiträume eingestellt sind. Die Führung und Organisation eines Klosters basiert auf eine strenge Rangordnung und Regelung der Verantwortlichkeit. Wenn zwei Posten auf der folgenden Tabelle mit der gleichen Zahl versehen sind, sind sie an Bedeutung fast gleichwertig.
1. Der Abt
2. Vorsteher
in allen Angelegenheiten der direkte Untergebene des Abtes; verwaltet allen abgelegenen Grundbesitz, überwacht den Ackerbau, alle Bauvorhaben, Wein und Obstgärten, damit ist auch die Verantwortung für die Vorräte und die Produktion verbunden.
3. ältester Dekan
der nächste direkte Untergebene. Im unterliegt die geistliche Führung und Disziplin.
4. Lehrämter
Leiter des Noviziates. Dies ist ein Lehrer, der den Mystiker in allgemeines und spezielles Wissen vermittelt.
Schulleiter. Hierbei handelt es sich um einen Lehrer, der für die Ausbildung der ortsansässigen, nicht mystischen Kinder und Adeligen zuständig ist.
Bibliothekar. Er ist für alle Schriften zuständig; dabei wird unterstützt durch die Schreiber, Illustratoren und den Schriftenkustos.
5. Hospital und medizinische Versorgung
Hospital Vorstand. Ein leitender Mystiker der sich um das Kurieren und Heilen kümmert.
Chirurgen. Dies sind Mystiker, die sich um die Kranken und Verwundeten kümmern.
Forscher. Mystiker und Heiler, die neue Heilmethoden erforscht und erproben.
6. Verpflegung
Kellermeister, Backmeister, Erster Kammerherr
7. Bruder (gewöhnlicher Mystiker)
Seine Aufgaben sind die, zu studieren, für das Kloster zu arbeiten und es zu verteidigen, Missionen in der Außenwelt zu erfüllen und auf Abenteuer zu ziehen, um das Vermögen und das Ansehen des Klosters zu mehren.

Voraussetzung
Meditation 80, Klugheit 80, Intuition 80, Selbstbeherrschung 80, Magiebegabung 80. 20000 investierte EP als Magielehrling oder Mönch.

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Der Mystiker darf die speziellen Manöver des Kampfmönches und Zaubersprüche erwerben.

NEKROMANT

Im dunklen Zeitalter gab es das Dorf Kirath. Es lag tief in einer Schlucht und der einzige Weg aus ihr führte über die Treppe der 9999 Stufen. Am Ausgang, hoch über dem Dorf, lag das Kloster Araval, weshalb die Bewohner des Dorfes die Treppe den „Pfad der demütigen Erleuchtung“ nannten. Als der Herrscher ihres Reiches die Klöster enteignete kamen die Dorfbewohner dem Kloster zu Hilfe und kämpften Seite an Seite mit den Mönchen. Zur Strafe befahl der König alle Bewohner des Dorfes zu töten, egal ob Mann, Frau oder Kind. Zuerst überlegte man ob man einfach die Treppe vernichten sollte, aber der Legende nach benutzten Schlangen die den Anbeginn der Welt gesehen hatten diese Treppe. Die Krieger des Königs stiegen also hinunter in die Schlucht und vollendeten ihr grausames Werk. Die Seelen der Verstorbenen jedoch fanden keinen Frieden, da sie glaubten nach ihrem Tode die Treppe emporzusteigen und durch das Kloster Zutritt zu einem ewigen Paradies zu finden. So existieren sie als Geister weiter an diesem Ort.
Für die Nekromanten wurde dieser Ort zu einer Pilgerstätte, denn hier hatten sie den Beweis das der Glaube den Tot zumindest teilweise besiegen kann.

Viele fragen sich, was eine Person dazu treibt ihr Leben mit Untoten und anderen Kreaturen zu verbringen. Wahrscheinlich ist es das Gefühl Macht über den einzigen großen Gleichmacher zu haben. Dem Herrn des Todes seine Opfer zu entreißen. Oftmals sind die Nekromanten auf der Suche nach dem ewigen Leben und verlieren sich in der Hoffnung ihre eigene Existenz unsterblich zu machen. In den meisten Zivilisationen ist die Anwendung der Nekromantie verboten, denn den wenigsten gefällt der Gedanke als Zombie oder Mumie den Rest der Jahrhunderte zu verbringen. Die Nekromanten wiederum sagen, daß die Alten diese Macht geschaffen haben und sie deshalb Bestandteil der Existenz ist.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Alle Beschworenen Untoten des Nekromanten erhalten Magiekunde / 10 als Bonus auf jede AT/PA und auf die Resistenz.

Der Nekromant kann den Zauber Heer der Skelette in seiner Wirkung abwandeln. Statt der Skelette kann der Nekromant eine andere Untotenart wählen (wie zum Beispiel Zombies oder Mumien).

PHILOSOPH

Wahre Magie, sagen die Philosophen, kann nur der erleuchtete Geist wirken. Nur wer die Prinzipien der Welt, ihre Gesetze und Zusammenhänge durchschaut kann die große Weisheit der Alten erahnen und ihnen ähnlich werden. Da Nayal eine philosophische Frage gestellt hat, und die Völker deshalb auf Erdec erschienen sind, muß der Weg zu Unsterblichkeit in der Erkenntnis über das Wesen der Dinge erlangt werden.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Magiekunde 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni
Der Philosoph erhält KL / 10 als Bonus auf seine MB Proben, seine Essenz Regeneration und bei Proben auf Magiekunde.
Er addiert seinen Lernbonus auf seine Resistenz.

PRIESTER

Im dritten Zeitalter ist die Laufbahn des Priesters nicht mehr durch einen religiösen Hintergrund geprägt, was in den beiden vorherigen Zeitaltern der Fall war. Die Priesterzauber sind nach dem dunklen Zeitalter zu dem Repertoire der gesamten Magiekundigen geworden, ebenso das Vertreiben von Untoten. Es kommt jedoch immer wieder vor, daß ein Priester aus einer anderen Welt durch das Licht auf Erdec abgesetzt wird. Diese armen Seelen benötigen Jahre um ihren Glauben abzulegen, manche von ihnen ziehen jedoch den Freitod vor, in der Hoffnung auf diese Weise wieder mit ihrem Gott vereint zu werden.
Um in die Priesterklasse aufsteigen zu können, muß der Charakter vorher Mönch oder Magielehrling gewesen sein.

Voraussetzung
15 Magielehrlingssprüche, Magiebegabung 70, 50 Essenz, Götter und Kulte 70

Zugriff auf Talente
Lehren, Meditation, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Rechnen, Magiersprachen, Bibliotheken benutzen, 10 Talente nach Wahl.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni

VERTREIBEN VON UNTOTEN

Priester besitzen zusätzlich die Macht, Untote zu vertreiben oder zu zerstören. Ihre Erfolgswahrscheinlichkeit ist abhängig von der eingesetzten Essenz. Ein chaotischer Priester kann auch versuchen die Untoten zu beherrschen. Sofern ihm dies gelingt bleiben die Untoten für 10 Kampfrunden unter seiner Kontrolle. Nach Ablauf dieser Zeitspanne werden sie ihn zwar nicht attackieren, aber er kann nicht erneut versuchen sie zu beherrschen.

Die Fähigkeit Untote zu vertreiben kostet 1000 EP und erfordert eine Magiebegabung von 95.

Tabelle 17 Untote Vertreiben

Art / Essenz	30	50	80	100
Skelett	50	80	V	Z
Zombie	30	60	V	Z
Ghul	20	40	60	80
Schatten	5	15	40	65
Todesalb	-	10	20	50
Mumie	-	-	10	25
Vampir	20	40	60	V
Geist	30	50	80	V
Leichnam	15	50	V	Z

Eine Zahl ist die Prozentchance W6 Wesen zu vertreiben. Ein V bedeutet 2W6 Wesen wurden automatisch vertrieben. Ein Z bedeutet, daß W4 Wesen zerstört wurden.

Untote, die vertrieben wurden, fliehen automatisch. Sie werden versuchen dem Priester aus dem Weg zu gehen. Die Wirkung einer Vertreibung ist permanent, sofern der Priester nicht angreift. Sollten die Untoten in die Enge getrieben werden, endet die Wirkung.

Wahrsagerin

Fast alle wollen etwas über die Zukunft oder die Vergangenheit erfahren, Verbrecher werden gesucht oder Gegenstände gehen verloren. In diesen Fällen wenden sich manche an eine Wahrsagerin. Mit Hilfe von Karten, Kugeln, Tieren und anderen Gegenständen versuchen diese Magiebegabten einen Blick durch die Zeit.

Voraussetzung
Astronomie/Astrologie 80, Magiebegabung 80, Sinnesschärfe 80, Magiekunde 70, Runen lesen 70

Zugriff auf Talente
Alte Sprachen, Astronomie/Astrologie, Bibliotheken benutzen, Charakter erkennen, Geschichtswissen, Götter Kulte, Lesen Schreiben, Magiekunde, Magiersprachen, Meditation, Runen lesen, Überzeugen
5 weitere nach Wahl

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Eiserner Wille
Emotionale Verbindung
Essenzaffinität
Essenzgespür
Geschlossener Geist
Gestaltwandlung
Mentale Verbindung II.
Verständnis der Matrix
Verständnis der Magiebegabung
Vertrauten Gewinnen

Besondere Boni

Blick des Schicksals
Die Wahrsagerin kann bei einer beliebigen Probe zusätzlich einen W10 Würfeln und diesen Wert von Ihrem Wurf auf die Probe abziehen. Dies kann Sie dreimal pro Tag anwenden.

Die Karten lügen nicht
Wenn die Wahrsagerin jemanden die Karten legt kann Sie zukünftige Situationen voraussehen. Das Kartenlegen dauert Minimum 30 Minuten. Danach kann die Person dreimal in einer Woche bei einer Attacke-, Parade-, Zauber- oder Talentprobe zweimal Würfeln und den besseren Wurf wählen. Dieses Kartenlegen kann pro Person nur einmal im Monat ausgeführt werden.

Flug der Vögel
Aus dem Flug der Vögel kann die Wahrsagerin die Zukunft interpretieren oder Fragen beantworten. Dazu muß Sie in einer Gegend sein in der Vögel heimisch sind. Nach einer Minute beobachten kann Sie eine der folgenden Fragen beantworten:

1) Wo ist eine Person oder Gegenstand Die Wahrsagerin kann die Himmelsrichtung und die ungefähre Entfernung bestimmen.
2) Ist eine vertraute Person am Leben oder verwundet.
3) Ist ein Gegenstand magisch

Diese Fähigkeit kann einmal pro Woche angewendet werden.

Blick in die Kugel
Wenn die Wahrsagerin eine magische Glaskugel besitzt kann Sie einen Blick in die Vergangenheit machen. Dazu muß eine Probe auf MB gelingen und Essenz investiert werden.

Zeit	Probe	Essenz
10 Min	+9	20
30 Min	+12	25
1h	+20	40
2h	+35	60
1 Tag	+50	90

Voraussetzung ist MB 110.

Knochenwurf
Dafür werden Knochen von mindestens fünf verschiedenen Monstern benötigt. Nach dem die Knochen geworfen wurden kann die Wahrsagerin einen Gegner einschätzen. Ihr muß dazu eine Probe auf MB erschwert um EP Wert des Gegners geteilt durch Zehn gelingen. Dies dauert eine Kampfrunde.

Die Rolle des Kämpfers

Heute ist ein guter Tag zum Sterben.
Trinia, am Morgen vor der Schlacht am See Melwanor

So unterschiedlich die verschiedenen Archetypen auch sein mögen, für einen Kämpfer bilden moralische Begriffe die Quintessenz seines Selbst. Ehre, Ruhm, Ritterlichkeit, Mut, Tapferkeit, all dies sind Tugenden eines heroischen Kämpfers. Wenn diese Begriffe für den chaotischen Krieger oder den Söldner auch nur bedingt zutreffen, so vereint alle Krieger der Respekt und die Ehrfurcht für den besseren Kämpfer, egal ob Freund oder Feind. Klirrender Schlachtenlärm, blutige Klingen, die Schreie der Verwundeten, all dies bringt den Krieger zur Extase. Die vollkommene Beherrschung der Waffe, dem Tod mit offenen Augen in sein Gesicht zu blicken und am letzten Tag in der Schlacht zu sterben ist das Lebensziel dieser Laufbahnen.
Wenn ein Kämpfer die Akademie verlassen hat, ist er ein Priester des Todes und betet um Krieg. Viele von ihnen streben danach eine Militärkarriere an, in der Hoffnung eines Tages für ihre Taten einen Adelstitel und ein Stück Land zu erhalten. Der andere Teil wird freischaffend, wobei manche den materiellen Gütern keine besondere Bedeutung beimessen, sondern in den Liedern der Barden besungen werden wollen.
Für Sie als Spieler ist wichtig zu wissen, welches Feuer in ihrer Seele brennt. Besitzen Sie einen Kodex der Ihr Leben bestimmt? Wollen Sie weltliche Macht, Ruhm und Ehre oder sind sie sich selbst der nächste? Eine Kämpferlaufbahn bedeutet immer eine Geisteshaltung. Ein Samurai, Ordensritter oder Paladin sind sich sehr ähnlich. Sie besitzen einen festen, unerschütterlichen Glauben an ihre Prinzipien. Der Schwertmeister will die vollkommene Meisterschaft mit seiner Waffe, der Gladiator dagegen will einfach effektiv töten um in der Arena zu überleben. Während die Magier und die Anderen eine gewaltlose Lösung oftmals bevorzugen, glauben Sie an die Auslese der Besten in einem Zweikampf.

Der Vertraute des Kämpfers

Für den Kämpfer ist der Vertraute immer ein Spiegel der Seele und der Ideale. Adler, Greifen, Panther, Löwen, usw. Stolze, unabhängige Tiere, die eine elegante Erscheinung und geschmeidige Bewegungen an den Tag legen. Dazu zählt natürlich auch das edle Streitroß, oftmals von Rittern und Paladinen bevorzugt um sich im Lanzenkampf zu messen.

Die Kämpferwege

Allen Wegen gemein ist, daß der Kämpfer das primäre Attribut (nicht zu verwechseln mit dem Primärattribut, mit primäres Attribut ist das für diesen Weg prägende oder wesentliche Attribut gemeint) auf einem Wert von mindestens 80 besitzen muß. Außerdem ist es erforderlich, daß der Kämpfer 10 Talente auf mindestens 61 gesteigert hat, davon mindestens 4 Kampftalente. Dafür erhält der Charakter Zugriff auf die Kampftalente, auch die Besonderen (einzige Ausnahme!: Meucheln), und er darf Kämpfervorzüge erwerben. Je nach gewähltem Weg unterscheiden sich diese Vorzüge. Falls Sie eine bestimme Kämpferlaufbahn einschlagen wollen beachten Sie deren Beschreibung auf den folgenden Seiten.

Kurzerklärung - Fortgeschrittene Kämpferlaufbahnen:
Voraussetzungen:
Primäres Attribut auf 80
10 Talente auf mindestens 61, davon 4 Kampf.
Vorzüge: Zugriff auf alle Kampftalente, auch auf die Besonderen. Ausnahme ist Meucheln. Zugriff auf neue Talente, je nach Weg. Darf Kämpfervorzüge erwerben, Kosten je nach Vorzug.

Weg der Ausdauer

Der Krieger, der den Weg der Ausdauer beschreitet, ist vom Typus her ein Söldner. Er ist gehärtet von vielen Kämpfen und weiß, daß sein Überleben davon abhängt, das er kampffähig bleibt. Er hat nichts übrig für die Ehre eines Paladins oder den hochgezüchteten

Duellanten.
primäres Attribut: Konstitution
neue Talente: Charakter erkennen, Fahrzeuge lenken, Geheimsprache Kampf, Kochen, Kriegskunst, Lehren, Meditation, Menschenführung, Schätzen, Wildnisleben
Zugelassene Vorzüge: Ausdauer, Entwaffnen, Fels in der Brandung, Handlungsfreiheit, Regeneration, Schadensbonus, Totschlag, Überrennen, Urschrei, Wirbelwind

Weg der Einsicht

Krieger, die diesen Weg beschreiten, sind in der Regel Adelige, die zwar auch Kämpfer sind, aber viel mehr Wert auf Wissen legen. Sie suchen Lösungen erst mit dem Geist und dann mit dem Schwert. Das primäre Attribut ist Klugheit, das primäre Talent ist ein Wissenstalent.
primäres Attribut: Klugheit
neue Talente: Alchemie oder Dämonenwissen oder Magiekunde, Bibliothek benutzen, Geheimsprache Kampf, Geographie, Geschichtswissen, Götter und Kulte, Heraldik, Kriegskunst, Lehren, Menschenführung, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Rhetorik, Sprachen kennen, Staatskunst
Zugelassene Vorzüge: Ausdauer, Flucht, Geistesschild, Intuitiver Kampf, Kampfexperte, Kampfgeist, Lebenskraft, Ablenkung, Weisheit des Meisters

Weg der inneren Kraft
Dieser Kämpfer ist vielleicht am ehesten mit einem Psi-Meister oder einem weisen Meister der Kampfkunst vergleichbar. Er schöpft aus seiner inneren Kraft und gewinnt dadurch Möglichkeiten, nicht nur physischen Gefahren entgegenzutreten. Das primäre Attribut ist Intuition, das primäre Talent ist Meditation.
primäres Attribut: Intuition
neue Talente: Bibliotheken benutzen, Charakter erkennen, Geheimsprache Kampf, Gifte heilen oder Krankheiten heilen oder Seelenheilung, Lehren, Magiekunde, Magiersprache, Meditation, Sprachen kennen
Zugelassene Vorzüge: Ausdauer, eiserner Wille, Fels in der Brandung, Geistesschild, Innere Kraft, Regeneration, Urschrei, Weisheit des Meisters

Weg der Klugheit

Kämpfer auf diesem Weg sind Meister des unfairen Kampfes. Sie nutzen geschickt die Schwächen des Gegners aus oder erschaffen welche.
primäres Attribut: Klugheit
neue Talente: Bestechen, Charakter erkennen, Gassenwissen, Geheimsprache Diebe oder Kampf, Lehren, Lügen, Meucheln, Schätzen, Sich Verkleiden, Sich Verstecken, Verhörmethoden
Zugelassene Vorzüge: Ablenkung, Ausdauer, Blind Kämpfen, Entwaffnen, Flucht, Furcht, Schwäche, Waffenzerstörer oder Rüstungszerstörer

Weg der Schnelligkeit

Der Kämpfer der den Weg der Schnelligkeit beschreitet ist jemand der die Herausforderung sucht. Sein Kampf ist das Duell, das mit dem ersten Schlag entschieden wird. Daher bevorzugt er schnelle und gewandte Waffen. Das primäre Attribut ist Reaktionswert, das primäre Talent ein Kampftalent aus den oben genannten Waffengattungen.
primäres Attribut: Reaktionswert
neue Talente: Akrobatik, Beruf Anatom, Beruf Bogner, Charakter erkennen, Geheimsprache Kampf, Geschichtswissen, Kriegskunst, Lehren, Meditation, Springen
Zugelassene Vorzüge: Ausdauer, Blind Kämpfen, Duellant, Erstschlag, Kritischer Treffer, Rennen Bonus, Reaktionswert Bonus, Ablenkung, Schußwaffen parieren, Wirbelwind

Weg der Stärke

Der Krieger, der den Weg der Stärke geht, ist ein aufrechter und ehrenhafter Kämpfer. Sein Stolz ist groß und in seiner nicht unwesentlichen Kampfkraft begründet. Das primäre Attribut ist Stärke, das primäre Talent ein beliebiges Kampftalent.

primäres Attribut: Körperkraft
neue Talente: Beruf Waffenschmied oder Rüstungsbauer, Dämonenwissen, Etikette, Geheimsprache Kampf, Geschichtswissen, Heraldik, Kriegskunst, Lehren, Menschenführung
Zugelassene Vorzüge: AT Bonus, Ausdauer, Fels in der Brandung, Furcht, Kein Fehlschlag, Schadensbonus, Schwerer Schlag, Waffenzerstörer oder Rüstungszerstörer

Weg des Reiters

Der Reiter ist der Kämpfer, der schon im Hunnensturm unter Attila mitgeritten ist. Sein Leben führt er auf dem Pferd, das sein ganzer Stolz ist. Ohne Pferd ist er nur ein halber Mensch. Der Wagemut dieser Reiter ist legendär, und wer sich einmal einem Ansturm einer solchen Reiterhorde gegenüber gesehen hat, weiß sie zu fürchten.
primäres Attribut: Mut
neue Talente: Abrichten, Drachenreiten, Geheimsprache Kampf, Geographie, Kriegskunst, Lehren, Menschenführung, Orientierung (Land), Tiere heilen, Tierkunde, Wildnisleben
Zugelassene Vorzüge: AT Bonus, Ausdauer, Schadensbonus für Reiter, Furcht, Furcht für Reiter, Kampfgeist, Reiterfernkampf, Reiterkampf, Reaktionswert Bonus zu Pferd, Schadensbonus

Weg des Schützen
primäres Attribut: Geschicklichkeit
neue Talente: Beruf Bogner oder Armbruster, Beruf Richtschütze, Charakter erkennen, Geheimsprache Kampf, Kriegskunst, Lehren, Mechanik, Rechnen, Schätzen, Sich verstecken
Zugelassene Vorzüge: Ausdauer, Bogen, Duellant, Eiserner Wille, Flucht, Kritischer Treffer, Reiterfernkampf, Scharfschütze, Schnellschuß, Weitschuß

KÄMPFERVORZÜGE

Kämpfervorzüge sind bestimmt durch den Bonus, den sie dem Kämpfer geben. Die Voraussetzungen, die der Kämpfer erfüllen muß um sie zu erwerben, die Erfahrungspunkte, die sie kosten und die Verbesserungsmöglichkeiten.

Jeder Vorzug kann noch verbessert werden. Dazu muß eine erhöhte Voraussetzung erfüllt sein, und der Kämpfer muß erneut Erfahrungspunkte ausgeben.

Beispiel:
Vorzug: Entwaffnen
Bonus: Der Attacke-Malus beim Entwaffnen wird um 10% gesenkt.
Voraussetzungen: Klugheit 70,80,90, Waffentalent 70,80,90
Kosten: 300,400,500 EP
Verbesserung: Der Attacke-Malus kann um weitere 10% gesenkt werden.

Der Kämpfer Kass wählt den Vorzug Entwaffnen. Er erfüllt die Voraussetzungen und kann nun den Vorzug mit jeder Waffe, die er auf über 70 beherrscht, benutzen. Viele EP später hat er seine Klugheit und sein bevorzugtes Waffentalent auf über 80 angehoben. Er kann nun noch einmal den Vorzug Entwaffnen für 400 EP wählen und verringert so seinen Malus um 20%. Nachdem er seine Klugheit und das Waffentalent auf 90 angehoben hat, kann er noch einmal für 500 EP den Malus verringern. Eine weitere Verbesserung ist nicht mehr möglich.

Gladiator

Wer kennt sie nicht, die unzähligen großen und kleinen Arenen, in denen täglich Kämpfe ausgetragen werden. Sicherlich ist keine so groß und berühmt wie die in Glantri, aber auch die kleinen erfreuen sich großer Beliebtheit. Die Herkunft der Gladiatoren ist so Unterschiedlich das man von keinem typischen Herkunftsweg sprechen kann. Ehemalige Söldner oder ehemalige Soldaten, Barbaren aus den Steppen, verurteilte Banditen und Straßenräuber. Die wenigsten können sich auf einen ruhigen Lebensabend freuen, meist sterben sie an dem Ort der ihr Leben bestimmt hat. Einige von ihnen ziehen immer wieder in das Abenteuer, das oftmals die Wurzel ihrer Kampferfahrungen ist.

Voraussetzungen:
Weg der Klugheit oder Weg der Ausdauer mit 20.000 investierten EP durchlaufen.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.

Der Gladiator kann folgende spezielle Fähigkeiten erwerben:
Arenatricks, Erschöpfender Kampf, Jubelnde Menge, Laß sie bluten, die Menge zum Toben bringen, spektakulärer Todesstoß.

KAI LORD

Es soll niemals unschuldig Blut vergossen werden, doch das Blut der Chaoswesen soll fließen in Strömen. Und die Drei sollen ihre schwarzen Flügel spreizen und werden das Schwert der Rache sein!
Aanes, Magnakai

In den Jahren vor der großen Umwälzung auf Chanak widmeten sich die Kai - Meister dem Studium der Magnakai - Künste. Ihre Ausbildung war in vier Abschnitte gegliedert, genannt „Kreise der Kunde“. Mit der Beherrschung aller Magnakai - Disziplinen eines jeden Kreises steigerten die Kai Meister ihr Kampfgeschick sowie das geistige und körperliche Durchhaltevermögen in einem Ausmaß, das von keinem sterblichen mit anderen Methoden erreicht werden konnte. Die Aspiranten mußten harte Prüfungen bestehen und nur die besten wurden zur Ausbildung zugelassen.
Mit jedem neuen Kai - Rang erwirbt man eine neue Kai - Fähigkeit. Nachdem ein Kai - Lord den Titel des Meisters erlangt hat, darf er das Buch der Magnakai studieren, in dem die Geheimnisse der Lehre verzeichnet sind. Nur das Studium dieses Buches erlaubt ihm, die Kreise der Kunde zu erschließen. Nur ein Altmeister oder der Kai - Großmeister können die Erlaubnis zum Studium geben, und sie sind in der Vergabe ihrer Gunst sehr wählerisch. Spätestens ab dem Rang des Kai - Meister muß der Magnakai zusätzlich die drei Steine der Weisheit erschließen und meistern, um seinen Weg fortzusetzen. Nur wem es gelingt, ihre Wahrheit zu enträtseln, kann das höchste Ziel erreichen - selbst einmal Kai - Großmeister zu werden. Mit Beginn der Laufbahn wird der Novize in 5 Kai Disziplinen unterwiesen, d.h. der Spieler darf sich fünf beliebige Disziplinen aussuchen. Jede weitere Fähigkeit muß mit EP erworben werden. Mit jeder neuen Stufe darf der Charakter eine weitere Fähigkeit erstehen. Um einen neuen Titel zu erlangen, muß der Charakter die angegebenen EP investiert haben.

Voraussetzungen:
jeweils 50.000 investierte EP in den Archetypen:
Ritter und Ordensritter oder Samurai und Schwertmeister

Zugriff auf Talente
Der Kai Lord bekommt alle bisher in seinem Leben gelernten Talente als aktive Talente, egal aus welcher Laufbahn sie stammen.

Ein Kai oder Magnakai darf nicht Lügen, Betrügen, grundlos Gewalt anwenden und nicht stehlen. Ein immer ehrenhaftes Handeln ist seine erste Maxime. Ein Kai oder Magnakai der gegen diese Regel verstößt verliert alle seine Kai und Magnakai Fähigkeiten und wird von seinen Ordensbrüdern bis zum Tode gejagt.

Kai - Lord Titel :

Titel	EP
Novize	300
Eingeführter	300
Doan	300
Akolyth	400
Eingeweihter	400
Aspirant	400
Hüter	400
Kriegsmann	500
Wissender	500
Meister	500

Magnakai - Ränge
Jungmeister
Neumeister
Kai Meister
Primat
Tutor
Prinzipal
Mentor
Scion-Kai
Altmeister
Kai – Großmeister

Jeder Magnakai Titel kostet den Charakter jeweils 1000 EP.

Zu Beginn der Magnakai - Laufbahn kann der Spieler 3 Fähigkeiten auswählen. Die Kai Disziplinen bleiben erhalten. Mit jeder neuen Magnakai - Stufe erhält der Charakter eine neue Fähigkeit. Dabei sollte man beachten, daß das Vervollständigen von Kreisen der Kunde zusätzliche Vorteile verschafft.

KREISE DER KUNDE

Kreis des Feuers : Waffenmeisterschaft, Jagdmeisterschaft

Kreis des Lichts : Tierbeherrschung und Heilung

Kreis der Sonne : Unsichtbarkeit, Jagdmeisterschaft und Wegfindung

Kreis des Geistes : Psi - Kraft, Psi - Schirm, Nexus und Wahrahnung

Anm. : Wenn eine Disziplin in mehreren Kreisen vorkommt, so muß man sie trotz allem nur einmal erlernen.

BONI FÜR VOLLSTÄNDIGE KREISE

Feuer : AT+1, AU+20
Licht : AU+30
Sonne : AT+1, AU+30
Geist : AT+3, PA+3, AU+30

Anm. : Die Boni der Kreise sind kumulativ. Wenn man alle vier Kreise beherrscht, bekommt man also insgesamt AU+110.

Mit zunehmender Erfahrung kann ein Magnakai seine Kräfte besser kontrollieren und seine Disziplinen verstärken. Er erhält mit jedem neuen Rang eine teilweise Verbesserung seiner Fähigkeiten.

PRIMAT

Tierbeherrschung : Ein Primat mit dieser Magnakai - Fähigkeit kann ein angreifendes Tier vertreiben, indem er den Witterungs- und Geruchssinn des Wesens blockiert. Das Ausmaß des Erfolges hängt von der Größe und der Wildheit des Tieres ab.

Heilung : Ein Primat mit dieser Fähigkeit kann die Wirkung von Giften aller Art verzögern, mit denen er in Berührung kommt. Zwar vermag er das Gift nicht zu neutralisieren, doch indem er die Wirkung hinausschiebt, gewinnt er Zeit, entweder ein Gegenmittel oder eine geeignete Behandlungsmethode zu finden.

Jagdmeisterschaft : Bei einem Primat führt dieses Geschick zu größerer körperlicher Gewandtheit. Er ist damit zum Beispiel in der Lage, ohne Seile und ähnliche Dinge zu klettern.

Psi - Kraft : Ein mit dieser Fähigkeit ausgestatteter Primat kann, indem er seine psychischen Kräfte auf ein bestimmtes Objekt konzentriert, Vibrationen bewirken, die unter Umständen zum Auseinanderplatzen oder zur Zerstörung des betreffenden Gegenstandes führen.

Nexus : Dies bewirkt eine größere Widerstandskraft in Hinblick auf schädliche Gase und Dämpfe.

TUTOR

Waffenmeisterschaft : Tutoren erhalten keinen Abzug auf AT oder PA bei Kämpfen mit der ungewohnten Hand. Des weiteren erweitert sich der Bonus auf Allkampf und Boxen.

Unsichtbarkeit : Ein Tutor mit dieser Fähigkeit kann sich auf wirkungsvolle Weise schützen, indem er die Aufmerksamkeit eines Feindes von seinem eigentlichen Versteck ablenkt und auf einen anderen Ort richtet. Das entsprechende Geschick steigt mit dem Rang des Kai - Meisters.

Wegfindung : Tutoren mit dieser Magnakai - Disziplin sind imstande, im Umkreis von 50 Metern einen feindlichen Hinterhalt zu entdecken - vorausgesetzt, ihre AU - Punkte sind nicht auf einen niedrigeren Wert gesunken, etwa aufgrund eines Kampfes oder fehlenden Nahrungsmitteln.

Psi-Schirm : Ein Tutor mit dieser Fähigkeit entwickelt geistige Barrieren gegen Magie und feindliche Psi - Kräfte. Unabhängig von der Stufe des Gegners ist der Magnakai ab sofort dagegen immun (gilt nur für mentale Angriffe oder geistige Beeinflussung).

Wahrahnung : Tutoren mit dieser Magnakai - Disziplin können Objekte oder Wesen erkennen, die mit magischen Eigenschaften oder Fähigkeiten ausgestattet sind - es sei denn, die Gegenstände oder Geschöpfe sind auf magische Weise vor Entdeckung geschützt.

PRINZIPAL

Tierbeherrschung : Ein Prinzipal mit dieser Fähigkeit kann nahe Waldtiere herbeirufen, wenn er Hilfe im Kampf braucht. Außerdem ist er in der Lage, sie als Kuriere einzusetzen oder sich von ihnen den Weg zeigen zu lassen. Die Anzahl der beschworenen Tiere steigt mit dem Kai - Rang.

Unsichtbarkeit : Wenn Prinzipale Gebrauch von dieser Magnakai Disziplin machen, können sie sich ohne jedes Geräusch bewegen.

Jagdmeisterschaft : Prinzipale mit dieser Fähigkeit haben eine Art Teleskopblick, und sehen wesentlich weiter.

Psi-Kraft : Wenn ein Prinzipal diese Fähigkeit im Kampf einsetzt, kann er seinen Gegner verwirren, indem er Zweifel in ihm entstehen läßt. Die Wirksamkeit dieser Disziplin steigt mit dem Kai Rang.

Nexus : Ein Prinzipal, der diese Fähigkeit beherrscht, kann Feuer allein mit seiner Willenskraft löschen. Größe und Häufigkeit der auf diese Weise löschbaren Feuer hängen vom Kai - Rang ab.

MENTOR

Waffenmeisterschaft : In der Waffenmeisterschaft geübte Mentoren können alle Geschoß- und Wurfwaffen (z.B. Bogen, Dolch, Speer) mit größerer Zielgenauigkeit einsetzen. Wenn ein Mentor mit dieser Disziplin eine derartige Waffe einsetzt darf er zwanzig Punkte von seinem Wurf subtrahieren.

Heilung : Wenn Mentoren von dieser Fähigkeit Gebrauch machen, können sie die Wirkung aller toxischen Substanzen neutralisieren.

Wegfindung : Mentoren mit dieser Fähigkeit können jedes beliebige Gelände zu Fuß überqueren und hinterlassen nicht einmal im Schnee Spuren.

Psi-Schirm : Ein Mentor, der diese Fähigkeit beherrscht, kann sich vor bösen Geistern und anderen körperlosen Wesenheiten schützen, die ihn mit psychischer Energie angreifen. Die Wirksamkeit dieser Disziplin steigt mit dem Kai - Rang.

Wahrahnung : Ein Mentor mit dieser Magnakai - Disziplin kann an Orten psychische Restenergien entdecken, an denen es zu dramatischen Ereignissen gekommen ist, zum Beispiel Schlachten, Morden, rituellen Opferungen und rituellen

Zeremonien. Indem er am entsprechenden Ort meditiert, kann er das Ereignis selbst dann visualisieren, wenn seitdem viele Jahrhunderte vergangen sind. Diese Fähigkeit schützt nicht davor, eventuell GS zu verlieren.

SCION-KAI

Waffenmeisterschaft : Der Bonus auf AT, PA, und TP steigt auf vier Punkte.

Unsichtbarkeit : Ein Scion - Kai kann sein äußeres Erscheinungsbild nach Belieben verändern, um einen Feind in die Irre zu führen. Dauer und Wirksamkeit der Täuschung steigen mit dem Kai - Rang.

Wegfindung : Wenn ein Scion-Kai diese Fähigkeit einsetzt, kann er sich mit allen empfindungsfähigen Geschöpfen in Verbindung setzen. Er ist in der Lage, sich unsichtbar zu machen, wenn ein Gegner mit geistigen oder magischen Mitteln versucht, ihn zu entdecken.

Psi-Schirm : Wenn ein Scion-Kai mit dieser Disziplin einen psychischen Kampf führt, kann er einen Teil, der gegen ihn gerichteten Energie in sich aufnehmen und kontrollieren. Indem er sie zurückschleudert oder mit seiner eigenen Kraft vereint, verringert er entweder die Schwächung seiner geistigen Abwehrbarrieren oder verstärkt die Wucht der eigenen mentalen Angriffe.

Wahrahnung : Ein Scion-Kai mit dieser Disziplin kann seinen Körper in einen todesähnlichen Zustand zurücklassen und die unmittelbare Umgebung ohne körperliche Beschränkung erkunden. Diese Fähigkeit nennt man Geistwandern, und die mögliche Dauer der seelischen Streifzüge nimmt mit höheren Kai-Rängen zu. Der zurückbleibende Körper ist aber Angriffen schutzlos ausgeliefert. Wenn der Leib eines Kaimeisters während seiner mentalen Ausflüge getötet wird, so stirbt auch das spirituelle Selbst- und umgekehrt. Der Geist des Kai ist nur mit magischen Waffen +4 oder besser zu verletzen und kann nur mit Magnakai-, Psi - oder magischen Fähigkeiten gesehen werden. Dauer : Scion-Kai = 1 Stunde, l km, Altmeister = 1 Stunde, l0 km, Kai-Großmeister : Dauer und Entfernung unbegrenzt.

ALTMEISTER

Tierbeherrschung : Ein Altmeister mit dieser Fähigkeit kann die meisten Tiere seinem Willen unterwerfen. Allerdings verringert sich die Wirksamkeit, wenn er versucht, eine feindliche Kreatur zu kontrollieren.

Heilung : Ein Altmeister mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, selbst schwere Kampfwunden zu heilen. Wenn seine LP während eines Kampfes oder durch andere Einwirkungen auf 5 oder weniger sinken, regeneriert er automatisch aus einem inneren Reservoir so viel, daß er 6 LP und 20 Ausdauerpunkte besitzt. Es ist jedoch nur alle 10 Tage möglich, diese Fähigkeit einzusetzen. Der Altmeister kann nicht verhindern das sich diese Disziplin aktiviert, ebensowenig kann durch Magie oder Psi Kräfte die Heilung verhindert werden.

Jagdmeisterschaft : Altmeister mit dieser Fähigkeit können wesentlich besser hören und riechen und in der Nacht ausgezeichnet sehen. Ihre Sinne werden noch schärfer, wenn sie den Rang des Kai-Großmeisters erreichen.

Psi-Kraft : Einen Altmeister kostet die Anwendung nur noch einen Ausdauerpunkt je KR.

Nexus : Ein Altmeister mit dieser Fähigkeit vermag großer Hitze und extremer Kälte zu widerstehen und hat darüber hinaus eine gewisse Immunität gegen schädliche Elemente wie Feuer, giftige Gase und ätzende Flüssigkeiten. Mit dem Rang des Kai-Großmeisters nehmen Ausmaß und Dauer der Immunität stark zu.

Kaiserlicher Protector

Mein flammendes Schwert und meine Hand sollen euch richten. Ich werde Rache nehmen an meinen Feinden und Vergeltung üben an jenen, die mich hassen. Oh mein Kaiser, erhebe mich zu Deiner Rechten und zähle mich zu Deinen Heiligen!
Autence, Protector

Wenn ein Kämpfer oder imperialer Kriegsmagier besondere Leistungen im Kampf gegen das Chaos leistet kann er vom Kaiser in den Stand eines kaiserlichen Protector erhoben werden. Sein weiterer Lebensweg ist vom Kampf gegen jedes Unrecht und Chaoswesen aller Art geprägt. Sobald der Charakter zum Protector ernannt wurde muß er mindestens 60.000 EP in diese Laufbahn investieren. Es ist ihm freigestellt weiterhin auf Abenteuer zu ziehen, einen Befehl muß er jedoch befolgen. Er ist nicht gezwungen grundlos jedes Chaoswesen anzugreifen, er muß jedoch jedes Verbrechen von dem er erfährt (solange er in Tarotia ist) aufklären und ahnden. Ein Protector darf nicht Lügen, Betrügen, grundlos Gewalt anwenden und nicht stehlen. Ein immer ehrenhaftes Handeln ist seine erste Maxime.

Voraussetzungen:
Eine der folgenden Laufbahnen mit 30.000 investierten EP durchlaufen:
Marineinfanterist, Imperialer Kriegsmagier, Imperialer Spion.
Rüstung des Lichts mit maximaler Verbesserung. Rechtskunde 61, Ruf 60.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.

Besonderheiten/Einschränkungen:
Bei einem Kampf gegen Chaoswesen erhält der kaiserliche Protector folgende Vorzüge:
+5 auf jede AT/PA
+4 TP
+5 Reaktionswert
+15 Resistenz
Bei niederen Chaoswesen verliert er maximal einen W4 an GS, bei mittleren maximal 1W6.
Der Protector kann dreimal am Tag die Fähigkeit „Chaos entdecken“ einsetzen. Sie erfordert keine Probe und ist eine freie Handlung. Im Umkreis von 30m um den Charakter beginnen chaotische Lebewesen, Gegenstände und zur Zeit wirkende Zauber silberfarben zu leuchten. Die Dauer beträgt eine Kampfrunde.
Ein Protector kann straffällige Personen verhaften und verhören, außerdem darf er niederes Recht sprechen (dies jedoch nur wenn er sich in Tarotia aufhält).
Er kann dreimal am Tag einen der folgenden Zauber als übernatürliche Fähigkeit anwenden (komplexe Handlung):
Abschwörung
Banner der Moral
Erzwungener Rückruf
Glorreiche Hymne
Heilige Gabe
Hüter des Heiligtums
Leuchtende Barriere
Macht über das Chaos
Ritter der Morgenröte
Stimme des Gesetzes
Spiegel der Seele

MARINEINFANTERIST

Als Kämpfer erlaube mir, zu dienen mein Kaiser Dir. Deine Macht reichst Du uns durch Deine Hand, diese verbindet uns wie ein heiliges Band. Wir waten durch ein Meer von Blut, gib uns dafür Kraft und Mut. Semper Fidelis!
Inschrift an einem der Ausbildungslager

Die Marineinfanteristen stehen stellvertretend für die verschiedenen Eliteeinheiten auf Erdec. Sie sind zwar nicht so berühmt wie die Garde in Glantri, aber ihre Kampfkraft ist trotzdem erstaunlich. Ihre Fähigkeiten liegen im Kampfbereich, Überlebenstraining, Spezialmissionen, Einzelkämpferausbildung u.ä.

Voraussetzungen:
Weg der Schnelligkeit oder Weg der Stärke mit 20.000 investierten EP durchlaufen.

Besonderheiten/Einschränkungen:
Der Spieler muß zu Beginn eine Waffe auswählen, in der er sich spezialisieren möchte. Abhängig von ihrem Rang (Ausbildungsdauer), bekommen Marineinfanteristen bestimmte Vorzüge. Zu Beginn der Karriere muß der Spieler seine ersten 10.000 EP jedoch auf bestimmte Talente verteilen (die gleichzeitig aktive Talente seiner Laufbahn sind). Dazu gehören:
Allkampf
Beidhändig
Bewußtlos schlagen
Boote fahren
Entwaffnen
Fährtensuche
Fesseln/Entfesseln
Gefahreninstinkt
Geheimsprachen (Kampf)
Kampfstil erkennen
Klettern
Körperbeherrschung
Rüstungsgewöhnung
Schildkampf
Schleichen
Schwachstelle erkennen
Schwimmen
Sich Verstecken
Spot Hidden
Waffenspezialisierung in:
    Eine Fernkampfwaffe
    Eine Nahkampfwaffe
Wildnisleben
Zielen(Fernkampf)
Eine Fernkampfwaffe seiner Wahl
Es bleibt dem Spieler überlassen, wie er seine EP auf die obigen Talente verteilt.

Vorzüge:
Sobald der Charakter Leutnant geworden ist erhält er Zugriff auf folgende spezielle Fähigkeiten:
Er kann in die Laufbahn imperialer Kriegsmagier wechseln, wenn er vorher eine magiebegabten Laufbahn hatte. Seine investierten EP in der Laufbahn imperialer Kriegsmagier zählen weiterhin zu seinen Rängen als Marineinfanterist.
Er kann sich als Scharfschütze spezialisieren und erhält dann Zugriff auf den Weg des Schützen (bzw. seine Vorzüge).
Wenn er sich in Kämpfen bewährt hat kann er zum imperialen Protector berufen werden. Seine investierten EP als Protector zählen weiterhin zu seinen Rängen als Marineinfanterist.

Titel und EP`s

0 - 500	Soldat
501 - 1000	Gefreiter
1001 - 1500	Obergefreiter
1501 - 2000	Hauptgefreiter
2001 - 3000	Stabsgefreiter
3001 - 4000	Oberstabsgefreiter
4001 - 5500	Scharführer
5501 - 7000	Oberscharführer
7001 - 9000	Feldwebel
9001 - 11000	Oberfeldwebel
11001 - 15000	Hauptfeldwebel
15001 - 20000	Stabsfeldwebel
20001 - 25000	Oberstabsfeldwebel
25001 - 30000	Leutnant
30001 - 36000	Oberleutnant
36001 - 42000	Hauptmann
42001 - 50000	Major
50001 - 58000	Brigadegeneral
58001 - 68000	Generalmajor
68001 - 80000	Generalleutnant
80001 -	General

ORDENSRITTER

Voraussetzungen:
Weg der Stärke und Weg der inneren Kraft mit jeweils 20.000 investierten EP durchlaufen.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.

Diese Laufbahn muß in zwei Abschnitte eingeteilt werden. Wenn die Kampagne oder die Abenteuer im ersten oder zweiten Zeitalter spielen, dann kann man die Ordensritter einer Kirche oder Religion zuordnen. Sollte man im dritten Zeitalter spielen kämpfen die Orden entweder für Ordnung, Chaos oder Neutralität. In allen Zeitaltern sollte man seinem Ordensritter einen Codex geben, einen Leitfaden der sein Leben bestimmt.
Auch nach dem zweiten Zeitalter gibt es viele Orden auf Erdec. Der bekannteste ist der Orden der Gralsritter, mit seinem Hauptsitz in Glantri. Obwohl nicht mehr religiös inspiriert haben viele auch heute noch Rituale die teilweise Jahrhunderte alt sind und aus der Tradition kommen. Manche Orden besitzen prachtvolle Burgen und Klöster, andere sind eine Gemeinschaft ohne große weltliche Güter, gebunden allein durch ihren Eid.
Als Spieler sollten Sie sich für ihren Charakter eine Ordensgemeinschaft ausdenken. In diesem Fall sollten Sie sich mit ihrem Spielleiter beratschlagen. Als Beispiel können Sie die Gilde der Gralsritter verwenden.
Die Ordensritter gehören zur Klasse der Kämpfer, dürfen aber alle Sprüche aus dem Bereichen Magielehrling und zehn Priestersprüche erlernen. Sie unterliegen den gleichen Einschränkungen beim Zaubern wie Magier und Priester.
Sie dürfen alle Waffen und Rüstungen benutzen.

Spezielle Fähigkeiten:
Gastrecht (in ihren Ordenshäusern), Gnade, Reittier, Pfad der Tugend,

Besondere Boni
Rüstungen behindern den Charakter 10 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).

Meine Ehre ist mein Schild
Der Ordensritter erhält seinen Ruf geteilt durch zehn als kumulativen RS in allen Zonen.

Meine Ehre ist mein Leben
Abhängig vom Ruf erhält der Ordensritter folgende Boni:

15	5 LP
30	5 GS
50	KO Bonus +1
70	GE Bonus +1
80	Priesterzauber seiner Wahl als übernatürliche Fähigkeit

Die Waffe der Gerechtigkeit
Bei einem Kampf gegen Chaoswesen erhält der Ordensritter einen Schadensbonus von Ruf geteilt durch zehn.

Inspiration
Durch Handauflegen kann der Ordensritter einem Kameraden für einen Kampf einen Bonus von 5 auf Mut, RW und die Ausdauer geben. Dies kann er einmal pro Tag.

Meine Waffe, meine Seele
Wenn der Ordensritter mit einer Waffe eine Waffenspezialisierung von mindestens 81 erreicht hat, erhält er einen Bonus auf alle Talentproben von 5.

Letztes Aufbäumen
Sollte der Ritter während einer KR zu Tode kommen oder Bewußtlos werden, bevor er in dieser KR am Zug war, kann er das Ereignis Tod oder Bewußtlos bis an das Ende der KR verzögern und in dieser KR Attacken schlagen.

Das Ende aller Hoffnungen
Wird der Ritter in einer Kampfrunde kampfunfähig, erscheint ein Engel des Krieges für 2w6+Ruf/10 Kampfrunden und Kämpft für den Ritter.

Geist über Stahl
Durch seine mentale Disziplin kann der Charakter seine Gedanken im Kampf fokussieren. Er kann einmal am Tag in einem Kampf seinen Lernbonus auf jede Attacke und Parade addieren.
Beispiel: Wenn der Ordensritter einen Lernbonus von 20% besitzt, addiert er jede Attacke und Parade +20.

Paladin

Voraussetzungen:
Um Paladin werden zu können, muß man jeweils 20.000 EP als Mönch und Kämpfer investiert haben.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.
Waffenspezialisierung, Rüstungsgewöhnung Platte, Kampfstil erkennen, Schwachstelle erkennen, Dämonenwissen, Heraldik, Kriegskunst, Menschenführung.

Sie unterliegen den gleichen Einschränkungen beim Zaubern wie Magier und Priester.

Titel und EP sowie Boni:

EP	Titel	Bonus
0 - 2000	Knappe	
2001 - 6000	Bewahrer des Glaubens	
6001 – 12.000	Streiter des Glaubens	5 Priester Zauber
12.001 – 18.000	Beschützer der Gläubigen	Untote vertreiben
18.001 – 25.000	Erwählter Ordensmeister	10 Priester Zauber
25.001 – 35.001	Gesegneter Bewahrer	
35.001 -	Hochmeister	20 Priester Zauber

Im dritten Zeitalter muß der Paladin eine Gesinnung wählen. Je nachdem welche er wählt ist er entweder Paladin des Gesetzes (Ordnung), Dunkler Paladin (Chaos) oder Paladin des Gleichgewichts (Neutral). In den ersten beiden Zeitaltern ist er Anhänger einer Religion.
Im Unterschied zu den Ordenrittern ist der Paladin oftmals ein reisender Streiter. Es existieren zwar Ordensburgen oder Klöster von Paladinorden, sie gliedern sich jedoch selten in das Machtgefüge des Landes ein in dem sie leben. Die Ordensritter wiederum sehen die Politik als weiteres Schlachtfeld auf dem sie tätig werden um ihre Ziele zu erreichen. Der Paladin verbündet sich mit anderen, auf der Suche nach dem Feind, immer bereit für seine Ideale sein Leben zu lassen, wohingegen der Ordensritter oftmals mit seinen Brüdern Missionen bestreitet oder in die Schlacht zieht.

Spezielle Fähigkeiten:
Gastrecht (in ihren Ordenshäusern), Gnade, Reittier, Pfad der Tugend

Besondere Boni
Rüstungen behindern den Charakter 10 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).

Geist über Stahl
Durch seine mentale Disziplin kann der Charakter seine Gedanken im Kampf fokussieren. Er kann einmal am Tag in einem Kampf seinen Lernbonus auf jede Attacke und Parade addieren.
Beispiel: Wenn der Paladin einen Lernbonus von 20% besitzt, addiert er jede Attacke und Parade +20.

NP
2014

RITTER

Voraussetzungen:
Weg der Einsicht und Weg der Stärke mit jeweils 20.000 investierten EP durchlaufen.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.
Spezialisierung auf die Talente Rüstungsgewöhnung, Lanzenreiten, Reiten, eine Waffe.

Der Ritter ist ein Untergebener eines Adligen. Er lebt nach einem Kodex, der normalerweise ein tugendhaftes Legen vorschreibt. Die üblichen Auflagen sind beispielsweise das Beschützen der Schwachen, nicht lügen, ehrenvoller Kampf und die Bereitschaft sein Leben für die Ordnung einzusetzen. Natürlich existiert neben Licht auch Schatten. Es gibt auch gefallene Ritter die sich dem Chaos verschrieben haben. Entweder sind sie an ihrem Kodex gescheitert, oder sie haben sich freiwillig dem Chaos verschrieben. Die Laufbahn des Ritters benötigt normalerweise einen Adeligen oder eine vergleichbare Person die den Ritter in seinen Stand erhebt. Es obliegt daher dem Spielleiter und seiner Gruppe dies entsprechend zu gestalten.

Spezielle Fähigkeiten:
Gastrecht (in ihren Ordenshäusern), Gnade, Reittier, Pfad der Tugend

Besondere Boni
Rüstungen behindern den Charakter 10 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).

Ehrenvoller Ruf
Der Ritter erhält seinen Ruf geteilt durch 10 als Bonus auf AT und PA.

Höfische Etikette
Bei Proben auf Charakter erkennen, betören, Heraldik, Menschenführung und Selbstbeherrschung erhält er Etikette geteilt durch 10 als Bonus.

Letztes Aufbäumen
Sollte der Ritter während einer KR zu Tode kommen oder Bewußtlos werden, bevor er in dieser KR am Zug war, kann er das Ereignis Tod oder Bewußtlos bis an das Ende der KR verzögern und in dieser KR Attacken schlagen.

Standhafte Ehre
Der Ritter erhält Ruf geteilt durch 10 als Bonus auf Körperbeherrschung.

Ritterlicher Schwertkampf
Anstatt einen Gegner zu töten kann er versuchen zu entwaffnen oder zu betäuben. Seine Proben sind um 30 erleichtert.

Der Kodex ist mein Leben
Sollten die LP des Ritters unter 1 sinken und er keine 10 Karmapunkte mehr besitzen, kann er statt dessen für den Verlust von 30 Rufpunkten den Effekt von 10 Karmapunkten erhalten.

Inspirierendes Vorbild
Durch seine Lebensweise macht der Ritter andere auf sich aufmerksam. Abhängig vom Ruf erhält er von Gönnern Geschenke.

15	Streitroß
30	Duraniumwaffe
50	Herrenhaus im Wert von 60.000 GM
80	Tarotiumwaffe

Das Ende aller Hoffnungen
Wird der Ritter in einer Kampfrunde kampfunfähig, erscheint ein Engel des Krieges für 2w6+Ruf/10 Kampfrunden und Kämpft für den Ritter.

Geist über Stahl
Durch seine mentale Disziplin kann der Charakter seine Gedanken im Kampf fokussieren. Er kann einmal am Tag in einem Kampf seinen Lernbonus auf jede Attacke und Parade addieren.
Beispiel: Wenn der Ritter einen Lernbonus von 20% besitzt, addiert er jede Attacke und Parade +20.

SAMURAI

Wie für den Ritter gilt für den Samurai das Leben nach einem Codex (Bushido) und das Dienen für einen Herrn. Sie können jedoch auch einen Ronin darstellen, dann gelten für Sie die gleichen Vorzüge und Regeln wie für den Samurai, sie sind jedoch an keinen Lehnsherren gebunden.

Voraussetzungen:
Der Samurai muß zuvor den Weg der Stärke und den Weg des Reiters mit jeweils 20.000 investierten EP durchlaufen haben.
Die Talente Schwert und Waffenspezialisierung Schwert sind für ihn spezialisierte Talente.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.

Spezielle Fähigkeiten:
Feld der Ehre, großer Kiai, Perfektion des Schwertes, Nito Schule, Blick des Kriegers, Langer Bambus Methode, ein Takt hieb, Munen Muso, der Wechsel zwischen Berg und Meer.

Besondere Boni
Rüstungen behindern den Charakter 10 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).

<u>Kampfinstinkte</u>
Das blitzartige Ziehen der Waffe und der fast gleichzeitige Hieb sind ein Merkmal dieser Kämpfer. Bei Kampfbeginn erhalten sie +10 auf den RW.

SCHWERTMEISTER

Für den Schwertmeister ist das Ziel das Erreichen der perfekten tödlichen Eleganz. Das Schwert ist ohne den Kämpfer nur eine Waffe aus Stahl, aber in den Händen eines Kämpfers mit einer starken Seele wird es zum perfekten Werkzeug des Todes.

Dies ist dein Schwert. Es gibt viele Schwerter, aber dieses ist deins. Dein Schwert ist dein bester Freund. Du mußt es meistern wie du dein Leben meistern mußt. Ohne dein Schwert bist du nutzlos, so wie dein Schwert ohne dich nutzlos ist. Du mußt schneller sein als dein Feind, sonst tötet er dich. Dein Schwert und du ihr seid eins. Dein Schwert hat eine Seele, es ist dein Bruder.
Vor Nayal schwöre diesen Eid: Mein Schwert und ich sind die Beschützer unseres Landes. Wir sind die Bezwinger unserer Feinde. Wir kämpfen bis kein Feind mehr ist, nur Frieden.

Voraussetzungen:
Der Schwertmeister muß 40.000 EP als Samurai investiert haben.

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen.
Die Waffenspezialisierung auf Schwert gilt für ihn als spezialisiertes Talent. Zugriff auf Rüstungsgewöhnung, Schwachstelle erkennen, bewußtlos schlagen.

Spezielle Fähigkeiten:
das Schaf mitnehmen, tödliche Eleganz, Meisterschaft des Schwertes, Schild und Schwert

Besondere Boni
Rüstungen behindern den Charakter 10 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).

Kampfinstinkte
Das blitzartige Ziehen der Waffe und der fast gleichzeitige Hieb sind ein Merkmal dieser Kämpfer. Bei Kampfbeginn erhalten sie +10 auf den RW.

Gedanke und Handeln sind eins
Der Schwertmeister erhält einen Bonus von 2 eine Meisterattacke zu schlagen. D.h. er schlägt eine Meisterattacke von 01 bis 03 auf dem W100.

Absolute Perfektion
Für jeden Punkt in Waffenspezialisierung Schwert über 100 steigt die Meisterattacke und Meisterparade um 1.

Walküre

Walküren werden auch Schlacht- oder Schildjungfer genannt. Es sind weibliche Kriegerinnen die sich einem Weg der Ehre verschrieben haben. Ähnlich wie die Ritter haben sie einen Kodex. Der Schutz der Unschuldigen, der Kampf gegen Ungerechtigkeit und das Bewahren den Tugenden sind die Maxime jeder Walküre.

Voraussetzung
20.000 investierte EP in den Weg der Stärke und weiblich

Zugriff auf Talente
Die Talente aus den vorher durchlaufenen Kämpferwegen plus 6 nach Wunsch.

Besondere Boni
Rüstungen behindern den Charakter 10 Punkte weniger (je Rüstungsteil). Durch seine Ausbildung im Tragen und Pflegen der Rüstungen hat jedes Rüstungsteil das der Charakter trägt eine um 4 erhöhte Rüstungsklasse (RK).

Durch ihre Aufopferung und ihre strikte Disziplin stehen sie mit dem Schicksal in einer besonderen Beziehung. Alle 5000 investierte EP erhalten sie einen Karmapunkt, sofern sie nicht gegen ihren Kodex verstoßen haben.

Spezielle Fähigkeiten:
Zugriff auf die speziellen Fähigkeiten aus dem Weg der Stärke und dem Weg des Reiters.

ALCHIMIST

Voraussetzung
20.000 investierte EP als Magielehrling oder Medicus.

Zugriff auf Talente
Alchimie, Pflanzenkunde, Rechnen und Bibliotheken benutzen sind für ihn spezialisierte Talente.
Alte Sprachen, Gifte Heilen, Kochen, Krankheiten heilen, Lesen und Schreiben, Schätzen, Wunden heilen. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Bücherwurm, Eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Flucht, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Kampferprobter Heiler, Nachschub, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf , Vertrauten gewinnen, Widerstand gegen Gifte, Widerstand gegen Krankheit

Besondere Boni
Der Alchimist erhält Zugriff auf die Zauber der Artefaktmagie und Magierzauber.

Für Heiltränke, Ausdauertränke und Essenztränke erhält der Alchimist einen Bonus von 5 auf die Wirkung (ein Heiltrank regeneriert also 5 LP mehr).

Für Tränke die Schaden verursachen erhält der Alchimist einen Bonus von 5 TP.

Assassine

Der Assassine tötet nicht ohne Verstand. Für ihn ist sein Beruf eine Kunst. Jeder Assassine hat eine bevorzugte Methode zu töten, manche wollen vorher die Angst in den Augen ihrer Opfer sehen, andere bevorzugen das Töten aus der Entfernung oder mit Giften. Jeder von ihnen hat eine Berufsehre. Sie sind Meister der Tarnung, besitzen jederzeit mindestens zehn verschiedene Identitäten die sie allzeit wechseln können, und niemand hat sie jemals erkannt und überlebt. Dieser Beruf verzeiht keine Fehler und mit jedem Auftrag machen Sie sich neue Feinde. Freunde und Verwandte schwören oftmals Rache, weshalb Assassinen selten Freundschaft schließen oder lange an einem Ort bleiben.
Im Rollenspiel ist diese Laufbahn für den Spieler sehr schwer darzustellen. Sie müssen ihre wahre Identität verborgen halten, werden sich den anderen gegenüber stets reserviert verhalten müssen, da sie immer Angst haben eine zu tiefe Bindung einzugehen und dadurch verwundbar zu werden.

Voraussetzung
20.000 investierte EP in Meisterdieb oder Kopfgeldjäger.

Zugriff auf Talente
Der Assassine erhält Meucheln, Fährtensuche, Charakter erkennen, stumpfe Hiebwaffen, Schwachstelle erkennen und Messer Dolche als spezialisierte Talente. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, Außergewöhnliche Wahrnehmung, Außergewöhnliches Verständnis, Duellant, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Gemeinsamer Kampf, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Kaltblütiger Killer, Reflexe des Pumas, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf, Tarnidentität, Vergiftete Waffe, Vertrauten gewinnen, Verfolger, Vitales Zentrum

Besondere Boni

Bestienmeister

Durch langes üben und unzählige Versuche mit den verschiedensten Tieren und Monstern kann der Bestienzähmer zum Meister werden.

Voraussetzung
10.000 investierte EP in Bestienzähmer, Abrichten 60, Tierkunde 60, Tiere heilen 60

Zugriff auf Talente
Die Talente Abrichten, Drachenreiten, Reiten und Tierkunde sind spezialisierte Talente. Zusätzlich 20 Talente nach Wahl als aktive Talente.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Beschützender Reiter, Emotionale Verbindung, Fährtengespür, Mentale Verbindung 1 und 2, Mit Tieren Sprechen, Reiterkampf, Reittier, RW Bonus zu Pferd, Schadensbonus für Reiter, schneller Reiter, Tierbeherrschung, Tierverständnis, tödlicher Sturmritt, Vertrauten gewinnen

Besondere Boni
Der Bestienmeister kann nun bis zu 30 Tiere oder Monster zähmen und kontrollieren. Er kann nun auch versuchen übernatürliche Wesen zu zähmen. Jedes Wesen unter der Kontrolle des Bestienmeisters erhält ein Hundertstel der EP seines Meisters, unabhängig davon ob es in einem Abenteuer zum Einsatz kam.
Er kann jedem gezähmten Wesen für jeweils 300 EP die speziellen Fähigkeiten für Kreaturen und Monster beibringen.
Jedes seiner gezähmten Wesen erhält den Abrichten Wert geteilt durch 10 als Bonus auf den RW, jede AT und PA.

<u>Legendärer Bestienmeister</u>
Für jeden Punkt über 100 in Abrichten steigt die Meisterattacke, die Meisterparade und der Schaden seiner gezähmten Wesen um 1.

<u>Erwecke den Geist</u>
Für jeden Punkt über 100 in Abrichten steigt die Klugheit und die Intuition der gezähmten Wesen um 1. Sollte der Bestienmeister einen Wert von 150 erreichen zählen seine gezähmten Wesen als magische Biester die menschenähnliche Intelligenz besitzen und vollkommen autonom Handeln und steigern können. Sie können dann spezielle Fähigkeiten erlernen. Sofern Ihre MB ausreicht (magiebegabte Monster und Lebensformen) können sie Zaubern und Zauber erlernen, ebenso können sie Sprachen erlernen.

Diplomat

Die neutralen Vermittler haben auf Erdec eine lange Tradition. In den Jahrtausenden mit ihren ungezählten Kriegen sah man bald den Bedarf an Vermittlern. Waffenstillstände, Friedensverträge oder Bündnisse erforderten oftmals eine dritte Partei. Obwohl die Shamki für diese Aufgabe prädestiniert sind gibt es keine völkerspezifische Einschränkung für diese Laufbahn. Die Schwierigkeit liegt darin die verfeindeten Parteien von sich zu überzeugen. Ein hoher Ruf-Wert ist für diese Laufbahn das beste Kapital.

Voraussetzung
30.000 investierte EP, Ruf mindestens 60.

Zugriff auf Talente
Alte Sprachen, Charakter erkennen, Geschichtswissen, Lesen / Schreiben, Rhetorik, Rechtskunde, Sprachen kennen, Staatskunde und Etikette als spezialisierte Talente. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Außergewöhnliche Wahrnehmung, Außergewöhnliches Verständnis, Duellant, Bücherwurm, Diplomatische Immunität, Gemeinsamer Kampf, Extreme Ausdauer, Flucht, Geschlossener Geist, Reflexe des Pumas, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf, Tarnidentität, Vertrauten gewinnen

Besondere Boni
Der Diplomat kann dreimal pro Tag einen der folgenden Zauber als übernatürliche Fähigkeit einsetzen:
Evakuierung
Mystisches Dekret
Ruhepause (20m Radius für 10 KR)
Stimme des Gesetzes
Stille und Frieden

Barde

Voraussetzung
Musizieren 61, Singen 61, Betören 61, Geschichtswissen 61

Zugriff auf Talente
Musizieren, Singen, Betören, Geschichtswissen, Gassenwissen, Rhetorik als spezialisierte Talente. Charakter erkennen. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Außergewöhnliches Verständnis, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Flucht, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Gute Nacht Lieder, Hautverstärker, Lied der Größe, Requiem, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf, Vertrauten gewinnen

Besondere Boni
Zugriff auf Zauber aus der Schule Illusion. Heilung, Große Heilung

Meine Stimme ist mein Zauber
Für alle Bardenzauber gilt: Wenn der Barde während des Zauberns Singt oder eine Melodie spielt ist die Probe auf Magiebegabung um 20 erleichtert. Dem Barden muß dazu eine Probe auf Singen oder Musizieren gelingen.

Lied der Entsagung
Wenn der Barde für 20 min dieses Lied singt können die Zuhörer einen Tag ohne Nahrung und Wasser auskommen. Der Barde kann dieses Lied maximal 4 Tage hintereinander anstimmen, danach zeigt es einen Monat lang keine Wirkung.

Wanderlust
Wenn der Barde eine Stunde während einer Reise diese Ode anstimmt verdoppelt sich die Reisegeschwindigkeit für einen Tag. Das Lied kann nur einmal je Woche angestimmt werden.

Bardenwissen
Durch die Kenntnisse der Sagen und Legenden der Völker kann der Barde mit einem Wurf auf Geschichtswissen magische

Artefakte und historische Objekte Identifizieren. Die Probe wird durch das Alter und durch den wahrscheinlichen Zugang zu diesen Informationen beeinflußt. Ebenso kann er auf historische Überlieferungen von Völkern eine Probe ablegen, vorausgesetzt er kann deren Sprache. Die genaue Modifikation legt der Spielleiter anhand seines Hintergrundwissens fest.

Gaukler

Durch sein Training in den Städten und Manegen der Welt hat der Gaukler eine hervorragende Koordination und Geschicklichkeit.

Voraussetzung

Zugriff auf Talente
Musizieren, Singen, Betören, Geschichtswissen, sich verkleiden, Gassenwissen, Schleichen. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Außergewöhnliches Verständnis, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Flucht, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Maskerade, Reflexe des Pumas, Rennen Bonus, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Schattentanz, Straßenkampf, Vertrauten gewinnen, vertraute Umgebung

Besondere Boni
Er erhält seinen Geschicklichkeit Bonus als Bonus auf folgende Talente: Akrobatik, Fesseln/Entfesseln, Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen und Springen. Diese Talente gelten für ihn als spezialisierte Talente.
Wenn der Gaukler die spezielle Fähigkeit Geschicklichkeit-Rüstung besitzt erhält er den Geschicklichkeit-Bonus in doppelter Höhe als RS.

Imperialer Spion

Voraussetzung
15.000 investierte EP in Meisterdieb oder Agent, 15.000 investierte EP in einem Kämpferweg oder als Waldläufer, 15.000 investierte EP in einer magiebegabten Laufbahn.

Zugriff auf Talente
Fährtensuche, Gassenwissen, Charakter erkennen, sich verstecken, sich verkleiden, Magiekunde, Schlösser knacken, Kryptographie, Rechtskunde, Malen / Zeichnen, Lesen / Schreiben, Sprachen kennen, Schleichen, Karten Zeichnen, Lügen, Rechnen, Verhörmethoden, Magiekunde, Dämonenwissen, Wunden Heilen. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, Außergewöhnliche Wahrnehmung, Außergewöhnliches Verständnis, Ehrenvolle Unterstützung, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Fälscher, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Magische Dietriche, Magische Fallen entschärfen, Maskerade, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf, Tarnidentität, Vertrauten gewinnen, Weg des Geldes

Besondere Boni
Vorzüge: Zugriff auf einen Kämpferweg und einen fortgeschrittenen magiebegabten Archetyp gleichzeitig.

1000 Gesichter
Der Spion hat mehrere Rollen und Tarnidentitäten griffbereit. In seiner Ausrüstung und an speziellen Orten hat er die notwendigen Ausrüstungsgegenstände vorbereitet. Nach zwei Spielrunden hat der Spion die notwendige Verkleidung angelegt. Die Probe auf sich verkleiden ist um 30 Punkte erleichtert.

Savoir-Vivre
Der Spion beherrscht die Umgangsformen verschiedener Völker und sozialen Klassen. Seine Proben auf Etikette sind um 20 erleichtert.

Agent der Krone
Der Spion erhält von seinem Land jeden Monat 100 GM Spesen.

KAMPFMÖNCH

Der Kampfmönch ist die tödlichste Form der waffenlosen Kampfkunst. Durch Meditation und absolute Beherrschung von Körper und Geist haben verschiedene Orden sehr effektive Kampfstile entwickelt. Ein Charakter der Kampfmönch werden möchte muß zuerst ein Kloster finden, das ihn aufnimmt. Danach beginnt er seine Ausbildung, in der er einen Kampfstil vermittelt bekommt. In dieser Ausbildungsphase investiert der Charakter seine EP um die Anforderungen des Klosters zu erfüllen. Für den Erwerb der speziellen Fähigkeiten muß der Kampfmönch regelmäßig wieder in sein Kloster zurückkehren und sich von einem Meister unterweisen lassen.
Die Kampfmönche leben in Klöstern um durch hartes Training, Meditation und Unterweisung die Erleuchtung zu erlangen. Sie wollen die letzte Erkenntnis durch die Einheit von Körper und Geist erlangen. Ein solches Kloster ist kein Ort für weltliche Genüsse. Einfache Kost, schmucklose Kleidung und hartes Training von morgens bis abends. Geschlafen wird auf einfachen Matten die abends ausgerollt werden. Für die Versorgung des Klosters sind die Mönche zuständig, wobei die Adeligen in deren Territorium das Kloster steht normalerweise durch großzügige Spenden das Kloster unterstützen (schließlich kann es nur von Vorteil sein ein Kloster voller Kampfmönche in der Nähe seiner Burg zu haben). Die Mönche glauben, daß durch das loslösen des Geistes von den weltlichen Dingen der reine Geist die Erleuchtung erlangen kann. Die Übungen, die ursprünglich der Konzentration dienten, erwiesen sich auch für die Kampftechniken von Vorteil. Als im dunklen Zeitalter die Mönche gezwungen waren ihre Klöster zu verteidigen begannen sie waffenlose Kampfstile zu entwickeln, da sie oft nur landwirtschaftliches Gerät besaßen, das zum Kämpfen nur bedingt geeignet war. Aus der Not heraus wurde eine Methode geboren die sich durchsetzte, und viele Nachahmer fand.

Voraussetzung
Meditation 96, Selbstbeherrschung 96, Geschicklichkeit 80, Intuition 80, Körperbeherrschung 80, Konstitution 80, 30.000 EP als Mönch investiert.

Zugriff auf Talente
Allkampf, Beidhändig, bewußtlos schlagen, Entwaffnen, Kampfstil erkennen, Rundumsicht, Schwachstelle erkennen, Akrobatik, Körperbeherrschung, Kriegskunst, Lesen / Schreiben, Malen und Zeichnen, Meditation, Schwimmen, Seelenheilung, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Spot Hidden, Sprachen kennen, Zechen

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Ausdauer, Außergewöhnliches Verständnis, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Gemeinsamer Kampf, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf, Vertrauten gewinnen

Einschränkungen:
Kampfmönche dürfen keine Rüstung tragen.

Besondere Boni

Spezialmanöver
Der Kampfmönch kann sich ein Spezialmanöver aussuchen.
Kosten: 1000 EP

Magische Hände
Der Charakter kann Wesen verletzen die nur mit magischen Waffen getroffen werden können.
Kosten: 2000 EP

Der waffenlose Kampfstil

Form	RS Modi	AT Modi	Schadensmodi	Körper
Hart	1	1	4	
Weich	3	0	2	
Hart/Weich	2	1	3	

Methode	RS Modi	AT Modi	Schadensmodi	Körper
Tritt	1	1	4	Fuß
Halt	1	1	2	Körper
Bewegung	2	1	2	Beine
Stoß	2	1	1	Hand
Schlag	1	1	4	Hand
Wurf	1	1	2	Körper
Vitale Zone	2	1	4	Hand und Fuß
Waffe	1	1	Waffe	Hand und Arm

Erläuterungen:
Form / Methode: Der Spieler und der Spielleiter müssen sich für eine Spezielle Form entscheiden.
RS Modi: Der Basis Rüstungsschutz.
AT Modi: Die Anzahl der Bonusattacken. Wenn der Charakter waffenlos in seinem Stil Kämpft erhält er jede Kampfrunde die angegebene Anzahl an Bonusattacken. Jede Bonusattacke hat eine Erfolgschance von 50%. Diese Attacken sind unabhängig von den normalen Attacken, kosten aber Ausdauer.
Schadensmodi: Der Schaden im Waffenlosen Kampf. Die beiden Zahlen werden addiert und der nächst geeignete Würfel ist der Schadenswürfel.
Körper: Der hauptsächlich gebrauchte Teil des Körpers.

Beispiel: Der SL und der Spieler einigen sich auf die Form Weich und die Methode Bewegung. Dann hat dieser Stil einen Rüstungsschutz von 5. Der Charakter wird also in allen Zonen einen RS von 5 besitzen. Die Anzahl der Bonusattacken beträgt 2. Der Schadensmodi ist 2+2 also vier. Jeder Schaden in diesem Stil wird mit W4 gewürfelt. Dieser Stil wird überwiegend mit den Beinen genutzt.

Die Speziellen Manöver

<u>Tritt</u>
1. Kreis
Voraussetzung: Akrobatik 80
Der Charakter kann mit einer spektakulären Drehung vor seinem Tritt soviel Energie aufbauen, daß er doppelten Schaden anrichtet. Wenn die Attacke mißlingt kann er nächste Runde nicht Attackieren, da er auf dem Boden liegt. Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

2. Fliegend
Voraussetzung: Akrobatik 96
Der Mönch muß mindestens drei Meter rennen um dieses Manöver anwenden zu können. Wenn die Attacke gelingt richtet er dreifachen Schaden an. Mißlingt sie muß er eine Runde aufwenden um aufstehen zu können. Die Anwendung dieses Manövers

erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

3. Rückwärts
Wenn die Attacke gelingt kann der Kampfmönch einen Gegner hinter sich angreifen ohne sich umdrehen zu müssen.

Halt

1. Bewußtlosigkeit

Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 80, Wunden heilen 60
Der Charakter muß eine gelungene Attacke und eine gelungene Probe auf Allkampf ablegen. Dem Opfer steht eine Probe auf Geschicklichkeit erschwert um 40 zu um sich aus dem Griff zu befreien. Wenn die Geschicklichkeit Probe mißlingt wird das Opfer durch den Schlag für 1W3 KR bewußtlos.

2. Block
Der Charakter versucht das Opfer in einen Klammergriff zu bekommen. Bei einer gelungenen Attacke kann der Charakter das Opfer festhalten. Dem Gegner steht eine Probe auf Rückzug zu um sich aus dem Griff zu befreien. Solange der Gegner festgehalten wird, kann der Kampfmönch weiterhin mit seinen Füßen attackieren. Sollte der Block gegen einen unbewaffneten Gegner mißlingen hat eine mißlungene Attacke keine Auswirkungen. Gegen einen bewaffneten Gegner bedeutet eine mißlungene Attacke, daß der Charakter Schaden durch die Waffe des Gegners erhält. Der Block kann nur einmal pro KR versucht werden.

3. Zone
Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 80
Durch eine gezielte Attacke kann der Kampfmönch eine Zone des Gegners unbrauchbar machen (Hand, Arm, Fuß, Bein, etc.). Er richtet doppelten Schaden an und die entsprechende Extremität ist 24 Stunden unbrauchbar. Dem Opfer steht eine Konstitution Probe erschwert um 25 zu um dies zu verhindern, den Schaden kann er nicht verhindern (außer durch eine Parade). Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

4. Festhalten
Wie Block, aber die Rückzugsprobe und die Attacke ist um 30 erschwert.

Bewegung

1. Finte

Voraussetzung: RW 100, Kampfstill erkennen 96
Wenn dem Charakter die Attacke gelingt ändert er im letzten Moment die Richtung des Schlages. Ihm muß dann eine zweite Attacke gelingen die der Gegner nicht parieren kann. Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

2. Bodenkampf
Voraussetzung: Akrobatik 80
Wenn der Charakter stürzt (z.B. durch ein Manöver) kann er ohne Einschränkungen weiterkämpfen, darf aber kein Manöver ausführen (außer sofortiger Stand).

3. Sprung
Voraussetzung: Springen 60, Akrobatik 60
Der Charakter kann aus dem Stand einen Sprung machen. Pro Stufe kann er einen Meter springen, sowohl nach oben als auch nach vorne. Ein Mönch der 12 Stufe kann beispielsweise 6m hoch und dann 6 Meter nach vorne springen. Er kann jedoch nicht in der gleichen Runde Angreifen.

Schlag

1. Harter Schlag

Voraussetzung: KK 95
Bei einer gelungenen Attacke wird das Opfer Stufe des Mönchs in Metern zurückgeworfen. Sollte das Opfer weiter als drei Meter zurückgeworfen werden, erhält es W6 Schadenspunkte je Meter. Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

2. Ein Finger
Voraussetzung: KK 95, GE 95, harter Schlag

Der Charakter kann Stufe in Meter einen harten Schlag anwenden. In der dritten Stufe kann er somit einen Gegner in drei Meter Entfernung treffen. Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

Treffer

1.Eiserne Faust
Voraussetzung: KK 90
Wenn die Primärattacke des Kampfmönchs die Hand ist, kann er mit jedem Treffer einen Zusatzschaden von einem W10 anrichten.

2. zerbrechender Schlag
Voraussetzung: KK 100
Der Charakter kann gegen unbelebte Objekte (Wände, Türen, Tische, etc.) Attacken schlagen um sie zu zerbrechen. Er erhält seine Stufe als Schadensbonus. Wenn die Attacke mißlingt ist die Hand des Charakters für 24 Stunden unbrauchbar.

3. Adlerkralle
Voraussetzung: Allkampf 100, KK 100
Die Adlerkralle erlaubt dem Charakter dreifachen Schaden zu verursachen. Sie ist stark genug um Stein oder Knochen zu brechen und Stahl zu verbiegen. Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

4. Geschickter Treffer
Der Kampfmönch erhält seinen GE-Bonus zusätzlich als Schadenbonus.
Voraussetzung: GE 61

5. Rückwärts
Wenn die Attacke gelingt kann der Kampfmönch einen Gegner hinter sich angreifen ohne sich
umdrehen zu müssen.
Voraussetzung: Rundumsicht 60
Kosten: 500 EP

Werfen

1. sofortiger Stand
Wenn der Charakter stürzt oder durch ein mißlungenes Manöver zu Fall kommt landet er immer automatisch auf den Füßen.
2. Schulterwurf
Voraussetzung: Allkampf 80
Der Charakter kann einen Gegner 1W4 Meter weit werfen und richtet doppelten Schaden an. Die Anwendung dieses Manövers erlaubt dem Charakter keine weiteren Attacken in der gleichen Kampfrunde.

EP	Titel	RS	Geschw.	Zus. Attacken	Zus. Schaden	Bonus AT/PA
300	Novize		50			
600	Initiat		50			
1500	Bruder		45			
3000	Erhabener		45			+1
6000	Wissender		40			+2
9000	Meister	1	40		1	+3
12000	Meister des Nordwindes	1	35		1	+4
15000	Meister des Westwindes	1	35	1 zu 100%	2	+5
19000	Meister des Südwindes	2	34	1 zu 100%	2	+6
25000	Meister des Ostwindes	2	33	2 zu 50%	3	+7
30000	Meister des Winters	2	32	2 zu 50%	3	+8
36000	Meister des Herbstes	3	31	2 zu 50%	4	+9
40000	Meister des Sommers	3	30	2 zu 100%	4	+10
47000	Meister des Frühlings	3	29	2 zu 100%	2W+1	+11
55000	Großmeister	4	28	3 zu 100%	3W	+12
65000	Meister der Drachen	4	27	3 zu 100%	4W+1	+13
80000	Großmeister der Blumen	5	26	4 zu 100%	4W+2	+14

Bei Geschwindigkeit ist der Divisor angegeben, der in der Formel genutzt wird. Dieser Divisor ist durch die in der Tabelle angegebene Zahl zu ersetzen.
Der Zusätzliche Schaden richtet sich nach dem Kampfstil. Wenn der Kampfstil als Wert 1W8 ergeben hat, dann bedeutet W in der Tabelle W8 und nicht automatisch W6.
EP bezieht sich auf die investierten EP in der Laufbahn Kampfmönch.
Der Bonus für jede AT/PA gilt nur für den waffenlosen Kampf.

KAUFMANN

Der Handel ist eines der ältesten Gewerbe der Welt. Doch wer es zu wahrem Reichtum bringen will, braucht mehr als nur einen guten Sinn für Geschäfte.
Egal ob Handel mit Luxusgütern, Artefakten, Drogen oder Informationen, einem Kaufmann stehen viele Wege offen zu Gold zu kommen. Mit Beziehungen zu Händlern, Untergrund und Adel, hat er alle Werkzeuge zur Hand um Reichtum und Einfluß zur Vermehren. Kenntnisse über rechtlichen und staatlichen Strukturen des jeweiligen Landes helfen dem Kaufmann oftmals beim Umgang mit Beamten und beim Finden von Schlupflöchern bei Abgaben und Zöllen. Auch seine Beziehungen zu den örtlichen Diebesgilden helfen Waren am Zoll vorbei zu schmuggeln und/oder Abnehmer für spezielle Waren zu finden.

Voraussetzung:
20.000 EP in Händler, eine Handelsrute mit min. 5 Städten, min. 3.000 Gold oder Waren im Wert von 3.000 Gold

Zugriff auf Talente:
Feilschen, Rechnen, Lesen/Schreiben, Schätzen, Überzeugen, Charakter erkennen, Etikette, Bestechen, Gassenwissen, Rechtskunde und Staatskunde sind spezialisierte Talente.
Zusätzlich darf der Spieler 10 weitere Talente als aktive Talente bestimmen.

Besondere Boni: .
Der Kaufmann übernimmt alle bestehenden Handelskontakte, sowie die besonderen Fähigkeiten Handelsrute und Meine Waffe ist mein Verstand vom Händler.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten:
Außergewöhnliches Verständnis
Fälschungen erkennen
Flucht
Gefallen einfordern
Identifikation
Schmugglerwege
Schwarzmarkt
Sicheres Versteck

Weg des Geldes

verbesserte Handelsrute:
Pro 2500 investierte EP in die Laufbahn Kaufmann erhöht sich der durch Handelsrute erhaltene Rabatt um 1,5% bis zu einem Maximum von 30% und der Goldbetrag zu Beginn des Abenteuers um 3% vom Originalwert bis zu einem Maximum von 300 GM pro 10.000 Einwohner.
Beispiel:
C. hat 15.000 EP in die Laufbahn Kaufmann investiert, d.h. 6 x 2500 EP. Damit erhöht sich der Rabatt in einer Stadt mit Handelskontakt um 6 x 1,5% + 10% auf insgesamt 19% und der Startwert zu Beginn des Abenteuers auf 6 * 3% = 18% des Startwertes 100 GM pro 10.000 Einwohner auf 118 GM pro 10.000 Einwohner.

Schmuggel
Der Kaufmann bekommt zu Beginn des Abenteuers das Angebot ein illegales Gut zu seinem nächsten Reiseziel mitzunehmen. Sollte der Schmuggel gelingen erhält er W10*500 GM. Die Art des Gegenstandes legt der SL fest, wobei die Schwierigkeit des Schmuggels vom Geldwert abhängt.
Beispiel:
Der Kaufmann bekommt ein Angebot im Wert von 500 GM, dann könnte dies eine leicht zu transportierende Droge sein. Bei einem Wert von 5000 GM kann es ein seltenes Tier sein dessen Haltung verboten ist und der unauffällige Transport wird zu einer echten Herausforderung (exotische Nahrung, auffällige Tierlaute, entsprechende Größe, etc.).

Vitamin B
Für jede Handelsrute die der Kaufmann besitzt, erhält er eine 1% Chance (bis zu einem Maximum von 40%) das er in einer Stadt mit mindestens 1000 Einwohnern einen Ansprechpartner hat, der über vertrauliche Information über die Stadt selbst und seine Einwohner verfügt.

KOPFGELDJÄGER

Das Leben auf Erdec besteht nicht nur aus Frieden und Sonnenschein. Überall kann das Chaos und das Verbrechen seine Opfer suchen. Wenn die lokalen Behörden überfordert sind, oder der Schuldige eine Landesgrenze überquert hat, dann ruft man einen Kopfgeldjäger. Tag und Nacht, ohne Pause oder Rast jagen Sie den Delinquenten bis Sie ihn zur Strecke gebracht haben.

Voraussetzung
GE 80, RW 80

Zugriff auf Talente
Der Kopfgeldjäger erhält die Talente Fallen / stellen finden, Fesseln / Entfesseln, Fährtensuche, Schlösser knacken, Entwaffnen, Bewußtlos schlagen und Charakter erkennen als spezialisierte Talente. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, Außergewöhnliche Wahrnehmung, Außergewöhnliches Verständnis, Duellant, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Fährtengespür, Gemeinsamer Kampf, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Maskerade, Reflexe des Pumas, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Straßenkampf, Tarnung durchschauen, Vergiftete Waffe, Verhör, Vertrauten gewinnen, vertraute Umgebung, Verfolger

Besondere Boni
Bei einer Gefangennahme oder dem Besiegen von gesuchten Kriminellen erhält der Kopfgeldjäger zusätzlich pro Person oder Monster 100 EP und 50 GM.

Lebend bringt mehr
Der Kopfgeldjäger bekommt auf eine Entwaffnen Probe einen Bonus von 20. Die Probe auf die Attacke ist nur um 10 erschert.

Meisterdieb

Als kleiner Dieb haben Sie noch Äpfel geklaut, oder sind nachts in Häuser eingestiegen, in der Hoffnung einen Coup zu landen. Diese Zeiten sind zum Glück vorüber. In der Diebesgilde sind sie zu einem bewunderten Vorbild geworden und Sie unterrichten nun den Nachwuchs, wenn Sie nicht gerade Schutzgelder kassieren oder ein großes Ding planen.

Voraussetzung
20.000 investierte EP als Dieb.

Zugriff auf Talente
Der Meisterdieb kann Messer/Dolche, Stichwaffen und stumpfe Hiebwaffen als Waffenspezialisierung nehmen. Fallen finden, Fährtensuche, Mechanik, Schlösser knacken, Klettern, Sich verkleiden und Taschendiebstahl sind für ihn spezialisierte Talente. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, Außergewöhnliche Wahrnehmung, Außergewöhnliches Verständnis, Bonus der Gewandtheit, Diebesinstinkte, eiserner Wille, Erkennen des Leichtsinnigen, Extreme Ausdauer, Fallen spüren, Fallen Umgehen, Fluchtreflexe, Galanter Kampfstil, Geheimtüren finden, Geruchssinn des Hundes, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Identifikation, Magische Dietriche, Magische Fallen entschärfen, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution,

Besondere Boni
Der Charakter kann in einer Stadt eine Schmugglerroute etablieren. Mit Genehmigung seiner Gilde werden zwei Städte seiner Wahl verbunden. Durch diese Route erhält der Meisterdieb jeden Monat KL + IN in Goldmünzen. Zehn Prozent davon muß er an seine Gilde abführen. Der Meisterdieb kann maximal KL/10 Routen gleichzeitig aufrecht erhalten.

NINJA

Wann immer eine Aktion mit einem Kodex oder einem Gesetz nicht direkt vereinbar ist ruft man einen Ninja. Sie sind Teil einer sogenannten Familie, welche die Größe eines Clans hat. Ihr Patriarch verhandelt mit den Auftraggebern, denn niemand kennt ihr Gesicht und ihren Beruf. Im Alltag gehen Sie einer normalen Beschäftigung nach, um im Schutze der Nacht ihre tödliche Präzision anzuwenden. Sie sind ein Schatten, ein Krieger der Dunkelheit.

Voraussetzung
Jeweils 20.000 investierte EP als Dieb und Kämpfer

Zugriff auf Talente
Der Ninja erhält die Talente Meucheln, Gifte Heilen, Messer Dolche, Klettern und stumpfe Hiebwaffen als spezialisierte Talente. Zusätzlich kann der Spieler 15 zusätzliche Talente seiner Wahl als aktive Talente bestimmen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, Außergewöhnliche Wahrnehmung, Außergewöhnliches Verständnis, Duellant, Durch Wände gehen, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Flucht, Geheimtüren finden, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Magische Fallen entschärfen, Reflexe des Pumas, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Schattenform, Schattentanz, Spurenloser Gang, Straßenkampf, Vertrauten gewinnen

Besondere Boni
Durch das Erlernen des Ninjutsu erhält der Ninja folgende Vorzüge:

1) Bonus von 10 auf Körperbeherrschung
2) Zugriff auf die speziellen Manöver des Kampfmönchs
3) +2 auf jede AT/PA mit Speer oder Hellebarde
4) +4 SP auf Shuriken
5) Bonus von 20 auf Schleichen und sich Verstecken
6) Bonus von 10 auf Kriegskunst

Pirat / Gesetzloser

Voraussetzung
20.000 investierte EP

Zugriff auf Talente
Der Spieler kann 20 Talente seiner Wahl als aktive Talente aussuchen, auch die speziellen Kampftalente.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, Außergewöhnliches Verständnis, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Flucht, Freibeuter, Gemeinsamer Kampf, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Schrecken der Meere, Seemannsgarn, Sicherer Hafen, Straßenkampf, Unsichtbarkeit, Unterweltverbindungen, Vertrauten gewinnen

Besondere Boni

Über die Blanke gehen / Über den Dächern
Der Pirat / Gesetzlose erhält seinen dreifachen GE Bonus auf Proben gegen Akrobatik, Boote fahren, Fischen, Klettern, Körperbeherrschung und Springen als Bonus auf den Talentwert.

Psi Meister

Der Ursprüngliche Plan von Nayal hatte keine Magie vorgesehen. Er wollte die Erkenntnis der Völker aus ihrer geistigen Stärke. Nachdem mehrere sogenannte erleuchtete feststellten, daß sie mit Hilfe ihres Geistes unglaubliche Dinge tun konnten begonnen bald Schüler ihren Meistern nachzueifern und entwickelten enorme Mentale Fähigkeiten. Wenn die Macht der Essenz von den großen Alten kommt, berufen sich die Psi Meister auf die Erkenntnis und Nayal. Ihre Fähigkeiten sind denen der Magnakai nicht unähnlich,

Voraussetzung
20.000 investierte EP in Mönch, KL 90, IN 100, Selbstbeherrschung 80, Meditation 80

Zugriff auf Talente
Der Spieler kann 35 Talente seiner Wahl als aktive Talente aussuchen, auch die speziellen Kampftalente.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Blind Kämpfen
Bücherwurm
Einheit von Körper und Geist
Emotionale Verbindung
Gedankensperre
Gefestigte Persönlichkeit
Geistesschild
Geschlossener Geist
Telepathische Kommunikation
Tierverständnis

Besondere Boni
Der Psi Meister kann Psi Fähigkeiten erwerben. Alle Psi Kräfte kosten für die Anwendung Psi Punkte. Der Rettungswurf (sofern erlaubt), geht immer gegen Geistige Stabilität. Die Proben ob die Fähigkeit gelingt, geht entweder gegen KL oder IN.

Der Psi Meister kann durch Meditation pro Stunde 30 Psi Punkte regenerieren.

Waldläufer

Es gibt zwei grundsätzliche Formen des Waldläufers. Entweder er bleibt als Einzelgänger in der Natur und meidet die großen Siedlungen, oder er versucht seine Ideale unter die Völker zu bringen. Mancher Waldläufer dient eine Zeitlang einem Fürsten um in dessen Wäldern für Ordnung zu sorgen, andere gehen eine Zeitlang zum Militär und verdienen sich als Scouts ihr Geld. Oftmals verbünden sie sich mit den Druiden, die ebenfalls den Schutz der Natur als Ziel haben.

Voraussetzung
20.000 investierte EP

Zugriff auf Talente
Der Charakter darf sich auf folgende Talente spezialisieren:
Abrichten, Fährtensuche, Geographie, Orientierung Wildnis, Sich verstecken Wildnis, Tierkunde, Tiere heilen, Wildnisleben, Waffenspezialisierung Schwert und Bogen.

Zugriff auf spezielle Fähigkeiten
Augen des Falken, , Außergewöhnliches Verständnis, Ehrenvolle Unterstützung, eiserner Wille, Extreme Ausdauer, Geruchssinn des Hundes, Geschlossener Geist, Günstling des Schicksals, Hautverstärker, Jagd, Kundschafter, mit Tieren sprechen, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung der Konstitution, Spurenloser Gang, Straßenkampf, Vertrauten gewinnen, Vertrauter des Waldes

Besondere Boni
Sofern bei der speziellen Fähigkeit ein Talent als Voraussetzung angegeben ist erhält der Waldläufer automatisch Zugriff aus das Talent.

Titel und EP:

EP	Titel
0 - 5000	Fährtensucher
5001 – 10.000	Freund des Waldes
10.001 – 20.000	Gelehrter der Natur
20.001 – 30.000	Meister der Fährte
30.001 -	Bewahrer der Natur

Sobald der Charakter Gelehrter der Natur ist, erhält er Zugriff auf die Druidenzauber.

Der Weg für Charaktere mit mehr als 150.000 EP

Ein Charakter der die 150.000 EP Grenze überschritten hat, steht vor der Vollendung.

EP	Ruf	Rang
150.001 -	100+	Bote Nayals
180.000 -	150+	Gesandter Nayals
200.000-	180+	Erwählter Nayals
230.000-	200+	Erleuchteter
250.000-		Anwärter auf die Unsterblichkeit

Für jede Rangstufe muß man eine Probe für den hohen Rat oder einen unsterblichen bestehen.

Boni:

Bote Nayals
1) Resistenz
Der Charakter besitzt eine antimagische und eine antipsionische Aura mit 50%.
2) Krankheiten und Gifte
Der Charakter ist gegen Krankheiten und Gifte bis Stufe 5 immun.
3) Natürliche Rüstung
Der Charakter besitzt einen RS von 5 in allen Körperzonen (kumulativ mit Rüstungen und Magie).

Gesandter Nayals
1) Resistenz
Die Auren steigen auf 60%.
2) Krankheiten und Gifte
Bis Stufe 6.
3) Magische Körperrüstung
Der Charakter kann nur noch von magischen Waffen verwundet werden.
4) Berater des hohen Rates
Der Charakter kann jedes Ratsmitglied sprechen und sich dauerhaft in Glantri niederlassen.

Erwählter Nayals
1)Resistenz
Die Auren steigen auf 70%.
2) Krankheiten und Gifte
Bis Stufe 7.
3) Magische Körperrüstung
Der Charakter kann nur noch von magischen Waffen der zweiten (oder höheren Metallstufe) verletzt werden.
4) Metamagie
Der Charakter kann pro Tag 3 beliebige Zaubersprüche seiner Wahl spontan sprechen. Er muß die Sprüche nicht gelernt haben. Die Erfolgswahrscheinlichkeit beträgt 100%. Die Auswirkungen des Zaubers sind verdoppelt. Die Essenzkosten sind wie im Regelbuch angegeben.

Erleuchteter
1) Resistenz
Die Auren steigen auf 80%.
2) Krankheiten und Gifte
Bis Stufe 8.
3) Magische Körperrüstung
Der Charakter kann nur noch von magischen Waffen der dritten (oder höheren Metallstufe) verletzt werden.
4) Metamagie
Der Charakter kann pro Tag 5 beliebige Zaubersprüche seiner Wahl spontan sprechen. Er muß die Sprüche nicht gelernt haben. Die Erfolgswahrscheinlichkeit beträgt 100%. Die Auswirkungen des Zaubers sind verdreifacht. Die Essenzkosten sind wie im Regelbuch angegeben.
5) Wissen der Talente
Der Charakter kann ein Talent, welches er nicht gesteigert hat, mit 60% anwenden.
6) Schutz gegen Chaos
Der Charakter besitzt einen RS von 4 gegen Chaoswesen.
7) Selbstheilung
Der Charakter regeneriert pro KR 5 LP und 5 AU.

Anwärter auf die Unsterblichkeit
1) Resistenz
Die Auren steigen auf 80%.
2) Krankheiten und Gifte
Bis Stufe 9.
3) Magische Körperrüstung

Der Charakter kann nur noch von magischen Waffen der vierten (oder höheren Metallstufe) verletzt werden.

4) Metamagie

Der Charakter kann pro KR 1 beliebigen Zauberspruch seiner Wahl spontan sprechen. Er muß die Sprüche nicht gelernt haben. Die Erfolgswahrscheinlichkeit beträgt 100%. Die Auswirkungen des Zaubers sind vervierfacht. Die Essenzkosten sind wie im Regelbuch angegeben.

5) Wissen der Talente

Der Charakter kann ein Talent, welches er nicht gesteigert hat, mit 80% anwenden.

6) Schutz gegen Chaos

Der Charakter besitzt einen RS von 6 gegen Chaoswesen.

7) Selbstheilung

Der Charakter regeneriert pro KR 10 LP und 10 AU.

Spezielle Fähigkeiten

Diese Fähigkeiten sind für ihren Charakter das Salz in der Suppe, sie machen ihn zu einem Helden. Die große Anzahl sollte Sie nicht irritieren, einen Großteil davon dürfen Sie erst ab einer gewissen Laufbahn oder Erfahrung erwerben. Im Laufe der Zeit werden Ihnen bestimmte Kombinationen auffallen, die ganz besonders nützlich sind. Schmökern Sie einfach ein wenig und experimentieren Sie im Geist was man mit den speziellen Fähigkeiten später alles anfangen kann.
Bei den Fähigkeiten sind die Auswirkungen, die Kosten, evtl. Verbesserungen und die Voraussetzungen angegeben. Ihr Spielleiter kann Ihnen nähere Informationen geben.

Kauf einer speziellen Fähigkeit:
Bei den Fähigkeiten werden Voraussetzungen angegeben, diese müssen erfüllt werden. Wenn bei einer Fähigkeit ein Archetyp (Laufbahn) angegeben ist, ist dies ebenfalls eine Voraussetzung. Die Kosten zum Kauf sind die erforderlichen Erfahrungspunkte. Falls Sie auf die Archetypen (Laufbahnen) verzichten, fällt diese Voraussetzung weg.

Ablenkung

Bonus: Der Kämpfer kann sich W10 Reaktionswert Bonus oder dem Gegner W10 Reaktionswert Malus geben.
Voraussetzungen: Klugheit 70,80,90
Kosten: 200,300,400
Verbesserung: Bonus bzw. Malus auf 2 und 4W10 anheben.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Akademischer Grad

Bonus: Der Charakter hat vor seinem Abenteurerleben eine Universität besucht (z.B. durch ein Stipendium in Tarotia oder in Glantri). Er kann den Titel Magister führen (entweder Magister Arkanum oder Magister Medicus) und erhält außerdem folgende Vorzüge:

Magister Arkanum
Zugriff auf Lesen / Schreiben, Magiekunde, Astronomie / Astrologie, Geschichtswissen und Magiersprachen, jeweils mit einem Startwert von 10. Zusätzlich kann er einen weiteren Magielehrlings-Spruch.
Magister Medicus
Zugriff auf Lesen / Schreiben, alle Heilkunde, Pflanzenkunde und Alchimie, jeweils mit einem Startwert von 10.
Kosten: -
Voraussetzung: Diese spezielle Fähigkeit kann nur bei der Erschaffung gewählt werden.

Anführer

Bonus: Wenn ein befreundeter Charakter einen niedrigeren Reaktionswert hat als der Charakter mit der Fähigkeit Anführer, kann er in derselben Kampfrunde direkt nach dem Anführer agieren. Somit kann ein langsamerer Charakter noch vor einem Gegner agieren, der einen höheren Reaktionswert besitzt.
Beispiel: Skivaheri besitz die Fähigkeit Anführer und hat einen RW von 102. Seine Kameraden besitzen einen RW von 63 und 78. Die Gegner haben einen RW von 88 und 90. Normalerweise würden beide Gegner vor Skivaheris Kameraden agieren, durch die Fähigkeit Anführer dürfen sie jedoch vor ihren Gegnern handeln.
Voraussetzung: Kriegskunst 80 und Menschenführung 80.
Verbesserung: keine
Kosten: 2000
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Arenatricks

Der Charakter kennt die Methoden der Ablenkung und Verunsicherung. Er kann z.B. Sand in die Augen des Gegners treten oder ihn so zurückdrängen, daß der Gegner in die Sonne sieht. Bei einer gelungenen Probe auf Intuition erhält sein Gegner –5 auf jede PA und –5 auf den Reaktionswert für eine Kampfrunde.
Voraussetzungen: Klugheit und Intuition 70,80,90
Kosten: 800, 1000, 1200
Verbesserung: -10, -10; -20,-20
Zugelassen für: Gladiator

Arkane Pfeile

Der Schütze kann einen Pfeil mit einem Flächenzauber versehen. Die Wirkung des Zaubers tritt in dem Aufschlagsgebiet des Pfeils ein. Wenn er diese spezielle Fähigkeit nutzt kann er nur einen Pfeil pro Kampfrunde schießen.
Voraussetzungen: Weg des Schützen mit 20.000 investierten EP, Erzmagier
Verbesserung: keine
EP Kosten: 2000

Artillerist

Bonus: Der Charakter kann Feldartillerie (Katapult, Skorpion etc.) bauen und bedienen.
Voraussetzung: Mechanik 70, Kriegskunst 60.
Verbesserung: keine
Kosten: 300
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

AT Bonus

Bonus: Jede AT+1
Voraussetzung: BK 85,90,95,100
Kosten: 300 EP
Verbesserung: Der AT-Bonus wird um 1 erhöht.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Auflösung

Wirkung: Bei einem Zauber der bei einem einzelnen Gegner Schaden verursacht erleidet das Opfer zusätzlich ein Viertel der Schadenspunkte als Konstitutionsverlust (temporär, regeneriert sich wie im Regelbuch angegeben). Sollte der Konstitutionswert dadurch auf 0 oder weniger sinken löst sich das Opfer komplett auf. Der Schaden auf Konstitution wird um den Resistenzwert des Opfers reduziert. Die Kosten des Schadenszaubers erhöhen sich um 40 Essenz und die Probe wird zusätzlich um 30 erschwert.
Normale Regel: -
Voraussetzung: fortgeschrittene Magielaufbahn und Erzmagier.
Verbesserung: keine
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.
Kosten: 2500

Autodidaktisches Lernen

Wirkung: Der Charakter kann ein Talent steigern das nicht in seiner Laufbahn ist, allerdings zu doppelten Kosten.
Normale Regel: Man kann nur Talente aus der Laufbahn und von der Bonustabelle steigern.
Voraussetzung: Lehren 96, Klugheit und Intuition 100, Wu Kars Schule der Erkenntnis
Verbesserung: normale Steigerungskosten
Kosten: 1500, 2000

Attacke des Mungo

Wirkung: Der Charakter erhält Reaktionswert /10 auf seine Attacken, Rückzug und auf die TP wenn er waffenlos Kämpft.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Reaktionswert 100, Legendärer Kampfstil in Allkampf, Windflüstern (Kampfstil), Geschwindigkeit der Winde, Waffenspezialisierung Allkampf 96
Verbesserung: keine
Kosten: 2500

Augen des Falken

Der Charakter erhält das Megabonustabellenereignis Falkenaugen als Fähigkeit.
Voraussetzung: Sinnesschärfe 95, Intuition 90
Kosten: 400
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Aura

Bonus: Der Charakter ist ein leuchtendes Vorbild für seine Kameraden. In einem Umkreis von 10m erhalten befreundete Charaktere einen Bonus auf den Reaktionswert bei Kampfbeginn von 5 und einen Bonus auf jede AT von 3.
Voraussetzung: Fortgeschrittene Kämpferlaufbahn, Kriegskunst 70 und Ruf 60.
Verbesserung: Bonus Reaktionswert +10, AT +5, Reichweite 20m.
Kosten: 1200, 2000
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Ausdauer

Bonus: Der Kämpfer kann Ausdauer getrennt von Lebensenergie steigern.
Voraussetzungen: AU 80
Kosten: 200
Verbesserung: --
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Außergewöhnliche Tragkraft

Bonus: Der Charakter liest die zulässige Tragkraft eine Zeile tiefer ab.
Voraussetzung: keine
Kosten: 200, 200, 200
Verbesserung: zwei Zeilen, drei Zeilen
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Außergewöhnliche Wahrnehmung

Bonus: Der Charakter erhält einen Bonus von 10% auf alle Sinnesschärfe Proben.
Voraussetzung: Intuition 80, 90, 100
Kosten: 400, 600, 800
Verbesserung: +20, +30
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Außergewöhnliches Verständnis

Wirkung: Der Charakter erhöht seinen Lernbonus um 2%. Jede Verbesserung erhöht den Lernbonus um weitere 2% bis zu einem maximalen Bonus von +20%
Voraussetzungen: Klugheit 90, Intuition 90
Kosten: 700
Verbesserung: jeweils 900 für weitere 2%
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Babel

Der Charakter kann jede gesprochene Sprache sprechen und verstehen. Falls er Lesen / Schreiben beherrscht kann er die Sprachen ebenfalls Lesen und Schreiben.
Voraussetzung: mindestens sechs Sprachen auf 96. Klugheit und Intuition mindestens 120.
Kosten: 800
Zugelassen für: Diplomat

Bäumchen Wechsel dich

Wirkung: Zwei beteiligte die diese spezielle Fähigkeit besitzen können in einem Kampf die Positionen tauschen wenn sie nebeneinander stehen. Diese Bewegung erfordert keinen Rückzug und erzeugt keine Gelegenheitsattacke.
Normale Regel: im Kontrollbereich erfordert eine Bewegung einen Wurf auf Rückzug.
Voraussetzung: keine
Verbesserung: keine
Zugelassen für: alle
Kosten: 600

Besiegelt mit Blut

Wirkung: Wenn bei einem Beschwörungszauber einer Kreatur vom Beschwörer zusätzlich Lebenspunkte ausgegeben werden erhält die beschworene Kreatur ein Viertel der Lebenspunkte als Bonus auf den RW sowie auf jede AT/PA.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Gesinnung chaotisch
Verbesserung: keine
Zugelassen für: alle
Kosten: 1000

Begnadeter Handwerker

Wirkung: Wenn der Charakter eine Waffe, Rüstung oder Munition herstellt (z.B. einen Bogen oder einen Lederharnisch) erhält er einen Bonus auf die Probe(n) von 20. Sollte sein Werk gelingen erhält der Gegenstand zusätzlich folgende Boni (falls bei dem Gegenstand angebracht):
TP +1, Reichweite +5 m, RS +1, RK +4
Normale Regel: -
Voraussetzung: das jeweilige Talent über 80 und Geschicklichkeit über 90.
Verbesserung: keine
Zugelassen für: alle
Kosten: 1000

Bereich anpassen

Wirkung: Der Magier kann eine Person von der Wirkung eines Flächenzaubers (Flammenwelle, Feuerball, etc.) ausnehmen. Pro Person die der Magier von der Wirkung ausschließen will wird die Probe auf

Magiebegabung um 15 erschwert. Für jede Verbesserung kommt eine Person hinzu.
Normale Regel: alle Personen im Wirkungsbereich werden betroffen.
Voraussetzung: Magiekunde 120, Erhabener Erzmagier.
Verbesserung: s.o.
EP Kosten: jeweils 1200 pro Person

Berserkerrausch

Wirkung: Der Charakter fällt in einen exstatischen Blutrausch und vergißt seine Umgebung und eventuelle Gefahren. Er kann den Berserkerrausch maximal seinen Konstitution-Bonus in Kampfrunden aufrecht erhalten (einmal pro Tag). Während er im Rausch ist erhält er folgende Vorzüge und Einschränkungen:
Konstitution + 10 (evtl. besserer Konstitution Bonus), TP +5, jede AT +5, Reaktionswert +5, Körperkraft + 10 (evtl. besserer Schadensbonus).
Resistenz –10, jede PA –15. Jede Attacke kostet ihn zusätzlich 5 Punkte Ausdauer.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Basislaufbahn Barbar oder fortgeschrittene Laufbahn Gladiator.
Verbesserung: keine
Kosten: 1500

Beschützender Reiter

Wirkung: Wenn das Reittier Ziel einer Attacke wird kann der Reiter eine Reiten Probe als Parade ablegen. Bei einer gelungenen Probe erleidet das Reittier keinen Schaden (aber normaler AU Verlust).
Normale Regel:
Voraussetzung: Weg des Reiters mit 10.000 investierten EP, Reiten 80
Verbesserung: keine
EP Kosten: 800

Beschützer der Schwachen

Wann immer ein Charakter in einem Kampf einen schwächeren beschützt oder einem schwer verwundeten Kameraden (mindestens die Hälfte der LP verloren) hilft, bekommt er +2 auf die AT, PA und TP.
Kosten:1200
Voraussetzung: Gesinnung Ordnung oder neutral.

Bestimme die Richtung

Nach einer gelungenen Attacke kann man den Gegner GE-Bonus in Meter in eine bestimmte Richtung bewegen. Der Schlagende oder Schießende kann sich mitbewegen wenn er möchte, selbst wenn er seinen Rennen Wert gegangen ist.
Voraussetzung: BA Attacke 90
Kosten: 800
Zugelassen für: alle

Blick des Kriegers

Der Samurai kann nicht von hinten oder von der Seite überrascht werden.
Voraussetzung: Sinnesschärfe und Intuition 95
Kosten: 800
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Blind kämpfen

Bonus: Der Malus für blind Kämpfen, sei es durch Licht oder Dunkelheit, wird um 10% gesenkt.
Voraussetzung: Intuition 65,75,85,95, Sinnesschärfe 60,70,80,90
Kosten: 300,300,400,400 EP
Verbesserung: Der Malus wird um weitere 10% gesenkt
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Bogen

Bonus: Der Bogenschütze kann sich vor oder nach einem ungezielten Schuß noch 1m mehr als normal bewegen.
Voraussetzung: Schußwaffenbasis 80,90,95, Waffentalent 80,90,95
Kosten: 400 EP
Verbesserung: Der Schütze kann sich noch einen Meter mehr bewegen. Nie jedoch seine Maximale Bewegungsreichweite.
Zugelassen für: Assassine, Kopfgeldjäger, Weg des Schützen

Bonus der Gewandtheit

Der Meisterdieb erhält seinen Geschicklichkeit Bonus bei Proben auf Fallen finden, Schlösser knacken, sich verstecken, sich verkleiden, etwas verstecken, fesseln entfesseln, Klettern, Körperbeherrschung,

Mechanik, Schleichen, Springen und magische Fallen entschärfen.
Voraussetzungen: Geschicklichkeit 70,80,90
Kosten: 800, 1600, 2500
Verbesserung: doppelter Bonus, dreifacher Bonus
Zugelassen für: Meisterdieb

Bruderschaft

Bis zu vier Charaktere die maximal 6m voneinander entfernt stehen können sich Waffenhilfe geben. Sie erhalten auf jede PA +10 und +10 auf Rückzug. Einmal pro Kampfrunde kann jeweils ein Charakter der Bruderschaft einen Trank trinken oder das Talent Wunden heilen anwenden auch wenn er im Nahkampf ist, da seine Kameraden ihm Deckung geben. Dazu muß jedem beteiligten Charakter eine Parade gelingen.
Kosten: 3000
Voraussetzung: Wirbelwind
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Bücherwurm

Wirkung: Der Charakter verbringt die meiste Freizeit mit dem Lesen von Büchern und dem Schmökern in seltenen Folianten. Er bekommt einen Bonus von +5 auf folgende Talente:
Alchimie, Bibliotheken benutzen, alle Heilkunde, Lesen Schreiben, Magiekunde, Geschichtswissen, Geographie.
Normale Regel:
Voraussetzung: Lesen Schreiben 75, der Charakter muss jeden Monat mindestens 1000 GM für Bücher ausgeben und einen Ort besitzen an dem er seine Bibliothek aufbewahren kann.
Verbesserung: +10
EP Kosten: 600, 800

Das Schaf mitnehmen

Der Charakter hat einen intuitiven Einblick und kann das Schaf im Vorbeigehen mitnehmen. Wenn in einem Kampf der Gegner einen Patzer würfelt, kann der Charakter eine unparierbare Attacke schlagen. Diese Attacke ist kumulativ zu der unparierbaren Attacke die ein Charakter bei einem Paradepatzer des Gegners erhält.
Kosten: 1800, 2000, 2500
Voraussetzung: Intuition 100, 110, 120
Verbesserung: zwei Attacken, drei Attacken
Zugelassen für: Schwertmeister, Samurai

Denkstrahl

Mit dieser Fähigkeit kann eine Kai-Lord einen Feind mit der Kraft seiner Gedanken angreifen. Er kann gleichzeitig mit normalen Waffen kämpfen und erhöht so seine AT und seine TP um 2 Punkte, parallel erhält der Gegner –10 auf jede Parade. Da die Fähigkeit die Gedanken des Opfers verwirrt, kann sie mit anderen Kräften gleichzeitig benutzt werden.
Alternativ kann diese spezielle Fähigkeit als Direktschaden genutzt werden. Der Schaden des Denkstrahls beträgt l SP je 5 AU - Punkte.
EP Kosten: 1000

Den Kopf hinhalten

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter einem Kameraden der gegen den gleichen Gegner kämpft eine gelungene Attacke des Gegners auf sich nehmen.
Voraussetzung: Kampfstil erkennen 80,90, 100
Verbesserung: 2 Attacken, 3 Attacken
EP Kosten: 800

Der Wechsel zwischen Berg und Meer

Der Samurai kann die Absichten seines Gegners auf seine Taktiken einstellen. Er kann nach einer gelungenen Probe auf Kampfstil erkennen erschwert um 40 seine Attacken und Paraden während der Kampfrunde umstellen.
Voraussetzung: Kampfstil erkennen 120
Kosten: 1000
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Die Menge zum Toben bringen

Der Charakter ist der Liebling der Menge und weiß was sie sehen will. Bei einer gelungenen Probe auf das Waffentalent erschwert um 40 war der Treffer besonders spektakulär und beeindruckend.
Mit jeder gelungenen Probe und Attacke die der Gladiator trifft wird die Menge lauter.

Nach jeweils zehn gelungenen Attacken bekommt der Gladiator +2 auf die TP, die Parade und die Attacke. Sollte die Probe oder die Attacke mißlingen erhält er –2 auf TP und Attacke.
Kosten: 800
Voraussetzung: 4000 investierte EP als Gladiator und mindestens 30 Zuschauer.

Diebesinstinkte

Der Charakter erhält einen Bonus von 10 auf alle RW Proben. Zusätzlich erhält er einen Bonus von 1 auf seinen Rennen Wert.
Kosten: 600, 800, 1000
Verbesserung: RW+15, Rennen+2, RW+20, Rennen+3
Voraussetzung: Körperbeherrschung oder Akrobatik 70, 80, 90
Zugelassen für: Dieb, Meisterdieb

Diplomatische Immunität

Der Charakter kann von Monstern deren EP Wert geringer oder gleich dem Ruf Wert ist nicht angegriffen werden, solange der Charakter keine feindlichen Handlungen gegen sie unternimmt. Der Diplomat kann NSC deren Ruf unter dem des Charakters liegt zwingen ihn nicht zu attackieren oder zu verzaubern / bezaubern (sowohl Angriffs- und Beeinflussungszauber), sofern dem NSC kein Rettungswurf gegen den Ruf Wert des Charakters gelingt. Sollte der Charakter eine feindliche Handlung ausführen (dazu zählt z.B. auch Spionage) verliert die diplomatische Immunität ihre Wirkung. Der Rettungswurf des NSC wird bei einer entgegengesetzten Gesinnung um 30 erleichtert. Freunde und Verbündete des Charakters, die willentlich gegen die Auflagen der diplomatischen Immunität verstoßen, lassen die Wirkung ebenfalls enden.
Kosten: 1000
Zugelassen für: Diplomat

Duellant

Bonus: Der Kämpfer kann in der Runde, in der er seine Waffe zieht normal attackieren.
Voraussetzung: RW 90,95, Intuition 80,95
Kosten: 400,400 EP
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Durch Wände gehen

Der Ninja kann einmal am Tag durch maximal 2 Meter dicke Wände gehen.
Kosten: 800, 800 , 800, 800
Verbesserung: Der Ninja kann für jede Verbesserung einmal mehr pro Tag durch Wände gehen (bis maximal viermal).
Verbesserung: Er darf sich noch die Hälfte seiner Bewegungsreichweite fortbewegen.
Zugelassen für: Ninja

Effektives Lernen

Wirkung: Die Steigerungskosten für Talentsteigerungen sinken um 5%.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Klugheit und Intuition 90, Klugheit und Intuition 100, Klugheit und Intuition 110, Wu Kars Schule der Erkenntnis
Verbesserung: 10%, 15%
Kosten: 1000, 2000, 3000

Ehrenvoller Ausweg

Der Charakter kann einem Kameraden der den gleichen Gegner bekämpft die Flucht ermöglichen ohne einen Rückzugswurf ablegen zu müssen.
Kosten: 800
Voraussetzung: Kriegskunst oder Menschenführung 61
Zugelassen für: alle

Ehrenvolle Unterstützung

Der Charakter kann für die Dauer eines Kampfes einem Kameraden eine Verbesserung einer Spezialfähigkeit verleihen, muß aber während des Kampfes auf die Verbesserung verzichten.
Beispiel: Ein Charakter besitzt dreimal AT Bonus. Er kann einem Kameraden eine seiner drei Verbesserungen verleihen und würde während des Kampfes nur zweimal AT Bonus besitzen.
Kosten: 1500
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Eindeutige Befehle

Die Verbündeten des Kämpfers können sich in der Kampfrunde zusätzlich in der Höhe des GE Bonus des Kämpfers bewegen, sofern

eine Probe auf Kriegskunst oder Menschenführung erschwert um 20 gelingt. Diese Probe ist eine freie Handlung.
Kosten: 1500
Zugelassen für: alle

Einheit von Körper und Geist

Wirkung: Durch das Erkennen der Leere und jahrelanger Meditation hat der Charakter gelernt äußere Einflüsse auf seine Konzentration zu unterdrücken oder auszuschalten. Er ist außerdem in der Lage seinen Körper ungewöhnliche Leistungen abzuverlangen. Für die Dauer von 5 KR erhält er folgende Boni: RW+5, Geschicklichkeit-Bonus+5, Konstitution-Bonus+5, Körperkraft+5.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Meditation 96, Akrobatik oder Körperbeherrschung 96, Geschicklichkeit 96, Intuition 96, Selbstbeherrschung 96
Verbesserung: 10 KR, 20 KR
Zugelassen für: alle
Kosten: 1000, 1500, 2000

Einsichten des Meisters

Wirkung: Der Charakter kann mit Lehren seinen eigenen Talentwert in dem zu vermittelnden Talent beibringen.
Normale Regel: Man kann maximal die Hälfte des Talentwertes beibringen.
Voraussetzung: Lehren 96 und das zu lehrende Talent auf 61, Wu Kars Schule der Erkenntnis
Verbesserung: Der lernende kann den normalen Steigerungswurf würfeln.
Kosten: 600, 700

Ein Takt Hieb

Wenn der Samurai und sein Gegner ihre Waffen noch nicht gezogen haben, kann der Samurai das Schwert ziehen und gleichzeitig zuschlagen. Ihm steht dann eine unparierbare Attacke zu.
Voraussetzung: RW 100
Kosten: 800
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Eiserne Muskeln

Wirkung: Der Charakter verliert bei einem Treffer 3 AU weniger, aber mindestens einen.
Normale Regel: Bei einem Treffer verliert der Charakter die volle TP-Anzahl, unabhängig von seinem RS.
Voraussetzung: Konstitution 100, Körperkraft 100, Felsendom (Schule)
Verbesserung: 4 AU, 5 AU, 6 AU
Kosten: 800, 900, 1000, 1100

Eiserner Wille

Bonus: Spruchresistenz erhöht sich um 5%
Voraussetzung: Klugheit 70,75,80,90, Magiebegabung 50,60,70,80
Kosten: 200,300,300,400 EP
Verbesserung: Resistenz kann um weitere 5% erhöht werden.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Elite Training

Wirkung: Während seiner Ausbildung ist der Charakter besonders positiv aufgefallen und wurde für das Training in einer Elite Einheit ausgewählt. Sein Konstitution Bonus ist zwei Punkte höher als normal (Bei einer Konstitution von 81 wäre der Bonus +4, durch die spezielle Fähigkeit steigt der Bonus auf +6). Zusätzlich darf er 50 Punkte auf beliebige Talente verteilen, ein Talent darf dadurch aber nicht über 100 steigen.
Normale Regel:
Voraussetzung: fortgeschritten Kämpferlaufbahn mit 20.000 investierten EP
Verbesserung: keine
EP Kosten: 1200

Emotionale Verbindung

Der Charakter kann Gefühle des Vertrauten bis zu fünf Meter entfernt wahrnehmen (Hunger, Durst, Angst, Zorn, etc.).
EP Kosten: 200
Verbesserung: keine
Voraussetzung: keine
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Energieumwandlung

Wirkung: Ein Zauber der in der Wirkung ein Element oder eine Energieform benutzt (z.B. Feuerball oder Norgs Elementarlanze) kann ein anderes Element oder eine andere Energieform statt dessen nutzen. Die Wirkung kann aus den folgenden Elementen / Energieformen bestehen: Eis, Feuer, Säure, Gas oder Elektrizität.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Magiekunde 100, Magiebegabung 120, Schule der hohen Magie.
Verbesserung: keine
Kosten: 600

Entwaffnen

Bonus: Der Malus beim Entwaffnen reduziert sich um 10%.
Voraussetzung: Geschicklichkeit 70,80,90, Waffentalent 70,80,90
Kosten: 300,400,500 EP
Verbesserung: Der Malus reduziert sich um 10%.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Erfahrener Scharfschütze

Wirkung: Wenn der Charakter auf einen Gegner schießt der sich im Nahkampf befindet entfällt die 25% Chance für die Beteiligten Nahkämpfer das Geschoß abzubekommen.
Normale Regel: Bei einem Schuß auf ein Ziel im Nahkampf haben beteiligte Kämpfer eine 25% Chance getroffen zu werden.
Voraussetzung: Scharfschütze.
Verbesserung: keine
EP Kosten: 800

Erkennen des Leichtsinnigen

Wirkung: Der Charakter kann einschätzen ob ein potentielles Opfer auch ein lohnendes Opfer ist. Die Probe auf Taschendiebstahl ist um 5 erleichtert. Sofern der SL den Wert durch Zufall bestimmt sollte die Beute 10% mehr betragen.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Geschicklichkeit 90, Charakter erkennen 80, Flinke Finger
Verbesserung: Probe erleichtert um 10, 15
Kosten: 300, 400, 500
Zugelassen für: Dieb, Meisterdieb

Erschöpfender Kampf

Durch ständige Finten und Bewegungen kann der Gegner erschöpft werden. Sollte der Charakter in einer KR drei Attacken mit jeweils mindestens 20 Schadenspunkten treffen wird der Gegner ständig versuchen den Finten auszuweichen aus Angst erneut so häufig getroffen zu werden. Er verliert dann jede KR zusätzlich 8 AU Punkte.
Kosten: 1000
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Erstschlag

Bonus: Der Kämpfer kann unparierbare Schläge setzen, falls ihm (jeweils pro Schlag) eine Probe auf RW erschwert um den RW des Gegners gelingt.
Voraussetzungen: RW 90,100, Intuition 90,95, BE weniger als 10
Kosten: 1000,1200
Verbesserung: Die Probe wird um 20 erleichtert.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Essenzaffinität

Bonus: Der Magier besitzt eine außergewöhnliche innere Verbindung mit dem Astralraum. Er regeneriert doppelt so viel Essenz wie normal.
Voraussetzung: Basislaufbahn Magielehrling
Kosten: 400 EP
Zugelassen für: alle magiebegabten Laufbahnen

Essenzgespür

Bonus: Der Charakter spürt ob in einem Umkreis von 20 m Magie wirkt, oder ein Zauber gesprochen wird.
Voraussetzung: Magiebegabung 80, 90, 100
Kosten: 600, 700, 800
Verbesserung: Der Radius erhöht sich auf 30m bzw. 40m.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Essenzrüstung

Wirkung: Der Magier kann erlittenen Schaden in dreifacher Höhe von seiner Essenz abziehen, statt von seiner Lebensenergie. Dies ist nicht bei einem kritischen Treffer erlaubt.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Schule der hohen Magie.
Verbesserung: Der Schaden wird in doppelter Höhe von der Essenz abgezogen.
Kosten: 600, 800

Ewige Treue

Wirkung: Der Charakter ist ein leidenschaftlicher Verfechter seiner Ziele. Durch seinen eisernen Willen und seine Opferbereitschaft ist er schwieriger durch Zauber und spezielle Fähigkeiten zu beeinflussen. Alle Zauber und spezielle Fähigkeiten die den Charakter negativ beeinflussen (Einzelfall Spielleiterentscheidung, gilt jedoch nicht für spezielle Fähigkeiten des Gegners in einem Kampf, die seine Kampffähigkeiten verbessern, wie z.B. AT Bonus, Scharfschütze, u.ä.). werden in ihrer Wirkung halbiert.
Normale Regel: -
Voraussetzung: 100.000 investierte EP
Verbesserung: keine
Kosten: 4000

Extreme Ausdauer

Wirkung: Der Charakter benötigt einen Tag lang keinen Schlaf, kein Wasser und keine Nahrung. Für jede Verbesserung kommt ein Tag hinzu, bis zu einem Maximum von 7 Tagen.
Kosten: 500
Verbesserung: 500
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Fährtengespür

Der Kopfgeldjäger kann eine einmal gefundene Spur einprägen und erhält einen Bonus auf weitere Proben für die gleiche Fährte von +20.
Kosten: 400
Zugelassen für: Kopfgeldjäger

Fallen spüren

Der Meisterdieb hat einen sechsten Sinn für Fallen entwickelt. Wann immer eine Falle auslöst steht dem Meisterdieb eine Probe gegen RW/2 zu, selbst wenn normalerweise kein Rettungswurf erlaubt wäre. Bei einer mißlungenen Probe erhält der Charakter halben Schaden, bei einer gelungenen keinen Schaden.
Kosten: 800
Zugelassen für: Meisterdieb

Fallen Umgehen

Bonus: Der Charakter kann eine entdeckte Falle umgehen ohne sie auszulösen. Zudem erhält der Charakter einen Bonus auf Fallen stellen / finden von 20. Diese Fähigkeit kann nicht auf Fallen von beweglichen Gegenständen angewendet werden.
Voraussetzung: BL Dieb
Verbesserung: keine
Kosten: 900
Zugelassen für: Dieb, Meisterdieb

Fälscher

Wirkung: Der Spion kann Dokumente, Siegel, etc. Fälschen. Die Probe um eine Fälschung zu erkennen geht gegen die Sinnesschärfe des Opfers.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Malen Zeichnen 80, Lesen Schreiben 80. Bei offiziellen Dokumenten zusätzlich Rechtskunde 80 und Staatskunde 80, Imperialer Spion
Verbesserung: Probe des Opfers erschwert um 10, 20
Kosten: 700, 800, 900

Fälschungen erkennen

Wirkung: Jede Probe zum Erkennen der Echtheit eines Gegenstandes (z.B. Artefakt, Dokument) wird erleichtert um die Punkte in dem Talent, zu dem der Gegenstand gehört.
Beispiel: Dem Kaufmann wird das Schwert eines berühmten verstorbenen Helden mit angeblichen magischen Eigenschaften angeboten. Er kann nun eine Probe auf Sinnesschärfe erleichtert um den Talentwert von entweder Geschichtswissen oder Magiekunde ablegen.

Voraussetzung: Klugheit 80, Intuition 80, Sinnesschärfe 70
Kosten: 800
Zugelassen für: Kaufmann, Imperialer Spion

Feld der Ehre

Der Samurai verhindert das er von mehr als einem Gegner angegriffen werden kann. Außerdem kann weder er noch sein Gegner Ziel von Zaubersprüchen sein. Es darf kein Gift benutzt werden und es dürfen keine magischen Gegenstände benutzt werden.
Kosten: 3000
Zugelassen für: Samurai

Fels in der Brandung

Bonus: Der Kämpfer erhält einen Bonus von 10 auf seine Konstitution-Proben im Kampf.
Voraussetzungen: Selbstbeherrschung 60,80,90
Kosten: 300,300,400
Verbesserung: Der Bonus wird um 10 erhöht.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

fliegender Feldmarschall

Bonus: Diese spezielle Fähigkeit funktioniert nur wenn der Charakter fliegt. Durch den besseren Überblick bekommen die am Boden kämpfenden Charaktere einen Bonus auf jede Attacke und Parade sowie den Reaktionswert von Kriegskunst geteilt durch zehn.
Voraussetzungen: Fliegen 60, Kriegskunst 60
Kosten: 700
Verbesserung: keine
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Flucht

Bonus auf Rückzugsproben von 5.
Voraussetzungen: RW 70,80,95, Klugheit 70,80,90
Kosten: 600, 800, 1000
Verbesserung: +10,+15
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Fluchtreflexe

Der Meisterdieb erhält einen Bonus auf den Rückzug von +5.
Kosten: 600, 800, 1000
Verbesserung: +10, +15
Zugelassen für: Meisterdieb

Freibeuter

Der Charakter findet in Häfen Besatzungsmitglieder für sein Schiff. Die Anzahl der Anheuernden wird durch seinen Ruf bestimmt. Für jeden Punkt Ruf heuert ein NSC an.
Kosten: 400
Voraussetzung: ein Schiff
Zugelassen für: Pirat / Gesetzloser

Furcht

Bonus: Der Kämpfer darf Furcht bei Wesen auslösen, die einen EP-Wert haben, der höchstens seinem Ruf / 10 entspricht.
Voraussetzung: Mut 80,90,95, Menschenführung 60,80,90
Kosten: 500,600,800 EP
Verbesserung: Ruf/5, Ruf/2
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Furcht für Reiter

Bonus: der Kämpfer darf Furcht bei wesen auslösen, die einen EP-Wert haben, der höchstens seinem Ruf / 10 entspricht, wenn er beritten kämpft.
Vorhaussetzung: Mut 80,90,95, reiten 80,90,95, Menschenführung 60,80,90
kosten: 300,500,800 EP
Verbesserung: Ruf/5, Ruf/2

Gabe des Heldentums

Der Charakter kann seine Rüstung des Lichts auf seine Kameraden in einem Umkreis von 8m ausdehnen.
Voraussetzung: Rüstung des Lichts mit maximaler Verbesserung.
Kosten: 1500
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Galanter Kampfstil

Der Meisterdieb kann seinen Geschicklichkeit Bonus auf den Schaden addieren. Dies ist nur mit Stichwaffen und Messer/Dolche möglich.
Kosten: 800

Voraussetzung: Waffenspezialisierung Messer/Dolche oder Stichwaffen
Zugelassen für: Meisterdieb

Gastrecht

Ein Ritter kann bei einem Adligen Unterkunft für sich und bis zu 6 Begleiter verlangen.
Kosten: 300
Zugelassen für: Ritter, Ordensritter, Paladin und Diplomat

Geckoklauen

Der Charakter kann steile Wände selbst dann ohne Hilfsmittel erklettern, wenn er keine Hilfsmittel besitzt. Der Ninja braucht keinen Vorsprung oder ähnliches, seine Finger und seine Füße kleben förmlich an der Wand. Er kann allerdings nicht an Decken Entlanglaufen.
Kosten: 800
Voraussetzung: Klettern 90
Zugelassen für: Ninja, Meisterdieb

Gedankensperre

Einige Kreaturen können mit der Kraft ihrer Gedanken angreifen. Des weiteren gibt es Zauber, die Gedanken beeinflussen oder beherrschen können. Die Kai - Disziplin der Gedankensperre verhindert, daß man Schaden nimmt oder beherrscht wird.
Anm.: Diese Fähigkeit wirkt gegen jede Form der Gedankenbeeinflussung . D. h. auch gegen Psi - Kräfte.
EP Kosten: 1000
Zugelassen für: Diplomat, Kai Lord

Gefallen einfordern

Der Charakter kennt in einer Siedlung mit einer 10% Chance einen NSC der ihm einen Gefallen schuldet. Die genauen Auswirkungen des Gefallens legt der Spielleiter fest.
Kosten: 500, 800, 1100
Verbesserung: 20%, 30%
Voraussetzung: Ruf 30, 50, 70
Zugelassen für: Gaukler, Meisterdieb, Pirat, Gesetzloser

Gefestigte Persönlichkeit

Wirkung: Der Charakter kann seinen Lernbonus zu seinem Resistenzwert addieren.
Normale Regel: Erfahrung und Magiebegabung bestimmen den Resistenzwert.
Voraussetzung: Klugheit und Intuition jeweils 120.
Verbesserung: keine
EP Kosten: 1200

Geflügelter Krieger

Wirkung: Der Charakter kann jede Kampfrunde eine der beiden speziellen Angriffe wählen. Der Einsatz der Fähigkeit kostet ihn zusätzlich 10 AU.
Staub aufwirbeln: Wenn der Flieger maximal 10 m über dem Boden schwebt und unter ihm größere Mengen Staub, Sand, Dreck, o.ä sind, kann er den Staub aufwirbeln um seine Gegner zu behindern. Nahkämpfer erhalten –5 auf jede Attacke, Fernkämpfer –10 auf jede AT. Der SL muß den Bereich festlegen.
Federschlag: Der Charakter kann in einem Nahkampf seine Flügel einsetzen um den Gegner abzulenken. Er erhält den Bonus von einer Finte.
Normale Regel:
Voraussetzung: Flügel.
Verbesserung: keine
EP Kosten: 800

Geheimtüren finden

Der Ninja kann dreimal pro Tag in einem Radius von 3m Geheimtüren entdecken. Durch diese Fähigkeit kann er sie nicht automatisch öffnen.
Kosten: 800
Zugelassen für: Ninja, Meisterdieb

Geistesschild

Bonus: Der GS-Verlust wird vom Kämpfer erst nach 30 Minuten wahrgenommen.
Voraussetzungen: Klugheit 70,90, Meditation 80,95
Kosten: 400,800 EP
Verbesserung: Die Auswirkungen von GS-Verlust können für eine Stunde verdrängt werden.

Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Geist über Materie

Beherrscht eine Kai-Lord diese Disziplin, kann er kleine Gegenstände bewegen, wenn er sich fest darauf konzentriert. Er muß den Gegenstand nicht berühren. Das maximale Gewicht beträgt Stufe des Kai - Lords mal 50g.
EP Kosten: 600

Gemeinsamer Kampf

Zwei Kämpfer die diesen Bonus besitzen und in einem Kampf maximal drei Meter voneinander entfernt kämpfen, können sich im Kampf unterstützen. Sie erhalten beide jede PA + 10.
Kosten: 3000
Voraussetzung: ein Waffentalent auf 80 und Intuition auf 90.
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Laufbahnen

Geruchssinn des Hundes

Mit dieser Fähigkeit kann man Fährten verfolgen wie ein Hund. Der Charakter riecht die Fährte und die Spuren des Verfolgten.
Voraussetzung: Sinnesschärfe 95, Intuition 90
Kosten: 800
Zugelassen für: Kopfgeldjäger, Waldläufer

Geschlossener Geist

Bonus: Der Charakter ist zu 20% Resistent gegen alle Zauber oder Psi Kräfte die Gedanken manipulieren.
Voraussetzung: Intuition und Klugheit 80, 90, 100
Verbesserung: 30%, 40%
Kosten: 800, 900, 1000
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Laufbahnen

Geschwindigkeit der Winde

Wirkung: Die Parade des Gegners wird um RW/10 des attackierenden erschwert. Dies gilt nur für waffenlosen Kampf.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Allkampf 90, RW 90, Windflüstern (Kampfstil)
Verbesserung: keine
Kosten: 600

Gestaltwandlung

Der Vertraute kann eine dem Charakter bekannte (zuvor gesehene) Form annehmen. Dies kann ein anderes Tier oder auch ein Mensch sein. Es ist dem Tier nicht möglich eine andere Lebensform identisch zu kopieren. Die Verwandlung dauert eine Stunde an. Mit jeder Verbesserung kommt eine Stunde hinzu. Die minimale Größe ist eine Maus, die maximale Größe ist ein Elefant.
EP Kosten: 2000
Verbesserung: 800, 800, 800, 800, 800
Voraussetzung: der Vertraute muß 2000 EP investiert haben.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Gnade

Ein Ritter kann einem unterlegenen Gegner Gnade gewähren. Er bekommt Ruf wie in den Regeln angegeben auch wenn er den Feind nicht getötet hat. Wenn er dem gleichen Gegner erneut begegnet kann dieser ihn nicht erneut angreifen. Für Verhandlungen und Gespräche mit dem besiegten erhält der Ritter einen Bonus von 20 auf seine Proben.
Kosten: 900
Zugelassen für: Ritter, Ordensritter, Paladin

Großer Kiai

Mit seiner Konzentration auf sein Können und seine inneren Kräfte kann der Samurai einmal am Tag spontan 40 AU und 20 LP regenerieren.
Kosten: 1200
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Günstling des Schicksals

Wirkung: Einmal am Tag kann der Charakter vor einer Probe, einer Attacke oder einem Rettungswurf einen W6 würfeln, dessen Ergebnis als Bonus gewertet wird.
Beispiel: Der Charakter muß eine Probe auf Gefahreninstinkt bestehen. Der Spieler entscheidet sich seine spezielle Fähigkeit einzusetzen und würfelt mit einem W6. Das

Ergebnis des Wurfes wird als Bonus auf den Talentwert gewertet.
Normale Regel:
Voraussetzung: keine
Verbesserung: zweimal am Tag ein W8, dreimal am Tag ein W10
EP Kosten: 500, 600, 700

Gute Nacht Lieder

Wirkung: Der Barde stimmt vor der Nachtruhe der Gruppe inspirierende Lieder an. Alle Gruppenmitglieder regenerieren die doppelte Anzahl LP durch die Nachtruhe. Sollte es während der Rast zu einem Kampf kommen erhalten alle Charakter einen Bonus von 2 auf jede AT/PA und auf Proben gegen Magiebegabung bei Zaubern. Der Barde muß mindesten 30 Minuten singen und die Rast muß mindestens sechs Stunden dauern. Diese spezielle Fähigkeit kann nur einmal pro Woche angewendet werden.
Normale Regel:
Voraussetzung: Barde, Singen und Musizieren 61
Verbesserung: keine
EP Kosten: 400

Halten der Linien

Der Charakter kann nicht zurückgedrängt werden.
Kosten: 800
Verbesserung: keine
Voraussetzung: Konstitution 90 und Körperkraft 90.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Handlungsfreiheit

Bonus: der Kämpfer darf bei 0 AU einmal parieren und einmal attackieren.
Voraussetzungen: BK 90, Konstitution 90
kosten: 600,800 EP
Verbesserung: der Kämpfer 2 mal attackieren und 2 mal parieren.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Hauch des Todes

Wirkung: Der Charakter trifft eine spezielle Stelle an der Nerven oder Blutbahnen Entlanglaufen (Bsp: Vena jugularis, Plexus Solaris, Nervus Vagus, u.ä.). Der Gegner erhält bei einer gelungenen Attacke einen zusätzlichen AU Verlust in der Höhe des Schadensbonusses (spezielle Fähigkeit und (Waffentalent + Körperkraft)/2, siehe THORG Kampfregeln).
Normale Regel: Es können nur die normalen Zonen getroffen werden.
Voraussetzung: Kampfstil erkennen 90, Schwachstelle erkennen 90, Waffentalent 90, Windflüstern (Kampfstil)
Verbesserung: keine
Kosten: 1000

Hautverstärker

Wirkung: Der Charakter erhält einen RS von 3 in allen Zonen in denen er keine Rüstung trägt.
Voraussetzung: KO 90 und GE 90
EP Kosten: 3000
Verbesserung: keine
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Heilkraft

Diese Disziplin kann dazu genutzt werden, um bei einem Kampf oder dem Anwenden einer Fähigkeit verlorene Ausdauerpunkte zu regenerieren. Wenn man über diese Fähigkeit verfügt, regeneriert man jede Stunde 10 AU - Punkte. Das Einsetzen erfordert jedoch mindestens einen AU - Punkt. Danach entstehen keine weiteren Kosten.
EP Kosten: 400
Zugelassen für: Kai Lord

Heilung

Diese Magnakai - Disziplin wirkt wie die entsprechende Kai - Disziplin. Sie besitzt aber noch weitere Vorzüge. Sie befähigt den Kai-Meister Krankheiten, Blindheit und Kampfwunden zu heilen, sowohl bei sich selbst als auch bei anderen. Mit dem Wissen, das sich der Kai- Meister bei der Ausbildung zu dieser Disziplin erworben hat, kann er außerdem alle Kräuter, Wurzeln und Tränke identifizieren, die ihm während seines Abenteuers begegnen.
EP Kosten: 2500

Identifikation

Der Charakter kann magische Gegenstände identifizieren. Er weiß aus welchem Bereich die Zauber stammen (z.B. Dämonologie, Illusion, etc.) aber er kann die Artefakte nicht automatisch bedienen. Außerdem kann er den ungefähren Wert des Artefaktes schätzen.
Kosten: 800
Zugelassen für: Meisterdieb

Innere Bereitschaft

Wirkung: Der Magier kann einen Zauber präventiv wirken und ihn als freie Handlung freisetzen. Wenn der Zauber nicht innerhalb von einer Stunde genutzt wird verliert der Magier die eingesetzte Essenz an LP (keine Resistenz). Diese spezielle Fähigkeit kann nicht auf spontan oder dauerhaft verbesserte Sprüche angewandt werden.
Normale Regel:
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Magiebegabung 120, Magiekunde 120.
Verbesserung: zwei Stunden, vier Stunden
EP Kosten: 2000, 2000, 2000

Innere Kraft

Bonus: Der Kämpfer kann einmal pro Kampf temporär einen Punkt Konstitution in drei Punkte AU umwandeln.
Voraussetzungen: Konstitution 60,80,90, Meditation 60,80,90
Kosten: 400,600,800
Verbesserung: Der Kämpfer kann einen Punkt Konstitution in 2 Punkte LE umwandeln. Die nächste Stufe erlaubt das Verhältnis auf 1:4 und 1:3 zu erhöhen.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

inspirierender Anführer

Bonus: Für jede gelungene Attacke die Schaden verursacht erhalten die Verbündeten in der nächsten Kampfrunde +1 auf jede Attacke.
Voraussetzungen: Kriegskunst 60, Menschenführung 60
Kosten: 800
Verbesserung: keine
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Intuitiver Kampf

Bonus: Der Kämpfer benutzt (Mut+Intuition+Geschicklichkeit+Körperkraft)/3 zur Berechnung seines BK.
Voraussetzungen: Intuition 90, Rundumsicht 75
Kosten:400
Verbesserung: --
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Jagd

Diese Fähigkeit sorgt dafür, daß ein Kai Lord in der Wildnis nie verhungern muß. Außer in Ödnis oder Wüste wird er stets in der Lage sein, auf der Jagd Nahrung für sich zu finden. Ein Kai Lord kann sich mit dieser Fähigkeit bei der Verfolgung der Beute unbemerkt bewegen.

EP Kosten: 600

Zugelassen für: Kai Lord, Waldläufer

Jagdmeisterschaft

Diese Disziplin sorgt dafür, daß der Kai-Meister in der Wildnis nie verhungern wird; er wird immer etwas zu Essen finden, sogar in der Wüste oder Ödnis. Sie befähigt ihn außerdem dazu, sich mit großer Geschwindigkeit und Sicherheit zu bewegen. Deshalb wird er bei einem plötzlichen Überfall oder einem Hinterhalt immer eine Parade haben. Der Kai- Meister erhält einen Bonus von +10 auf den RW. Das Anwenden dieser Magnakaifähigkeit kostet keine AU und erfordert keine Probe.

EP Kosten: 1500

Zugelassen für: Magnakai

Jubelnde Menge

Der Gladiator weiß wie er sein Publikum erfreuen und auf seine Seite bringen kann. Bei jeder gelungenen Attacke mit mehr als 15 Schadenspunkten bekommt der Gladiator +2 auf den RW und +1 TP.
Kosten: 800

Voraussetzung: Das entsprechende Kampftalent der Waffe auf 90 und Körperbeherrschung oder Akrobatik auf 90.

Es müssen mindestens 12 Zuschauer vorhanden sein.

Kaltblütiger Killer

Wirkung: Wenn der Charakter nur eine Attacke die Kampfrunde nutzt kann er seine Meucheln-Fähigkeit einsetzen ohne sich unbemerkt dem Opfer genähert zu haben. Er richtet dann bei einer gelungenen Attacke dreifachen maximalen Schaden an und kann die Körperzone frei bestimmen.
Normale Regel: Um Meucheln anwenden zu können muß man sich dem Opfer unbemerkt genähert haben. Die Körperzone wird durch den Würfelwurf bestimmt.
Voraussetzung: Meucheln 96, Schwachstelle erkennen 96.
Verbesserung: keine

Kosten: 1200

Zugelassen für: Assassine

Kalter Hauch

Wirkung: Wenn der Magier Untote erschafft oder kontrolliert verursachen diese zusätzlich 1W8 Kälteschaden. Diese spezielle Fähigkeit kann nicht auf spontan oder dauerhaft verbesserte Sprüche angewandt werden.
Normale Regel:
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Magiebegabung 120, Magiekunde 120, Gesinnung Chaotisch.
Verbesserung: 1W12, 1W20

EP Kosten: 600, 800, 1000

Kampferprobter Heiler

Wirkung: Der Charakter ist besonders erfahren in der Behandlung von kritischen Treffern und Kampfwunden. Die Anzahl der geheilten LP bei einer erfolgreichen Anwendung von Wunden heilen nach einem Kampf wird verdoppelt.
Voraussetzung: Basislaufbahn Medicus, Wunden heilen 96.
Verbesserung: Die Hälfte der geheilten LP regenerieren den Ausdauerverlust durch einen Kampf.

Kosten: 300, 500

Kampfexperte

Bonus: Der Kämpfer kann eine Attacke zur Parade machen, wenn er diese KR noch nicht attackiert hat.
Voraussetzung: Klugheit 80,85,90,95, Intuition 90,95,98,100, Kampfstil erkennen 60,80,90,95
Kosten: 500,600,700,800 EP
Verbesserung: Er kann noch eine Attacke zur Parade machen.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Kampfgefährte

Wirkung: Wenn der Kämpfer und sein Vertrauter gemeinsam den gleichen Gegner angreifen erhalten beide auf jede AT/PA +3 und +3 auf den RW.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Vertrauter, fortgeschrittene Kämpferlaufbahn
Verbesserung: +5 jede AT/PA, +5 RW
EP Kosten: 1800, 3000
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Kämpferlaufbahnen

Kampfgeist

Bonus: Der Kämpfer kann einmal pro Kampf temporär AU in BA-AT 1:1 umsetzen.
Voraussetzungen: Konstitution 70,80,90,95
Kosten:300,400,500,600
Verbesserung: Das Verhältnis verbessert sich. Erst 1:2, dann 1:3 und schließlich 1:4.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Kampfstil kopieren

Wirkung: Durch aufmerksames Beobachten kann der Charakter eine spezielle Kampffähigkeit für die Dauer eines Kampfes nutzen die er selbst nicht erlernt hat. Er kann nur spezielle Fähigkeiten kopieren die in einem der Wege aufgeführt sind und deren Voraussetzungen er erfüllt. Der Charakter muß sein Gegenüber mindestens drei Kampfrunden beobachten. Falls die beobachtete Person nicht der Gegner des Kämpfers ist darf der Charakter nicht in einem Zweikampf sein. Nach Ablauf der drei KR muß dem Spieler eine Probe auf

Kampfstil erkennen gelingen. Sofern die Probe erfolgreich war kann der Kämpfer eine spezielle Kampffähigkeit seiner Wahl, die der beobachteten Person zur Verfügung steht, nutzen.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Intuition 100, Kampfstil erkennen 96, fortgeschrittene Kämpferlaufbahn.
Verbesserung: keine
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Kämpferlaufbahnen
Kosten: 2000

Katzengleiche Eleganz

Bonus: Der Charakter erhält einen Bonus auf den RW von +10. Seine Geschwindigkeit (errechnet aus der Rennen-Formel) erhöht sich um 1m/s. Seine Proben auf Klettern und Schleichen sind um 10 erleichtert.

Voraussetzung: Geschicklichkeit 95 und Basislaufbahn Dieb
Kosten: 600
Verbesserung: keine

Zugelassen für: Dieb

Kendo Meister

Bonus: Jede Kampfrunde regeneriert der Meister 1 AU.
Voraussetzung: BK 90, 95, Kampfstil erkennen 90, 95
Kosten: 800, 1000 EP
Verbesserung: +1 Ausdauer
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind, Schwertmeister, Samurai.

Kein Fehlschlag

Bonus: Die Ein Viertel der bei mißlungenen Attacken eingesetzten Punkte wird auf eine oder mehrere Paraden verteilt.
Voraussetzung: BK 85,95, Kampfstil erkennen 60,80
Kosten: 800,1000 EP
Verbesserung: Die Punkte werden halbiert.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Kinder der Lüfte

Wirkung: Durch ständiges Training und Verbesserung der Flugmanöver kann der Charakter seine Flügel besser einsetzen. Er erhält einen Bonus auf Fliegen von +10 und verbessert seine Geschwindigkeit auf 15 m/s. Wenn er während des Fliegens kämpft erhält er einen Bonus von +2 auf jede AT/PA.
Normale Regel:
Voraussetzung: Flügel, Fliegen 70
Verbesserung: keine
EP Kosten: 1200

Klette

Wirkung: Der Gegner muß für jede gelungene Attacke einen Wurf auf Rückzug würfeln.
Normale Regel: Ein gelungener Wurf auf Rückzug negiert alle gelungenen Attacken.
Voraussetzung: Erhabener Erzmeister, Basis AT 100, RW 100.
Verbesserung: keine.
Kosten: 1500

Knochenbrecher

Wirkung: Bei einem Treffer durch eine Waffe oder waffenlosen Kampf verliert das Opfer zusätzlich ein Viertel der Schadenspunkte als temporären Konstitution Verlust. Die Attacke des Angreifers wird um 15 erschwert.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Körperkraft 110.
Verbesserung: keine
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Kämpferlaufbahnen
Kosten: 1500

Kochendes Blut

Wirkung: Die Auswirkungen (positive und negative) des Berserkerrausches werden verdoppelt.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Berserkerrausch, Selbstbeherrschung maximal 60.
Verbesserung: keine
Kosten: 800

Konzentrierter Schlag

Durch das Training mit seiner Waffe und seinem gestärkten Geist kann der Schwertmeister seine Effizienz erhöhen. Er

richtet dann automatisch maximalen Schaden an. Bsp: Wenn die TP der Waffe 1W8+3 betragen, ist der Schaden 11 TP plus eventuelle Boni des Charakters. Durch die mentale sowie körperliche Konzentration kostet der Schlag 10 AU + normale AU. Diese Fähigkeit kann er einmal am Tag je Verbesserung anwenden.
Kosten je Verbesserung: 1500

Voraussetzung: Waffenspezialisierung 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150.

Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Kooperative Magie

Wirkung: Zwei oder mehr Magier können gemeinsam die Wirkung eines Spruches erhöhen. Beide Magier benötigen die spezielle Fähigkeit „kooperative Magie“ und den Spruch den sie verbessern möchten. Diese spezielle Fähigkeit kann nicht auf dauerhaft oder spontan verbesserte Sprüche angewandt werden. Für die Berechnungen wird die Wirkung des mächtigsten Spruches der beteiligten Magier benutzt (die Auswirkung durch Anwendung wird berücksichtigt). Wenn allen beteiligten Magiern der Spruch gelingt verstärkt sich der Zauber um ½ pro beteiligtem Magier. D.h. bei zwei Magiern verdoppelt. Die Resistenz der Opfer reduziert sich um 5% pro beteiligtem Magier.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Magiebegabung 120, Magiekunde 100, Schule der hohen Magie.
Verbesserung: keine

Kosten: 800

Kritischer Treffer

Bonus: Der Kämpfer erhöht seine Meisterattacke um 1.
Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 80,90,100
Kosten: 400,600,800 EP
Verbesserung: Meisterattacke +1
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Kundschafter

Kundschafter muß für jede Geländeform extra erlernt werden (Steppe, Wüste, Eis / Schnee, Wald / Dschungel, Stadt, Berge).
Voraussetzung: Laufbahn Waldläufer.
Bonus: Der Charakter kann Feindbegegnungen entgehen, dabei besitzt er eine Basischance von 50%. Jeder andere Charakter ohne die Fähigkeit Kundschafter reduziert die Erfolgschance um 5%. Zusätzlich kann sich der Charakter mit der Fähigkeit Kundschafter in der gewählten Geländeform ohne Abzüge auf die Geschwindigkeit fortbewegen. Der Charakter erhält einen Bonus von 20 auf seine Wildnislebenproben, dieser Bonus kann nicht verbessert werden.
Verbesserung: Basischance 60%, 70%, 80%. Bei der ersten Verbesserung kann der Kundschafter 2 Charaktere durch die gewählte Geländeform führen, so daß sie keinen Abzug auf die Geschwindigkeit erhalten. Bei der zweiten Verbesserung kann er 6 weitere Charaktere führen, bei der dritten 12.
Kosten: 800, 1000,1200, 1400
Zugelassen für: Waldläufer

Lähmende Treffer

Eine gelungene Attacke erschwert jede Attacke und Parade des Gegners um 5. Die Wirkung ist nicht kumulativ, d.h. in einem Kampf erhält jeder Gegner diesen Effekt einmalig.
Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 80,90,100
Verbesserung: +5
Kosten: 3000
Zugelassen für: alle

Langer Bambus Methode

Der Samurai kann die Entfernung zu seinem Gegner durch einen spontanen Sprung verkürzen. Die maximale Reichweite beträgt ein Viertel der Bewegungsreichweite und addiert sich mit dem rennen Wert (siehe Kampf).
Beispiel: Der Samurai hat einen Rennen Wert von 8m die sec. Dann kann er seine Rennen Wertes (8m) zurücklegen und noch einmal 2

Meter Springen. Danach darf der Samurai noch Attackieren.
Voraussetzung: Springen 95
Kosten: 600
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Laß sie Bluten

Der Gladiator weiß wie man blutende Wunden zufügen kann, da die Menge dies besonders schätzt. Jede gelungene Attacke, die mindestens 20 SP anrichtet, verursacht bei dem Gegner zusätzlich 1W6 SP pro KR durch Blutverlust.
Kosten: 600
Voraussetzung: 2000 investierte EP als Gladiator.

Lebenskraft

Bonus: Der Kämpfer kann über Nacht doppelt soviel LP regenerieren.
Voraussetzungen: Konstitution 70,80, Klugheit 60,70, Wunden heilen 50,60
Kosten: 300
Verbesserung: Die regenerierten LP werden verdreifacht.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Legendärer Kampfstil

Der Charakter hat seine Künste in einer Waffe so perfektioniert, daß er einen eigenen Stil entwickelt hat. Sein Ruf steigt um fünf Punkte und er bekommt alle Boni einer Adamatium Waffe, wenn er in seinem Stil kämpft.
Kosten: 2500
Voraussetzung: TAW seiner Waffe auf 120 und Waffenspezialisierung in seiner Waffe auf 120.

Legendärer Waffenmeister

Wirkung: Bei einem kritischen Treffer mit der Waffe, die der Charakter für den legendären Kampfstil ausgewählt hat, wird der Schaden verdreifacht.
Normale Regel: doppelter Schaden
Voraussetzung: kritischer Treffer (komplett), legendärer Kampfstil, Waffenspezialisierung 96.
Verbesserung: keine
Kosten: 1000

Lied der Größe

Wirkung: Wenn der Charakter einen Zauber aus der Barden-Schule benutzt kann er dessen Auswirkungen durch seine Musik oder seinen Gesang verstärken. Dem Barden muß hierzu eine Probe auf Musizieren oder Singen gelingen. Bei einer gelungenen Probe verstärkt sich die Wirkung um die übriggebliebenen Prozentpunkte.
Beispiel: Dem Barden gelingt eine Musizieren Probe mit einem Wurf von 20. Sein Talentwert beträgt 80. Dann sind alle Auswirkungen des Zaubers um 60% verbessert.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Barde, Musizieren oder Singen auf 96.
Verbesserung: keine
Kosten: 900

Luftüberlegenheit

Wirkung: Der Charakter erhält in einem Kampf gegen nicht fliegende Gegner einen Bonus von 5 auf jede AT/PA und auf den Rückzug.
Normale Regel:
Voraussetzung: Flügel.
Verbesserung: keine
EP Kosten: 3000

Magische Dietriche

Der Meisterdieb kann magisch verschlossene Türen öffnen. Seine Probe auf Schlösser knacken ist um die Essenz / 2 erschwert mit der die Tür verschlossen wurde.
Kosten: 1200
Zugelassen für: Meisterdieb, Imperialer Spion

Magische Fallen entschärfen

Der Ninja erhält das Talent magische Fallen entschärfen, welches er wie ein normales Talent steigern kann.
Kosten: 800
Zugelassen für: Meisterdieb, Ninja, Imperialer Spion

Magischer Überträger

Wirkung: Der vertraute des Magiers kann einen Spruch mit der Reichweite „Berührung“ an einen Empfänger überbringen. Dem

Vertrauten muss dafür eine normale Attacke gelingen (die allerdings keinen Schaden anrichten muß).
Normale Regel: Der Magier muß sein Opfer berühren.
Voraussetzung: Vertrauter, fortgeschrittene Magiekundigenlaufbahn
Verbesserung: keine
EP Kosten: 600
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Magiekundigenlaufbahnen

Magisches Band

Wirkung: Der Magietheoretiker wirkt ein dauerhaftes magisches Band zu einem begrenzten Stück Land um dessen Essenz zu nutzen. Nach einem Monat Meditation (siehe auch fortgeschrittene Laufbahnen und Magieregeln in diesem Regelband) wird eine permanente Verbindung zu den Sphärenkräften des Landes aktiv. Die Fläche des Landes ist nicht ausschlaggebend für diese spezielle Fähigkeit, es ist aber bei zivilisierten Gebieten oftmals ratsam die Genehmigung des Besitzers einzuholen. Sobald die Verbindung besteht dauert sie normalerweise bis zum Tode des Charakters an. Der Charakter muß permanent 10 Essenz und 1 Punkt Magiebegabung investieren um das Land an ihn zu binden. Die Verbindung ist durch ein astrales Band mit dem Magier im Astralraum zu erkennen.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Magietheoretiker, fortgeschrittene Magiekundigenlaufbahn
Verbesserung: keine
EP Kosten: 800

Maskerade

Wirkung: Der Charakter kann seine Gesichtszüge komplett verändern. Mit dieser Fähigkeit kann er auch Gesichtszüge einer Person kopieren die er mindestens zwei Spielrunden lang genau beobachtet hat. Diese Fähigkeit kann er pro Verbesserung einmal am Tag für jeweils eine Stunde einsetzen.
Voraussetzung: Gaukler, Imperialer Spion oder Kopfgeldjäger
Verbesserung: siehe oben
Kosten: jeweils 800

Meditationspuzzel

Wirkung: Der Magier prägt sich das Essenzmuster eines Zaubers ein und Meditiert immer wieder darüber. Nach einer gewissen Zeit kann er das Muster in seinen Zaubern besser in seinem Geist repräsentieren. Dadurch sind seine Proben für eine spontane Verbesserung um 20 erleichtert und die Essenzkosten um 20 reduziert.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Erzmagier
Verbesserung: keine
EP Kosten: 200 pro Spruch
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Magiekundigenlaufbahnen

Meisterschaft des Schwertes

Wenn der Schwertmeister mit seiner spezialisierten Waffe kämpft erhält er die gleichen Boni wie eine Duraniumwaffe.
Kosten: 3000
Voraussetzung: Schwert TAW 120 und Waffenspezialisierung Schwert 120.

Mentale Verbindung

Der Charakter kann sich mit seinem Vertrauten geistig verständigen. Die Verbesserung dieser Fähigkeit erlaubt dem Charakter die Sinneseindrücke seines Vertrauten zu empfangen. Er kann zum Beispiel den Geruchssinn des Tieres nutzen oder durch dessen Augen sehen.
Kosten: 600
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Mentale Verbindung II.

Der Charakter kann sich mit seinem Vertrauten bis zu 50m Entfernung mental unterhalten. Es ist außerdem möglich die Sinne des Tieres zu nutzen (Geruch, Sehen, etc.). Mit jeder Verbesserung kommen 50 m hinzu.
EP Kosten: 800
Verbesserung: 300, 300, 300, 300
Voraussetzung: Mentale Verbindung
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Mit Pflanzen sprechen

Der Charakter kann geistig mit Pflanzen kommunizieren. Auch hier sind die Antworten Auslegungssache des Spielleiters.
Kosten: 300 EP
Zugelassen für: Druide, Waldläufer

Mit Tieren sprechen

Der Charakter kann mit Tieren geistig kommunizieren. Die Antworten müssen vom Spielleiter nach der Intelligenz des Tieres abgewägt werden.
Kosten: 500 EP
Zugelassen für: Druide, Waldläufer

Munen-musô

Der Hieb ohne Vorstellung, ohne Gedanken verhindert, daß der Gegner das Talent Kampfstil erkennen anwendet. Die Schläge des Samurai sind nicht vorauszuahnen.
Voraussetzung: Intuition und Meditation 95.
Kosten: 1000
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Nachschub

Wirkung: Der Charakter kann während einer Rast von mindestens acht Stunden einen der folgenden Tränke herstellen wenn ihm eine Probe auf Alchimie erschwert um 50 gelingt: LP (8 Dosen zu 1W10 LP), AU (8 Dosen zu 1W10 AU), Essenz (8 Dosen zu 1W10 Essenz). Diese spezielle Fähigkeit kann nur in einer fruchtbaren Umgebung angewendet werden, da der Alchimist Pflanzen als Zutaten benötigt.
Normale Regel: Der Alchimist benötigt ein Labor.
Voraussetzung: Alchimist, Alchimie 70, Pflanzenkunde 70
Verbesserung: keine
EP Kosten: 800

Nexus

Diese Disziplin hilft, extremen Temperaturen zu widerstehen und Gegenstände allein mit der Kraft der Gedanken zu bewegen. Das maximale Gewicht beträgt Rangstufe des Magnakai mal 5 kg.
EP Kosten: 400
Zugelassen für: Magnakai

Nitô Schule

Durch das Training mit zwei Schwertern kann der Samurai in jeder Hand eine Waffe benutzen. Jeder Schaden einer gelungenen Attacke, die mit zwei Waffen durchgeführt wird, richtet zweifachen Schaden an.
Kosten: 3000
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Perfektion des Schwertes

Der Samurai kann einmal am Tag seinen Schaden mit dem Schwert (inklusive aller Boni) verdoppeln.
Kosten: 3000
Verbesserung: zweimal, dreimal, viermal, fünfmal am Tag.
Zugelassen für: Samurai, Schwertmeister

Pfad der Tugend

Wenn der Ritter nicht gegen seinen Kodex verstoßen hat, kann er verschiedene Boni nutzen. Jeder Bonus muß extra erworben werden.

Feind des Chaos
Der Ritter kann gegen niedere und mittlere Chaoswesen doppelten Schaden anrichten.

Heilige Waffe
Die spezialisierte Waffe des Ritters erhält die gleichen Boni wie eine Duraniumwaffe.

Heilung
Der Ritter kann durch Handauflegen sich oder einem anderen dreimal am Tag 30 LP regenerieren.

Kosten je Bonus: 1200
Zugelassen für: Ritter, Ordensritter, Paladin

Pfeilhagel

Wirkung: Der Schütze schießt drei Pfeile die Ziele in einem Radius von 6m treffen.
Normale Regel: Der Schütze kann ein Ziel treffen.
Voraussetzung: Zen Bogenschütze, Schnellschuß, Basis Fernkampfwert 90
Verbesserung: 4 Pfeile und 7 m Radius, 5 Pfeile und 8m Radius
EP Kosten: 600, 800, 1000

Psi-Schirm

Diese Fähigkeit wirkt wie Gedankensperre. Des weiteren verhindert sie jede Form der

Hypnose. Ein Kai - Meister, der diese Disziplin beherrscht, durchschaut auch leichter Illusionen.
EP Kosten: 800
Zugelassen für: Magnakai

Reflexe des Pumas

Der Charakter erhält einen Bonus auf den RW, Ausweichen, Schleichen, Springen, Allkampf und Körperbeherrschung von +5.
Voraussetzung: Geschicklichkeit Bonus +5, RW 90
Kosten: 900, 1500, 2200
Verbesserung: +10, +15
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Reflektierende Attacke

Bonus: Wenn der Kämpfende von mehr als einem Gegner umgeben ist kann er nach einer gelungenen Attacke 1W4 Trefferpunkte auf die anderen Gegner verteilen.
Voraussetzungen: Rundumsicht 60
Kosten: 500,600,800, 1000
Verbesserung: W6, W8, W10
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Regeneration

Bonus: Der Kämpfer kann durch Meditation seine AU-Regeneration verdoppeln.
Voraussetzungen: Meditation 60,80,95, Konstitution 70,80,90
Kosten: 500,600,800
Verbesserung: Die Regeneration verdreifacht bzw. vervierfacht sich.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Reiterfernkampf

Bonus: Der Reiter kann vom Pferd aus ohne Einschränkung schießen.
Voraussetzung: Reiten 70, Schußwaffenbasis 80
Kosten: 400
Verbesserung: --

Reiterkampf

Bonus: Der Reiter kann vom Pferd aus ohne Einschränkung kämpfen.
Voraussetzung: Reiten 60
Kosten: 300
Verbesserung: --

Reittier

Der Ritter kann ein Reittier seiner Wahl abrichten, das dann für ihn als abgerichtet gilt. Es kann mit dem Ritter gemeinsam Kämpfen und sich selbst verteidigen. Für dieses Reittier gelten die Einschränkungen für Kämpfe von Reittieren nicht. Der Ritter kann immer nur ein Reittier gleichzeitig besitzen.
Mögliche Reittiere:

Tier	EP Kosten
Pferd	500
Schlachtroß	900
Greif	2500
Riesenadler	3500
Pegasus	3500

Zugelassen für: Ritter, Ordensritter, Paladin

Rennen Bonus

Bonus: Der Rennen Wert erhöht sich um 20%
Voraussetzung: RW 70,80,90, Körperbeherrschung 50,60,80, BE weniger als 30,20,10
Kosten: 300,400,600
Verbesserung: 30%, 40%
Zugelassen für alle fortgeschrittenen Kämpferlaufbahnen und Gaukler.

Requiem

Wirkung: Der Barde kann Untote durch sein Lied beeinflussen oder vertreiben. Wenn der Charakter die Untoten vertreiben will ist die Wirkung wie unter „Untote vertreiben“, mit den gleichen Essenzkosten. Beeinflusst er sie kann der Barde Zauber nutzen gegen die Untote ansonsten Resistent sind (z.B. Schlaf). Normale Regel: Untote sind gegen mentale Angriffe resistent.
Voraussetzung: Barde, Musizieren oder Singen auf 96.
Verbesserung: keine
Kosten: 800

Ritualnarben

Wirkung: Der Magier kann eine Zauberformel auf seinen Körper mittels Narbenbildung einritzen. Dieser Zauber kann wie eine

Schriftrolle von dem Zauberer genutzt werden, dies zählt jedoch als freie Handlung. Für jeden auf diese Weise eingeritzten Zauber verliert der Magier permanent LP in Höhe der Essenzkosten (dies jedoch nur einmal). Danach kann der Magier den Zauber mit Essenz aufladen (Magiebegabung Probe und Essenzkosten zahlen). Die maximale Anzahl der Zauber ist die Höhe des Konstitution Bonus.
Voraussetzung: Malen Zeichnen 61, Magiekunde 96, Gesinnung Chaotisch
Verbesserung: keine
Kosten: 1500

Ruhmreiche Hilfe

Einmal am Tag kann der Charakter einen Verbündeten in 5m Umgebung mit 5 oder weniger LP um Ruf/10 LP als freie Handlung heilen.
Kosten: 800
Voraussetzung: keine
Zugelassen für: alle

Rüstung der Gewandtheit

Wenn der Charakter keine Rüstung und keinen Schild trägt, bekommt er seinen Geschicklichkeit Bonus als RS in allen Zonen.
Kosten: 3000
Voraussetzung: Geschicklichkeit als Primärattribut.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Rüstung der Konstitution

Wenn der Charakter keine Rüstung und keinen Schild trägt, bekommt er seinen Konstitution Bonus als RS in allen Zonen.
Kosten: 3000
Voraussetzung: Konstitution als Primärattribut
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Rüstung des Lichts

Bonus: Der Charakter wird mit einer leuchtenden Aura umgeben, die ihn gegen niedere, mittlere und höhere Chaoswesen einen RS von 20% verschafft. Die Rüstung kann jederzeit aktiviert oder deaktiviert werden (einfache Handlung). Der Schaden des Chaoswesens wird um den Prozentbetrag vermindert.
Voraussetzung: Ruf 70, Meditation 70
Verbesserung: RS 30%, RS 40%
Kosten: 2000, 3000, 4000
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Rüstungszerstörer

Bonus: Der Kämpfer greift direkt die Rüstung des Gegners an und versucht sie unbrauchbar zu machen. Dazu wird nach der gelungenen AT eine Probe auf Schwachstelle erkennen erschwert um die Trefferzone der Rüstung gewürfelt. Sollte das gelingen macht die Waffe doppelten Schaden. Das gilt nur für die Rüstung! Der Gegner bekommt keinen Schaden!
Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 70, Rüstungsbauen 70
Kosten: 600
Verbesserung: --
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

RW Bonus

Bonus: Der RW zu Kampfbeginn erhöht sich um 10.
Voraussetzung: Intuition 80,90,95, Geschicklichkeit 80,90,95
Kosten: 300,400,600
Verbesserung: RW erhöht sich um weitere 10.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

RW Bonus Zu Pferd

Bonus: Sollte der Kämpfer zu Pferd kämpfen, erhöht sich der RW zu Kampfbeginn um 30, in den folgenden KR nimmt der Bonus um 10 ab.
Voraussetzung: Reiten 60,70,80,
Kosten: 300
Verbesserung: Der RW wird zu Kampfbeginn um 10 mehr erhöht.

Schadensbonus

Bonus: Schadensbonus+1

Voraussetzung: Körperkraft 80,85,90,95, Wunden heilen 40,50,60,70
Kosten: 800
Verbesserung: Schadensbonus +1
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Schadensbonus für Reiter

Bonus: Der Reiter kann in vollem Galopp eine Attacke schlagen. Schadensbonus verdoppelt, Gegenangriff nur, wenn dem Gegner ein Wurf auf Reaktionswert gelingt.
Voraussetzung: Reiten 85,90,95, Mut 80,85,90
Kosten:400,600,800
Verbesserung: Der Wurf auf den Reaktionswert wird um weitere 15% erschwert.

Scharfschütze

Bonus: Der Schütze nimmt immer die nächsthöhere Größenkategorie.
Voraussetzung: Zielen 60,70,90, Schußwaffenbasis 70,80,95
Kosten: 300, 400, 600
Verbesserung: Zwei bzw. drei Kategorien höher.

Schattenform

Der Ninja erhält das Megabonustabellenereignis als Fähigkeit. Er kann es einmal am Tag einsetzen.
Kosten: 2500
Zugelassen für: Ninja

Schattentanz

Bonus: Der Charakter ist ein Meister der Täuschung, Verwirrung und Illusion im Kampf. Indem er mit seiner Körperhaltung und seiner Waffe den Gegner Verwirrt und täuscht ist er schwerer zu treffen und findet leichter eine offene Stelle in der Verteidigung. Er kann entweder ¼ von seinem Sinnesschärfe Talentwert oder ¼ von seinem Sich Verstecken Talentwert als Bonus auf seinen Basis-Attacke Wert nutzen.
Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 70, Körperbeherrschung 70
Kosten: 1000
Verbesserung: --
Zugelassen für: Gaukler, Ninja

Schild und Schwert

Der Charakter hat seinen Kampfstil mit dem Schild und dem Schwert zusammen gemeistert. Er verliert nur zwei Punkte Ausdauer mit dem großen Schild und einen Punkt mit dem kleinen Schild.
Kosten: 1500, 2500
Verbesserung: der große Schild kostet nur noch einen Ausdauerpunkt.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Schildschlag

Der Charakter kann einem Gegner den Schild aus dem Weg schlagen, so daß der Verteidiger keinen Bonus durch den Schild auf die PA erhält.
Kosten: 1000
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Schmugglerwege

Wirkung: Der Charakter kann illegale Güter oder Dienstleistungen in die Stadt bringen lassen. Die Wahrscheinlichkeit, daß dies gelingt liegt bei 50%, wobei pro 100 GM an Wert der Ware oder Dienstleistung die Chance um einen Prozentpunkt sinkt.
Voraussetzung: Gassenwissen 70, einen Handelskontakt in der Stadt
Kosten: 800
Zugelassen für: Kaufmann, Meisterdieb

Schneller Reiter

Der Charakter kann mit jedem Reittier einen Tag lang die doppelte Geschwindigkeit des Reittieres zurücklegen.
Kosten: 800
Verbesserung: keine
Voraussetzung: Tierkunde 80, Reiten 80
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Schnellschuß

Bonus: der schütze kann einen Pfeil mehr pro Runde abfeuern.
Voraussetzung: Schußwaffenbasis 80,90,95,100, ge 80,90,95,100

Kosten: 300,500,700,800
Verbesserung: einen Pfeil mehr.

Schußwaffen parieren

Bonus: Der Kämpfer kann mit einer halbierten Parade Schußwaffen abwehren.
Voraussetzung: RW 80,95, GE 80,90
Kosten: 400,600
Verbesserung: Die Parade wird nicht halbiert.

Schrecken der Meere

Bonus: Der Charakter darf Furcht bei Wesen auslösen, die einen EP-Wert haben, der höchstens seinem Ruf / 10 entspricht.
Voraussetzung: Mut 80,90,95, Menschenführung 60,80,90
Kosten: 500,600,800 EP
Verbesserung: Ruf / 5, Ruf / 2
Zugelassen für: Pirat

Schwäche

Bonus: Der Kämpfer kann 20 Punkte von seiner Attacke investieren um die Parade des Gegners zu erschweren.
Voraussetzungen: Kampfstil erkennen 60,80,90
Kosten: 400,500,600
Verbesserung: Je 10 Punkte mehr.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Schwarzmarkt

Der Meisterdieb kann gestohlene Ware bei einem Hehler verkaufen der ihm einen sehr guten Preis anbietet oder er kennt einen Interessenten der das entsprechende Objekt haben möchte.
Kosten: 500
Zugelassen für: Meisterdieb

Schwerer Schlag

Bonus: Der Kämpfer darf seinen Schadensbonus X in XW4 Trefferpunkte umwandeln. Pro Punkt kostet das drei AU. Das muß vor der AT bekannt sein! Pro Umwandlung gilt für alle Attacken –10.
Voraussetzung: Körperkraft 80,85,95, Schwachstelle erkennen 60,80,90
Kosten: 400,600,800
Verbesserung: Statt W4 W6, statt 3 4 AU. Statt W6 W8, statt 4 5 AU.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Schwerttanz

Wirkung: Der Charakter kann zweimal versuchen eine Attacke zu parieren, falls er noch Paraden verteilt hat. Dies gilt nur wenn er zwei Klingenwaffen gleichzeitig benutzt.
Normale Regel: Man kann eine Attacke nur einmal parieren.
Voraussetzung: Beidhändig 80, Lichtschnelle Klingen (Kampfstil)
Verbesserung: keine
Kosten: 800

Sechster Sinn

Diese Fähigkeit kann einen Kai-Lord vor drohender Gefahr warnen (Bonus Gefahreninstinkt von 30). Sie kann auch die wahren Absichten eines Fremden oder die Geheimnisse eines unbekannten Objektes offenbaren, auf die man in einem Abenteuer trifft (der Charakter erhält einen Bonus auf Charakter erkennen und Geschichtswissen von +35).
EP Kosten: 600
Zugelassen für: Kai Lord

Seemannsgarn

Der Pirat kann in einer Siedlung einmal pro Woche Gerüchte in Umlauf bringen lassen. Die genauen Auswirkungen des Gerüchts legt der Spielleiter fest.
Kosten: 800
Zugelassen für: Pirat

Segnende Hände

Wirkung: Der Charakter kann Wunden, Gifte oder Krankheiten heilen. Dies kann er nur einmal pro Tag für einen Empfänger und maximal bei drei Personen. Er muß sich für eine Wirkung entscheiden, kann also entweder Wunden heilen, Gift heilen oder eine Krankheit heilen. Wunden heilen bringt 8 LP, Gifte und Krankheiten werden bis Stufe 2 geheilt.
Normale Regel:

Voraussetzung: Hlk. Wunden, Gift, Krankheiten 75, 81, 96
Verbesserung: 16 LP, Stufe 3 / 24 LP, Stufe 4
EP Kosten: 1000, 1500, 2000
Zugelassen für: Ordensritter, Paladin, Medicus

Sicherer Hafen

Der Charakter findet in Häfen und Städten einen Unterschlupf in dem ihn die Stadtwache einen Tag lang nicht aufspüren kann.
Kosten: 300, 600, 900, 1400
Verbesserung: zwei Tage, eine Woche, ein Monat.
Zugelassen für: Pirat

Sicheres Versteck

Wirkung: Der Charakter hat ein sicheres Versteck angelegt. Das Versteck bietet Platz für bis zu 6 Charaktere und bietet einen Lebensmittel- und Getränkevorrat von 14 Tagen, wenn sich nur eine Person versteckt. Auch das Lagern von Gegenständen ist möglich. Beim Betreten und Verlassen des Versteckes ist höchste Vorsicht geboten, um keine Aufmerksamkeit zu erzeugen. Wurde der Eingang des Verstecks von anderen Personen beobachtet, so muß eine Probe auf (etwas verstecken + Geschicklichkeit) / 2 von jedem Charakter, der beim Eintreten oder Verlassen des Versteckes beobachtet wurde, gewürfelt werden. Mißlingt auch nur eine Probe, so gilt das Versteck nicht mehr als sicheres Versteck und es ist für den Charakter wertlos geworden.
Voraussetzung: Gassenwissen 80
Kosten: 1000 EP und 1000 Gold
Zugelassen für: Kaufmann, Meisterdieb, Assassine

Spektakulärer Todesstoß

Der Charakter trifft seinen Gegner mit einem besonders schwierigen Schlag. Dazu muß ihm eine Attacke erschwert um 60 gelingen. Wenn die Attacke trifft bekommt der Charakter +2 Punkte Ruf, unabhängig von einem eventuellen Rufbonus durch die EP für das Besiegen des Gegners.
Kosten: 600
Zugelassen für: Gladiator

Spurenloser Gang

Der Ninja hinterläßt keine Fährte und ist auch von dem Geruchssinn von Tieren nicht zu entdecken.
Kosten: 1800
Zugelassen für: Ninja, Waldläufer

Straßenkampf

Der Charakter hat die Kämpfe in dunklen Hinterzimmern und illegalen Arenen gelernt, in denen mit allen Tricks gearbeitet wird. Sein Schaden bei Allkampf bekommt einen zusätzlichen W4. Für jede Verbesserung kommt 1W4 dazu.
Kosten: 600
Verbesserung: 600, 600
Zugelassen für: alle

Sturzflug

Wirkung: Der Charakter kann statt seiner normalen Attacken eine Sturzflugattacke pro Kampfrunde durchführen. Dem Gegner muß eine Probe auf RW und Rückzug gelingen um dem Angriff ausweichen zu können. Mißlingt die Sturzflugattacke schlägt der Flieger auf dem Boden auf und erleidet Fallschaden (siehe SL Handbuch). Für jeweils einen Meter Sturzflug verursacht der Flieger 1W6 Trefferpunkte, bis maximal 20 Meter (20 W6).
Normale Regel:
Voraussetzung: Flügel, Fliegen 96.
Verbesserung: Bei einer mißlungenen Sturzflugattacke fängt sich der Flieger und steigt wieder in die Lüfte ohne Schaden zu nehmen.
EP Kosten: 1000, 1500

Tarnidentität

Wirkung: Durch vorherige Planung und sorgfältige Recherchen kann der Charakter eine andere Identität annehmen. Die Planung umfaßt eine wasserdichte Geschichte über den Hintergrund, gefälschte Papiere und eine entsprechend Verkleidung. Alle Proben die Tarnung zu durchschauen sind um 40 erschwert. Der Wechsel von einer Identität zur anderen erfordert eine Spielrunde sowie Schminke und entsprechende Kleidung. Durch spezielles Training seiner

Stimmbänder kann der Charakter auch seine Stimme verstellen und die Stimme anderer Personen imitieren sofern er deren Stimme mindestens zwei Spielrunden analysieren konnte.
Normale Regel:
Voraussetzung: Fälscher, sich verkleiden 96
Verbesserung:
EP Kosten: 1000
Zugelassen für: imperialer Spion, Assassine

Tarnung

Diese Fähigkeit gestattet einem Kai Lord, mit seiner Umgebung zu verschmelzen. In der freien Landschaft kann er sich unentdeckt zwischen Bäumen und Felsen verbergen und nah an einem Feind vorübergehen, ohne gesehen zu werden. In einem Dorf oder einer Stadt ermöglicht sie ihm, wie ein Einheimischer aus der Gegend auszusehen und zu sprechen, und sie kann ihm auch dabei behilflich sein, Unterkunft oder ein sicheres Versteck zu finden.
Voraussetzung: Geschicklichkeit 90, Intuition 90
EP Kosten: 800
Zugelassen für: Kai Lord

Tarnung durchschauen

Der Kopfgeldjäger erhält einen Bonus von +20 um Verkleidungen oder Lügen zu enttarnen.
Kosten: 800
Zugelassen für: Kopfgeldjäger

Telepathische Kommunikation

Der Charakter kann mit einer Person telepathisch kommunizieren, sofern diese höchstens 30 Meter entfernt ist und eine gemeinsame Sprache mit dem Charakter spricht.
Voraussetzung: Intuition 100
Verbesserung: zwei Personen und 40 m, drei Personen und 50 m
Kosten: 600, 700, 800
Zugelassen für: Diplomat

Tierbeherrschung

Diese Magnakai - Disziplin erlaubt einem Kai - Meister, sich mit den meisten Tieren zu verständigen und ihre Absichten zu erraten. Diese Disziplin ist auch von großem Vorteil bei einem Kampf zu Pferde; in diesem Fall sind keine Reitproben nötig.
EP Kosten: 1000
Zugelassen für: Magnakai

Tierverständnis

Diese Fähigkeit erlaubt dem Kai-Lord, sich mit Säugetieren zu verständigen und die Absichten anderer Tiere zu erraten.
EP Kosten: 800
Zugelassen für: Kai Lord

Tödliche Eleganz

Der Schwertmeister bekommt seinen doppelten Geschicklichkeit Bonus als Bonus auf jede Attacke und Parade.
Kosten: 3000
Zugelassen für: Schwertmeister

Tödlicher Sturmritt

Der Charakter richtet bei einem Lanzenreitenangriff dreifachen Schaden an, sofern ihm eine Reitenprobe +40 gelingt.
Kosten: 1000
Verbesserung: keine
Voraussetzung: Lanzenreiten 90, Reiten 90, Tierkunde 60.
Zugelassen für: Ritter, Ordensritter, Paladin

Totschlag

Bonus: Sollte der Gegner durch einen Schlag getötet oder bewußtlos werden, kann der Kämpfer sich 1m fortbewegen und erneut Attackieren.
Voraussetzung: KK80,90, Intuition 80,90, BE weniger als 20
Kosten: 400,600
Verbesserung: Der Kämpfer kann 2m zurücklegen.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Überraschender Schlag

Wirkung: Wenn der RW des Charakters doppelt so groß wie der RW des Gegners ist, ist die erste Attacke unparierbar.
Normale Regel: Die erste und folgende Attacken können pariert werden.

Voraussetzung: RW 90, Waffentalent 90
Verbesserung: keine
Kosten: 1000
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Überrennen

Bonus: Der Kämpfer kann den Gegner weiter zurückdrängen – 2W3m. Dem Gegner muß eine Probe auf Körperkraft erschwert um 20 gelingen um das zu verhindern.
Voraussetzung: Körperkraft 80, 90
Kosten: 300,400
Verbesserung: Die Entfernung wird zu 2W4m oder die Probe wird um 40 erschwert.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Unsichtbarkeit

Der Ninja kann einmal am Tag den Zauberspruch Unsichtbarkeit als Fähigkeit einsetzen. Die Dauer beträgt 2 min.
Kosten: 1000, 2000, 3000
Verbesserung: zweimal für drei Minuten, dreimal für vier Minuten.
Zugelassen für: Ninja

Unsichtbarkeit der KAI-Meister

Diese Fähigkeit gestattet es dem Kai- Meister, vollkommen mit seiner Umgebung zu verschmelzen, selbst in der freien Landschaft. Außerdem kann er seine Körpertemperatur und seinen Körpergeruch an seine Umgebung anpassen und jeden Dialekt (Dialekt ist nicht gleichbedeutend mit Sprache) und jedes Benehmen jeder beliebigen Stadt annehmen, die er besucht.
EP Kosten: 2000
Zugelassen für: Magnakai

Unterweltverbindungen

Der Charakter kann seine Beziehungen zu Diebes- und Bettlergilden nutzen. Diese Fähigkeit funktioniert wie Wissen der Ahnen, allerdings mit einer 70% Chance.
Kosten: 900
Zugelassen für: Meisterdieb, Gesetzloser

Umgehen

Bonus: Nach einer gelungenen Attacke erschwert um 30 kann sich der Kämpfende in den Rücken des Gegners stellen, sofern der Bereich hinter dem Gegner frei ist.
Voraussetzungen: Geschicklichkeit 80
Kosten: 800
Verbesserung: keine
Zugelassen für: alle

Urschrei

Bonus: Der Kämpfer kann einmal am Tag 2W10 AU spontan regenerieren.
Voraussetzungen: Konstitution 80,90,98
Kosten: 300,500,800
Verbesserung: 4W10, 8W10
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Verbale Demütigung

Wirkung: Während des Kampfes erniedrigt und provoziert der Kämpfer seinen Gegner. Jede Kampfrunde muß eine Probe auf Rhetorik oder Überzeugen gelingen um die Vorzüge zu erhalten. Die Probe auf Rhetorik oder Überzeugen gilt für diese spezielle Fähigkeit als freie Handlung im Kampf. Wenn die Probe gelingt erleidet der Gegner einen Abzug von 5 auf jede Parade und auf den Rückzug.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Charakter erkennen 96, Rhetorik oder Überzeugen 96.
Verbesserung: Abzug von 10 auf Paraden und den Rückzug. Bei der dritten Verbesserung erhält der Charakter einen Bonus von 10 auf die Attacke wenn er Finten schlägt.
Kosten: 1500, 3000, 3000
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Laufbahnen

Verbesserte Kondition

Wirkung: Der Charakter erhält seinen doppelten Konstitution-Bonus bei der getrennten AU Steigerung.
Normale Regel: Normaler Konstitution-Bonus.
Voraussetzung: darf AU getrennt steigern, Konstitution-Bonus von 4, Felsendom (Schule)

Verbesserung: keine
Kosten: 1500

Verbesserter Schildkampf

Wirkung: Der Charakter kann bei einer gelungenen Attacke mit seiner Waffe zusätzlichen Schaden durch einen Schlag mit dem Schild zufügen. Bei einem kleinen Schild 1W8, bei einem Großschild 1W12.
Normale Regel: Schilde geben einen PA Bonus, verursachen aber keinen Schaden.
Voraussetzung: Schildkampf 96, Körperkraft 96, Geschicklichkeit 96.
Verbesserung: keine.
Kosten: 900

Vergiftete Waffe

Der Charakter kann seine Waffe mit Gift der Stufe eins versehen, so daß das Opfer zusätzlich Giftschaden erhält.
Kosten: 1000, 2000, 3000, 4000
Verbesserung: Gift Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4
Voraussetzung: Hlk. Gifte 70, 80, 90, 100; Alchimie 70, 80, 90, 100
Zugelassen für: Kopfgeldjäger, Assassine

Verhör

Der Kopfgeldjäger erhält einen Bonus von +15 auf Charakter erkennen und Verhörmethoden.
Kosten: 600
Zugelassen für: Kopfgeldjäger

Verständnis der Magiebegabung

Der Magier hat eine intuitive Gabe einen Spruch zu verstehen und zu sprechen. Seine Proben auf Magiebegabung sind immer um 5 erleichtert.
Kosten: 500 EP
Verbesserung: erleichtert um 10, 15, 20; 1000 EP, 2000 EP, 4000 EP
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen magiebegabten Laufbahnen

Verständnis der Matrix

Bonus: Der Charakter besitzt ein intuitives Verständnis einer Zaubermatrix. Eine permanente Spruchveränderung kostet ihn nur die Hälfte der Modifikatoren.
Voraussetzung: Basislaufbahn Magielehrling
Kosten: 2500 EP
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen magiebegabten Laufbahnen

Vertrauten gewinnen

Der Charakter kann ein Tier (in Absprache mit dem SL) zu seinem Vertrauten machen. Die Suche nach dem Tier, sowie das Kennenlernen sollten ausgespielt werden. Insbesondere bei exotischen Tieren, wie z.B. Greifen, Einhörner, etc., sollte die Suche ein Abenteuer umfassen. Ein als Vertrauter gewonnenes Tier kann dann durch EP seine Werte verbessern. Ebenso kann der Charakter die Werte und Eigenschaften des Tieres durch weitere spezielle Fähigkeiten verbessern. Ein Charakter kann immer nur einen Vertrauten zur gleichen Zeit besitzen. Jede fortgeschrittene Laufbahn kann diese spezielle Fähigkeit erwerben.
EP Kosten: 2500
Verbesserung: keine
Voraussetzung: keine
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Laufbahnen

Vertrauter Feind

Wirkung: Wenn ein Zauber auf einen bestimmten Gegner gewirkt wird, erhöht sich dessen Wirkung und die Resistenz des Opfers sinkt. Der Magier kann diese spezielle Fähigkeit mehrfach wählen, muß dann aber jedes Mal einen bestimmten Zauber auf einen bestimmten Gegner festlegen. Die Auswahl des Gegners kann ein Volk (Rasse), oder eine bestimmte Laufbahn sein. Eine Klasse kann nicht als Gegner benannt werden. Wenn der Zauber gelingt wird seine Wirkung verdoppelt und die Resistenz des Opfers sinkt um 10. Diese spezielle Fähigkeit kann nicht auf spontan verbesserte oder dauerhaft verbesserte Zauber angewandt werden.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Magiebegabung 140, Magiekunde 100, Schule der hohen Magie.
Verbesserung: keine
Kosten: 1200

Vertraute Umgebung

Der Charakter erhält einen Bonus von 30 auf die Proben Gassenwissen, Verhörmethoden, Orientierung, Fährtensuche, Feilschen und sich verstecken wenn er sich in Siedlungen aufhält.
Kosten: 900
Zugelassen für: Gaukler, Kopfgeldjäger, Meisterdieb

Vertauter des Waldes

Bonus: Der Charakter erhält keine Einschränkungen bei seiner Bewegung und Geschwindigkeit, wenn er durch Wälder läuft. Außerdem hinterläßt er in Wäldern keine Spuren und kann dort auch von Hunden nicht aufgespürt werden. Der Charakter erhält einen Bonus auf seine Tierkundeproben von 20 und kann ihm bekannte Tierstimmen imitieren.
Voraussetzung: Basislaufbahn Jäger
Kosten: 600
Verbesserung: keine
Zugelassen für: Jäger, Waldläufer

Verfolger

Wirkung: Der Charakter kann den Weg einer Person innerhalb von Siedlungen und Städten zurückverfolgen, sofern maximal 8 Stunden seit der Ankunft des Verfolgten in der Stadt vergangen sind. Dem Charakter muß dazu eine Probe auf Gassenwissen gelingen die pro vergangene Stunde um 10 erschwert ist.
Normale Regel:
Voraussetzung: Ein der folgenden Laufbahnen: Meisterdieb, Kopfgeldjäger oder Assassine.
Verbesserung: 16 Stunden, 32 Stunden
EP Kosten: 600, 800, 1000

Visionen des Totems

Bonus: Der Charakter unternimmt eine Reise in ein traditionelles Stammesgebiet (z.B. eine Ebene / Steppe, ein heiliger Hain, etc.). Dort muß er eine Woche lang alleine Meditieren und darf währenddessen keine Nahrung zu sich nehmen. Am Ende der Woche wird ein Totem bei dem Charakter erscheinen und evtl. einen Teil seiner Kräfte auf den Charakter übertragen. Damit dies gelingt muß dem Charakter eine Probe auf Meditation erschwert um 30 gelingen. Sollte die Probe gelingen würfelt der Spieler einen W100.

Wurf	Tier	Wirkung
01 – 20	Bär	Körperkraft + 5, +10 auf Beidhändig
21 – 40	Wildschwein	Konstitution +5, Fährtensuche +10
41 – 60	Adler	Sinnesschärfe +10, Geschicklichkeit +5
61 – 80	Löwe	Körperkraft +5, Mut +5
81 – 90	Wolf	RW +5, Fährtensuche +10
91 – 100	Puma	RW +5, Schleichen +10

Eine Tierart die mit dem Charakter Verbindung aufgenommen hat, wird ihn in Zukunft nicht angreifen, sofern der Charakter Tiere der gleichen Art beschützt und achtet. Diese spezielle Fähigkeit kann nur einmal erworben werden. Sollte die Meditationsprobe mißlingen kann der Spieler erneut EP Investieren um die spezielle Fähigkeit zu erwerben.
Voraussetzung: Intuition 90, Meditation 70
Kosten: 800
Verbesserung: keine
Zugelassen für: Barbar, Schamane

Vitales Zentrum

Der Assassine kann bei einem Gegner mit einem gelungenen Meuchelangriff 2W8 Zusatzschaden anrichten.
Kosten: 800, 1500, 2300
Verbesserung: 4W8, 8W8
Voraussetzung: Meucheln 80, 90, 100
Zugelassen für: Assassine

Wahrahnung

Diese Disziplin kann einen Kai - Meister vor drohender oder unsichtbarer Gefahr warnen

und es ihm ermöglichen, einen versteckten oder unsichtbaren Feind zu erspüren. Außerdem vermag man dadurch die wahre Bedeutung eines Objektes und die wahren Absichten eines Fremden zu erkennen, die in einem Abenteuer begegnen. Wahrahnung versetzt den Kai- Meister außerdem in die Lage, telepathisch mit einer anderen Person zu kommunizieren (Reichweite 1 km) und zu erspüren, ob ein Wesen psychische Kräfte besitzt (Reichweite 10m).
EP Kosten: 2500
Zugelassen für: Magnakai

Waffenmeisterschaft

Diese Magnakai - Disziplin befähigt einen Kai - Meister, den Umgang mit allen Arten von Waffen perfekt zu erlernen. Wenn man mit einer Waffe, die man gemeistert hat, in den Kampf geht, erhöhen sich AT, PA und TP um 3 Punkte. Der Rang eines Jungmeisters bedeutet, daß man drei Waffen beherrscht. Für jede neue Stufe erlernt man eine neue Waffe.
EP Kosten: 500
Zugelassen für: Magnakai

Waffenstärke/-geschick

Beim Eintritt in die Abtei wird jeder Schüler in einer Waffendisziplin unterrichtet. Wenn ein Kai-Lord mit dieser Waffe kämpft, erhöht sich jede AT / PA und seine TP um 2.
EP Kosten: 800
Zugelassen für: Kai Lord

Waffenspezialisierung / Kampfstilspezialisierung

Durch Waffenspezialisierung kann ein Charakter seine Kampfwerte mit einer Waffe oder einem Kampfstil verbessern. Diese spezielle Fähigkeit wird wie ein Talent behandelt. Abhängig von seinem Talentwert erhält er Vorzüge auf AT/PA und TP. Das Talent Waffenspezialisierung muß für jede Waffenart (Schwerter, Dolche etc.) und jeden Stil extra erlernt werden. Dieses Talent ist für die verschiedenen Waffenarten (Schwert, Bogen, Armbrust, etc.) und für Allkampf sowie andere waffenlose Kampstile anwendbar. Wenn in diesen Regeln Waffenspezialisierung angegeben wird, ist immer auch Kampfstilspezialisierung damit gemeint.

Tabelle 18 Waffenspezialisierung

TAW	AT/PA	TP
61 – 70	+1	+1
71 – 80	+2	+2
81 – 90	+3	+3
91 - 100	+4	+4
101 - 110	+5	+5
111 - 120	+6	+6
121 – 130	+7	+7
131 - 140	+8	+8

EP Kosten: 800
Voraussetzung: Um Waffenspezialisierung erlernen zu können muß das entsprechende Waffentalent über 80 gesteigert worden sein.
Zugelassen für: alle fortgeschrittenen Laufbahnen

Waffenzerstörer

Bonus: Der Kämpfer greift direkt die Waffe des Gegners an und versucht sie unbrauchbar zu machen. Dazu wird nach der gelungenen AT eine Probe auf Schwachstelle erkennen erschwert um 20 gewürfelt. Sollte das gelingen macht die Waffe doppelten Schaden. Das gilt nur für die Waffe! Der Gegner nimmt keinen Schaden!
Voraussetzung: Schwachstelle erkennen 70
Waffenschmied 70
Kosten: 600
Verbesserung: --
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Wand aus Schwertern

Wirkung: Wenn drei oder mehr kämpfende nebeneinander stehen erhält jeder von ihnen eine freie Parade mit 80, sofern einer von Ihnen diese spezielle Fähigkeit besitzt.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Menschenführung oder Kriegskunst auf 60
Verbesserung: keine
Kosten: 800

Weg des Geldes

Wirkung: Der Charakter kann mit weniger Risiko bestechen oder illegale Güter erwerben. Der Spielleiter muß diese Fähigkeit der Situation entsprechend anwenden.
Normale Regel: -
Voraussetzung: Charakter erkennen 71, Gassenwissen 71, Rechtskunde 71, Imperialer Spion
Verbesserung: keine
Kosten: 800

Wegfindung

Zusätzlich zu der grundlegenden Fähigkeit, in unbekanntem Gebiet den richtigen Weg zu wählen, versetzt diese Disziplin den Kai - Meister in die Lage, fremde Sprachen lesen zu können, Symbole zu entziffern, Fußspuren und Wildfährten zu lesen, selbst wenn sie verwischt wurden, und die meisten Fallen im voraus zu erkennen. Außerdem kann er intuitiv bestimmen, wo Norden liegt, egal ob unter oder über Tage.

EP Kosten: 2500

Zugelassen für: Kai Lord

Weisheit des Meisters

Bonus: Der Kämpfer erhält einen zusätzlichen Lernbonus von 5%
Voraussetzungen: 10 Kampftalente auf 60
Kosten: 300
Verbesserung: --
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Weitschuß

Bonus: Die Reichweite der Schußwaffe wird x2 genommen.
Voraussetzung: Schußwaffenbasis 85,95, Zielen 70,80
Kosten: 300,600
Verbesserung: Die Reichweite wird verdreifacht.

Widerstand gegen Gifte

Wirkung: Der Charakter ist immun gegen Gifte einer bestimmten Stufe. Wenn die Fähigkeit das erste Mal gewählt wird, ist er immun gegen Gifte der Stufe 1. Für jede Verbesserung kommt eine Giftstufe hinzu.
Kosten: 500
Verbesserung: 600, 700, 800, 900
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Widerstand gegen Krankheit

Der Charakter ist immun gegen Krankheiten einer bestimmten Stufe. Wenn die Fähigkeit das erste Mal gewählt wird, ist er immun gegen Krankheiten der Stufe 1. Für jede Verbesserung kommt eine Stufe hinzu.
Kosten: 500
Verbesserung: 600, 700, 800, 900
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Wieselflink

Der Charakter darf seinen Geschicklichkeit-Bonus in einem Kampf zu seiner zulässigen Bewegungsweite addieren.
Bsp: Ein Charakter hat einen Rennen-Wert von 7 m/s. Wenn er einen Geschicklichkeit-Bonus von 5 besitzt darf er sich 12m bewegen und noch angreifen.
Kosten: 2000
Voraussetzung: Wirbelwind

Wilde Instinkte

In der Natur erhält der Charakter einen Bonus von 1 auf jede Attacke, Parade und den Reaktionswert.
EP Kosten: 300, 600, 900, 1200
Verbesserung: 2,3,4
Zugelassen für: Jäger, Waldläufer, Druide

Wille des Volkes

Der Gladiator kann seinen Gegner nach einer gelungenen Attacke Ruf/10 Meter in eine gewünschte Richtung bewegen. Wenn der Gladiator es wünscht bewegt er sich mit dem Gegner.
EP Kosten: 600
Verbesserung: keine
Zugelassen für: Gladiator

Wirbelwind

Bonus: Der Kämpfer kann jeden Gegner in 2m Radius angreifen. Dadurch erhöht sich der

Kontrollbereich des Charakters (siehe Kampfregeln).
Voraussetzung: BK 90,95, Rundumsicht 60,80, BE weniger als 20,10
Kosten: 500,700,800
Verbesserung: Der Aktionsradius erhöht sich auf 3m, bzw. 6m.
Zugelassen falls die Voraussetzungen erfüllt sind.

Wirkungsmaximierer

Wirkung: Bei einem Zauber der in der Wirkung durch Würfel bestimmt wird (z.B. Feuerball) tritt automatisch die maximale Wirkung ein.
Normale Regel: Der Magier muß Würfeln.
Voraussetzung: Magiekunde 100, Magiebegabung 120, Erhabener Erzmagier, Schule der hohen Magie.
Verbesserung: keine
Kosten: 800

Wolfsrudel

Wirkung: Wenn zwei oder mehr Kämpfer in der gleichen Kampfrunde denselben Gegner mit Finten attackieren addieren sich ihre Boni. Beide Kämpfer müssen den gleichen Bonus wählen und die gleiche Anzahl Finten schlagen (es muß jedoch nicht die gleiche Anzahl Finten gelingen). Alle Beteiligten müssen über die spezielle Fähigkeit verfügen.
Beispiel: Beide Kämpfer entscheiden sich für den Meisterattacke Bonus und jedem der beiden gelingen 8 Attacken, dann besitzen beide einen Bonus auf die MAT von 16.
Normale Regel:
Voraussetzung:
Verbesserung: keine
EP Kosten: 1000

Zaubern im Vorbeigehen

Wirkung: Der Magier kann während des Zauberns seinen modifizierten Rennen-Wert gehen.
Normale Regel: Der Zauberer kann sich vor oder nach dem Zaubern bewegen.
Voraussetzung: Magiekunde 120, Erhabener Erzmagier, Selbstbeherrschung 120.
Verbesserung: keine
EP Kosten: 800

Zen Bogenschütze

Der Charakter kann seinen Schuß-Wurfwaffenbasiswert aus (Klugheit/Intuition/Intuition/Geschicklichkeit)/3 berechnen.
Voraussetzung: Weitschuß, Zielen 90, Scharfschütze.
Kosten: 1200

Zwillingsgeburt

Wirkung: Der Magier kann einen Zauber doppelt wirken, so als hätte er zweimal den gleichen Zauber gewirkt. Gegen jeden Zauber muss ein extra Rettungswurf gelingen (bzw. reduziert die Resistenz jedes Mal einzeln die Wirkung). Beide Zauber dürfen unterschiedliche Ziele haben. Die Probe gegen Magiebegabung ist um 30 erschwert. Diese spezielle Fähigkeit kann nicht auf spontan oder dauerhaft verbesserte Sprüche angewandt werden.
Normale Regel: nur ein Zauber je Kampfrunde.
Voraussetzung: Erhabener Erzmagier, Magiebegabung 120, Magiekunde 120.
Verbesserung: keine
EP Kosten: 2000

Spezielle Fähigkeiten von Kreaturen und Monstern

Bündnisfähigkeit

Zwei oder mehr Kreaturen mit Bündnisfähigkeit können die zu verteilenden Attacke und Paradewerte untereinander austauschen. Sofern ein Partner der Bündnisfähigkeit einen geringeren Rüstungsschutz als die anderen Mitglieder des Bündnisses hat, erhält er den höchsten RS des Bündnisses.
Erhöht den EP Wert der Kreatur um 500.
Beispiel: drei Wölfe mit Bündnisfähigkeit können einem der drei mit jeweils 100 Punkten zum Verteilen stärken, sie selbst müssen dann auf die 100 Punkte verzichten.

Doppelschlag

Bei einer gelungen Attacke kann die Kreatur eine zusätzliche Attacke mit dem gleichen Wert ausführen.

Erhöht den EP Wert der Kreatur um 500.

Erstschlag

Wenn der RW einer Kreatur oder eines Monsters über dem RW des Gegners liegt ist die erste Attacke unparierbar.
Erhöht den EP Wert einer Kreatur um 300.

Furcht

Das Ziel von „Furcht“ kann Angriffe nur parieren oder Attackieren wenn Mut Probe erschwert um x gelingt, sonst muß sie mit ihrer maximalen Geschwindigkeit fliehen. Wenn keine Flucht möglich ist erhält das Opfer Abzug von x auf jede AT PA.
Erhöht den EP Wert einer Kreatur um 300.

magische Abwehr

Immer wenn die Kreatur Ziel eines Zaubers ist erhält sie +1 auf jede AT/PA.
Erhöht den EP Wert einer Kreatur um 300.

Schutz vor

Eine Kreatur oder ein Monster mit „Schutz vor X“, wobei X ein bestimmte Quelle ist, kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen, Attacken, speziellen Fähigkeiten oder übernatürlichen Fähigkeiten dieser Quelle sein.
Erhöht den EP Wert einer Kreatur um 600.
Beispiel: Der Skjald – Falke hat als spezielle Fähigkeit „Schutz vor Materie Sphäre“. Er kann von keinem Monster und keiner Kreatur angegriffen werden die durch die Quelle Materie beschworen wurde. Er kann kein Ziel von Zaubern sein die ganz oder Teilweise mit Materie Essenz gesprochen wurden.

Trampelschaden

Sollte eine gelungene Attacke des Monsters oder der Kreatur Pariert werden kommt ein Teil der Trefferpunkte trotzdem bei dem Ziel an. Der Betrag der das Ziel erreicht ist in der Beschreibung angegeben. Der RS wird von den TP abgezogen.
Erhöht den EP Wert einer Kreatur um 300.

Die Erfahrungspunkte

Die Verwendung der Erfahrungspunkte:

Wie im „richtigen“ Leben auch lernt der Charakter durch Erfahrung. Im Rollenspiel wird dies durch Erfahrungspunkte (EP) ausgedrückt. Ihr Spielleiter wird Ihnen nach einem Spielabend EP gutschreiben (für genauere Informationen zur EP Vergabe siehe THORG Spielleiterhandbuch). Wie Sie ihre EP verteilen liegt alleine bei Ihnen.

Dies EP`s können wie folgt verwendet werden:

1. Anheben von positiven Eigenschaften (Attributen)
2. Anheben von Lebensenergie / Ausdauer
3. Anh. der Essenz
4. Anh. von Psi – Punkten
5. Steigerung von Talenten (siehe auch: aktive und passive Talente)
6. Erlernen und Verbessern von Zaubersprüchen
7. Laufbahn- oder Klassenwechsel
8. erwerben von speziellen Fähigkeiten

Beachten Sie, daß nur Talentsteigerungen von ihrem Lernbonus profitieren. Da diese Steigerungen jedoch sehr teuer werden kann es sich lohnen zuerst die Klugheit oder die Intuition zu steigern um den Lernbonus zu verbessern. Es gibt zusätzlich die Möglichkeit den Lernbonus über spezielle Fähigkeiten zu verbessern.
Diese Erfahrungspunkte verbrauchen sich allerdings nicht. Der Spieler muß Buch führen über die ausgegebenen Erfahrungspunkte und über die verbleibenden EP`s. Zusätzlich muß er die Gesamtzahl der bisher gewonnen EP`s gesondert notieren. Dies ist notwendig, um jederzeit nachvollziehen zu können, wie die Steigerungen durchgeführt wurden. Es ist zusätzlich möglich, den Charakteren abhängig von ihren gesammelten EP`s einen Titel zu verleihen, um ihre Erfahrung darzustellen. Die Gesamtzahl der EP`s ist ein Anhaltspunkt für die Spieler und den Spielleiter über den Fortschritt und die Macht der Charaktere. Bei mehreren Laufbahnen werden die Titel zusammengesetzt (z.B. Bruder Waffenmeister). Für einige spezielle Fähigkeiten, Zauber, Schulen, Kampfstile oder die Resistenz ist ein bestimmter Titel erforderlich.

Magiebegabte

Erfahrungspunkte	Titel
0 - 1500	Lehrling
1501 - 4000	Magiekundiger
4001 - 7000	Zauberer
7001 - 12000	Wissensbewahrer
12001 - 20000	Magister der arkanen Künste
20001 - 40000	Großmagier
40001 - 60000	Erzmagier
60.000 – 90.000	Erhabener Erzmagier
90.001 – 120.000	Großer Erzmagier
120.001 – 150.000	Primus Magus

Kämpfer

Erfahrungspunkte	Titel
0 - 1500	Knappe
1501 - 4000	Kämpfer
4001 - 7000	Champion
7001 - 12000	Heroe
12001 - 20000	Waffenmeister
20001 - 40000	Großmeister
40001 - 60000	Erzmeister
60.000 – 90.000	Erhabener Erzmeister
90.001 – 120.000	Großer Erzmeister
120.001 – 150.000	Primus Heroe

Priester und Mönche

Erfahrungspunkte	Titel
0 - 1500	Novize
1501 - 4000	Adept
4001 - 7000	Bruder
7001 - 12000	Prior
12001 - 20000	Gesandter
15001 - 30000	Abt
30001 - 60000	Patriarch

Andere

Erfahrungspunkte	Titel
0 - 1500	Anwärter
1501 - 4000	Abenteurer
4001 - 7000	Recke
7001 - 12000	Veteran
12001 - 20000	Bannerherr
20001 - 40000	Edler
40001 - 60000	Altmeister
60.000 – 90.000	Erhabener Altmeister
90.001 – 120.000	Großer Altmeister
120.001 – 150.000	Primus Altmeister

Kosten für Steigerungen:

Bei Talenten werden die Kosten durch den Lernbonus modifiziert. Alle anderen Kosten bleiben unverändert.

Tabelle 19 Attribute und Talente

Wert	Kosten	Steigerung
0 - 30	100	W6+4
31 – 49	150	W6+3
50 – 64	200	W6+2
65 – 74	250	W6+1
75 – 79	400	W6
80 – 84	500	W4+1
85 – 89	600	W4
90 – 94	700	W3
95 –	800	W3

Tabelle 20 Sonstige Steigerungen

Essenz	300 für 1W6 + Magiebegabung:10
Psi Punkte	Wie oben, jedoch + Konstitution:10

Tabelle 21 Steigerung Ausdauer*

(nur für Kämpfer)

Ausdauer	EP	Steigerung
80 – 89	400	W6+1
90 – 99	450	W6
100 – 110	500	W4+1
111 – 120	550	W4
121 – 130	600	W4
131 – 140	650	W3
141 – 150	700	W3
150 -	750	W3

- jeweils + Konstitution Bonus

Tabelle 22 Steigerung LP

LP	EP	Wurf
1 -10	50	W4 plus Konstitution Bonus
11- 20	100	W4 plus Konstitution Bonus
21 - 30	200	W4 plus Konstitution Bonus
31 - 40	300	W3 plus Konstitution Bonus
41 - 50	500	W3 plus Konstitution Bonus
51 - 60	700	W3 plus Konstitution Bonus
61 - 70	900	W3 plus Konstitution Bonus
71 - 80	1200	Konstitution Bonus
81 – 90 +	1500	Konstitution Bonus

Die Kampfregeln

Die Kampfregeln

Seid wachsam, immer bereit.
Eure Aufmerksamkeit sei schärfer als
das schärfste Schwert. Dann erst
werdet ihr auf dem Weg sein.

Wenn es zu Kämpfen zwischen Charakteren, NSCs oder Monstern kommt, wird das Spiel in Runden fortgesetzt. Die Charaktere handeln der Reihe nach, wobei der schnellste von ihnen beginnt. Der schnellste ist derjenige mit dem höchsten RW. Diese geordnete Abfolge von Handlungen heißt Kampfrunde (KR) – eine Zeiteinheit, mit deren Hilfe versucht wird, mögliche Abläufe eines realen Kampfes zu simulieren und Fragen zu klären wie zum Beispiel: Wer handelt zuerst? Wer zieht schneller? Was passiert, wenn ein Charakter einen anderen schlägt? Dabei kommt es vor, daß die Charaktere eigentlich gleichzeitig handeln. Dies würde aber nur zu Konfusion führen und wäre unübersichtlich. Die Handlungen werden am Spieltisch nacheinander ausgeführt, können in der Spielwelt aber gleichzeitig stattfinden.

Anm.: Diese Situation tritt nur dann ein, wenn mehrere Personen einen gleichwertigen Reaktionswert besitzen. Sollte dies der Fall sein, kann es vorkommen, daß z.B. zwei Gegner gleichzeitig schlagen und sich gleichzeitig töten.

Während einer KR, die zehn Sekunden umfaßt, erläutern alle Spieler der Reihe nach das Vorgehen ihrer Charaktere. Aufgabe des Spielleiters ist es, die Aktionen und Reaktionen der Nichtspielercharaktere (NSC) und den letztendlichen Ausgang sämtlicher Handlungen zu beschreiben.
Die Kampfregeln gelten für Charaktere und NSC gleichermaßen.

Ablauf eines Kampfes (Kampfrundensequenz)

1. Initiativebestimmung
Der höchste RW beginnt. Bei gleich hohem RW geschieht die Handlung gleichzeitig.

2. Handlungen erklären
Der zuletzt handelnde Charakter erklärt zuerst, welche Handlungen er in dieser KR ausführt. Derjenige mit dem höchsten RW kann danach in beliebiger Reihenfolge freie, einfache und komplexe Handlungen in Angriff nehmen.

3. Handlungen ausführen
Wickeln sie nun die Handlungen des aktiven Charakters ab.

4. Weitere Handlungen
Sinngemäß für jeden Charakter die Punkte zwei bis vier für jeden Spieler und NSC wiederholen. In abstufender Reihenfolge des Reaktionswertes.

5. Nächste Kampfrunde
Beginnen Sie mit Punkt 1.

Beispiel: Die Heldengruppe (bestehend aus Kor mit einem RW von 89, Amlatan RW 123, Kadar RW 93) trifft auf eine Gruppe Bergbanditen. Die bösen Burschen haben einen RW von 94. Somit beginnt Amlatan, danach kommen die Bergbanditen, gefolgt von Kadar. Kor handelt zuletzt. Der Spieler von Kor teilt dem SL mit, daß Kor diese Kampfrunde zaubern wird, Kadars Spieler möchte sich kampfbereit machen aber stehenbleiben. Danach teilt der Spielleiter mit, daß die Bergbanditen diese Runde auf die Charaktere zulaufen wollen. Schließlich erklärt Amlatan, daß er sein Schwert zieht und sich kampfbereit macht. Wollte Amlatan sich bewegen hätte seine Bewegung vor den Banditen stattgefunden. Die Bergbanditen bewegen sich auf die Charaktere zu um in den Kontrollbereich zu gelangen (siehe unten). Während die Banditen auf die Charaktere zugehen beginnt Kor zu zaubern.

Anzahl der Handlungen

Freie Handlungen
Hierbei handelt es sich um relativ simple, nahezu mechanische Handlungen, die wenig oder gar keine Mühe erfordern, wie ein Wort aussprechen, einen Gegenstand fallenlassen, oder sich beiläufig etwas ansehen. Man darf pro KR eine freie Handlung ausführen, für die normalerweise keine Probe erforderlich ist. Unter besonderen Umständen kann der SL eine Probe festlegen. Wenn ein magischer Gegenstand oder eine spezielle Fähigkeit eine einfache Handlung erfordert kann nur eine Fähigkeit oder ein magischer Gegenstand aktiviert werden. Bei Gegenständen die mehrere Zauber besitzen, die als einfache Handlung gewirkt werden können, darf nur ein Zauber pro Kampfrunde genutzt werden.

Einfache Handlungen
Es dürfen pro KR entweder zwei einfache **oder** eine komplexe Handlung ausgeführt werden. Für einfache Handlungen ist normalerweise eine Probe erforderlich.

1. Position ändern (aufstehen oder hinlegen)
2. Waffe wechseln
3. Genau beobachten
4. Gegenstand aufnehmen / ablegen
5. Zielen (Fernkampf)
6. Einfaches Objekt benutzen

Komplexe Handlungen

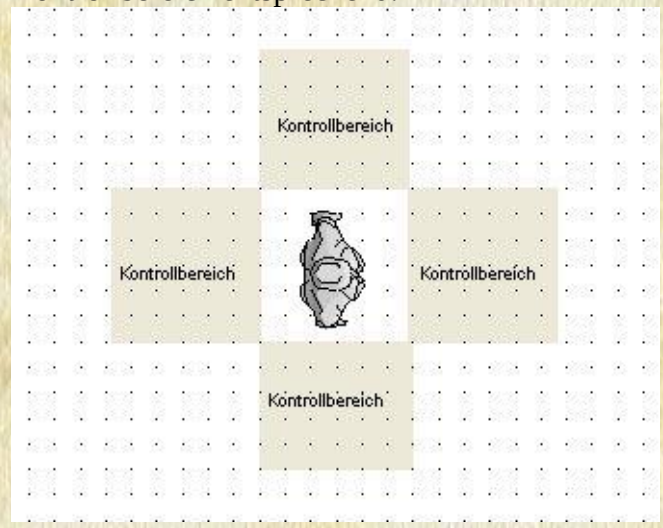
1. Zauber wirken
2. Nahkampf (moschen)
3. Armbrust nachladen (2 KR)
4. Eine Fertigkeit einsetzen

Beispiel: Der Zauber von Kor ist eine komplexe Handlung und verbietet ihm weitere Handlungen, außer seinen einfachen Rennen Wert zu gehen. Kor könnte vor oder nach seinem Zauber seine Bewegungsreichweite gehen, aber nicht während er zaubert.

Für spezielle Fähigkeiten gilt: wenn eine spezielle Fähigkeit einen Bonus im Kampf gibt (z.B. Schadensbonus, konzentrierter Schlag, u.ä.) ist das Anwenden dieser Fähigkeit keine eigene Handlung, d.h. diese spezielle Fähigkeit ist automatisch aktiv (z.B. AT-Bonus). Sofern bei einer speziellen Fähigkeit eine Probe angegeben ist, muß diese erfolgreich sein. Spezielle Fähigkeiten die keinen direkten oder indirekten Vorteil im Kampf geben und auch nicht permanent aktiv sind, erfordern eine komplexe Handlung, sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben. Der Spielleiter legt im Zweifelsfall fest ob es eine freie, einfache oder komplexe Handlung ist.

Kontrollbereich

Das Gebiet, welches ein Meter um einen Charakter liegt, ist sein Kontrollbereich. Jede Person, die in diesen Bereich eintritt oder ihn durchqueren will, befindet sich in einem Nahkampf. Um den Kontrollbereich eines Gegners gefahrlos zu durchqueren muß man eine Probe auf Ausweichen oder Rückzug würfeln. Mißlingt die Probe wird er Ziel einer Attacke und muß in dem Kontrollbereich des Gegners stehen bleiben. Besitzt man die spezielle Fähigkeit Wirbelwind erweitert sich der Kontrollbereich entsprechend der Fähigkeit. Die Diagonalen sind hier nicht als Kontrollbereich angegeben da ein Charakter von maximal vier Gegnern gleichzeitig angegriffen werden kann, sie liegen aber trotzdem im Kontrollbereich. Bei allen Nahkampfwaffen die eine Reichweite von mehr als einem Meter besitzen (z.B. Speer, Hellebarde oder ein Riese mit einem Baumstamm) erweitert sich der Kontrollbereich entsprechend.



Der Attacke- und Paradewert

Als Grundlage hierfür dient der AT-Basiswert (ATB). Zu dem ATB wird der Talentwert der verwendeten Waffe addiert. Sollte ein Charakter eine bestimmte Waffenart nicht erlernt haben, dann wird nur der ATB berücksichtigt. Der Charakter kann aber mit der Waffe trotzdem kämpfen.
Den errechneten Wert kann man nun auf mehrere Attacken und/oder Paraden aufteilen, wobei jede Kampfrunde anders verteilt werden darf. Die verteilten Werte werden nun noch einmal modifiziert. Jede Attacke und jede Parade wird durch die Rüstung, die verwendete Waffe, den Geschicklichkeitsbonus und evtl. magische Gegenstände sowie durch die Traglast modifiziert.

Beispiel: Valem besitzt einen AT-Basiswert von 83, das Talent Zweihänder auf 80, eine Enduriumwaffe (Bonus von 10), eine Lederrüstung (Behinderung 13) und hat seine zulässige Traglast nicht überschritten. Er ermittelt folgenden Wert:

AT Basis	*83*
Talentwert	*80*
Gesamt	*163*

Er kann jede Kampfrunde 163 Punkte frei aufteilen. Teilt er beispielsweise 83 Punkte auf Attacke und zweimal 40 auf die Paraden auf, muß er diese Werte noch einmal modifizieren.

Attacke	*83*
Geschicklichkeit Bonus	*4*
Bonus der Waffe	*10*
Abzug durch Rüstung	*13*
Gesamt	*84*

Genauso verhält es sich mit dem Paradewerten.

Parade	*40*
Geschicklichkeit Bonus	*4*
Bonus der Waffe	*10*
Abzug durch Rüstung	*13*
Gesamt	*41*

Die Attacke

Um das Ergebnis ihres Angriffes zu ermitteln, würfeln Sie mit dem W100 kleiner oder gleich ihres Attackewertes. Sollte die Attacke erfolgreich sein, so hat der Gegner nun die Möglichkeit, diesen Angriff zu parieren.

Die Parade

Auch hier muß man mit dem W100 gleich oder weniger des Paradewertes würfeln. Sollte dies gelingen, ist eine Attacke erfolgreich abgewehrt worden. Jede Attacke darf nur mit einer Parade abgewehrt werden.

Die erfolgreiche Attacke

Wenn die gegnerische Parade mißlungen ist, wird der verursachte Schaden gewürfelt. Der Schaden ergibt sich aus der Kampfart, bzw. verwendeten Waffe. Dieser Wert wird durch den Rüstungsschutz vermindert, der verbleibende Betrag wird von der Lebensenergie (LE) abgezogen. Die Ausdauer wird um den **vollen** Schadensbetrag vermindert. Der Angreifer vermindert seine AU um einen feststehenden Betrag, der von seinem Können und der verwendeten Waffe abhängig ist. Je besser ein Kämpfer seinen Stil beherrscht, desto ausdauerschonender wird er kämpfen.

Tabelle 23 Ausdauerverlust AT und PA

Waffe	AU Minderung
Beidhändige Waffen	6
Einhändige Waffen	4
Stichwaffen	3
Messer, Dolche	2
Schuß- und Wurfwaffen	2
Waffenlos	2

Die in der Tabelle aufgeführten Werte werden bei jeder Attacke und jeder Parade abgezogen. Das Können eines Kämpfers vermindert diesen Ausdauerverlust.

Tabelle 24 Minderung AU Verlust

Talentwert	Minderung AU Verlust
80 – 90	1
91 – 100	2
101 –	3

Man verliert jedoch immer mindestens einen Punkt Ausdauer.

Redaktionelle Anmerkung: Warum verliert man bei THORG *immer Ausdauer? Eine oft gestellte Frage. Die Antwort ist einfach! In anderen Rollenspielen können die Kontrahenten tagelang aufeinander einschlagen, sofern sie nicht verwundet oder getroffen werden. Theoretisch müssen sie nur zum Schlafen oder essen eine Pause machen. Es wäre auch möglich, daß ein hochentwickelter Held nacheinander eine Zillionen Goblins tötet, da sie ihn mit ihren Waffen nicht verwunden können. Bei* THORG *ist ein Charakter irgendwann erschöpft. Es ist eben anstrengend, zwei Pfund Stahl durch die Luft zu schwingen und sich in einer Rüstung dabei schnell zu bewegen.*

Die mißlungene Attacke

Sollte die Parade erfolgreich sein, so ist die Attacke auf jeden Fall mißlungen, außer es handelte sich um eine meisterliche Attacke. Die Kontrahenten müssen jeweils den festen Betrag aus Tabelle 23 von der AU abziehen.

Die meisterliche Attacke und die meisterliche Parade

Ein natürlicher Wurf von 01 auf dem W100 ist ein meisterlicher Wurf. Bei einer meisterlichen Attacke gilt: Der Angreifer richtet doppelten Schaden an, wenn dem Gegner keine meisterliche Parade gelingt. Bei einer meisterlichen Attacke schützt eine Rüstung nicht. Für die meisterliche Parade gilt: Die Attacke des Gegners ist in jedem Fall mißlungen, und eventuelle weitere Attacken sind automatisch verfallen.

Attacke gegen wehrlose Gegner

Gegner die bewußtlos sind, schlafen oder auf andere Weise nicht wahrnehmungsfähig, gelten als wehrlos. Der Angreifer braucht keinen Attackewurf und richtet automatisch doppelten Schaden an. Für diese Gegner erhält man keine EP.

Maximale Anzahl der Attacken

Ein Charakter kann nur solange mehrere Attacken pro Kampfrunde schlagen, wie er Ausdauer besitzt. Die maximale Anzahl von Attacken die ein Charakter pro Runde nutzen kann hängt auch von seinem Reaktionswert ab. Pro Kampfrunde darf ein Charakter maximal RW/10 Attacken und maximal RW/10 Paraden verteilen.

Beispiel:Ein Charakter besitzt einen RW von 67. Er kann pro Kampfrunde 7 Attacken und 7 Paraden verteilen, sofern seine Ausdauer nicht auf 0 gesunken ist.

Da eine Kampfrunde zehn Sekunden umfaßt und eine Attacke mindestens eine Sekunde dauert kann ein Charakter maximal zehn Attacken pro Kampfrunde schlagen, unabhängig davon wieviel Punkte er verteilen könnte.

Ausdauer auf 0

Sollte die AU auf 0 angelangt sein, so vermindert sich der Attacke Wert desjenigen um die Hälfte (abrunden). Ihm ist dann nur noch eine Attacke **oder** eine Parade pro Kampfrunde gestattet. Dies gilt solange, bis die AU wieder über 0 angestiegen ist. Die Werte für Reaktionswert und Rückzug werden ebenfalls halbiert.

Mehr als ein Gegner

Sollte eine Person von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen werden, kann sie die Attacke gegen einen Gegner richten und die Parade gegen einen anderen. Eine Person kann maximal von vier Gegnern gleichzeitig angegriffen werden, Ausnahme hiervon ist

der Fernkampf. Sollte eine Person von mehreren Gegnern angegriffen werden und gleichzeitig unter Fernkampffeuer liegen, besteht für jeden Angreifer eine 25% Chance, den Treffer abzubekommen.

Waffenloser Kampf

Eine Person, die das Talent Allkampf besitzt, kann ohne Abzug auf die Attacke waffenlos kämpfen. Charaktere ohne dieses Talent kämpfen nur mit ihrem Attackebasiswert.
Eine Parade gegen bewaffnete Gegner ist nicht gestattet, außer der waffenlos Kämpfende besitzt das Talent Allkampf. Sollte dies nicht der Fall sein, muß der Charakter den Rückzug wählen oder sich treffen lassen.
Der Schaden eines waffenlos kämpfenden beträgt 1W4 + Schadensbonus.

Rückzug

Ein Charakter, NPC oder Monster kann sich aus einem Handgemenge zurückziehen, muß aber bestimmte Nachteile in Kauf nehmen:

1. Ihm muß ein Rückzugwurf gelingen. Bei mehreren Gegnern Muß für jeden Gegner ein gesonderter Rückzugwurf gelingen. Dieser wird für jeden zusätzlichen Gegner um 20 erschwert. Bei mehreren Gegnern können nur diejenigen zuschlagen bei denen der Rückzugwurf mißlang, diese Attacken müssen gewürfelt werden. Wenn ein Gegner 3 Attacken verteilt hatte, werden drei Attacken gewürfelt usw.
2. Er kann keine Aktion in dieser Runde ausführen außer Rückzug und Rennen.
3. Sollte dem Charakter die Rückzugsprobe mißlingen, kann er einen Wurf auf Selbstbeherrschung erschwert um den erlittenen Schaden ablegen. Wenn diese Probe gelingt war der Schlag des Gegners nicht stark genug um den Rückzug zu verhindern und der Charakter kann fliehen.

Sollte der Rückzug Wurf gelingen ist der Charakter außerhalb der Waffenreichweite des Gegners und kann in der gleichen Runde rennen.

Bsp.: Ist ein Held von drei Gegnern umringt, so muß er drei Rückzugproben schaffen. Dabei ist die erste ohne einen Zuschlag. Die zweite Probe ist um 20% erschwert und die dritte um 40%. Sofern die letzte der drei Proben mißlingt kann der dritte Gegner Attacken würfeln. Für jeden einzelnen Schadenswurf ist eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die Schadenspunkte nötig.

Mehrere Attacken

Ein Charakter muß seine Punkte für die Attacke nicht auf einmal aufbrauchen. Er kann zu Beginn der Kampfrunde einen frei zu bestimmenden Betrag auswählen. Er kann somit mehrere Attacken mit unterschiedlichen Prozentwerten in derselben Kampfrunde nutzen. Dabei werden innerhalb einer Kampfrunde entweder alle Attacken eines Spielers hintereinander gewürfelt, oder er verzichtet auf eine oder mehrere Attacken bis zum Ende der Kampfrunde. Sollte ein Spieler am Ende einer Kampfrunde noch Punkte übrig haben, kann er sie entweder verfallen lassen, oder zu einer Attacke nutzen. Genauso kann er beliebig viele seiner Punkte für mehrere Paraden nutzen. Alle Punkte, die am Ende einer Kampfrunde ungenutzt sind, verfallen. Es ist also nicht möglich, Punkte aufzusparen und in eine andere Kampfrunde zu übertragen. Geschickte Kämpfer locken oftmals mit einigen Finten (niedrige Attackewerte, oftmals Angreifen) ihren Gegner aus der Reserve, um dann zuzuschlagen, wenn er eine Blöße zeigt (niedrige Parade oder keine Punkte mehr übrig).

Beispiel.: Sigurd von Tronje, ein erfahrener Charakter, wird von einem Monster angegriffen. Keiner von beiden war überrascht. Sigurds RW beträgt 116, der des Monsters 100. Somit beginnt Sigurd jede Kampfrunde, sofern er nicht darauf verzichtet zu beginnen. Sein ATB beträgt 119, sein Talentwert in Schwert 128 und er ist spezialisiert auf seine Waffe (TAW 124).

ATB	*119*
TAW Schwert	*128*

Spezialisierung +14 jede AT/PA
Summe = 247 +14 jede AT/PA
Er verteilt in der ersten Kampfrunde folgende Werte:
Drei Attacken zu 41 und drei Paraden zu 41, durch den Bonus hat jede AT und PA einen Wert von 55%.
Das Monster besitzt 200 Punkte zum verteilen (ist bei dem jeweiligen Monster in der Beschreibung nachzulesen). Es verteilt zwei AT zu 50 und zwei PA zu 50.
In der ersten Kampfrunde Würfelt Sigurd 34, 22 und 68. Somit hat er zwei gelungene Attacken. Der Spielleiter würfelt zwei Paraden für das Monster (90 und 31). Eine Parade ist gelungen. Sigurd würfelt nun den Schaden. Er kämpft mit einem Schwert (TP 1W8) und addiert seinen Schadensbonus von 6 plus seine Spezialisierung (+7). Sein Wurf auf dem W8 war eine 6. Das Monster erhält also 6+6+7=18 TP. Von den TP wird der RS des Monsters von drei abgezogen, somit erleidet es 15 Schadenspunkte, die von der Lebensenergie abgezogen werden. Die LP zu Beginn waren 100, somit hat das Monster nun 85 LP. Die 18 TP werden komplett von der Ausdauer des Monsters abgezogen, plus die beiden Paraden. Also verliert das Monster 20 Punkte Ausdauer (AU Beginn 120, jetzt 100). Sigurd verliert drei Punkte, da er drei Attacken hatte. Nun würfelt der SL für das Monster zwei Attacken (33,29). Sigurd würfelt zwei Paraden (55 und 04). Das Monster muß zwei Punkte Ausdauerverlust hinnehmen und Sigurd ebenfalls. Jetzt beginnt die zweite Kampfrunde. Sigurd entscheidet sich aggressiver zu kämpfen. Er verteilt acht Attacken zu 30%. Durch die Spezialisierung kann er acht Attacken zu 45 schlagen. Er nimmt zwei Paraden zu 4 Punkten (ergibt 18). Von seinen acht Attacken treffen sechs und das Monster pariert zwei. Sigurd würfelt für den Schaden viermal (8, 2, 4, 6) und addiert jedesmal 13 hinzu. Der Gesamtschaden beträgt dann 72 TP. Davon wird jedesmal der RS abgezogen. Somit erleidet das Monster 60 Schadenspunkte. Von den 85 LP des Monsters verbleiben noch 23. Die Ausdauer sinkt von 100 auf 28. Aufgrund des massiven Schadens in dieser Runde entscheidet der SL daß sich das Monster zurückzieht und flieht.

Redaktionelle Anmerkung: Wir raten dazu, das Kampfblatt zu verwenden. Auf ihm kann man seine Attacke- und Paradewerte eintragen. Der Anfänger sollte mit den Attacken vorsichtig sein, da seine Ausdauer schnell auf null sinken wird.

Schilde und Parierwaffen

Die Auswirkungen stehen bei den jeweiligen Gegenständen dabei. Beachten Sie das Talent Schildkampf. Sofern sie das Talent nicht besitzen (oder ihr Wert nicht ausreicht) können Sie keinen Schild benutzen.

Parierdolch: +5 auf jede Parade und der Ausdauerverlust beträgt nur einen Punkt (bei der gelungenen Parade). Der Parierdolch darf nicht gegen Fernkampfwaffen oder zweihändig geführte Waffen benutzt werden.

Kleiner Schild: +10% auf jede Parade und Ausdauerverlust von zwei Punkten bei einer Parade. Darf nicht gegen Fernkampfwaffen oder zweihändig geführte Waffen benutzt werden.

Großer Schild: jede PA+20% und Ausdauerverlust von 3. Schützt gegen alle Angriffe.

Die oben aufgeführten Werte für den Ausdauerverlust bei einer Parade sind nicht kumulativ mit denen der Waffe, sondern ersetzen die Werte von Tabelle 23.

Redaktionelle Anmerkung: Ursprünglich sollten Schilde und Parierwaffen den Rüstungsschutz erhöhen. In den Tests hat sich jedoch gezeigt, daß der RS dann zu hoch wäre und der Spieler in den seltensten Fällen verwundet wird. Die Kämpfe hätten dann nur wenig Sinn.

Schaden von Waffen

THORG orientiert sich bei den Schadenswürfen nach der Art der Waffe. Jede Waffe muß mit ihrem eigenen Stil geführt werden, sonst wird sie nie ihr eigentliches Potential entwickeln. Dies kann jedoch nur jemand, der sich mit so etwas auskennt. Ein ausgebildeter Kämpfer wird jedoch seine Waffe so führen, daß sie Schaden anrichten wird, unabhängig davon welche. Daher richtet sich der Schaden nicht alleine nach purer Kraft, sondern auch nach der Technik. Ein guter Kämpfer wird seine Waffe effektvoller einsetzen als ein Anfänger. Zu dem angegebenen Wurf wird deshalb der Bonus addiert (siehe Schadensbonus).

Tabelle 25 Schaden von Waffen

Waffenart	Schaden
Armbrust	2W8+4
Bögen	2W8+4
Einhändig gef. Waffen	W8
Messer / Dolche	W4
Stichwaffen	W6
Wurfwaffen	W6
Zweihändig gef. Waffen	2W8

Die Taktische Bewegung

Während eines Kampfes kommt es zu zahlreichen Stellungsänderungen der Kontrahenten. Ein Schwertduell ist KEIN statisches Ereignis. Jeder Kämpfer darf sich mit seiner zulässigen Geschwindigkeit (modifizierter Rennenwert) fortbewegen und danach noch attackieren.

Einschränkungen durch Rüstungen

Je schwerer die Rüstung ist, die der Charakter trägt, desto langsamer bewegt er sich fort.
Jeder Rüstungsschutzpunkt reduziert die Bewegung um einen ½ m/s. Dies gilt nicht für den Bonus einer magischen Rüstung. Ein magischer Lederharnisch +2 behindert für zwei RS Punkte und nicht für 4. Die reduzierte Geschwindigkeit bezieht sich auf rennen. Die restlichen Werte laufen und gehen werden von dem modifizierten Rennenwert errechnet.

BSP: Lederharnisch (RS 2) reduziert die Höchstgeschwindigkeit um 1 m/s.

ACHTUNG: Tlesh können acht Stunden lang mit 10 m/s fliegen. Dies ist für sie normale Reisegeschwindigkeit in der Luft !!

Die Ausdauer eines Wesens bestimmt die Dauer der Höchstgeschwindigkeit. Jeder Ausdauerpunkt ist eine Sekunde rennen.

Formel: Dauer der Höchstgeschwindigkeit = Ausdauer in Sekunden.

Danach muß die Person in Dauerlauf zurückfallen, den sie AU *10 Sekunden durchhalten kann. Die Geschwindigkeit im Dauerlauf beträgt die Hälfte der Höchstgeschwindigkeit.

Einschränkungen durch Tragkraft

Die in der Tabelle angegebene Zahl ist der Prozentwert, der von der Geschwindigkeit abgezogen wird.

Magiebegabte im Nahkampf

Wird ein magiebegabter in einen Nahkampf verwickelt (er gelangt in einen Kontrollbereich) kann er nicht mehr Zaubern, außer:
1. er hat einen Schild aktiviert. Solange der Schild verhindert, daß der Charakter Schaden erhält kann der Magier ungestört Zaubern.
2. ihm gelingt eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um den erlittenen Schaden. Sollte die Probe gelingen kann der Magier den Zauber wirken, ansonsten mißlingt der Zauber und der Magier muß auf der Patzertabelle würfeln, wobei der Magier das Ziel des Patzers ist.
Sofern der Magier einen höheren RW als sein Gegner hat, aber keinen Schild aktiv, gilt die folgende Regel:
Unabhängig von der Zauberdauer muß der Magier entscheiden ob er Zaubert, sich zurückzieht oder pariert. Wenn er zaubern

möchte kann der Gegner für jede benötigte Sekunde Zauberdauer eine Attacke schlagen. Sollte der Zauber also zwei Sekunden brauchen kann der Feind zweimal Attackieren. Für jede gelungene Attacke ist eine Probe auf Selbstbeherrschung notwendig. Sollte eine der Proben mißlingen muß der Magier auf der Patzertabelle würfeln.

Besondere Situationen bei Handlungen

Sollte man in einer Kampfrunde noch Bewegung übrig haben, aber keine Attacke mehr schlagen dürfen gilt folgende Regel: Für jede übrigbleibende Sekunde erhält man eine Attackechance von 10%. Der Gegner kann nicht parieren und nicht ausweichen. Sollte die Attacke gelingen, ist der Gegner im Kontrollbereich und muß die nächste Kampfrunde kämpfen oder Rückzug würfeln. Sollte die Attacke mißlingen, kann der Gegner sich in der gleichen Kampfrunde normal bewegen.

Wenn man sich in einer Kampfrunde nicht fortbewegt hat, aber eine Waffe ziehen konnte, dann besitzt man in dieser Kampfrunde EINE Attacke oder EINE Parade mit einem beliebigen Prozentwert von maximal 100%.

Handlungsdauer im Kampf

Drehung

Eine Drehung um 45 Grad dauert maximal eine Sekunde. Eine solche Drehung ist auch während einer Bewegung möglich.

Positionswechsel

Es gibt drei mögliche Positionen: stehen, knien, liegen. Jeder Positionswechsel dauert jeweils eine Sekunde. Es ist ab einem RS Wert von 3 nicht mehr erlaubt, direkt von der stehenden in die liegende Position zu wechseln. Der Charakter muß dann von der stehenden in die kniende und dann in die liegende. Das gleiche gilt umgekehrt (liegen, knien, stehen).

Waffe ziehen

Das ziehen einer Waffe dauert eine Sekunde, vorausgesetzt die Waffe ist griffbereit. Dazu zählen z.B. Schwerter in der Scheide, Dolch am Gürtel etc. Es ist erlaubt während seiner Bewegung eine Waffe zu ziehen, sofern es nicht Höchstgeschwindigkeit ist. Der Charakter muß seine Geschwindigkeit also evtl. reduzieren. Das Ziehen der Waffe in der Bewegung kostet keine zusätzliche Zeit.

Maximale Anzahl von Attacken bei Fernkämpfern

Die maximale Anzahl von gezielten Attacken wird durch den Geschicklichkeit Bonus bestimmt. Ausgenommen hiervon ist die Armbrust. Der Talentwert eines Bogenschützen beeinflußt zusätzlich die maximale Anzahl von Attacken.
Ab einem Talentwert von 80 kann der Bogenschütze einen zusätzlichen ungezielten Fernkampfangriff machen, ab einem Talentwert von 90 zwei zusätzliche ungezielte Fernkampfattacken. D.h. bei einem Geschicklichkeit-Bonus von 5 und einem Talentwert von 90 kann man 5 gezielte und zwei ungezielte Attacken durchführen. Die Probe auf die Fernkampf – Attacke wird geteilt durch die Anzahl der Pfeile, wobei die normalen Modifikationen zu beachten sind. Sollte ein Fernkämpfer beispielsweise einen Basis-Schuß-/Wurfwaffen Wert von 90 und einen Talentwert von 90 besitzen, dann wäre seine Attacke 180. Schießt er in einer KR vier Pfeile muß er die 180 durch vier teilen. Seine Probe auf jede einzelne AT wäre dann 45.

DIE FERNKAMPF-ATTACKE:

Der Angriffswert für diese Kampfart errechnet sich wie folgt:

Basis-Schuß-/Wurfwaffen + Talentfähigkeit + Ge Bonus + Bonus für magische Gegenstände

Der Wurf wird mit dem Wert in Tabelle 27 modifiziert.
Eine solche Attacke kann nur mit einem großen Schild pariert werden. Wenn man die Schußvorbereitungen des Gegners sehen kann, ist ein Rückzugwurf nach einem erfolgreichen RW Wurf erlaubt.
Der verursachte Schaden wird von LE minus RS abgezogen und der volle Betrag von der AU.
Ist eine positive Zahl in dem Schnittpunkt der Tabelle, muß die entsprechende Zahl zum Würfelwurf hinzuaddiert werden. Der Attackewert darf dabei nicht überschritten werden. Ist eine negative Zahl angegeben, wird sie von dem Würfelergebnis abgezogen.
Bei einem Ziel mit einem eher länglichen Querschnitt zählt im Zweifel die kleinste Ausdehnung als Durchmesser. Bei Zielen, die nur teilweise in Deckung sind, kann logischerweise nur auf die ungedeckte Fläche gezielt werden.
Bei sich bewegenden Zielen wird die Größe um zwei Zeilen reduziert.
Bsp.: Zielt man auf die Arme (8 cm) eines sich bewegenden Zieles, wird die Größe auf zwei cm reduziert.

Wenn auf ein Wesen als Ganzes gezielt wird, wird die getroffene Körperzone vom Meister bestimmt. Für einzelne Zonen gilt:
-Arme und Beine = 8 cm
-Rumpf = 60 cm
-Rumpf (seitlich) = 30 cm
-Kopf = 15 cm

Für den Fernkampf in die Höhe muß durch die erhöhte Einwirkung der Schwerkraft die Entfernung etwas anders berechnet werden.

Größe Des Zieles \ Entfernung zum Ziel	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	max
1 cm	50	60	70	80	100	140	200
2 cm	40	50	60	70	90	125	165
4 cm	30	40	50	60	80	110	140
8 cm	20	30	40	50	60	90	120
15 cm	10	20	30	40	60	80	100
30 cm	5	10	20	30	50	60	80
60 cm	0	5	10	20	40	50	65
120 cm	-20	0	5	10	20	40	50
250 cm	-40	-20	0	0	10	20	40
500 cm	-75	-40	-20	0	5	10	20

Tabelle 26 Fernkampf

BEHINDERUNG DURCH RÜSTUNG:

Jede Rüstung (oder Rüstungsteil) behindert einen Kämpfer in seiner Bewegungsfreiheit. Dies gilt speziell für seinen AT-Wert, Ausweichen und seinen RW sowie die körperlichen Talente.

Tabelle 27 Behinderung durch Rüstungen

Rüstung	Körperliche Talente	AT	PA	Rückzug	RW	Zone
5-lagen Harnisch	-4	-4	-4	-4	-4	R
Armschienen	-	-1	-1	-1	-1	A
Beinschienen	-	-1	-1	-1	-1	B
Dōmaru	-6	-6	-6	-6	-6	R,B
Einfache Lederkleidung	-3	-3	-3	-3	-3	R
Eisencape	-4	-4	-4	-4	-4	R
Haramaki	-3	-3	-3	-3	-3	R
Kettenmantel	-6	-6	-6	-6	-6	R, a
Klappenpanzer	-3	-3	-3	-3	-3	R
Knielanges Kettenhemd (voll Arm)	-12	-12	-12	-12	-12	R, a, b
Komplette Gestechrüstung	-12	-12	-12	-12	-12	R, a, b
Kurzes Kettenhemd (ohne Arm)	-4	-4	-4	-4	-4	R
Langes Kettenhemd (½ Arm)	-6	-6	-6	-6	-6	R, a
Lederharnisch	-3	-3	-3	-3	-3	R
Leinenpanzer	-3	-3	-3	-3	0	R
Plattenharnisch	-5	-5	-5	-5	-5	R
Plattenpanzer	-5	-5	-5	-5	-5	R
Prunk Harnisch	-12	-12	-12	-12	-12	R, a, b
Ringelpanzer	-4	-4	-4	-4	-4	R
Schuppenpanzer	-4	-4	-4	-4	-4	R
Schwere Lederjacke /-hose	-6	-6	-6	-6	-6	R, b
Topfhelm	-	-3	-3	-3	-1	K
Vollhelm	-	-3	-3	-3	-1	K

Abhängig von dem verwendeten Material kostet jeder Punkt Rüstungsschutz eine bestimmte Menge Goldmünzen. Leder kostet 200 GM je RS Punkt, Kette 350 GM je RS Punkt und Platte 500 GM je RS Punkt. Ein Lederharnisch mit 2 RS kostet also 400 GM. Die oben angegebenen Abzüge gelten jeweils pro Punkt Rüstungsschutz. Nichtmagische Rüstungen können bei Leder und Leinen maximal RS 3, Kette maximal RS 5 und Platte maximal RS 8 erreichen.

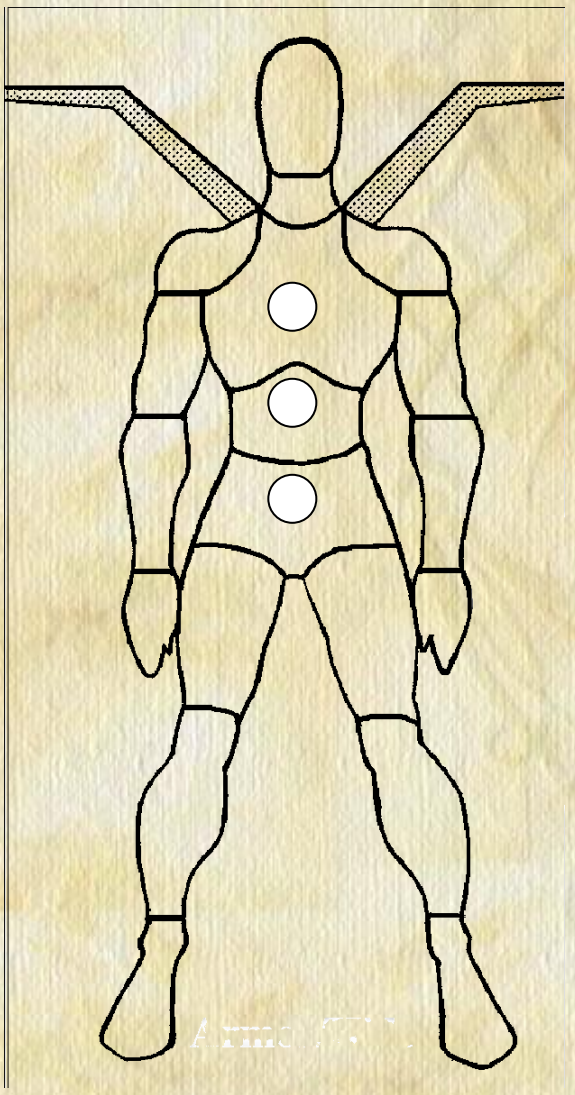
Die Abnutzung der Rüstungen

Die Rüstungen werden in vier Klassen eingeteilt:

1. Leder
2. Kette
3. Platte
4. Magische

Jede dieser Klassen besitzt einen bestimmten Schwellenwert. Sollten die Trefferpunkte des Gegners den Schwellenwert der Rüstung übersteigen, verliert die Rüstung an Rüstungsschutz.

Beispiel: Auf der Abbildung wurde ein



Kettenhemd kurz mit RS 3 markiert.

Die Rüstungssymbole (RSS)

Bei den Rüstungen ist vermerkt, wo sie schützen. Wenn eine Rüstung an einer betreffenden Stelle schützt, so gilt dort der Rüstungsschutz der Rüstung.

Beispiel: Trägt der Charakter einen Lederharnisch, so ist nur sein Rumpf mit RS 2 geschützt. Seine verbleibenden Körperzonen haben RS 0.

Die geschützten Zonen werden mit einem Rüstungssymbol versehen. Die Anzahl der Rüstungssymbole ist anhängig von dem Rüstungsschutz. Für jeden Punkt Rüstungsschutz wird ein RSS markiert. Anhand der RSS kann der Spieler ablesen, wie hoch sein RS ist, und ob die Rüstung schützt.

Die Rüstungsklasse (RK)

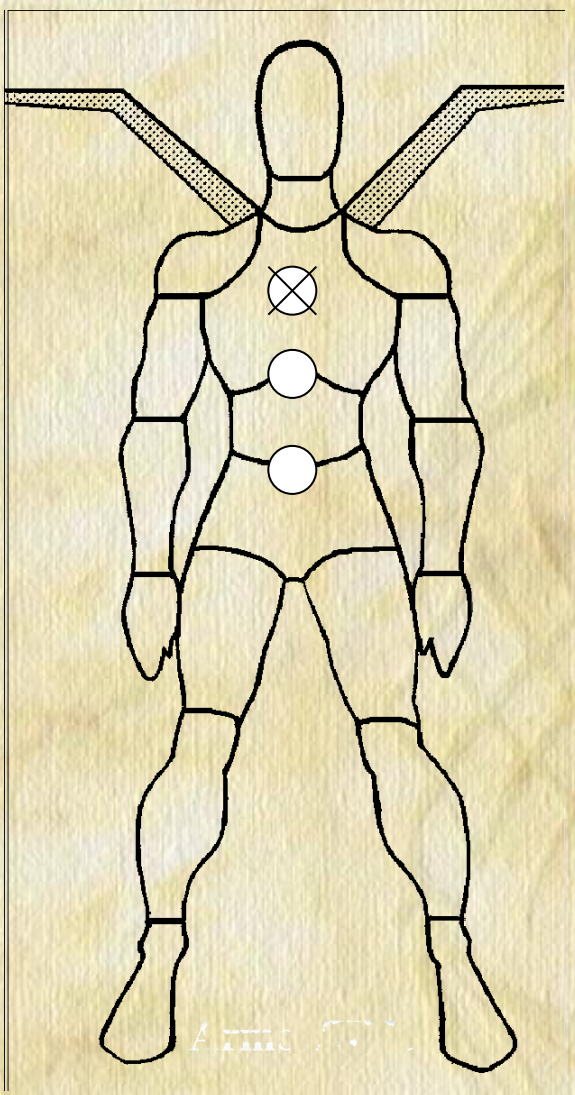
Die Rüstungsklasse legt fest, wieviel Schaden eine Rüstung abfängt, bevor sie beschädigt wird. Sie ist abhängig von dem verwendeten Material.

Tabelle 28 Rüstungsklasse

Material	Rüstungsklasse
Leder	5
Kette	7
Platte	9
Adamatium	12
Duranium	14
Nalgetium	16
Terranium	18
Connarium	20
Tarotium	25
Nayalium	30

Sollten die Trefferpunkte des Gegners über der Rüstungsklasse liegen, wird die Rüstung beschädigt. Der Rüstungsschutz muß dann um einen Punkt herabgesetzt werden. Auf dem Körperzonenschema wird eines der Rüstungssymbole abgestrichen.

Beispiel: Galdur trägt einen Kettenhemd kurz (RS 3, RK 7). Sein Gegner richtet mit einer gelungenen Attacke 8 Trefferpunkte an. Galdur besitzt nun auf dem Rumpf RS 2 und streicht ein RSS ab.



Sollte die Rüstung keinen RS mehr besitzen, ist die Rüstung zerstört.
Rüstungen mit magischen Boni (+1, +2, etc.) besitzen auch eine höhere Rüstungsklasse. Die RK wird um den magischen Bonus erhöht.

Beispiel: Norg besitzt einen magischen Lederharnisch +2. Die Rüstungsklasse beträgt somit 7.

Redaktionelle Anmerkung: Der Spielleiter hat genauere Informationen über verbesserte Rüstungen und Waffen. Eine verbesserte Rüstung hat einen höheren RK, einen besseren RS und schränkt weniger ein. Leider sind diese Rüstungen auch teurer.

Der RK von Schilden und Parierdolchen

Parierdolch	RK 4
Kleiner Schild	RK 6
Großer Schild	RK 8

Der Parierdolch besitzt 2 RSS, der kleine Schild 4 RSS und der große Schild 6 RSS.

Tabelle 29 Voraussetzung zum Tragen einer Rüstung

Rüstung	Körperkraft	Konstitution	Geschicklichkeit
Einfache Lederkleidung	40	30	-
Schwere Lederjacke /-hose	40	35	-
Lederharnisch	40	40	-
Kurzes Kettenhemd (ohne Arm)	55	50	30
Langes Kettenhemd (½ Arm)	55	50	30
Knielanges Kettenhemd (voll Arm)	60	60	40
Kettenmantel	65	65	50
Plattenharnisch	50	50	40
Ringelpanzer	45	45	35
Schuppenpanzer	70	70	55
5-lagen Harnisch	60	60	40
Eisencape	50	40	40
Komplette Gestechrüstung	90	90	65
Prunk Harnisch	46	46	36
Topfhelm	-	-	-
Vollhelm	30	10	10
Plattenpanzer	60	60	40
Beinschienen	-	-	-
Armschienen	-	-	-

Der Tabelle kann man entnehmen welche Nachteile eine Rüstung mit sich bringt, und welche Voraussetzungen notwendig sind. In diesen Tabellen sind alle Einschränkungen zusammengefaßt.

Reparatur von Rüstungen

Um eine beschädigte Rüstung zu reparieren, ist eine Schmiede vonnöten. Für jeden RS Punkt sind zwei Proben auf Gegenstände reparieren oder eine Probe auf Rüstungsbau notwendig. Sollte eine Probe mißlingen, ist die Rüstung irreparabel beschädigt worden. Magische Rüstungen dürfen nur von speziellen Schmieden repariert werden (Entscheidung des Spielleiters).

Magische Rüstungen

Magische Rüstungen können aus einem der magischen Metalle bestehen. Sie besitzen dann einige Vorteile.

Tabelle 30 Magische Rüstungen

	Adamatium	Duranium	Nalgetium	Terranium	Connarium	Tarotium	Nayalium
Verbesserter RS	1	2	3	4	5	6	7
Geringere Abzüge	-5	-10	-15	-20	-25	-40	-50
Rüstungsklasse	12	14	16	18	20	25	30
Beschädigung treffende Waffe	0	1	2	3	4	6	7
Bruchwahrscheinlichkeit Waffe	0	1	1	2	2	3	3

Legende: Verbesserter RS = erhöht den RS einer Rüstung um den Wert aus der Tabelle. Geringere Abzüge = modifiziert die Abzüge aus der Tabelle für Einschränkungen durch Rüstungen. Besch. Treffende Waffe = Der Betrag aus der Tabelle mindert die Trefferpunkte der Waffe. Bruchwahrscheinlichkeit Waffe = Wurf auf dem W6, ob die treffende nichtmagische Waffe zerstört wird.

Besondere Auswirkungen

Der Spielleiter kann bei Kämpfen mehrere Methoden anwenden, um sie realistischer zu gestalten. Dabei ist das Wort „realistisch“ allerdings mit Vorsicht zu genießen. Aufgrund der Abstraktion gehen manche Dinge automatisch verloren oder werden zu vereinfacht dargestellt. Es wäre z.B. eine sehr mühselige Arbeit, die Auswirkungen der Hormone (Adrenalin u.a.) auf einen Kämpfer in Regeln fassen zu wollen. In der Realität

jedoch spielen sie durchaus eine gewichtige Rolle. Wie für alle Regeln gilt auch hier: Spielbarkeit sollte vor übertriebenen Regelauswuchs gehen. Es bleibt somit jedem selbst überlassen, ob er diese Regeln verwenden möchte, oder nicht.

Zurückdrängen

Ein Charakter kann versuchen, einen Gegner zurückzudrängen. Er versucht dann, mit gezielten Schlägen den Gegner in eine bestimmte Richtung zu dirigieren. Bei einer gelungenen Attacke wurde der Gegner 1W3 Meter in die gewünschte Richtung gedrängt, sofern diesem keine Probe gegen Körperkraft gelingt. Ist die Körperkraft Probe erfolgreich, konnte er dem zurückdrängen standhalten.

Zurückdrängen über schwieriges Gelände

Ist der Boden uneben (Geröll, Äste etc.), so muß dem Opfer eine Geschicklichkeitsprobe gelingen, um auf den Beinen zu bleiben.

Zurückdrängen gegen Hindernisse

Wird der Charakter gegen ein festes Hindernis gedrängt (Wand, Baum etc.), erleidet er 1W6 Schadenspunkte.

Ermitteln der Trefferzone

Es gibt mehrere Methoden, um die Trefferzone zu ermitteln. Welche die Spieler verwenden, sollte vorher geregelt werden, die Gruppe sollte sich also für eine Methode entscheiden.

Methode 1.

Bei der ersten Methode darf der getroffene Charakter zwei Zonen benennen, die ungedeckt waren. Dabei darf ein Schildarm NICHT als ungedeckt benannt werden. Der Spieler mit der gelungenen Attacke wählt dann eine Zone aus. Ist in der betreffenden Zone eine Rüstung, so wird von den Trefferpunkten des RS subtrahiert. Befindet sich keine Rüstung an der gewählten Stelle, zählt der RS nicht.

Methode 2.

Der Attackewurf wird benutzt, um die Trefferzone zu ermitteln.

Beispiel: Galdur (AT 80) würfelt mit dem W100 seine Attacke. Sein Ergebnis beträgt 54. Die Trefferzone ist somit rechter Arm.

Ist in der betreffenden Zone eine Rüstung, so wird von den Trefferpunkten des RS subtrahiert. Befindet sich keine Rüstung an der gewählten Stelle, zählt der RS nicht. Sollte der Charakter an dem Schildarm getroffen werden, wird der Arm nicht verletzt, aber der Schild kann beschädigt werden.

Tabelle 31 Trefferzonen

Würfel	Zone
01 – 50	Rumpf
51 – 61	re. Arm
62 – 72	li. Arm
73 – 83	re. Bein
84 – 90	li. Bein
91 – 100	Kopf

Welche Methode man auswählt, hängt davon ab, ob man den Zufall walten lassen möchte, oder ob man ein zusätzliches taktisches Element aufnehmen möchte.

Berittener Kampf

Ein Kampf gegen berittene bzw. Reiter gegen nicht berittene erfordert einige Sonderregeln.

Spezielle Körperzonen

Aufgrund des Höhenunterschieds werden bestimmte Körperzonen ausgeschlossen. Bei einem Arm oder Beintreffer muß der Spielleiter entscheiden, auf welcher Seite der Fußkämpfer stand.

Fußsoldat vs. Berittener

Tabelle 32 Fußsoldat

Wurf	Zone
1 – 20	Beine
21 – 30	Rumpf Reiter

31 – 50	Arme
51 – 80	Reittier
80 – 100	Beine

Berittener vs. Fußsoldat

Tabelle 33 Berittener

Wurf	Zone
1 – 40	Arme
41 – 80	Rumpf
81 - 100	Kopf

Bewußtlosigkeit

Ein Monster, NPC oder Charakter mit 5 oder weniger LP ist bewußtlos.

Für die Abwicklung der Kämpfe wird empfohlen, das Körperzonenschema zu verwenden.

Hier kann man die Treffer markieren und vermerken, an welcher Stelle die Rüstung schützt. Dies wird in den Fortgeschrittenenregeln noch einmal aufgegriffen werden.

Auswirkungen der Verwundung

Es wird natürlich mit stärkeren Verletzungen schwerer zu kämpfen sein. Deshalb beeinträchtigen die Treffer des Gegners den Charakter bei der Ausübung von Fähigkeiten und dem Versuch, seinerseits zu treffen oder zu parieren. Sollte ein Charakter einen Treffer erhalten, der Schaden verursacht, so muß ermittelt werden, wieviel Punkte nach Abzug des Rüstungsschutzes von der Lebensenergie abgezogen werden. Danach wird errechnet, wieviel dieser Wert im Vergleich zur gesamten Lebensenergie ausmacht. Sollte diese Zahl einen bestimmten Schwellenwert überschreiten, hat dies zusätzliche Auswirkungen. Der Ausdruck „gesamte Lebensenergie“ bezieht sich hier auf die Lebensenergie des gesunden Charakters. D.h. zum Berechnen der Prozente wird als Basis immer die volle LP berücksichtigt.

Beispiel: Knut besitzt eine Lebensenergie von 40 Punkten. Sein Konstitution-Bonus beträgt 3 Punkte. Der Schwellenwert 1 ist somit 13 (25% von 40 =10, 10+3=13).

Tabelle 34 Auswirkung von Schaden

Schaden in einer Körperzone	Auswirkungen
25% der gesamten LE	Bei einer Extremität ist diese unbrauchbar. Minus 25 auf jede AT und PA.
50%	Minus 50% auf jede AT und PA.
75%	Minus 75% auf jede AT und PA. Bei einem Arm- oder Beintreffer ist das entsprechende Körperteil abgetrennt.

Tabelle 35 Konstitution Check

Schaden	Konstitution-Check
25%	Konstitution + Konstitution-Bonus
50%	Konstitution + Konstitution-Bonus erschwert um 20
75%	Konstitution + Konstitution-Bonus erschwert um 40

Sollte der Wurf mißlingen, wird der Charakter für 1W10+2 KR bewußtlos.

Minderung der Talente

Die Ausübung körperlicher und handwerklicher Talente ist ebenfalls beeinträchtigt. Als Faustregel gilt:

Prozentzahl an verlorener Lebensenergie = Minderung des Talentwertes.

Der Spielleiter sollte im Auge behalten, daß dies den Umständen entsprechend gestaltet werden sollte. Ein Charakter, der nur noch 25% seiner normalen LP besitzt, sollte Bettruhe einhalten und nicht weiter umherlaufen.

Von den Kampfschulen

Erfahrene Kämpfer dürfen ihr Wissen auf speziellen Kampfschulen erweitern. Sie müssen sich jedoch für eine der drei Schulen entscheiden. Diese Entscheidung kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Sobald ein Kämpfer die erste fortgeschrittene Laufbahn erreicht hat, trifft er die Auswahl, welcher Schule er beitreten möchte. Man unterscheidet

1. die harte Schule
2. die weiche Schule
3. die mittlere Schule

Tabelle 36 Kampfschulen

Schule	EP	Vorzüge
Hart	600	Jede AT +1
Weich	600	Jede PA +1
Mittel	1500	Jede AT/PA +1

Die gewährten Vorzüge sind kumulativ. D.h. wenn ein Kämpfer zweimal 600 EP für die harte Schule investiert, bekommt er jede AT+2.

Entwaffnen

Ermöglicht es einem Krieger, seinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Nach einer erfolgreichen Attacke +30 muß der Charakter eine Probe auf das Talent würfeln. Sollte sie gelingen, richtet der Angriff keinen Schaden an, sondern entwaffnet den Gegner, sofern diesem keine Geschicklichkeitsprobe +30 gelingt. Sollte der Gegner eine Zweihandwaffe führen, muß eine Probe auf Entwaffnen erschwert um 50 gelingen. Das Opfer braucht in beiden Fällen eine Geschicklichkeitsprobe +30, um der Entwaffnung zu entgehen.

RK der Waffe

RK der Waffe ist gleich der maximale Schaden + alle Boni. Wenn man mit der Waffe pariert, und der Gegner mehr Schaden würfelt als der RK der eigenen Waffe, verliert die eigene Waffe einen Trefferpunkt.

Bsp. Knut pariert mit einem normalen Schwert (TP W8, somit RK = 8) einen Hieb von Valem. Valem besitzt einen mag. Zweihänder mit einem Bonus von +4. Valem würfelt mit dem W10 eine 8 und erreicht damit 12 Punkte. Knuts Waffe verliert somit 1 TP.

Finte

Bei einer Finte kündigt der Charakter vorher an, daß er den Gegner nicht verletzen möchte. Sollte die Attacke gelingen (eine Parade des Gegners ist nicht gestattet) bekommt der Charakter einen Bonus von +5 auf seine nächste normale Attacke ODER einen Bonus von +1 auf die Meisterattacke. Ein Bonus kann über mehrere Kampfrunden angesammelt werden. Der Charakter der die Finte schlägt muß Ausdauer abziehen, der Gegner nicht.

Schwachstelle erkennen

Charaktere mit dem Talent Schwachstelle erkennen dürfen nach einer gelungenen Attacke eine Probe gegen ihren Talentwert ablegen. Der Charakter muß jedoch ankündigen, daß er eine Schwachstelle sucht. Sollte die Probe gelingen darf der Spieler die Trefferzone frei auswählen. Seine Probe wird allerdings erschwert. Mißlingt die Attacke oder die Probe auf das Talent richtet der Charakter keinen Schaden an.

Tabelle 37 Probe Schwachst. erkennen

Zone	Probe
Kopf	+30
Rumpf	+15
Arm	+5
Bein	+10

Beidhändig

Der Charakter erhält ab einem bestimmten Talentwert Boni durch das Talent.

Tabelle 38 Beidhändig

Wert	AT PA Bonus	Bonus Basis AT
61 – 70	+1	+1
71 – 80	+2	+2
81 – 90	+3	+3
91 – 100	+4	+4
101 – 110	+5	+5
111 – 120	+6	+6
121 – 130	+7	+7
131 – 140	+8	+8
141 – 150	+9	+9
151 – 160	+10	+10
161 – 170	+11	+11
171 – 180	+12	+12

Fliegende Kämpfer

Bestimmte Charaktere und Rassen dürfen fliegen und somit auch aus dem Flug heraus kämpfen. Als Beispiel seien hier Magier, oder Personen mit magischen Teppichen genannt. Als Grundregel gilt, daß Charaktere die fliegen, nur mit ihrem Fliegenwert attackieren dürfen. D.h. ein fliegender Magier, der einen Bogen benutzt und einen Fliegenwert von 60% besitzt, darf maximal 60% auf seine Schußwaffenprobe verwenden. Diese Einschränkung gilt nicht für Tlesh.

Kämpfe vom Pferd

Kämpft ein Charakter vom Pferd, darf er auf seine Attacken und Paraden maximal einen Wert verteilen, der seinem Reiten-Wert entspricht (je AT oder PA).
BSP: ein Krieger mit einem AT Wert von 130 und einem Reiten Wert von 50, darf auf jede AT und PA maximal 50 Punkte verteilen.
Des weiteren schützt ein großer Schild nur den Schildarm, da er nicht auf die andere Seite bewegt werden kann. Deshalb wird der PA Bonus in diesem Fall halbiert.

Dreidimensionaler Kampf

Ein großes Problem für den Spielleiter ist die Frage, wo die Charaktere stehen und welchen Bereich die Zauber abdecken. Besonders Zauber mit Flächenwirkung oder einer begrenzten Reichweite, sind in Kämpfen manchmal schwierig zu handhaben. Der Spielleiter kann diese Situationen einfacher handhaben, indem er Figuren zur Darstellung benutzt. Spielfiguren kann man entweder kaufen (in Läden, die Rollenspielzubehör verkaufen) oder man improvisiert mit Gegenständen, die jeder zu Hause hat (Würfel, Spielsteine etc.). Gerade für Figuren kann man eine Menge Geld investieren, häufig muß man diese dann noch bemalen. Benutzt man Spielfiguren, benötigt man zusätzlich noch ein Spielbrett. Das Spielbrett sollte dann entweder viereckige Kästchen oder Hexfelder haben. Ein einzelnes Feld auf dem Brett sollte die Größe der Basis einer Spielfigur haben. Der übliche Maßstab eines Feldes ist 1 mal 1 Meter. Die einfachste Möglichkeit ist ein Holzbrett, das mit einer durchsichtigen Folie beklebt wird. Man kann dann mit wasserlöslichen Stiften Situationen oder Karten einfach aufzeichnen und das Brett immer wieder benutzen.

Optionale Regel für Trefferzonen

Bei einem Treffer auf eine Körperzone werden AT/PA Mali berechnet.

Zone	Abzug AT/PA
Beine	10
Arme	20 Waffenarm, 15 anderer Arm
Körper	25
Kopf	30

Diese Abzüge kommen nur dann zum Tragen, wenn in der Zone keine Rüstung getragen wird. Der Rüstungsschutz des Kampfmönches und die speziellen Fähigkeiten (Rüstung der Konstitution, Rüstung der Gewandtheit, Rüstung des Lichts, Hautverstärker, etc.)

werden in diesem Zusammenhang gesondert behandelt.
Wann immer eine Zone mit einer Rüstung getragen wird, ist der RK der Rüstung zu beachten. Falls der RK der Rüstung übertroffen wird, reduziert sich der RS in dieser Zone um einen Punkt (der RK bleibt gleich).
Sobald der RS in einer Zone aufgebraucht wurde erhält der Charakter bei jedem Treffer die oben angegebenen Abzüge (kumulativ).
Bei drei Treffern in einer ungeschützten Zone, die jeweils mehr als ¼ der maximalen LP plus Ko-Bonus übersteigen, ist der Charakter bewußtlos und eine Extremität abgetrennt (bei einem Kopftreffer tödlich).
Sollte ein Charakter mehr als 100 Prozent auf AT oder PA haben, kann er die Mali ausgleichen.
Beispiel: Der Spieler verteilt 120 Punkte auf eine Attacke und hat durch zwei Beintreffer einen Abzug von 20, dann besitzt er eine AT von 100.
Bei einem Schildträger muß für den Schildarm zuerst der Schild zerstört werden (siehe RK von Schilden).
Zwei Dinge sind in diesem Zusammenhang wichtig: das Talent Schwachstelle erkennen und die Aufwertung der Rüstungen (beachte die spezielle Fähigkeit Rüstungszerstörer).

Rüstungsschutz von Kampfmönchen und speziellen Fähigkeiten:

Für den Kampf gilt die Regel, daß jede Form von RS (entweder durch Laufbahn oder durch spezielle Fähigkeiten) einen RK von 20 besitzt. Durch den Kampf kann der RS temporär sinken, besitzt jedoch nach einer vollständigen Heilung des Charakters wieder seinen ursprünglichen Wert.
Beispiel: Ein Kampfmönch besitzt einen RS von 7. Bei einem Treffer der mehr als 20 Trefferpunkte verursacht sinkt der RS in dieser Zone um 1 auf 6. Solange der Kampfmönch nicht geheilt wird (oder durch Schlaf wieder LP regeneriert) bleibt sein RS in dieser Zone auf 6. Gleiches gilt für RS durch spezielle Fähigkeiten.

Bei einer Rüstung des Lichts wird bei jedem Treffer über dem RK ein Prozentpunkt abgezogen.
Der RK von speziellen Fähigkeiten oder von Laufbahnboni kann nicht verbessert werden.

Optionale Regel für den Reaktionswert

Verschiedene Waffen und Kampfstile sind unterschiedlich schnell in ihrer Anwendung. Wenn die Gruppe es wünscht kann folgende RW Modifikation angewendet werden:
Zweihandwaffen: -20 auf den RW
Einhandwaffen: keine Modifikation
Stichwaffen und Waffenlos: +10 auf den RW
Fernkampfwaffen: keine Modifikation

Kampfschulen und Kampfstile

Siehe dazu das entsprechende Kapitel.

Abschließende Hinweise

Zu Anfang werden manche Fragen offen bleiben und ein Kampf kann unter Umständen etwas Zeit in Anspruch nehmen. Wie schon erwähnt wird manche Regel im Fortgeschrittenenteil transparenter. In anderen Rollenspielen wird manchmal mit Hilfe von Tabellen der Versuch unternommen, die Kämpfe realistischer zu gestalten. Wenn Sie wollen, können Sie diese Tabellen in THORG integrieren. Wenn Sie sich aber ernsthaft mit dem Thema auseinandersetzen möchten, empfehle ich eine Diskussion mit einem Arzt, Paramedic oder einem Rettungssanitäter. Dies wird allerdings zur Folge haben, daß Sie ihre Tabellen wieder zerreißen können. Betrachten Sie die Kämpfe im Rollenspiel als Würze und nicht als die eigentliche Speise. Denken Sie lieber über mehr phantastische Elemente nach (Hintergrund, Rassen, Fähigkeiten, Geschichte etc.).

Beispiel einer Berechnung der Attacken und Paraden mit speziellen Fähigkeiten und Zaubern

Der Kampf zeichnet sich bei THORG durch eine Vielzahl von Möglichkeiten aus. Neben der Berechnung des Basiskampfwertes und

der zu verteilenden Punkte müssen mehrere Modifikationen berücksichtigt werden. Zu Beginn zähle ich die verschiedenen Faktoren auf die Ihren Wert beeinflussen können:

Der Basiskampfwert:
(Mut+Geschicklichkeit+Körperkraft)/3
(80+86+94)/3=87
falls Sie intuitiver Kampf besitzen:
(Mut+Intuition+Geschicklichkeit+Körperkraft)/3
(80+86+94+75)/3=112

addieren Sie Ihren Talentwert in dem verwendeten Kampfstil
(z.B. Schwert 74)
87+74=161
mit intuitiver Kampf
112+74=186

Diese Punkte können Sie zu Beginn jeder Kampfrunde frei verteilen. Möglich wären beispielsweise 3 Attacken zu 31 und drei Paraden zu 31 (93+93=186). Das wären jedoch sehr unsichere Attacken und Paraden. Bei einer AT und PA würden Sie auf 93 kommen.

Zu den Punkten die Sie verteilt haben kommen eventuelle Abzüge oder Boni. Sie bekommen zu jeder AT und PA ihren Geschicklichkeit-Bonus addiert. Wenn Sie einen Geschicklichkeit-Bonus von 6 hätten würde das Ergebnis folgendermaßen aussehen:
AT 1: 31+6=37 PA 1: 31+6=37
AT 2: 31+6=37 PA 2: 31+6=37
AT 3: 31+6=37 PA 3: 31+6=37

Um ihren PA Wert zu verbessern könnten Sie zum Beispiel Schildkampf (ein Talent) steigern um einen Großschild benutzen zu können. Ein maximal verbesserter Großschild gibt einen Bonus von 40 auf jede Parade.
AT 1: 31+6=37 PA 1: 31+6+40=77
AT 2: 31+6=37 PA 2: 31+6+40=77
AT 3: 31+6=37 PA 3: 31+6+40=77
Damit würden Sie eine passable Figur in der Abwehr machen.

Um ihre Attacke zu steigern müßten Sie spezielle Fähigkeiten aus einer Kämpferlaufbahn erwerben. AT-Bonus gewährt Ihnen einen Bonus von 12 auf jede AT (bei maximaler Verbesserung).
AT 1: 31+6+12=49 PA 1: 31+6+40=77
AT 2: 31+6+12=49 PA 2: 31+6+40=77
AT 3: 31+6+12=49 PA 3: 31+6+40=77

Beachten Sie die maximalen Auswirkungen aller Vorzüge! Bei zehn Paraden mit einem maximal verbessertem Großschild bekommen Sie 400 Punkte geschenkt, bei zehn Attacken mit AT-Bonus wären es 120 Punkte.

Nehmen wir an Ihr Freund der Magier zaubert einen Segen auf Sie. Dann würden Sie jede AT+3, Mut+3 und RW+3 erhalten (bei einem MUT Bonus von 3 steigt auch ihr BA Kampfwert um 1, was wir hier allerdings vernachlässigen). Wenn Ihr Freund den Zauber maximal verbessert hat erhalten Sie auf jede AT+12, Mut+12, RW+12. Falls der Kamerad mit diesem Zauber öfter arbeitet kommen eventuell höhere Boni zustande (siehe dazu den Magieteil unter Verbesserung durch Anwendung und dauerhafte Verbesserung eines Zaubers).
AT 1: 31+6+12+12=61
PA 1: 31+6+40=77

AT 2: 31+6+12+12=61
PA 2: 31+6+40=77

AT 3: 31+6+12+12=61
PA 3: 31+6+40=77

Weitere Zauber wie z.B. Apotheose, Elite, u.ä. können Ihre Werte weiter verbessern.

Die beste Methode ihre Werte zu verbessern ist die Waffenspezialisierung (die im übrigen auch für Allkampf, also waffenlosen Kampf möglich ist). Bei einem Wert von 91 bekommen Sie +4 auf jede AT/PA und +4 auf die TP.

Gleichzeitig können Sie ihre AT/PA Werte durch eine magische Waffe verbessern, die ihnen ebenfalls Boni auf jede AT/PA gewähren kann (Bsp. +10 jede AT/PA)

AT 1: 31+6+12+12+8+10=79
PA 1: 31+6+40+8+10=95
AT 2: 31+6+12+12+8+10=79
PA 2: 31+6+40+8+10=95
AT 3: 31+6+12+12+8+10=79
PA 3: 31+6+40+8+10=95

Nehmen wir an Ihr Charakter konnte treffen (AT gelungen, PA mißlungen). Bei einem normalen Schwert Würfeln Sie den Schaden mit einem W8. Dazu addieren Sie ihren Schadensbonus (aus Körperkraft und Talentwert, siehe Regelbuch). In unserem obigen Beispiel mit einer Waffenspezialisierung von 91 kommen 4 Punkte hinzu.

W8 + Schadensbonus + 4

Eine magische Waffe kann die TP ebenfalls erhöhen, genauso wie ein Zauber (Apotheose z.B. +3 oder verbessert +12).

W8 + Schadensbonus + Waffenspezialisierung + magische Waffe + Zauber
W8 + 4 + 4 + 4 + 3 = W8+15

Mit dem Kämpfervorzug Schadensbonus (maximal +4) kann man den Schaden weiter erhöhen (zu weiteren speziellen Vorzügen siehe Regelbuch).

W8 + Schadensbonus + Waffenspezialisierung + magische Waffe + Zauber + Kämpfervorzug
W8 + 4 + 4 + 4 + 3 + 4 = W8+19

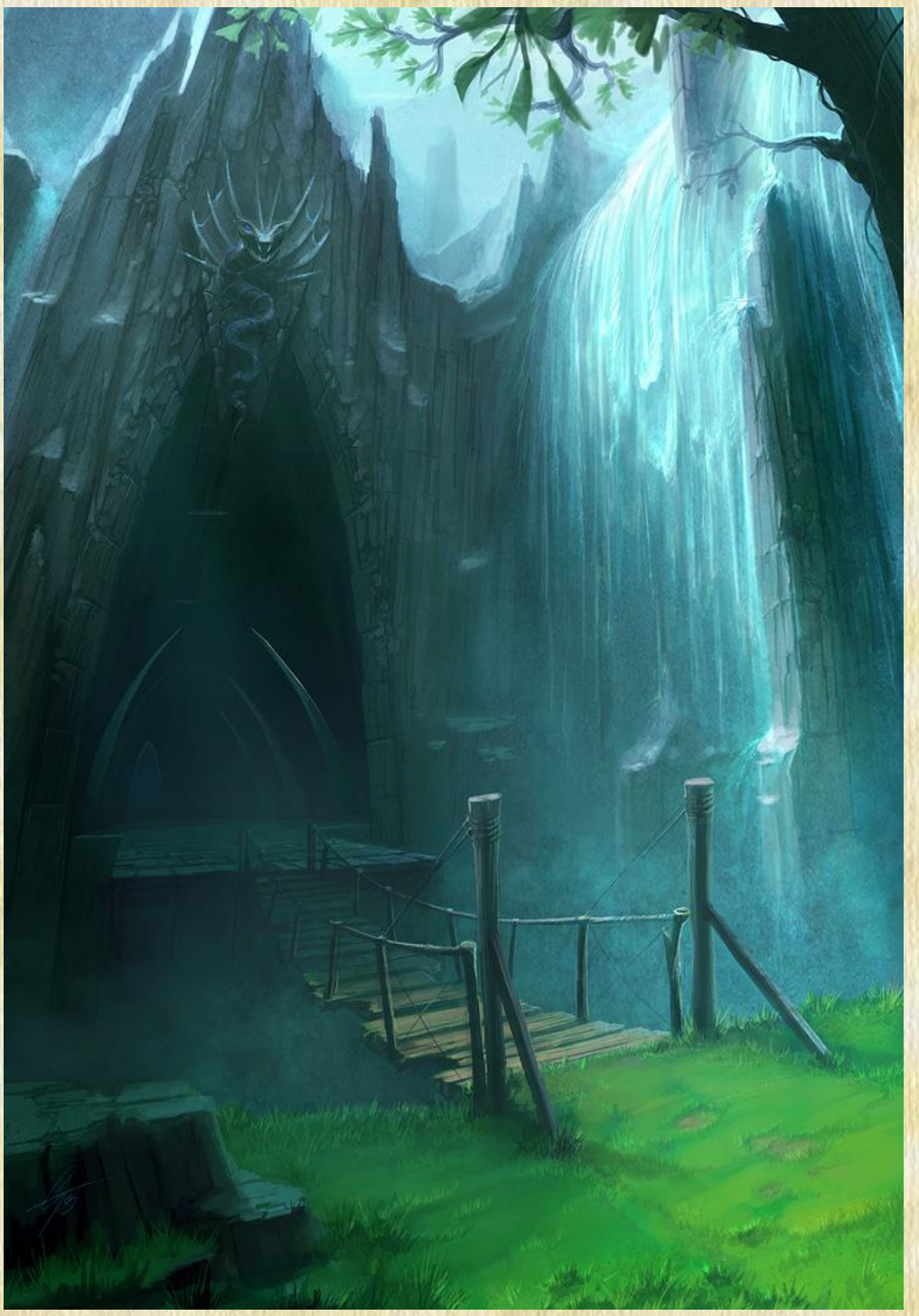
Das Besondere an dem Vorzug „Schadensbonus“ ist die Kombination mit „schwerer Schlag“. Zusammen mit dem Schadensbonus durch Körperkraft + Talentwert darf man jeden Punkt in einen zusätzlichen Würfelwurf umwandeln (maximal W8).

W8 + 4 * W8 + 4 + 4 + 3 + 4 * W8 = 9W8+11

Langsam beginnt unser Kämpfer zu einem Priester des Todes zu werden, aber die Kombinationen sind noch nicht erschöpft. Wenn der Vorzug „konzentrierter Schlag“ angewandt wird, werden alle Würfelwürfe durch ihr Maximum ersetzt.

W8 + 4 * W8 + 4 + 4 + 3 + 4 * W8 = 9 * 8 + 11 = 83
Das heißt das jede gelungene Attacke einen Schaden von 83 Punkten verursacht (was für viele entweder tödlich ist, oder zur Bewußtlosigkeit führt).
Um sicherzugehen, daß die Attacke auch durchkommt, wenden wir uns nun dem Reaktionswert zu. Verschiedene Zauber und Kämpfervorzüge können den RW erhöhen, beziehungsweise den gegnerischen RW senken. Worin besteht nun der Vorteil? Zum einen beginnt bei THORG der Charakter mit dem höheren Reaktionswert, zum anderen kann man mittels „Erstschlag“ die eigene Attacke unparierbar machen, wenn eine RW Probe erschwert um den RW des Gegners gelingt. Da der RW bei den meisten Charakteren und NSC zwischen 75 und 100 liegt, muß man mit einem Abzug von etwa 85 Punkten im Normalfall rechnen. Deshalb sollte man über die Vorzüge Ablenkung, Aura, Reflexe des Pumas, etc. genauer nachdenken.

Damit sind noch nicht alle Kombinationen und Vorzüge ausgereizt, die obigen Beispiele sollten jedoch als Anregung genügen. Durch die verschiedenen Faktoren ist es nicht ganz einfach einen Kampf bei THORG komplett zu durchschauen, aber mit etwas Übung sollte man in der Lage sein.



Die Magie

Die Magie

Doch die Alten wachten über Nayal und sagten: „Laßt uns sehen, wie unser Schüler seine Lehrlinge führt. Wir geben ihnen die Macht der Erkenntnis.“ So sprachen sie und so geschah es. An diesem Tage kam die Magie auf die Welt der Sterblichen. (Auszug aus der Schöpfungsgeschichte)

Die großen Alten gaben den Völkern die Gabe, Energien aus dem Äther anzuzapfen und zu formen. Diese ermöglicht es, Dämonen zu beschwören oder Feuerbälle entstehen zu lassen. Doch das Studium der Formeln ist langwierig und gefährlich. Wenn einem Magier die Probe auf Magiebegabung mißlingt, muß er auf einer Patzertabelle würfeln, da die Essenz nicht einfach verpufft sondern eine zufällige Form annimmt. Nicht alle Charaktere haben von Geburt an dieselben magischen Begabungen. Dies wird durch das Attribut Magiebegabung (Magiebegabung) dargestellt. Um einen Zauber zu bewirken, muß ein gewisser Einsatz an magischer Energie aufgewendet werden. Die Menge der Energie, die ein Magier anzapfen kann, steht in direktem Zusammenhang mit seiner Magiebegabung (MB). Die magische Energie wird „Essenz“ (ES) genannt. Einem Charakter stehen zu Beginn seiner Laufbahn Magiebegabung (Magiebegabung): 5 an Essenzpunkten zu, wobei normal gerundet wird.
Formel:
Essenz = Magiebegabung (Magiebegabung):5

Über die Essenz

Auf Chanak existiert ein Essenzpool, der die Menge an Essenz enthält, die äquivalent zu der Menge an Essenz ist, die allen Wesen Chanaks inne wohnt. Wie alles auf Chanak unterliegt auch der Essenzpool den Gesetzen des Gleichgewichts. Prinzipiell ist die Ausrichtung (Fraktion) dieser Essenz Neutral. Indem der Magiebegabte diese Essenz formt und so eine bestimmte Wirkung erzielt, verändert er das Muster der Essenz (im Astralraum oder mit dem Zauber „Arkanes sehen“ zu erkennen) in Richtung Chaos oder Ordnung, oder es bleibt Neutral. Somit gehört also jeder Zauberspruch, unabhängig von der Schule der er angehört, mindestens einer der drei Fraktionen an. Viele Zaubersprüche haben ihren Ursprung allerdings in allen drei Fraktionen.

Die Menge an Essenz, die den verschiedensten Wesen Chanaks innewohnt ist sehr unterschiedlich und es gibt unter ihnen solche, die in der Lage sind eine Verbindung mit dem Essenz-Pool herzustellen und dessen Energie zu nutzen und zu formen. Diese Wesen werden im allgemeinen Magiebegabte genannt.

Beim Zaubern investiert der Magiebegabte einen Teil der Essenz, die er nutzen kann (dies ist die Anzahl an Essenz, die der Spielercharakter besitzt) und versucht damit einen bestimmten Effekt zu erzielen. Aber unabhängig davon ob er dies schafft, die eingesetzte Essenz verpufft nicht einfach, sondern manifestiert sich in irgendeiner Form (s. dazu auch die Tabelle Zauberpatzer). Danach fließt die Essenz wieder in den Essenzpool zurück, bis der Magiebegabte sie erneut "anzapft". Dies geschieht in aller Regel durch Regeneration.

Der Magiebegabte kann nur durch das Talent *Meditation* verbrauchte Essenz unabhängig von seiner natürlichen Regeneration aus dem Essenzpool abziehen. Es ist ihm nicht möglich über sein eigenes Essenzpotential hinaus Essenz aus dem Essenzpool zu nutzen.

Jedes Wesen das Essenz nutzt stellt eine Verbindung zum Essenzpool dar. Es dient förmlich als Katalysator. Je mehr Essenz ein Charakter besitzt um so schwieriger wird es für ihn die Essenz daran zu hindern in den Essenzpool zurückzuströmen (während sie sich in irgendeiner Form manifestiert). Diese Manifestation kann der Spielercharakter allerdings normalerweise kontrollieren. S. dazu den Abschnitt *Essenzkontrolle* in diesen Regeln.

Im Laufe der Zeit lernt jeder Magiebegabte wie er mehr Energie aus dem Essenzpool nutzen kann, oder wie sie effektiver eingesetzt werden kann. Die Essenz die ein Magiebegabter verbraucht ist nicht verloren, es sei denn er mußte zum wirken des Zauberspruchs einen Teil seines Potentials opfern. Durch natürliche Regeneration erhält der Magiebegabte täglich einen Teil dieser Essenz zurück. Dieser Vorgang ist abhängig von der *Magiekunde* und *-begabung* des Magiebegabten.

Durch intensive Meditation kann er den Vorgang der Essenzregeneration beschleunigen. Diese Fähigkeit kann durch das Studium von "Astronomie / Astrologie" verbessert werden.

Die Essenz im Astral- und Realraum

Je nachdem wieviel Essenz zum Zaubern eingesetzt wurde, oder wieviel Essenz ein Wesen besitzt, hinterläßt diese Essenz eine Spur im Astral- und Realraum (im Realraum nur mit der Megabonustabellenfähigkeit *Kann Essenz sehen* oder durch den Zauber „Arkanes sehen“ zu erkennen), die nach bestimmter Zeit verblaßt. Allerdings ist die Spur die ein Wesen hinterläßt wesentlich geringer als die Spur eines Zauberspruchs. Ein Magiebegabter ist zu dem in der Lage das Essenzmuster eines Zauberspruchs von dem eines Wesens zu unterscheiden. Wird ein Zauber zeitweise mit Essenz gespeist, so ist eine Verbindung in der Art eines Bandes zu erkennen. In einem solchen Fall ist es möglich die Quelle der Essenz auszumachen. Zumindest solange der Zauber mit Essenz gespeist wird, bzw. die Reststrahlung für den Betrachter ausreichend ist.
Anm.: Das Essenzmuster unterscheidet sich in visueller Weise von der Zauberspruchmatrix. Mit der Megabonustabellenfähigkeit „Kann Essenz“ sehen kann der SC die Ausrichtung (Fraktion) des Zauberspruchs erkennen. Des weiteren ist er in der Lage anhand eines Vergleichs die ungefähre Menge der Essenz zu bestimmen. Beachten sie, daß die Essenzstrahlung mit der Zeit nachläßt und so bestenfalls die momentane Essenzmenge feststellbar ist. Um genauere Erkenntnisse zu erlangen muß der SC bestimmte Voraussetzungen erfüllen.

Tabelle 39 Essenzstrahlung Zauber

Essenz	EST in Zeit
1	Bis zu 1,5 sec.
2	Bis zu 6,5 sec.
3 bis 5	Bis zu 40 sec.
6 bis 10	Bis zu 2,5 min.
11 bis 15	Bis zu 6 min.
16 bis 20	Bis zu 11 min.
21 bis 30	Bis zu 1 Stunde
31 bis 40	Bis zu 2 Stunden
41 bis 50	Bis zu 3,5 Stunden
51 bis 75	Bis zu 8 Stunden
76 bis 100	Bis zu 3 Tage
100 bis 150	Bis zu 6 Tage
150 bis 200	Bis zu 2 Wochen
201 bis 300	Bis zu 5 Wochen
301 bis 500	Bis zu 1 Monat
501 bis 750	Bis zu 2 Monate
750 bis 1000	Bis zu 3,5 Jahre
1001 bis 1500	Bis zu 8 Jahre
1501 bis 3000	Bis zu 30 Jahre
3001 bis 5000	Bis zu 85 Jahre
5001 bis 10000	Bis zu 350 Jahre
10001 bis 15000	Bis zu 780 Jahre
15001 bis 30000	Bis zu 3125 Jahre
30001 bis 50000	Bis zu 8680 Jahre
...	...

Anm.: Mit Essenz ist die Menge an Essenz gemeint, die für einen Zauberspruch investiert worden ist, oder die Menge an Essenz, die ein Wesen besitzt. Sehr hohe Essenzwerte können aber auch bei natürlichen Phänomenen auftreten, oder an Orten für magische Rituale. Zur Berechnung kann wahlweise auch folgende Formel verwendet werden: $(ME*10)^2$ sec. für Zaubersprüche und ME^2 sec. für die Essenzspur, die ein Wesen im Astral- und Realraum hinterläßt.
Essenzstrahler (Zaubersprüche, Wesen, etc.)

die sich bewegen strahlen nur 10% ihrer Essenz ab.

Sprechen von Zaubersprüchen

Um einen Spruch erfolgreich anwenden zu können, muß man mit dem W100 gleich oder weniger der Magiebegabung (MB) würfeln, wobei dieser Wurf durch den Spruch modifiziert wird.

Sollte der Spieler die Probe nicht schaffen oder eine 100 Würfeln, so muß er die Kosten des Spruches bezahlen. Danach würfelt er auf der Zauberpatzertabelle. Die Essenz verpufft nicht einfach, sondern manifestiert sich in der gewürfelten Form. Der ursprünglich beabsichtigte Zauber tritt jedoch nicht ein.

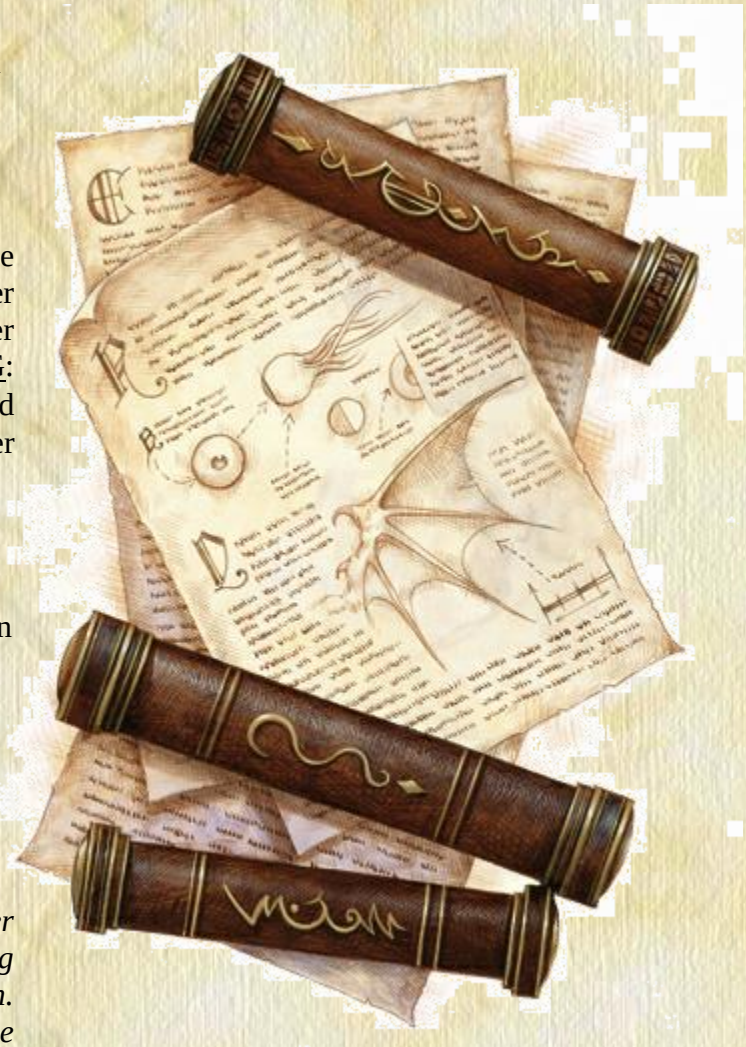
Während einer Kampfunde kann ein Magiebegabter nur einen Zauberspruch sprechen, auch wenn die Zauberdauer weniger als 10 Sekunden beträgt. Diese Regel gilt nicht für Metamagie wenn Sie in den Bereich von mehr als 150.000 investierten EP kommen (siehe dort).

Bedingungen zum Zaubern

Das Wirken eines Zaubers verlangt seine ganze Konzentration. Der Spielleiter entscheidet im einzelnen ob ein Zauber gewirkt werden darf oder nicht. WICHTIG: Es ist bei THORG nicht zwingend vorgeschrieben, sprechen zu können oder Gesten zu vollführen. Deshalb kann ein gefesselter und geknebelter Magier theoretisch noch zaubern. Es gibt jedoch die Möglichkeit, ihn mit magischen Gegenständen oder bestimmten Ritualen am Zaubern zu hindern. Sollte ein Magier blind sein, so kann er keine Zauber sprechen, bei denen er seine Opfer sehen muß, bzw. bei denen er den Zielbereich sehen muß.
Anmerkung aus der Praxis: Aufgrund der Regeln, zum Gebrauch von Rüstungen und Waffen beim Zaubern, kam einer der Spieler auf die Idee, dem Magier eine Rüstung anzuziehen und ihm mit Waffen zu behängen. Dieses Vorgehen ist durchaus Legal. Eine gute und originelle Idee sollte im Rollenspiel immer belohnt werden.

Unterbrechungszauber

Normalerweise darf ein Magier nur während seiner Aktionsphase zaubern (bestimmt durch den RW). Falls der Magier in einer Kampfrunde noch keine eigene Handlung begonnen oder vollzogen hat (was auch zutrifft wenn er verzögert hat), kann er einen Unterbrechungszauber anwenden. Spieltechnisch bedeutet dies, das der gegnerische Magier alle notwendigen Schritte unternimmt um seinen Zauber wirken zu lassen (Kosten zahlen und Proben würfeln), der Unterbrechungszauber aber vorher in der Wirkung eintritt. Auf einen Unterbrechungszauber kann ein anderer Magiebegabter wieder mit einem Unterbrechungszauber antworten. Dabei ist es unerheblich welcher Magier den Unterbrechungszauber spricht, jeder der



Beteiligten innerhalb der Reichweite eines Unterbrechungszaubers kann diesen in einer Kampfrunde anwenden, sofern der Unterbrechungszauber ein gültiges Ziel hat. In einer Kampfrunde können also theoretisch beliebig viele Unterbrechungszauber von

beliebig vielen Personen gesprochen werden. Dies kann so lange gehen bis keiner der Beteiligten mehr Essenz hat. Der letzte gesprochene Unterbrechungszauber wird zuerst in seiner Wirkung überprüft, danach in absteigender Reihenfolge die vorherigen Zauber (d.h. die Wirkung wird in entgegengesetzter zeitlicher Reihenfolge geprüft). Falls ein Magiebegabter einen Unterbrechungszauber außerhalb seiner eigenen Aktionsphase einer Kampfrunde gesprochen hat, darf er in der gleichen Kampfrunde nur noch Unterbrechungszauber anwenden.

Beispiel: Ein Chaoswesen will gegen Tel´Aran Riod einen Feuerball sprechen. Das Chaoswesen hat einen höheren RW und Tel`Aran war noch nicht am Zug. Tel`Aran kontert mit einem Gegenzauber, der den Zeitaufwand „Unterbrechung“ in der Beschreibung stehen hat. Der Mitstreiter des Chaoswesen ist aber mehr als motiviert Tel`Aran heute zu Grillen und beschließt nun ebenfalls einen Gegenzauber zu sprechen. Der Charakter wiederum hat keine Lust auf der Speisenkarte des Chaoswesen zu stehen und zaubert einen erneuten Gegenzauber. Das Chaoswesen das den Feuerball gezaubert hat darf KEINEN Unterbrechungszauber anwenden, da der Spruch „Feuerball“ kein Unterbrechungszauber ist und eine längere Zauberdauer als ein Unterbrecher hat. Nachdem die beiden keine weiteren Unterbrechungszauber zum besten geben wollen wird der letzte Gegenzauber von Tel`Aran zuerst überprüft. Er muß die Kosten bezahlen und die Probe schaffen. Falls diese Erfolgreich war sind ALLE vorherigen Zauber aufgehoben, sie müssen aber trotz allem bezahlt werden !

Wirkung mehrer Zauber

Die Wirkung gleicher Zauber addiert sich nicht. Die Wirkung verschiedener Methoden (z.B. Schwert und Zauber), die sich gleichartig auswirken, addieren sich.

Beispiel: Der Zauber „Segen“ gibt einen Bonus auf den RW, den Mut und die AT. Sollte der Spieler eine magische Waffe benutzen, die ebenfalls den RW erhöht, so addieren sich diese Wirkungen. Ein zweiter Segen hingegen würde wirkungslos verpuffen.

Verwendung von Ingredienzien

In diesem Rollenspiel wurde bewußt auf die Verwendung von Materialien für die Zauber verzichtet. Sollte den Spielern und dem Spielleiter die Verwendung jedoch besser gefallen, ist es natürlich freigestellt, diese einzuführen.

Eigene Zauber

Das Kreieren von neuen Zaubersprüchen ist grundsätzlich möglich, aber den erfahrenen Magiebegabten vorbehalten.

Magiebegabte und Rüstungen

Es ist Zaubernden erlaubt, Rüstungen zu verwenden, sie müssen dann aber die in Tabelle 43 angegebenen Modi für die Essenzkosten bezahlen. Dies zählt nicht für magische Waffen aus einem der magischen Metalle, wohl aber für magische Rüstungen. Die Auswirkungen von Waffen und Rüstungen sind kumulativ. Trägt ein Charakter also eine Einhandwaffe und eine Kettenrüstung, werden die Essenzkosten mit 6 multipliziert.

Tabelle 40 Essenzkosten Waffen/Rüstung

Spruchkosten	Waffen	Rüstungen
Keine	Dolche / Messer/Stichwaffe	Leder
3x	Einhandwaffen	Kettenrüstungen
6x	Zweihandwaffen*	Plattenrüstungen

* Ausgenommen Zauberstäbe

Regeneration von Essenz

Jeder Magiebegabte regeneriert Magiebegabung / 2 + 2W10 je sechs Stunden Schlaf.

Ausdauerkosten für Zauber

Jeder Zauberspruch kostet die Essenzkosten des Spruches geteilt durch zehn an Ausdauer, jedoch immer mindestens einen. Sollte der Magier einen Zauber über mehrere Runden aufrechterhalten kostet ihn das jede Runde den angegebenen Ausdauerverlust.

Ein Zauber aus der Schule der Magietheoretiker kostet einen Ausdauerpunkt pro eingesetzte Verbindung.

Ausdauer 0 und Magie

Sollte der Magiekundige mit der AU auf 0 sinken, muß er erschwerte Proben in Kauf nehmen. Konkret heißt das, daß die Boni halbiert und die Mali verdoppelt werden.

Resistenzregeln

Jeder Charakter besitzt eine automatische Steigerung der Resistenz gegen Zauber und gegen psionische Kräfte. Abhängig von der Erfahrung steigt die Resistenz des Charakters. Für jeweils 1000 investierte EP erhält der Charakter ein Prozentpunkt mehr Resistenz. Gegen Zauber erhält der Charakter einen Bonus von Magiebegabung geteilt durch zehn, bei psionischen Fähigkeiten beträgt der Bonus GS geteilt durch zehn.

Beispiel: Sigmar hat 30.000 EP investiert, eine Magiebegabung von 75 und eine GS von 95. Sein Rettungswurf gegen Magie beträgt 38 und gegen Psi 40.

Die Erfahrung des Magiers oder Psionikers spielt ebenfalls eine Rolle bei einem Rettungswurf. Der Rettungswurf des Gegners wird für jede 5000 investierte EP des Magiers um einen Prozentpunkt erschwert.
Die Resistenz des Charakters ist kumulativ mit Zaubern, speziellen Fähigkeiten und magischen Gegenständen.

Die Anzahl der erfolgreich gesprochenen Zauber modifiziert die Resistenz zusätzlich. Wenn ein Magier einen Spruch zwanzigmal sinnvoll und erfolgreich in einem Abenteuer angewendet hat (SL Entscheidung), wird der Rettungswurf des Gegners um einen Prozentpunkt erschwert. Die Modifizierung durch den Spruch steht bei einem Zauber dabei.

Beispiel: Norg spricht eine Elementarlanze gegen einen Oger. Die Resistenz des Ogers beträgt 50%. Norg hat 80.000 EP investiert (80.000 : 5000 = 16). Den Spruch hat er 84 mal erfolgreich angewendet (84 : 20 = 4). Elementarlanze ist ein Spezialistenzauber und erschwert den Wurf um 10. Die 50% des Ogers werden daher um 30 Prozentpunkte auf 20% gesenkt.

Die Regel für die Obergrenze von 80% bleibt unverändert.

Auswirkungen der Resistenz

Bei einem Schadenszauber wird der verursachte Schaden um die modifizierte Resistenz des Opfers vermindert.

Beispiel: Sigurd spricht den Zauber Feuerball für 50 Punkte Schaden. Das Opfer besitzt eine Resistenz von 70% die durch Sigurds Erfahrung und Anzahl der Zauber auf 50% reduziert wird. In diesem Fall verliert das Opfer 25 LP und AU.

Bei sonstigen Zaubern die auf ein Opfer Wirken (also keine Flächeneffekte wie Ätherstурm), reduzieren sich die Auswirkungen um die modifizierte Resistenz.

Beispiel: Norg spricht den Zauber blenden auf einen Ork. Die modifizierte Resistenz des Orks beträgt 35%. Somit werden alle Auswirkungen auf das Opfer des Zaubers (Wirkungsdauer und Wirkung) um 35% reduziert.

Bei einem Zauberspruch mit permanenter Wirkungsdauer wir die Wirkung nicht reduziert.

Erlernen neuer Zauber

Wie bei Talenten auch, kann der Charakter Sprüche aus dem Zauberbuch seines Kollegen erlernen. Die Kosten richten sich nach der Schule und der Ausrichtung.
Wenn ein Charakter die erforderlichen EP für einen neuen Zauber investiert hat, kann er ihn auch sprechen. Es muß nicht ermittelt werden, ob der Zauberer den Spruch auch versteht. Es wird davon ausgegangen, daß der Charakter sich so lange mit dem Zauber beschäftigt, bis er ihn kann. Um die längere Lernzeit und die erhöhte Schwierigkeit darzustellen, wurden die unterschiedlichen Kosten eingeführt.

Erwerben neuer Zauber

Um an neue Zauber zu gelangen, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Von anderen Spielern

Die Spieler können einem befreundeten SC den Einblick in ihr Zauberbuch gewähren. Der Lernende muß dann nur die Voraussetzungen erfüllen und die EP bezahlen.

Aus Büchern

Erdec bietet den Spielern die große Bibliothek und verschiedene Akademien. Es ist üblich, für das Erlernen bzw. Abschreiben eines Zaubers zu bezahlen. Dies kann entweder Geld oder ein eigener Zauber sein.

Artefakte

Manche Artefakte gewähren dem Zaubernden neue Sprüche. Dies kann nur für eine bestimmte Dauer, eine gewisse Anzahl Ladungen oder für immer sein. In seltenen Fällen muß der Charakter für diese Sprüche dann keine EP investieren.

Artefaktmagie

Artefaktmagie erlaubt es, Gegenstände mit Eigenschaften oder Fähigkeiten auszustatten. Grundsätzlich ist es möglich, jeden beliebigen Gegenstand magisch werden zu lassen. Notwendig dazu sind die entsprechenden Zaubersprüche. Jeder Charakter kann zu einem zauberkundigen Artefaktmagier gehen, und seine eigenen Fähigkeiten oder Attribute transferieren lassen. Er kann also seinen eigenen, ganz speziellen, Gegenstand anfertigen lassen. Die transferierten Punkte können durch das Investieren von EP wiedererlangt werden. Der Vorgang des Übertragens ist nicht reversibel (umkehrbar). Es können also keine Attribute oder Fähigkeiten wieder zurück auf eine Person übertragen werden. Zaubersprüche können zwar gespeichert und ausgelöst werden, die gebundene Essenz kann jedoch nicht wieder zurück auf ein Individuum oder einen anderen Gegenstand transferiert werden.

BSP: Ein Charakter besitzt den Wert 78 für das Attribut Geschicklichkeit. Für eine magische Rüstung möchte er 40 Punkte auf einen Lederharnisch transferieren lassen. Er besitzt danach nur noch 38 Punkte in dem Attribut Geschicklichkeit. Alle Formeln und Boni werden an seinen neuen Wert angepaßt.

Er kann danach EP investieren und Geschicklichkeit normal weiter steigern.

Es ist gestattet, daß chaotische Charaktere oder NSCs anderen Personen gegen ihren Willen Eigenschaften, Talente, Attribute etc. nehmen, um Gegenstände zu verzaubern. Das Opfer muß jedoch bewußtlos sein.

Dabei steht jedem Opfer ein Wurf gegen Resistenz zu. Sollte der Resistenzwurf gelingen, ist der Transfer gescheitert.
Jeder Transfer muß durch einen eigenen Zauber durchgeführt werden. D.h. jedes Attribut, jedes Talent, jeder Spruch muß extra durch den entsprechenden Zauber vorbereitet werden.

Übertragen von Attributen

Um einen intelligenten Gegenstand zu erschaffen, muß ein Teil der Klugheit an den Gegenstand gebunden werden. Es ist möglich, auch andere Attribute an einen Gegenstand zu übertragen. Klugheit darf maximal zwanzig Punkte übertragen werden. Klugheit ist nicht zwingend erforderlich für einen magischen Gegenstand, außer man möchte Sprüche speichern.

Klugheit

Ein Gegenstand darf maximal 20 Punkte Klugheit aufnehmen. Mit dem Übertragen von Klugheit wird gleichzeitig die Gesinnung des Magiers übertragen, der den Zauber wirkt. D.h. der Gegenstand besitzt dann die gleiche Gesinnung.

Abhängig von der Klugheit kann der Gegenstand dann auch als Zauberspeicher dienen. Pro Punkt Klugheit kann der Gegenstand einen Zauber aufnehmen.

Körperkraft

Körperkraft darf bis zu hundert Punkten in einen Gegenstand übertragen werden. Eine Waffe kann beispielsweise mehr Schaden anrichten, ein Rucksack könnte mehr Last aushalten usw.

Konstitution

Übertragbar bis zu hundert Punkte. Denkbar wären robustere Gegenstände, die schwerer zerbrechen. Ebenso könnte eine Waffe weniger Ausdauerverlust verursachen.

Magiebegabung

Darf bis zu hundert Punkte in einen Gegenstand fließen. Beispiele: erleichterte Zauberprobe, zusätzliche Spruchspeicherung o.ä.

Geschicklichkeit

Geschicklichkeit darf bis zu hundert Punkten in einen Gegenstand übertragen werden. Die hier aufgeführten Beispiele sind nicht zwingend. Der Spielleiter und der Spieler können auch andere Auswirkungen festlegen.

Tabelle 41 Geschicklichkeit Transfer

Geschicklichkeit	Auswirkung
1 – 5	Waffe: +1 jede AT Rüstung: - 1 Behinderung
6 – 15	Waffe: +2 jede AT Rüstung: - 2 Behinderung.
16 – 25	Waffe: +3 jede AT Rüstung: - 3 Behinderung.
26 – 35	Waffe: +4 jede AT Rüstung: - 4 Behinderung.
36 – 50	Waffe: +5 jede AT Rüstung: - 5 Behinderung.
51 – 65	Waffe: +6 auf jede AT Rüstung: -6 Behinderung
66 – 75	Waffe: +7 auf jede AT, Meisterattacke +1 Rüstung: -10 Behinderung
76 – 85	Waffe +8 auf jede AT, Meisterattacke +2, Meisterparade +1 Rüstung: -15 Behinderung
86 – 100	Waffe: +9 auf jede AT, Meisterattacke +3, Meisterparade +2, TP: +2 Rüstung: -20 Behinderung

Reaktionswert

Übertragbar bis Hundert Punkte. Denkbar wären ein Bonus auf den RW bei Kampfbeginn, ein Bonus auf die Paraden oder ein Bonus auf Talente (Seil zum Klettern).

Übertragen von Talenten

Talente dürfen maximal bis zu einem Wert von fünfzig Punkten übertragen werden. Als Faustregel gilt, daß der Talentwert des Gegenstandes bei einer Probe zu dem eigenen Wert hinzu addiert werden darf. Vorausgesetzt man selbst besitzt weniger als fünfzig Punkte in diesem Talent. Der Bonus eines Gegenstandes kann außerdem den Talentwert des Charakters insgesamt nicht über 70 Punkte hinaus anheben. Ein Charakter mit dem Talentwert 40 in Klettern, der ein Seil mit dem Talentwert 40 benutzt, darf bei einer Probe auf das Talent nur wie ein Charakter mit 70 Punkten behandelt werden.

Ein Gegenstand darf maximal 200 Talentpunkte speichern, die auf beliebig viele Talente verteilt werden dürfen.

Speichern von Zaubern

Ein Gegenstand kann maximal zwanzig Sprüche speichern. Der Magiebegabte muß den Zauber so ausführen, als wolle er ihn sprechen und dabei den Gegenstand berühren. Es muß also die Probe für den Zauber gelingen. Danach kann der Zauber mit einem Befehlswort oder einer Geste ausgelöst werden.

Eigenschaften übertragen

Grundsätzlich kann jede Eigenschaft übertragen werden. Der Spielleiter muß darauf achten, daß der Transfer auch Sinn macht. Die genaue Auswirkung legt er in gemeinsamer Absprache mit dem Spieler fest.

BSP. Es wäre möglich, die Fähigkeit Infravision auf ein Fernglas zu übertragen, um damit auch nachts sehen zu können. Auf einem Rucksack jedoch wäre es sinnlos (auch wenn ein im Dunkeln sehender Rucksack etwas Reizvolles hat).

Chaotische Artefaktmagie

Chaotische Artefaktmagie ist jede Magie, die gegen den Willen (egal ob bewußt oder unbewußt) des Opfers durchgeführt wird. Beispielsweise der Transfer von Klugheit o.ä.

Jedes Opfer darf maximal bis zu einem Wert von 30 Punkten ausgesaugt werden, egal ob es sich um ein Attribut, ein Talent oder einen berechneten Wert handelt. Besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften können dem Opfer nur komplett oder gar nicht genommen werden. Natürliche Fähigkeiten (Nachtsicht von Tieren, Flügel eines Tlesh o.ä. können nicht transferiert werden. Als Faustregel gilt: Alle steigerbaren Fähigkeiten oder Attribute, alle Ergebnisse der Bonustabelle und alle Talente sind übertragbar, alles andere nur im Einzelfall (Spielleiterentscheidung).

Die Herstellung von Tränken und Schriftrollen

Der Magiebegabte benötigt zum Herstellen von Tränken und Schriftrollen die jeweiligen Talente. Jeder Magiebegabte erhält automatisch Zugriff auf beide Talente, sobald er seine erste fortgeschrittene Laufbahn beginnt.

Tränke

Um einen Trank herzustellen muß man den Zauber Gegenstand vorbereiten sprechen. Jeder Zauber aus diesem Regelbuch darf in einen Trank gesprochen werden. Jeder Trank muß mindestens einen permanenten Essenzpunkt kosten und weiterhin 10% der Spruchkosten als permanente Essenzpunkte. Jeder Trank darf maximal 30 Punkte Schaden verursachen und enthält maximal 6 Dosen. Jeder Trank darf maximal 40 Punkte wieder herstellen (LP, AU, GS, usw.). Jeder Trank darf ein Attribut, einen zu berechnenden Wert, ein Talent, PSI Punkte oder Essenz um maximal vierzig Punkte nach oben oder unten verändern.
Beispiel: Norg der Magier möchte den Spruch Feuerball in einen Trank zaubern. Das Ergebnis wäre ein Explosivgeschoß, welches bei einem Aufprall explodiert. Der Spruch kostet laut Regelbuch zwanzig Essenzpunkte, zehn Prozent davon muß er zusätzlich

permanent investieren, somit kostet dies 22 Essenzpunkte, davon 2 permanent. Der Schaden beträgt dann 2W10 (aber maximal 30). Zusätzlich zu den Kosten für den Spruch Feuerball muß er die Kosten für den Spruch Gegenstand vorbereiten zahlen.

Spruchrollen

Um einen Spruchrolle herzustellen muß man den Zauber Gegenstand vorbereiten sprechen. Eine Spruchrolle kann von jedem Charakter genutzt werden der das Talent Magiersprachen besitzt, unabhängig von seiner Laufbahn. Um die Spruchrolle benutzen zu dürfen muß dem Anwender eine Probe auf Magiebegabung gelingen, die abhängig von der Spruchstufe modifiziert wird.

Zauberstäbe

Jede fortgeschrittene magiebegabten Laufbahn hat Zugriff auf die Herstellung eines Zauberstabes. Die Herstellung eines Zauberstabes ist ein sehr persönlicher Akt für den Magier. Sobald das erforderliche Ritual abgeschlossen wurde kann nur der Magier der seine Attribute und seine Essenz investiert hat die Vorzüge des Stabes nutzen. Erst nach Gegenstände vorbereiten
dem Tod des Magiers kann der Stab von einem anderen Magiebegabten benutzt werden. Um einen persönlichen Zauberstab zu erschaffen muß der Magiebegabte mindestens Großmagier sein, eine Magiebegabung von 100 und Magiekunde 100 besitzen. Der Stab kann aus einem beliebigen Material sein. Nachdem der Magier einen Gegenstand seiner Wahl ausgesucht hat muß er zwei Tage in Meditation und Abgeschiedenheit mit dem Stab verbringen.. Nach den zwei Tagen investiert der Magier permanent 30 Punkte Essenz, 20 Punkte Magiebegabung, 20 Punkte Klugheit und 20 Punkte von seinem Talentwert in Magiekunde. Es ist keine Probe auf Magiebegabung notwendig um das Ritual zu beenden. Nachdem der Stab fertiggestellt wurde besitzt er folgende Eigenschaften:
In einem Kampf verursacht der Stab 2W8+5 TP und gibt einen Bonus von 5 auf jede Attacke und Parade. Dieser Bonus ist kumulativ mit einem eventuellen Bonus falls der Stab aus einem magischen Metall besteht.
Der Stab zählt als magische Waffe und kann Kreaturen verletzen die nur durch magische Waffen verletzt werden können.
Unabhängig von seinem Talentwert in Speere / Stäbe verliert der Magier nur einen Ausdauerpunkt pro Attacke und Parade wenn er mit seinem Stab kämpft.
Der Stab hat die Gesinnung seines Schöpfers.
Proben für Zauber gegen Magiebegabung sind um 5 erleichtert.
Der Magier kann bis zu ein Zehntel seiner Essenz in dem Stab speichern und zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen.
Die Resistenz des Magiers steigt um 10%.
Der Stab ist unzerbrechlich.

Um diese Eigenschaften nutzen zu können muß der Magier den Stab an seinem Körper tragen. Falls der Magier außerdem EP investiert kann er dem Stab weitere Fähigkeiten verleihen:

Zauberspeicher

Kosten EP: 1000
Wirkung: Der Magier kann in seinen Stab drei Zauber speichern die entweder durch ein Befehlswort und / oder durch ein von ihm festgelegtes Ereignis ausgelöst werden. Das Ereignis muß Eindeutig beschrieben werden (z.B. Falls ich auf 6 oder weniger LP sinke Teleportiere mich 50 km weit weg und aktiviere den Heilzauber. Der Magier muß dann einen Heilzauber und einen Teleport in seinem Stab speichern). Der SL sollte großzügig bei der Auslegung sein, da der Stab von seinem Besitzer Klugheit erhalten hat und im Zweifelsfall seinen Erschaffer beschützen will.

Magischer Fokus

Kosten EP: 600
Wirkung: Eine Probe für die spontane Verbesserung eines Zaubers ist um 10 erleichtert.

Waffe des Auserwählten

Kosten EP: 800
Wirkung: Bei einer gelungenen Attacke kann der Magier zusätzlichen Schaden durch das

investieren von Essenz verursachen. Für jeweils 5 Essenzpunkte richtet der Magier einen zusätzlichen Schadenspunkt an.

Reue

Kosten EP: 1000
Wirkung: Der Magier kann einmal am Tag einen beliebigen Schadenswurf (durch Zauber oder Waffen) bei seinem Verursacher erzeugen (kein Rüstungsschutz, kein Rettungswurf und keine Resistenz). Der Spieler muß dies unmittelbar nach dem Schadenswurf des Gegners ankündigen. Der Verursacher erleidet den vollen Schadenswurf, unabhängig von dem Schaden der bei dem Magier letztendlich ankommt. Sollte der Magier beispielsweise Ziel einer Flammenwelle mit einem Schaden von 80 Punkten werden, werden diese 80 Punkte unmodifiziert von den Lebenspunkten des Verursachers abgezogen, auch wenn diese 80 Punkte durch die Resistenz des Magiers reduziert werden.

Die Sphären und die Magietheoretiker

Das gesamte Multiversum wird durch fünf Kräfte im Gleichgewicht gehalten:
Materie
Energie
Zeit
Gedanken
Entropie
Alle fünf sind notwendig damit eine wie auch immer geartete Existenz besteht. Sie stehen zueinander in Konkurrenz und versuchen beständig die Dominanz zu erlangen. Einige von Ihnen sind einer Gesinnung und einem Element zugeordnet.

Materie

Element: Erde
Gesinnung: Ordnung
Ihre Aufgabe liegt in der Beständigkeit und dem Widerstand gegen Zerfall. Sie ist notwendig um Planeten und Lebensformen zu ermöglichen. Ihr Gegensatz ist die Sphäre Zeit (die Materie beständig verändert) und sie schafft Ordnung für die Sphäre der Gedanken.

Energie

Element: Feuer
Gesinnung: chaotisch
Energie schafft Bewegung und Dynamik. Sie ist ständig aktiv und sorgt für die Umwandlung von Materie. Sie verlangsamt Zeit und zwingt die Gedanken zur Anpassung. Ihr Gegensatz ist die Sphäre Gedanken (die Systeme höherer Ordnung erschaffen will) und sie versucht die Materie zu verändern. In ihrer maximalen Form kann sie Zeit verlangsamen.

Zeit

Element: Wasser
Gesinnung: neutral
Die Zeit sorgt für den Fluß in allen Dingen, ohne Zeit keine Veränderung und kein Fortschritt. Sie erzeugt Erinnerung, Gegenwart und Zukunft. Ihr Gegensatz ist Materie, sie versorgt die Gedanken mit historischen Ereignissen und Erfahrungen aus denen man lernen kann.

Gedanken

Element: Luft
Gesinnung: -
Diese Sphäre macht die ersten drei formbar und zu Werkzeugen. Sie erzeugt Philosophie und Verständnis, die Möglichkeit Materie, Energie und Zeit untertan zu machen und sie zu nutzen. Es ist die Quintessenz der großen Alten und der Unsterblichen. Die Sphäre der Gedanken ist der Energie entgegengesetzt und versucht durch die Effekte der Zeit Ordnung und Form in die Materie zu bringen.

Entropie

Element: -
Gesinnung: -
Sie ist allen anderen vier entgegengesetzt. Ihre Aufgabe ist Zerstörung und Tod. Nur durch sie bleiben die vier anderen im Gleichgewicht. Da sie ohne die vier nicht bestehen kann will Entropie keine Dominanz sondern Ausgleich. Sie vernichtet Materie, verbraucht Energie, verlangsamt Zeit und stoppt neue Gedanken.

Indem ein Magietheoretiker aus dem Land seine Essenz bezieht sind seine Zauber immer einer der Sphären zugeordnet. Durch ein beständiges Band zu einem bestimmten Gelände kann er Magie ähnlich nutzen wie eine Verbindung zum Astralraum. Je mächtiger der Zauber desto mehr Geländeverbindungen benötigt er. Wichtig für die vier Verbindungen Materie, Energie, Zeit und Entropie ist die Regel, daß das Gelände nicht kultiviert sein darf, da die Essenzströme durch kulturschaffende Lebensformen manipuliert werden (Städte sind daher nutzlos). Jede Sphäre ist in bestimmten Geländeformen stärker als die vier anderen. Folgende Gelände sind mit den Sphären verbunden:
Materie: Wälder, fruchtbare Ebenen.
Energie: Vulkane, heiße Quellen.
Zeit: Flüsse, Seen, Meere.
Gedanken: Städte, Siedlungen, Ruinen von Hochkulturen.
Entropie: Sümpfe, Wüsten, Schlachtfelder.

Diese Liste ist nicht vollständig sondern dient als Beispiel. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter ob ein Charakter ein bestimmtes Gelände nutzen darf oder nicht.

Ein Band herstellen

Um ein Band herzustellen ist die spezielle Fähigkeit „magisches Band“ notwendig, auf die jeder Magietheoretiker Zugriff erhält. Durch ein Ritual kann der Magier sich selbst mit den Essenzströmen des Landes in Einklang bringen. Um dies zu bewerkstelligen muß der Magietheoretiker den Ort persönlich aufsuchen und einen Monat dort verbringen. Während dieser Zeit muß er jeden Tag mindestens fünf Stunden Meditieren und sich mit dem Ort mental in Einklang bringen. Am Ende des Monats bleibt ein Teil des Magiers an diesem Ort und wird zu einem Bestandteil der Umgebung (spieltechnisch gesehen bezahlt er mit seinen Attributen und seiner Essenz). Sobald der Magier mit dem Gebiet verbunden ist kann es von keinem anderen als magische Quelle genutzt werden. Die Verbindung endet erst mit dem Tod des Magiers und der Essenzfluß durch das Land hat keine Entfernungsbegrenzung innerhalb des gleichen Planeten.

Besondere Gelände für den Magietheoretiker

Die hier angegebenen Gelände bieten dem Magietheoretiker verschieden vorteile, aber auch erhöhte Kosten. Sofern der Magietheoretiker die spezielle Fähigkeit „magisches Band“ besitzt kann er die hier aufgeführten Geländeformen nur dann in besitzt nehmen, wenn er innerhalb eines Abenteuers vom Spielleiter die Gelegenheit erhält. Alle unten angegebenen Attributskosten sind permanent.

Entlegene Insel
Kosten EP: 300
Zusätzliche Kosten Attribute: 10 Intuition
Wirkung: Die entlegene Insel zählt als 2 Z. Sofern der Magier eine Regenerationszeit von 20 Stunden in Kauf nimmt kann die entlegene Insel 4 Z zur Verfügung stellen.

Fliegende Insel
Kosten EP: 300
Zusätzliche Kosten Attribute: 5 Intuition, 5 Klugheit
Wirkung: Die fliegenden Inseln der Tlesh haben begehrte magische Eigenschaften. Sie geben dem Magier 1 G und 1 M.

Korallenatoll
Kosten EP: 300
Zusätzliche Kosten Attribute: 5 Klugheit
Wirkung: Das Korallenatoll zählt als 1 Z und 1 B.

Untiefen
Kosten EP: 300
Zusätzliche Kosten Attribute: 5 Klugheit, 5 LP
Wirkung: Sie geben dem Magier 1 Z und 1 En.

Vergiftete Sümpfe
Kosten EP: 300
Zusätzliche Kosten: 10 LP
Wirkung: Die vergifteten Sümpfe zählen als 2 En. Sofern der Magier den Verlust von 20 LP

in Kauf nimmt können Sie 4 En zur Verfügung stellen.

Kosten und Regeneration von Zaubern der Magietheoretiker

Wenn ein Magier einen Zauber mit seinen magischen Bändern speist regeneriert sich eine solche Verbindung innerhalb einer Stunde. Wenn ein Zauber beispielsweise drei Materieverbindungen gekostet hat stehen dem Magier diese drei innerhalb einer Stunde wieder zur Verfügung. Bei einem Zauber stehen die Kosten in folgender Form:
X (B) X Sphäre(n)
Dabei steht X als Platzhalter für die Anzahl der Verbindungen und die jeweilige Sphäre mit ihrer Abkürzung. Eine beliebige Landverbindung bedeutet, daß der Magier eine Quelle seiner Wahl für diesen Zauber nutzen kann,

Materie	(M)
Energie	(E)
Zeit	(Z)
Gedanken	(G)
Entropie	(En)
Beliebig	(B)

Beispiel: Der Zauber „Stachelfeld“ kostet 2 B 2 E. Das heißt der Magier muß zwei Verbindungen zu Energiesphären haben (beispielsweise ein Vulkan und eine heiße Quelle) und kann die restlichen Kosten auch durch Gedankensphären bezahlen. Eine Stunde nachdem er den Zauber gewirkt hat kann er diese Verbindungen erneut nutzen.

Verbesserung der Zauber aus der Schule der Magietheoretiker

Alle Zauber aus der Schule Magietheoretiker können nicht spontan oder dauerhaft verbessert werden, und verbessern sich auch nicht durch Anwendung.

Zauber der Magietheoretiker vs. Zauber der anderen Schulen

Sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben, kann ein Magier einer beliebigen Schule die Zauber des Magietheoretikers beeinflussen und umgekehrt. Die Essenz speist sich zwar aus verschiedenen Quellen, stammt aber in beiden Fällen von den großen Alten. Die Proben sind in diesem Fall jedoch immer um zusätzliche 40 Punkte erschwert, da die Matrix eine andere ist.

Beispiel: Ein Magier wendet „Nayals Macht“ auf sich an. Der Zauber ist um 60 erschwert. Nun trifft ihn ein Schadenszauber aus der Quelle eines Magietheoretikers, was die Probe von „Nayals Macht“ nachträglich um 40 erschwert. Obwohl der eigentliche Zauber bereits erfolgreich wahr muß der Magier jetzt die Spruchmatrix des Zaubers anpassen um den Spruch des Magietheoretikers zu verhindern. Da diese Einschränkung in beide Richtungen gilt, ist der Zauber des Magietheoretikers ebenfalls um 40 erschwert. Sollte die um 100 erschwerte Probe des Magiers gelingen wirkt „Nayals Macht“.

Automatische Verbesserung

Für jeweils zwanzigmaliges erfolgreiches Anwenden eines Spruches steigt die Wirkung um ein Viertel. Gleichzeitig sinken die Kosten um 1 und die Probe auf Magiebegabung erleichtert sich um eins. Der Spieler muß also genau Buch führen, wie oft ein Spruch von ihm angewandt wurde. Die Kosten eines Spruches können niemals unter eins sinken, und eine Probe kann maximal um 30 erleichtert sein. Für alle Modifikationen gilt immer die ursprüngliche Wirkung als Berechnungsbasis.

Auswirkungen je 20 Anwendungen	
Wirkung	+1/4
Kosten	-1 (min. Kosten 1)
Probe Magiebegabung	-1 (max. 30)

Beispiel: Norg hat den Spruch Feuerball zwanzigmal erfolgreich angewendet. Die Auswirkungen sind dann folgende:
RW: 30 m + 8m
WD: spontan (bleibt unverändert)
ZA: 3 sec. (bleibt unverändert)
WK: 2W10 Schaden + 5 Schaden
WB: 6m + 1,5m
Konstitution: 20 - 1
Probe: erschwert um 4 (die Standardprobe ist erschwert um 5)

Dauerhafte Verbesserung

Ein Spieler kann jeden Spruch den sein Charakter erworben hat verbessern. Der entsprechende Spruch wird dann als Modifikation gesondert notiert. Im Gegensatz zu einer Veränderung einer Spruchmatrix ist die Verbesserung permanent, gilt aber nur für diesen Charakter. Wenn der Spieler die Voraussetzungen erfüllt und die EP investiert erhält er die verbesserte Version des Spruches.
Bei der Berechnung der EP Kosten kann der Magiebegabte Charakter den Lernbonus für Magie nutzen. Der Lernbonus für Magie gilt nur bei der Veränderung eines Spruches! Er errechnet sich aus:

(Magiebegabung + Magiekunde + Klugheit + Intuition + Astronomie/Astrologie) / 5.

Die Ersparnis wird aus der Tabelle abgelesen.
Für die EP Berechnung bei Anwendung eines Spruches gilt die verbesserte Version als neuer Spruch.

Tabelle 42 Lernbonus Magie

Lernbonus für Magie	Ersparnis
60 - 70	5%
71 - 80	10%
81 - 90	15%
91 -100	20%
101 - 110	25%
111 - 120	30%
121 - 130	35%

Wie bei der Veränderung der Spruchmatrix auch, kann der Charakter folgende Dinge verbessern:
1. Reichweite
Nicht erlaubt wenn eine Berührung erforderlich ist.
2. Schaden und Schutz (wie Bsp: Abwehr)
3. Anzahl der Opfer
4. Wirkungsdauer
Eine höhere Wirkungsdauer ist bei Sprüchen die spontan wirken nicht erlaubt.
5. Zeitaufwand
Der Zeitaufwand beträgt immer mindestens eine Sekunde.

Veränderung	Kosten EP	Voraussetzung Magiebegabung	Voraussetzung Magiekunde
Doppelt	*3	100	90
Dreifach	*4	110	95
Vierfach	*5	120	100

Zeitaufwand	Kosten EP	Voraussetzung Magiebegabung	Voraussetzung Magiekunde
- 1/4	*5	95	95
- 1/2	*7	100	100
- 3/4	*9	110	110

Alle Verbesserungskosten sind kumulativ.

Beispiel:

Norg möchte den Spruch Feuerball verändern.
Die Standardwerte sind:
RW: 30 m
WD: spontan
ZA: 3 sec.
WK: 2w10 Schaden
WB: 6m
Konstitution: 20

Folgende Veränderungen will er vornehmen:
RW: 120m
WD: kann nicht verändert werden.
ZA: keine Verbesserung
WK: 8W10 Schaden
WB: 24m
Konstitution: 20

Die neuen EP Kosten betragen insgesamt: 5*200 + 5*200 + 5*200 also 3000 EP.
Norg hat folgenden Lernbonus Magie:
(112 + 100 + 113 + 108 + 92) / 5 = 105 also 25%.
Der neue Spruch "Norgs großer Feuerball" kostet ihn also 2250 EP.

Spontane Veränderung der Spruchmatrix

Ein magiebegabter Charakter kann eine Spruchmatrix während des Zauberns verändern. Dies ist nicht für dauerhaft verbesserte Sprüche erlaubt. Der Magier muß sich also entscheiden ob er einen Standardspruch spontan verbessert oder ob er mit EP einen Zauber dauerhaft verbessert.
Die zulässigen Änderungen beziehen sich auf:

1. Reichweite
2. Schaden und Schutz
3. Anzahl der Opfer
4. Wirkungsdauer
5. Zeitaufwand

Reichweite ändern:
Der Magier kann die maximale Reichweite eines Spruches erhöhen. Dies ist nicht erlaubt, wenn der Zauber eine Berührung erfordert.

Reichweite	Kosten Essenz	Voraussetzung Magiebegabung	Voraussetzung Magiekunde	Probe
Doppelt	*2	95	95	+15
Dreifach	*3	110	110	+20
Vierfach	*4	120	120	+40

Schaden erhöhen:

Schaden	Kosten Essenz	Voraussetzung Magiebegabung	Probe	Voraussetzung Magiekunde
Doppelt	*3	95	+15	95
Dreifach	*5	110	+20	110
Vierfach	*7	120	+40	120

Anzahl betroffener Opfer / Empfänger

Anzahl	Kosten Essenz	Voraussetzung Magiebegabung	Probe	Voraussetzung Magiekunde
Doppelt	*1,5	95	+15	95
Dreifach	*2,5	110	+20	110
Vierfach	*3,5	120	+40	120

Auswirkungen / Wirkungsdauer
Funktioniert nicht bei Zaubern mit einer spontanen Wirkung (z.B. Direktschaden).

Wirkungsdauer	Kosten Essenz	Voraussetzung Magiebegabung	Probe	Voraussetzung Magiekunde
Doppelt	*3	95	+15	95
Dreifach	*5	110	+20	110
Vierfach	*7	120	+40	120

Zeitaufwand
Der Magier kann den Zeitaufwand um einen Zauber zu Sprechen verkürzen.

Zeitaufwand	Kosten Essenz	Voraussetzung Magiebegabung	Probe	Voraussetzung Magiekunde
- 1/4	*5	95	+15	95
- 1/2	*7	110	+20	110
- 3/4	*9	120	+40	120

Alle Kosten sind kumulativ. Alle erschwerten Proben sind kumulativ.

Beispiel:
Norg von Trulben möchte einen Spruch mit folgenden Eigenschaften zaubern:
Reichweite: 10m
Schaden: 20 SP
Opfer: 1
Wirkungsdauer: spontan
Zeitaufwand: 1 KR
Kosten: 20 Essenz
Folgende Modifikationen möchte er:

Reichweite: doppelt	*3
Schaden: vierfach	*7
Opfer: vierfach	*3,5
Wirkungsdauer: n.a.	
Zeitaufwand: -3/4	*9

Somit würde der Spruch 20*(3+7+3,5+9)= 450 Essenz kosten. Er hätte eine Reichweite von 20m, verursacht 80 SP, betrifft vier Opfer und bräuchte 2,5 sec. bis zum Wirkungseintritt (1 KR=10 sec.). Die Probe wäre um 160 erschwert. Wie man sieht ist das Verändern von Sprüchen eher den Profis vorbehalten.

Astralraum

Jede Magiebegabtenlaufbahn besitzt Zugang zum Astralraum, sofern der Magier mindestens Erzmagier ist, er muß aber eine einfache Handlung aufwenden, um von den normalen Sinnen auf die astralen Sinne umzuschalten und umgekehrt. Ihm muß dazu eine Probe auf Magiebegabung (Magiebegabung) gelingen. Bei astraler Wahrnehmung sind die Sinne des Zauberers auf die Astralebene konzentriert. Rein physikalische Dinge sind dann nur noch anhand ihres astralen Echos erkennbar, was die Wechselwirkung mit der physikalischen Welt in diesem Zustand sehr schwierig gestaltet. Versucht also ein astral wahrnehmender Zauberer etwas zu tun, das nur in der grobstofflichen Welt stattfindet, ist sein Mindestwurf um 20% erschwert. Nimmt ein Zauberer Einblick in den Astralraum, kann er:

alles askennen, das tatsächlich dort vorhanden ist;
die magische Energie askennen, die einen Gegenstand umgibt;
die Aura eines Wesens askennen, um dessen wahre Natur zu entdecken.

Ein Zauberer kann alle Geister, magischen Kreaturen und so weiter askennen, ob sie nun in der physischen Welt sichtbar sind oder nicht. Verfügt er über einen Zauberspruch, der Wirkung auf den Astralraum hat, so kann er ihn dort anwenden, siehe dazu Zaubersprüche im Astralraum. Der Zauberer ist darüber hinaus durch Astralkampf verwundbar. Ein Charakter, der lediglich astral wahrnimmt (und sich nicht projiziert), unterliegt weiterhin den Beschränkungen seines Körpers, Er kann andere astral aktive Dinge berühren und von ihnen berührt werden, aber nicht die Hand durch eine Wand ausstrecken, um ein astrales Objekt anzufassen, denn der physische Arm kann die physikalische Wand nicht durchdringen, auch wenn der astrale Arm allein keine solche Begrenzung kennt. Ein Zauberer kann magische Energie askennen, die etwas umgibt, das selbst magisch oder von Magie beeinflußt ist: Verzauberte Gegenstände, Charaktere unter den Auswirkungen von Zaubersprüchen, Zauberer beim Sprechen oder Aufrechterhalten von Zaubersprüchen und so weiter. Er kann auch Zaubersprüche, Fokusse und andere magische Gegenstände als Lebewesen askennen. Weitere Informationen über den Astralraum hat der Spielleiter.

Runenmagie

Rune:
Eine Rune ist ein Zeichen in der physischen Welt des Magiers, das im Astralraum einen Teil einer Spruchmatrix darstellt. Daher kann eine Runensequenz, wenn man sie mit Essenz füllt, einen Spruch ergeben. Die Rune ist immer nur ein unzureichendes Abbild der wahren Spruchmatrix, wodurch Fehler entstehen können. Eine Rune ist nicht gleichzusetzen mit den bekannten nordischen Runen. Vielmehr kann jedes Zeichen als Rune betrachtet werden. Die meisten Symbole können nur keine Essenz aufnehmen.

Runensequenz:
Eine Runensequenz ist eine Zusammenstellung von Runen. Bei Runenmagiern niedriger Grade hat sie immer die Form eines Dreiecks.

Fokus:
Der Fokus ist das Material, auf das die Runensequenz aufgemalt, eingebrannt oder auch eingraviert wird. Geeignet sind beliebige Materialien.

Spruchmatrix:
Eine Spruchmatrix ist das Abbild eines Spruches im Astralraum.

Zuverlässigkeitsgrad:
Siehe unten.

Spruchkosten:
Die Spruchkosten sind die Essenzpunkte, die der Magier bezahlen muß, wenn er einen Spruch wirken will.

Grad einer Runensequenz:
Der Grad einer Runensequenz ist immer der Grad der höchsten enthaltenen Rune.

Wie funktioniert Runenmagie?

Runenmagier haben sich einer ganz besonderen Art von Magie verschrieben. Sie bilden Abbilder der Spruchmatrizen mit einem physischen Abbild nach und füllen es mit Essenz, so daß dann der gewünschte Effekt entsteht. Dieses Abbild sind die Runen. Für einen Spruch sind dabei drei Runen nötig: Die Wirkung, die erreicht werden soll, der Weg auf dem sie erreicht werden soll und der Anfangs- oder Endpunkt des Spruches. Je nach Mächtigkeit der Runen kann diese Sequenz dann kleinere oder größere Mengen an Essenz aufnehmen und damit einen Effekt herbeiführen. Wie und was der Spruch bewirkt, wird durch die benutzten Runen festgelegt. Da es unzählige Möglichkeiten gibt, eine Spruchmatrix zu gestalten, gibt es auch unendlich viele Runen. Die genaue Art des Essenzflusses durch sie ist von Magier zu Magier unterschiedlich. Zudem haben sich auch Unterschiede zwischen den Rassen herausgebildet, die Runenmagie benutzen. Elfische Runen unterscheiden sich von denen der Zwerge. Zu beachten ist noch eine Unterscheidung in der Art, wie die Magie gewirkt wird. Es wird zwischen geprägter Magie und Fokusmagie unterschieden. Bei geprägter Magie funktioniert Runenmagie wie ein Spruch, während bei Fokusmagie ein Fokus vonnöten ist, der verbraucht wird.
Jeder Art von Runenmagie gemein ist jedoch folgende Unzulänglichkeit:
Da die Runen nur unzureichende Abbilder der wahren Spruchmatrix sind, besteht immer die Gefahr, daß sich der Spruch nicht so verhält, wie er soll. Das kann von kleinen Nebeneffekten bis zu katastrophalen Auswirkungen für den Magier und seine Umgebung reichen. Dabei ist nicht nur von den üblichen Effekten die Magier betreffen die Rede.

Was für Runen gibt es?

Wie schon erwähnt, gibt es unendlich viele Runen. Die Runen sind jeweils bestimmten Dingen oder Handlungen zugeordnet, wobei das nur die Beobachtungen der Magier sind, die die Runen bereits anwendeten. Außerdem gibt es Runen von verschiedenem Grad. Je höher der Grad, desto mächtiger die Rune. Das spiegelt die Tatsache wider, daß es schwerer ist, eine Rune zu verwenden, die als Gefäß für so viel Energie dient, wie zum Beispiel ein 4. Level Spruch freisetzt. In der

Regel finden sich Entsprechungen von niederen Runen in höheren Graden. Das muß aber nicht der Fall sein.
Beispiel: *Es gibt eine Rune 1. Grades Licht. Eine entsprechende Rune 2. Grades gibt es nicht, wohl aber eine 3. Grades. Diese hat wiederum die Bedeutung Sonne, was die größere Macht zeigt.*

RUNENSEQUENZEN

Eine Runensequenz besteht aus drei Runen: Anfangs- oder Endpunkt, Weg und Wirkung.

Anfangs- oder Endpunkt
Die Rune Anfangs- oder Endpunkt hat zwei mögliche Bedeutungen. Entweder legt sie fest, wie die Wirkung eintritt - Der Zauber hat also seinen Ursprung oder Anfang in der Rune - oder sie bestimmt das Ziel des Spruches, den Endpunkt.
Weg
Die Rune „Weg“ ist der Vermittler von Anfangspunkt und Wirkung.
Wirkung
Die Rune „Wirkung“ ist das, was mit dem Spruch erreicht werden soll.

Beispiel: *Nehmen wir die Runen Licht, Sehen und Körper, um einen Lichtzauber zu erschaffen. Der Anfangs- oder Endpunkt ist der Körper des Magiers. Der Weg ist das Licht und das Ziel ist das Sehen. Damit wird der Körper des Zaubernden (Endpunkt) in die Lage versetzt, mit Hilfe von Licht (Weg) zu sehen (Ziel).*

ZUVERLÄSSIGKEITSGRAD (ZG)

Jede Runensequenz erhält einen sogenannten Zuverlässigkeitsgrad(ZG). Der ZG ist von verschiedenen Faktoren abhängig: Der Grad der verwendeten Runen, die Zeit, die der Magier bereits damit verbracht hat, die Runensequenz zu erlernen, von wem er sie gelernt hat, wie oft die Sequenz bereits verwendet wurde, usw. Für eine neue Runensequenz wird beim ersten Anwenden vom Spielleiter festgelegt, wie hoch der ZG ist. Je nach Runengrad sollte der ZG zwischen -100 und +100 liegen.

RUNENZAUBER

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Spruch mit Hilfe von Runenmagie zu sprechen.
Fokuszauber
Der Magier schreibt die Runen auf einen Fokus und benutzt diesen als Relais, um seine Essenz in die richtige Form zu bringen. Der Spruch funktioniert nur, wenn der Magier Körperkontakt zum Fokus hat.
Geprägte Runenmagie
Der Magier prägt sich eine Runensequenz dauerhaft ein und hat sie fortan als Spruch zur Verfügung, den er mit Essenz aktivieren kann. Die Sequenz zählt als gelernter Spruch.

FOKUSZAUBER

Um einen Fokuszauber zu wirken, schreibt der Runenmagier die drei Runen Anfangs- oder Endpunkt, Weg und Wirkung auf einen Gegenstand oder etwas anderes. Dazu ist eine gelungene Probe auf Malen/Zeichnen oder Schreiben nötig. Bei Metallgegenständen kann der Magier auch gravieren usw. Grundsätzlich dauert dieser Vorgang pro Grad der Runensequenz 30 Minuten. Falls der Magier diese Zeit nicht hat, wird der Wurf um die Differenz in Minuten erschwert. Falls der Magier weniger als eine Minute aufwenden will, wird die Probe weiter um die Anzahl der Kampfrunden, die er sparen will, erschwert. Hierbei gelten die gewöhnlichen Verfahrensweisen wie bei Talenten (ab 60 nicht immer würfeln...). Falls die Probe mißlingt, entdeckt evtl. ein Spot Hidden den Fehler. Als nächstes speist der Magier seine Essenz in das Muster. Sollte ein Fehler beim Aufzeichnen gemacht worden sein, führt das zu keinem Effekt und einem Wurf auf der Tabelle. Um zu ermitteln, ob der Spruch erfolgreich war, würfelt der Magier mit dem W100 auf Magiebegabung/2. Die in Tabelle 43 aufgeführten Modifikationen beeinflussen den Wurf (klar sollte hier sein, daß dies nur Vorschläge sind).

Tabelle 43 Modi Fokuszauber

Der Zuverlässigkeitsgrad wird addiert	+ZG
Die Runensequenz wurde von einem anderen Magier	-30

aufgeschrieben	
Die Sequenz enthält eine Elementarrune und der Magier schreibt auf oder mit Hilfe des Elements	+10
Wenn auf ein magisches Metall graviert wird, wirkt dessen Grad positiv. Dabei verbraucht sich die magische Energie und der Metallgrad sinkt um eine Stufe	+ Grad * 10

Die Auswirkungen sind in Tabelle 40 dargestellt. Falls nicht anders beschrieben, bleibt der Fokus erhalten und die Runen sind verbraucht. Die Essenzkosten werden durch Tabelle 47 festgelegt. Die Spruchkosten der drei verwendeten Runen werden multipliziert.

Beispiel: Der Magier Tarsis möchte einen Fokuszauber sprechen. Als Fokus benutzt er ein Holzbrett, auf dem er mit einem glühenden Metall die Runen einritzt. Er läßt sich Zeit und braucht als Runenmagier vom Grad 1 30 Minuten, da er nur Runen ersten Grades verwendet. Die Runensequenz lautet Feuer, Luft, Kampf und hat bei Tarsis einen ZG von 21. Seine Malen/Zeichnen - Probe gelingt. Zwei Tage später möchte er den Spruch einsetzen: Er läßt seine Essenz in das Muster fließen, konzentriert sich und würfelt mit dem W100 eine 67. Seine Magiebegabung von 91 wird halbiert und ergibt 46. Hinzu kommt der ZG und die Modifikation wegen der Affinität des Fokus zur Rune Feuer, also 77. Tarsis hätte sich also nicht die Mühe machen müssen, den Spruch aufwendig einzuritzen, der Spruch hätte auch so funktioniert. Besondere Auswirkungen nach Tabelle 41 gibt es auch nicht. Der Anfangspunkt ist Feuer, der Weg die Luft und das Ziel ist der Kampf - Tarsis hat also einen Spruch gezaubert, der in einem bestimmten Bereich die Luft mit Feuer erfüllt - ein Feuerball.

Geprägte Runenmagie

Bei geprägter Runenmagie dient sozusagen der Magier selbst als Fokus. Zu beachten ist hierbei, daß das Einprägen einer Runenformel relativ aufwendig ist. Um sich in Einklang mit den Runen und den Essenzmustern zu bringen, braucht es Zeit. Der Magier muß dafür Meditationsproben machen, die je nach Runen erschwert oder erleichtert sind. Außerdem muß er permanente Essenz opfern, da er ja etwas erschafft und die geprägte Formel auch bei häufiger Anwendung nicht verschwindet. Bei gescheiterter Probe verliert er diese Essenz. Er konnte das Muster nicht lange genug halten. Runenmagier höheren Grads können Essenz aufwenden, um den ZG des Musters zu erhöhen. Der Spruch nach erfolgreichem Prägen im Gedächtnis des Magiers verankert und kann benutzt werden wie jeder andere Spruch auch. Die genannten Werte ergeben sich aus Tabelle 40. Die Meditationszeit, die Meditationsprobenmodi, die Prägekosten und die Zauberdauer der verwendeten Runen werden aufaddiert. Die Spruchkosten der Runen werden multipliziert.

Beispiel: Der Magier Tarsis hat beschlossen, daß sein schon eben erfolgreich angewendeter Fokuszauber gut genug ist, um ihn öfter anzuwenden. Er möchte ihn also prägen. Dazu zieht er sich zurück in die Abgeschiedenheit seines Studierzimmers und meditiert. Die Runen Feuer, Luft und Kampf sind alle 1. Grad. Es dauert also drei Stunden, um die Konzentration herzustellen. Die Meditationsprobe ist um 15 erschwert und Tarsis hat Meditation 87. Daher muß er nicht würfeln (87-15=72>60). Er zahlt nun 15 Essenz permanent. Dafür hat er den Spruch, den er "Tarsis Flammen nennt, nun in seinem Gehirn verankert. Eine Woche später möchte Tarsis ihn nun anwenden. Er würfelt mit dem W100 eine 98. Das reicht selbst bei seinem hohen ZG und seiner Magiebegabung nicht - der Spruch scheitert und die Essenz ist verbraucht. Die Differenz von Wurf (98) und Magiebegabung/2+ZG ist aber auch noch größer als 30. Das hat zur Folge, daß er nach Tabelle 44 seinen geprägten Spruch verliert.

Auswirkungen beim Wirken von Runenmagie

Die Auswirkungen bei Runenmagie beschränken sich nicht nur auf die gewöhnliche Zauberpatzertabelle. Zusätzlich kann der Fokus, in den die Runen geritzt

wurden, zerstört werden oder für permanente Essenz geprägte Runensequenzen können gelöscht werden. Dazu wird mit dem W100 die Probe, wie oben beschrieben, gewürfelt und dann der zur Differenz passende Eintrag in Tabelle 44 abgelesen bzw. bei einer natürlichen 00 oder 01 einfach nur der Eintrag genommen. Sollten ausführlichere Effekte erwünscht sein, kann man noch auf Tabelle 45 oder 46 würfeln, je nachdem, ob die Probe gelungen war oder nicht.

Tabelle 44 Auswirkungen Runenmagie

Differenz	Auswirkung
00	Desaster. Runensequenz zerstört oder geprägter Spruch verloren, Fokus zerstört, 3 mal auf der Tabelle würfeln. ZG steigt um W3.
Ab –50	Wie 00, aber nur 2 mal auf Tabelle würfeln und ZG steigt nicht.
Ab –20	Runensequenz, Fokus zerstört, 1 mal Tabelle
Ab –4	1 mal Tabelle
Ab –1	Der Magier hat gerade noch gemerkt, daß was schiefläuft. Die bereits gespeicherte Energie entlädt sich gemäß Zauberpatzertabelle und beim nächsten mal wirkt der Spruch mit 20% mehr.
Bis 50	Keine besondere Auswirkung
Bis 70	Der Spruch hat 25% mehr Wirkung
Ab 71	ZG steigt um 1, wenn mit W100 über ZG*2 gewürfelt.
01	ZG steigt um W3. Runensequenz kann noch einmal verwendet werden. Spruch hat doppelte Wirkung.

Die in 37 dargestellten Auswirkungen sind kurz gehalten. Daher hier noch einige weitergehende Ideen, wie die unterschiedlichen Ereignisse dargestellt werden können.

Tabelle 45 Runendesaster

Wurf	Ergebnis
1	Die Essenz verzehrt 3W20 LP des Magiers
2	Permanenter GS Verlust von 10 Punkten
3	Permanenter Essenzverlust von 10 Punkten
4	Permanenter Verlust von W10 Magiebegabung
5	ZG sinkt um 30 Punkte
6	ZG sinkt um 60 Punkte

Tabelle 46 Runenzauber Bonuswurf

Wurf	Ergebnis
1	Permanente Steigerung der Essenz um 1W10
2	Permanente Steigerung der Magiebegabung um 1W4
3	ZG steigt um 10
4	ZG steigt um 20
5	ZG steigt um 30
6	ZG steigt um 40, Spruch hat dreifache Wirkung

RUNEN

Tabelle 47 Erläuterung: Runen

Grad	Meditation		Prägekosten	ZD	Spruchkosten	EP
	Zeit	Probe				
1	1h	-5	5	1sec	2	400
2	6h	-10	10	1sec	3	800
3	12 h	-20	15	1sec	4	1500
4	24 h	-40	20	1sec	5	2000

Runen sollten sich ungefähr in das Gefüge einpassen, das oben vorgegeben wurde.

AUFSTIEG ALS RUNENMAGIER

Es gibt verschiedene Grade bei den Runenmagiern, Grad 1 bis 4. Höhere Grade

erhalten Vergünstigungen wie Spruchresistenz und leichteres Erlernen von Runen.
Grad 1
EP-Kosten: 200
Inskribierzeit:30 Min

Grad 2
EP-Kosten:400
Inskribierzeit: ½
Für Grad 1 Runen:
Präge- und Spruchkosten:-25%
Wirksamkeit:+25%
Darf bei der Prägung mehr permanente Essenz opfern.

Grad 3
EP-Kosten: 700
Inskribierzeit: ½
Für Grad 1 Runen:
Essenzkosten:-50%
Wirksamkeit:+50%
Für Grad 2 Runen:
Essenzkosten:-25%
Wirksamkeit:+25%
Kann Runen erschaffen, die von Nichtmagiern benutzt werden können. Erlaubt sind Runen nach Maßgabe des Spielleiters. Die Essenz bezahlt der Nichtmagier.

Grad 4
EP-Kosten:1000
Inskribierzeit: ½
Für Grad 1 Runen:
Essenzkosten:-75%
Wirksamkeit:+75%
Für Grad 2 Runen:
Essenzkosten: -50%
Wirksamkeit: +50%
Für Grad 3 Runen:
Essenzkosten: -25%
Wirksamkeit: +25%
Kann Runen erschaffen, die eine Person, einen Gegenstand, einen Dämon oder etwas anderes bezeichnen. Unter herben Abzügen kann der Magier Runenzauber sprechen. Vorher muß er allerdings Intonation usw. erforscht haben.

Tabelle: Zusätzliche Permanente Essenz beim Prägen

Grad des Magiers	mehr geopferte Essenz in %	ZG
≤ 2	25%	+5
≤ 3	50%	+10
≤ 4	75%	+20

Welche Runen kennt der Runenmagier?

Der Runenmagier kennt, wenn er in die Laufbahn Runenmagier wechselt, nur die Runen, die ihm sein Lehrmeister beigebracht hat. Das sind in der Regel 2 bis 4 Stück.

Das Erlernen neuer Runen

Es gibt zwei Möglichkeiten, neue Runen zu lernen.
Durch einen Lehrmeister. Das bedeutet, daß der Lehrling die Rune kennenlernt, die verschiedenen Bedeutungen der Rune und die möglichen Anwendungen mit den ihm bekannten Runen erfährt, (so sie sein Lehrmeister kennt). Die Zeit und die Eps, die dafür aufgewendet werden müssen, hängen von der Stufe der Rune und dem Level des Runenmagiers ab. In der Regel ist der Zuverlässigkeitsgrad maximal so hoch wie der des Lehrmeisters -10.
Fremde Runen sind zunächst erst mal nicht in ihrer Wirkung abzuschätzen und auch nicht zu benutzen. Der Runenmagier muß daher erst in einer Bibliothek, durch einen Lehrmeister oder eine andere Quelle die Natur und die Anwendung der Rune erforschen, bevor er daran denken kann, sie zu benutzen. Zeit und Aufwand dafür festzulegen, obliegt dem Spielleiter.

Das Verbessern von Runensequenzen

Bereits bekannte Runensequenzen kann man verbessern. Mit genügend Zeit und Geduld kann der Runenmagier seine Runen so

abstimmen, daß der ZG steigt. Dafür wird mit der Talenttabelle und ZG*Grad*2 gesteigert.

Neue Runensteine

Name: Rune der Heilung
Schule: Runenmagie
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 3 sec.
Wirkung: Der Anwender kann die Rune nutzen wie den Magierspruch große Heilung.
Wirkungsbereich: Der Magier oder eine andere Person.
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: wie große Heilung
Probe: +5

Name: Heiliger Strahl
Schule: Runenmagie
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 7 sec.
Wirkung: Der Magier kann einen Strahl erzeugen, der bei Untoten Schaden anrichtet.
Wirkungsbereich: 200 m
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 8 Essenz je TP
Probe: +25

Name: Chaoszerstörer
Schule: Runenmagie
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Magiebegabung 100, Runen Lesen 90
Zeitaufwand: 10 sec.
Wirkung: Der Magier kann Schaden an niederen und mittleren Chaoswesen anrichten.
Wirkungsbereich: 100m
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 15 Essenz je TP
Probe: +35

Name: Furcht
Schule: Runenmagie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 10 sec.
Wirkung: Der Magier löst Furcht bei Monstern und Humanoiden aus. Einem Opfer muß eine Mutprobe erschwert um 40 gelingen um nicht zu fliehen. Monster bis zu 50 EP fliehen automatisch sofern ihnen kein Rettungswurf zusteht. Monster mit mehr als 50 EP steht ein Rettungswurf mit 50% zu.
Wirkungsbereich: 20m
Wirkungsdauer: zehn Kampfrunden
Kosten: 80
Probe: +30

Die Psi Kräfte

Alle Psi Kräfte kosten für die Anwendung Psi Punkte. Der Rettungswurf (sofern erlaubt), geht immer gegen Geistige Stabilität. Die Proben ob die Fähigkeit gelingt, geht entweder gegen KL oder IN.

Außersinnliche Wahrnehmung

RW: der Psi Meister
WD: abh. Von den Psi Punkten
ZA: abh. Von den Psi Punkten
WK: Die Wahrnehmung außerhalb von sinnlichen Erfahrungen oder Wissensquellen. Sie wird unterteilt in:

1) Telepathie
   Die Kommunikation zwischen Lebewesen. Sie kostet den Psi Meister 5 Psi Punkte pro km und KR. Die Probe ist gegen KL. Die Kosten betragen 10 je KR und Km.
2) Hellsehen / Hellhören
   Der Psi Meister kann gleichzeitige Ereignisse außersinnlich wahrnehmen. Er sieht und hört Dinge in dem Wirkungsbereich. Die Probe ist KL erschwert um 40. Die Kosten betragen 40 je KR und m.
3) Retrokognition
   Der Psi Meister kann Handlungen aus der Vergangenheit sehen und hören. Die Probe ist KL erschwert um 40 je Stunde. Die Kosten betragen 80 je Stunde.

Probe: siehe oben
Kosten: siehe oben
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Aura des Geistes

RW: 10m
WD: ein Kampf
ZA: 1 Sek
WK: Diese Fähigkeit erhöht die Resistenz der Empfänger um 30 Prozentpunkte und gibt einen Bonus auf Mut- und KO Proben von 10.
WB: 10 m Radius
Probe: KL
Kosten: 20 je Person
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Betäuben

RW: 20m
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Das Opfer wird benommen und seine Proben auf AT/PA, Talente, Rückzug und Zauber sind um x erschwert.
Probe: IN – 30
WB: 10 m Radius
Kosten: 30 je Punkt um den die gegnerische Probe erschwert werden soll.
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Ektoplasma

RW: Berührung
WD: 1 SR.
ZA: 1 Sek
WK: Der Empfänger verwandelt sich in eine Form aus Ektoplasma. Er wird immateriell und kann durch solides Material schweben. In dieser Form kann er nur Mental oder mit magischen Waffen angegriffen werden. Die Ausrüstung am Körper verwandelt sich mit.
WB: eine Person
Probe: KL-60
Kosten: 80
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Entzug

RW: 20m
WD: spontan
ZA: 1 Sek
WK: Dem Opfer werden LP entzogen, die dem PSI Meister zur Regeneration zur Verfügung stehen.
WB: eine Person
Probe: KL
Kosten: 5 pro einen wiederhergestellten LP
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Wunden heilen 61
Rettungswurf / Resistenz:W

Fokus

RW: der Psi Meister
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Der PSI Meister regeneriert die nächsten 10 KR jeweils 15 Psi Punkte. Seine Proben gegen andere PSI Effekte sind um 10 erleichtert.
WB: der Psi Meister
Probe: IN - 30
Kosten: 50
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Gedanken Lesen

RW: Berührung
WD: 3 KR
ZA: 1 Sek
WK: Der PSI Meister kann die Gedanken eines Säugetiers lesen. Das Opfer kann jedoch durch gezieltes Denken an bestimmte Dinge das effektive Lesen behindern, dazu muß dem Opfer jedoch bewußt sein das seine Gedanken gelesen werden. Sofern der PSI Meister eine bestimmte Information sucht, muß er sich durch die Gedankenwelt des Opfers lesen. Ihm muß dazu eine Probe auf KL und IN erschwert um 40 gelingen, sonst liest er die momentan vorhandenen aktiven Gedanken. Es gibt spezielle Fähigkeiten die Gedanken lesen verhindern und Monster die gegen Gedanken lesen immun sind. Sofern die Sprache des Opfers unbekannt ist kann kein Gedanken lesen angewandt werden.
WB: eine Person
Probe: IN - 30
Kosten: 80
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Geistessicht

RW: 20m
WD: 1 KR
ZA: 1 Sek
WK: Der PSI Meister nimmt die mentalen Auren von Lebewesen wahr. Diese Erkenntnis wirkt auch durch Hindernisse hindurch.
WB: 20 Meter
Probe: IN - 30
Kosten: 50
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Geisteskontrolle

RW: 20m
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Mittels Gedankenkontrolle wird ein Säugetier vom Psi Meister beherrscht. Eine erzwungene Handlung die zum Selbstmord führen würde beendet die Kontrolle. Man kann das beherrschte Wesen jedoch zu einem Kampf zwingen, in dem Fall endet die Kontrolle sobald das Wesen auf 20 LP oder weniger fällt.
WB: 20 Meter
Probe: IN - 30
Kosten: 90
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Geist über Materie

RW: der Psi Meister
WD: 1 Tag
ZA: 1 Sek
WK: Der Psi Meister benötigt für einen Tag kein Wasser und keine Nahrung. Er kann diese Fähigkeit maximal 7 Tage hintereinander einsetzen.
WB: der Psi Meister
Probe: IN - 30
Kosten: 20
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Geist verändern

RW: 20m
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Eine Person wird gegenüber dem Psi Meister freundlicher und vertraut ihm mehr. Proben auf Bestechen, Betören, Charakter erkennen, Feilschen, Lügen, Menschenführung und Rhetorik sind um 20 erleichtert.

Probe: IN - 30
Kosten: 20
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Geweberegeneration

RW: Berührung
WD: permanent (bis zu einer erneuten Verwundung)
ZA: 1 Sek
WK: Diese Fähigkeit wirkt nicht auf körperlose Wesen oder solche von anderen Existenzebenen. Die Wirkung ist permanent, bis der Empfänger erneut verletzt wird. Der Zauber schließt Wunden, ohne daß Behinderungen zurückbleiben. Des weiteren verschmelzen auch Knochen wieder und innere Blutungen werden gestoppt. Es ist auch möglich, abgetrennte Gliedmaßen wieder anwachsen zu lassen. Dafür müssen mindestens die Hälfte der Lebenspunkte des Opfers wiederhergestellt werden, unabhängig davon, wieviel er tatsächlich verloren hat.
WB: -
Probe: KL
Kosten: 5 pro einem wiederhergestellten LP
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Wunden heilen 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Intellektuelle Chirurgie

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 30 Minuten
WK: Der Charakter kann bei sich und anderen geistige Stabilität wieder herstellen. Pro Sitzung mit dem Psi Meister werden 1W20+5 GS Punkte regeneriert. Es kann maximal eine Sitzung pro Monat stattfinden.
WB: eine Person
Probe: KL-40
Kosten: 30 je Punkt GS
EP Kosten: 600
Voraussetzungen:
Rettungswurf / Resistenz: N

Intellektuelle Festung

RW: der Psi Meister
WD: Konzentration
ZA: Konzentration
WK: Indem der Psi Meister seinen Geist aktiv verschließt kann er kein Opfer von Psi Fähigkeiten oder anderen Effekten sein die den Verstand / Geist beeinflussen.
WB: der Psi Meister
Probe: KL
Kosten: 30 je KR
EP Kosten: 600
Voraussetzungen:
Rettungswurf / Resistenz: N

Kampfmeditation

RW: 30m
WD: Konzentration
ZA: Konzentration
WK: Die Empfänger der Fähigkeit erhalten einen Bonus von +2 auf jede AT/PA, +2 TP, -2 AU Verlust, +2 RS und einen Bonus von 30 auf MUT- und KO Proben. Der PSI Meister muß sich auf diese Fähigkeit konzentrieren und kann währenddessen keine andere Handlung unternehmen.
WB: 200m Radius
Probe: KL-40
Kosten: 30 je KR
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Kriegskunst 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Kampf Vorahnung

RW: der Psi Meister
WD: ein Kampf
ZA: 1 sec.
WK: Der Psi Meister kann die Handlungen seines Gegenübers vorausahnen. Er erhält einen Bonus auf seine AT/PA und seinen RW gegen den ausgewählten Gegner von 10.
WB: 200m Radius
Probe: KL-40
Kosten: 15
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Kriegskunst 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Körperkontrolle

RW: Berührung
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Während der Wirkungsdauer kann eine Person ihren Atem anhalten und

Temperaturen von +60 bis -30 C° widerstehen.
WB: eine Person
Probe: KL-40
Kosten: 30 je KR
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Langsam

RW: 10m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Während der Wirkungsdauer wird der RW um 20 und der Rennen Wert um 3m/s reduziert.
WB: eine Person
Probe: KL-40
Kosten: 15 je KR
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Levitation

RW: Berührung
WD: nach Psi Punkten
ZA: 1 Sek.
WK: Während der Wirkungsdauer kann der Empfänger schweben. Dabei kann er sich mit maximal 5 m/s bewegen.
WB: eine Person
Probe: KL-40
Kosten: 15 je KR
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Mentaler Angriff

RW: 10m
WD: spontan
ZA: 1 KR
WK: Der Psi Meister greift mit seiner Gedankenkraft den Gegner mental an. Der Schaden beträgt 5 SP, temporär 5 Punkte GS, KL und IN.
WB: eine Person
Probe: KL-60
Kosten: 90
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Mentale Nachricht

RW: 10 km
WD: eine Minute
ZA: 1 KR
WK: Der Psi Meister übermittelt eine dreidimensionale Projektion seiner selbst. Die Projektion kann eine einseitige Nachricht übermitteln.
WB: -
Probe: KL
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Mentaler Psi Schub

RW: der Psi Meister
WD: -
ZA: 1 KR
WK: Der Charakter kann KL oder IN Punkte im Verhältnis 1:5 in Psi Punkte umwandeln. Die KL oder IN regeneriert sich pro Stunde ein Zehntel (aufgerundet) des Attributwertes.
WB: der Psi Meister
Probe: KL
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Mit Macht Ausstatten

RW: 5 m
WD: permanent
ZA: siehe unten
WK: Der Psi Meister kann einen Gegenstand mit rudimentärer Intelligenz und Psi Fähigkeiten ausstatten. Der Gegenstand der Wahl muß von außerordentlicher Qualität sein (mindestens 200% des normalen Kosten, der SL legt den genauen Preis fest). Jeden Tag, bis zur Fertigstellung, muß der Psi Meister eine Probe auf KL ablegen und 50 Psi Punkte zahlen. Mißlingt eine Probe ist der Gegenstand nicht mehr geeignet. Die bei der Kraft angegebenen Psi Punkte an Kosten müssen einmalig permanent gezahlt werden. Pro angefangene 10 Psi Punkte einer Kraft dauert die Herstellung einen Tag. Möchte der PSI Meister zum Beispiel zwei Kräfte mit 67 Psi Punkten auf den Gegenstand legen, muß

er 7 Tage am Stück an dem Gegenstand arbeiten. Der Gegenstand besitzt nach Fertigstellung jeweils ein Viertel der Punkte von KL und IN des Schöpfers. Soll eine der Kräfte angewandt werden, wird mit dem jeweiligen KL oder IN Wert des Gegenstandes, wie in der Beschreibung der Kraft angegeben, gewürfelt. Der Gegenstand besitzt genug Psi Punkte um jede auf ihm liegende Kraft einmal anzuwenden. Die Psi Punkte regenerieren sich mit 20 Punkten pro Tag.
WB: ein Gegenstand
Probe: siehe oben
Kosten: siehe oben
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

PROTECTOR

RW: der Psi Meister
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Die ersten 15 Schadenspunkte gegen den Psi Meister werden negiert.
WB: der Psi Meister
Probe: IN
Kosten: 20
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

REALITÄTSAUSBLUTUNG

RW: 50 m
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Einem Opfer werden gegenteilige Erlebnisse suggeriert. Wenn es einen Treffer gelandet hat glaubt es daneben geschlagen zu haben und umgekehrt. Erfolge werden als Mißerfolge interpretiert und Mißerfolge als Erfolg. Durch die entstehende Verwirrung und Verunsicherung werden alle Würfe kumulativ pro KR um 5 erschwert.
WB: ein Opfer
Probe: IN
Kosten: 60
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

SCHREI

RW: 30m
WD: spontan / 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Eine Schallwelle erschüttert den Körper des Gegners. Er erleidet (KL+IN)/2 SP und seine Attribute werden um (KL+IN)/2 reduziert.
WB: eine Person
Probe: KL - 40
Kosten: 80
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: IN 90, KL 90
Rettungswurf / Resistenz: W

SELBSTHEILUNG

RW: Berührung
WD: eine Stunde
ZA: 1 Sek
WK: Der Körper des Empfängers beginnt seine Regenerierungsrate für LP, AU, Essenz und PSI zu verdreifachen. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit anderen speziellen Fähigkeiten, Zaubern oder anderen Effekten.
WB: eine Person
Probe: KL
Kosten: 30
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: IN 90, KL 90
Rettungswurf / Resistenz: N

SCHOCK

RW: Berührung
WD: spontan
ZA: 1 Sek
WK: Der PSI Meister richtet (KL+IN)/2 an SP an.
WB: eine Person
Probe: KL - 40
Kosten: 1 PSI Punkt je SP.
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: IN 90, KL 90
Rettungswurf / Resistenz: %

STOß

RW: 3m
WD: spontan
ZA: 1 Sek
WK: Das Opfer wird um x Meter zurückgeworfen. Sollte das Opfer gegen einen

festen Gegenstand prallen (z.B. Wand) erleidet es W6*Meter TP.
WB: eine Person
Probe: KL - 40
Kosten: 15 Psi Punkte je Meter
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: W

Tapferkeit

RW: 10m
WD: 10KR
ZA: 1 Sek
WK: Die Attribute der Empfänger steigen um 20.
WB: 10 m Radius
Probe: IN - 45
Kosten: 80 je Person
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: IN 100, KL 100
Rettungswurf / Resistenz: N

Telekinese

RW: 50m
WD: 10KR
ZA: 1 Sek
WK: Der Charakter kann Gegenstände mit der Kraft seines Geistes bewegen. Das maximale Gewicht beträgt (KL+IN)/2 in Kg.
WB: ein Objekt / eine Person
Probe: IN - 45
Kosten: 20 Gegenstände, 70 Person
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: Objekte keine, Personen W

Teleport

RW: -
WD: permanent
ZA: 6 Sek.
WK: Der Psi Meister wird mitsamt Ausrüstung, die er am Körper tragen kann, an einen anderen Ort gebracht. Der Psi Meister muß den Ort zuvor gesehen haben, wobei eine magische Wahrnehmung (Kugel etc.) ausreichend ist.
WB: -
Probe: +20
Kosten: Nach Reichweite und Anzahl der Personen

5 m	10 Psi Punkte
50 m	20 Psi Punkte
500 m	50 Psi Punkte
5000m	80 Psi Punkte
50 km	150 Psi Punkte
100 km	200 Psi Punkte
200 km	350 Psi Punkte

pro weitere 100 Km +50 Psi Punkte
Jede zusätzliche Person zählt als Multiplikator (allein = normale Kosten, eine weitere Person mal zwei, zwei weitere Personen mal drei etc.).
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: W

Traumreise

RW: -
WD: permanent
ZA: 8 Stunden
WK: Der Charakter träumt sich und eventuelle andere Reisende an einen anderen Ort. Nur träumende Wesen (normalerweise alle Säugetiere) können traumreisen, die Ausrüstung reist jedoch mit. Der Psi Meister muß den Ort zuvor gesehen haben, wobei eine magische Wahrnehmung (Kugel etc.) ausreichend ist. Bei Ankunft an dem gewünschten Ort wachen die Reisenden auf. Die Traumreise kann auch Interplanetar sein.
WB: eine oder mehrere Personen
Probe: IN - 60
Kosten: 70 pro Person / Lebewesen
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: Objekte keine, Personen W

Widerstand

RW: der Psi Meister
WD: 10 KR
ZA: 1 Sek
WK: Die Resistenz gegen feindliche Psi Fähigkeiten steigt um x, wobei x von den eingesetzten PSI Punkten abhängt.
WB: der Psi Meister
Probe: IN - 20
Kosten: 10 für 1 Prozentpunkt
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: keine
Rettungswurf / Resistenz: N

Wiederbelebung

RW: 30m
WD: spontan
ZA: 1 Sek
WK: Der Empfänger der PSI Fähigkeit erhält spontan 10 LP und regeneriert für die nächsten 5 KR jeweils 10 LP und AU. Diese Psi Fähigkeit kann Tote wiederbeleben. Bei einem Toten führt dies zu einem KO Verlust von 50 Punkten.
WB: eine Person
Probe: IN - 40
Kosten: 100, davon 80 permanent
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Wunden heilen 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Die Zaubersprüche

Die Zaubersprüche

Zu jedem Spruch werden folgende Informationen gegeben:

Schule:
Die Schule Modifiziert die EP Kosten zum Erwerb eines Spruches und/oder setzt die Voraussetzung den Spruch lernen zu dürfen.

Name:
Der Name des Zauberspruches.

Voraussetzungen:
Wenn Sie die bei einem Zauber angegebenen Voraussetzungen nicht erfüllen, dürfen Sie ihn nicht erlernen. Nicht alle Sprüche haben eine Voraussetzung.

Reichweite:
Es gibt verschiedenen Formen der Beschreibung. Wenn bei dem Zauber „der Magier“ steht wirkt der Spruch nur auf die Person die den Spruch wirkt. Die Wirkung ist also nicht auf andere übertragbar.
„Berührung“ bedeutet, daß der Magier die Zielperson berühren muß die den Effekt des Zaubers empfangen soll.
Eine Entfernungsangabe (in Meter, Kilometer, o.ä.) erlaubt dem Magier die Spruchwirkung an einem beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite eintreten zu lassen. Normalerweise benötigen sie eine freie Sicht zu dem Zielgebiet. Wenn sie also vor einer Mauer stehen, der Zauber aber eine Reichweite von 20 Meter hat, können Sie den Spruch nicht an einer beliebigen Stelle hinter der Mauer wirken lassen.

Wirkungsdauer:
Eine Angabe für die Dauer des Effekts. Wenn in der Beschreibung eine Zeitangabe in Kampfrunden angegeben ist, beginnt der Zauber in der ersten Kampfrunde nach der Zauberdauer zu wirken und endet nach der angegebenen Anzahl KR.
Bei einem Zauber der als Wirkungsdauer „ein Kampf“ stehen hat dürfen Sie den Zauber nur in der ersten und den folgenden Kampfrunden sprechen, d.h. wenn kein Kampf stattfindet können sie den Spruch nicht benutzen. Ein Kampf ist also gleichzeitig eine zwingende Voraussetzung um den Zauber wirken zu können.
Wenn in der Wirkungsdauer „permanent“ angegeben ist, wirkt nicht der Zauber selbst permanent sondern seine Wirkung bleibt erhalten. Eine Heilung beispielsweise wirkt dauerhaft, außer der Charakter wird erneut verwundet. Eine Wiederherstellung repariert einen Gegenstand, verhindert jedoch nicht daß er erneut beschädigt wird.
Eine „Spontane“ Wirkungsdauer bedeutet, daß die Auswirkungen nach der Beendigung des Zaubers erhalten bleiben. Ein Feuerball beispielsweise hat als Wirkungsdauer „spontan“, d.h. der Schaden den Sie erleiden bleibt bis zu einer Heilung bestehen. Der Zauber selbst jedoch endet augenblicklich.
Der Unterschied ob der Zauber oder seine Wirkung endet, bzw. aktiv ist, liegt in der Möglichkeit des Gegenzaubers. Wenn eine Heilung erfolgreich gesprochen wurde können Sie die Wirkung nicht mit einem Gegenzauber aufheben. Sie müssen in diesem Fall die Person erneut verwunden.

Zeitaufwand:
Die Zeit die Sie benötigen bis die Wirkung des Zaubers eintritt.
Falls in der Beschreibung „Unterbrechung“ steht findet der Zauber während einer gegnerischen Handlung statt und erfordert eine Sekunde, wobei der Magier noch keine andere Handlung in der gleichen Kampfrunde vollzogen oder begonnen haben darf.

Wirkung:
Beschreibt die Auswirkungen.

Wirkungsbereich:
Der Ort an dem der oder die Effekte eintreten. Wirkungsbereich kann auch eine Person sein, in diesem Fall wirkt der Zauber auf dem Empfänger des Effektes.

Kosten:
Die Essenzkosten um die Wirkung eintreten zu lassen. Immer wenn in einer Beschreibung permanent zu entrichtende Essenzkosten stehen können Sie mit EP diesen Verlust ausgleichen indem Sie ihre Essenz wieder steigern.

Probe:
Ihre Probe auf Magiebegabung wird je nach Zauber erleichtert oder erschwert. Eine 01 auf dem W100 läßt einen Zauber immer gelingen, egal welche Abzüge Sie auf die Probe haben.

Eine 100 auf dem W100 läßt einen Zauber immer scheitern.
EP Kosten:
Die Summe an Erfahrungspunkten die Sie benötigen um den Zauber zu lernen.
Rettungswurf / Resistenz:
Es werden folgende Abkürzungen benutzt:
W: Wurf mit einem W100 gegen Magieresistenz. Wenn der Wurf gelingt scheitert der Zauber. Dabei ist die Modifikation des Resistenzwertes zu beachten (siehe Magieteil).
N: Kein Rettungswurf möglich, Resistenz wird nicht berücksichtigt, antimagische Auren wirken jedoch.
%: Die Wirkung wird um den Resistenzwert reduziert (siehe Magieteil).

Magielehrling

Alle Sprüche aus dem Magielehrlingsbereich kosten jeweils 50 EP.

Abwehr

RW: Person
WD: eine Stunde
ZA: 1 Sek.
WK: Der Magier erschafft eine unsichtbare Rüstung. Sie wirkt wie ein temporärer Schild. D.h. die Treffer werden von der Anzahl eingesetzter Essenz subtrahiert. Sollte die Essenz verbraucht sein, erleidet der Magier normalen Schaden. Der Abwehrzauber hält übrigens auch die Bisse von Tieren ab, die sich ungerüstete Stellen des Körpers aussuchen und Schadenpunkte, anstatt Trefferpunkte, hervorrufen. Der Schild darf maximal 50 Punkte besitzen (außer der Magier verbessert ihn spontan oder dauerhaft).
WB: Berührung
Probe: -20
Kosten: 1 temporärer RS Punkt je drei Essenzpunkte
Rettungswurf / Resistenz: N

Arkanes sehen

RW: ein Meter
WD: Von 10 Sekunden bis zu zehn Minuten je nach Komplexität
ZA: 2 sec.
WK: Mit diesem Spruch kann man die magische Matrix, das aller Zauberei innewohnende Gewebe aus den Fäden und Bahnen der Kraft sehen, das ein magisches Artefakt, magisches Wesen oder einen wirkenden Zauber ausmacht. Insbesondere kann er damit den Typ und den Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt. Nicht jedoch, um welchen speziellen Spruch es sich handelt. Exakt kann der Magier nur solche Sprüche oder Wirkungen bestimmen, die er selbst beherrscht oder deren Matrix er schon häufiger gesehen hat. Für Elixiere, Tränke und Artefakte, die auf Zauberei beruhen, gelten besondere Regeln, die der Meister im Einzelfall festlegt. Ein Erzmagier kann sogar erkennen, wer einen bestimmten Spruch gewoben hat, auf welcher Akademie oder bei welchem Lehrmeister der Spruch erlernt wurde.
WB: ein beliebiges Objekt
Probe: -20
Kosten: 25
Rettungswurf / Resistenz: N

Ätzender Boden

RW: 20m
WD: 3 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Magier erschafft eine Zone mit einem Radius von 6m, in der der Boden von Säure bedeckt ist. Die Zone darf maximal 20m vom Magier entfernt sein, und er muß das Gebiet sehen können. Alle Personen in der Zone erhalten 3 SP je Runde. Nach 3 KR sind organische Materialien (Lederstiefel, Schuhe etc.) zerfressen.
WB: s.o.
Probe: -20
Kosten: 5
Rettungswurf / Resistenz: %

Gedankenspiele

RW: Berührung
WD: 1 Probe
ZA: 1 SR
WK: Der Magier erhält einen Einblick, wie ein Problem am ehesten zu lösen ist oder welche Handgriffe nötig sind. Er erhält auf eine Talentprobe einen Bonus von +20.

Gedankenspiele kann nicht verbessert werden und verbessert sich auch nicht durch Anwendungen. Dieser Zauber kann nicht mit anderen Zaubern kombiniert werden, die Talentproben modifizieren oder erlauben.
WB: 1 Person
Probe: -20
Kosten: 5
Rettungswurf / Resistenz: N

Gelassenheit des Mönches

RW: 10 m
WD: ein Kampf
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier muß diesen Zauber mit einem Mönch zusammen wirken (Berührung). Alle Empfänger des Zaubers erhalten +5 auf den Basis AT/PA, +2 auf den RS und temporär 20 Ausdauer.
WB: 10 m
Probe: -20
Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Gesegneter Schlaf

RW: Berührung
WD: -
ZA: 2 KR
WK: Die verzauberte Person regeneriert nach acht Stunden Schlaf die doppelte Anzahl LP.
WB: 1 Person
Probe: -20
Kosten: 4
Rettungswurf / Resistenz: N

Gewandtheit des Diebes

RW: 10 m
WD: ein Kampf
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier muß diesen Zauber mit einem Dieb zusammen wirken (Berührung). Alle Empfänger des Zaubers erhalten +10 auf den RW, +2 m/s auf den Rennen-Wert und -5 auf die Behinderung durch Rüstungen.
WB: 10 m
Probe: -20
Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Jagdlust

RW: 1 Person
WD: 1 Tag
ZA: 20 sec.
WK: Die Talente für Schleichen, Tierkunde und Fährtenlesen steigen um 10.
WB: s.o.
Probe: -20
Kosten: 10
Rettungswurf / Resistenz: N

Jägerlatein

RW: 10 m
WD: ein Kampf
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier muß diesen Zauber mit einem Jäger zusammen wirken (Berührung). Alle Empfänger des Zaubers erhalten +10 auf Rückzug, +10 auf jede Fernkampfattacke und +3 auf die TP mit einer Fernkampfwaffe.
WB: 10 m
Probe: -20
Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Katzensprung

RW: Berührung
WD: 10 sec.
ZA: 10 sec.
WK: Die verzauberte Person kann entweder doppelt so weit springen wie normal oder einen Fall aus max. 8m Höhe unbeschadet überstehen.
WB: 1 Person
Probe: -20
Kosten: 10
Rettungswurf / Resistenz: N

Kraft des Kriegers

RW: 10 m
WD: ein Kampf
ZA: 1 KR
WK: Der Magier muß diesen Zauber mit einem Krieger zusammen wirken (Berührung). Alle Empfänger des Zaubers erhalten +2 auf jede AT/PA, die Trefferpunkte und temporär 10 LP sowie temporär 20 Ausdauer.
WB: 10 m
Probe: -20

Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Kleidung

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 6 Sek.
WK: Ein Kleidungsstück wird repariert und wenn nötig gesäubert.
WB: ein Kleidungsstück
Probe: -20
Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Licht

RW: 60 Meter
WD: eine Stunde
ZA: 3 sec.
WK: Durch diesen Zauber entsteht in einem bestimmten Bereich ein Leuchten, dessen Helligkeit der von Fackellicht entspricht. Objekte im Dunkeln jenseits des Lichtkreises werden bestenfalls als undeutliche schattenhafte Umrisse wahrgenommen. Der Anwender bestimmt den Mittelpunkt des Wirkungsbereichs, zu dem er eine ungehinderte Sichtlinie haben muß, um den Zauber wirken zu können. Die Wirkung ist ortsfest, sofern als Mittelpunkt nicht ausdrücklich ein bewegliches Objekt oder Lebewesen gewählt wurde (als Effekt kann der Magier beispielsweise eine Kugel erschaffen, die über seiner Hand schwebt und dabei ein Geräusch wie ein Laserschwert macht). Wird dieser Zauber auf ein Geschöpf angewandt, so sind Prozentwürfe wegen Magieresistenz und Rettungswürfe durchzuführen. Ein erfolgreicher Resistenzwurf hebt die Wirkung des Zaubers auf, während ein gelungener Rettungswurf bedeutet, daß der Mittelpunkt nicht auf dem anvisierten Wesen, sondern unmittelbar hinter diesem liegt. Wenn es in einen Bereich magischer Dunkelheit gebracht wird, funktioniert das Licht nicht, der Zauber kann magische Dunkelheit jedoch aufheben, wenn er speziell zu diesem Zweck eingesetzt wird (bei Dauerhafter Dunkelheit allerdings nur für die Dauer des Lichtzaubers). Der Anwender kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden.
WB: eine Kugel von 6 m Radius
Probe: -20
Kosten: 2 je Stunde
Rettungswurf / Resistenz: W

Magie lesen

RW: Berührung
WD: zwei Spielrunden
ZA: 1 KR
WK: Mit Hilfe des Zaubers „Magie lesen“ kann man magische Inschriften auf Gegenständen (Büchern, Schriftrollen, Waffen usw.) lesen, die ansonsten nicht zu entziffern wären. (Seine eigenen Zauberbücher und alles, was er bereits mit Hilfe von Magie gelesen hat, kann ein Magier jederzeit wieder lesen). In der Regel löst diese bloße Lektüre die in den Schriftzügen enthaltene Magie nicht aus. Bei verfluchten Schriftrollen kann dies allerdings der Fall sein. Wenn ein Magier diesen Zauber angewandt und mit seiner Hilfe eine magische Inschrift entziffert hat, kann er diese jederzeit auch ohne Zauberei erneut lesen. In einer Runde kann man eine Seite oder einen Text vergleichbarer Länge entziffern.
WB: speziell
Probe: -20
Kosten: 1 je zwei Spielrunden
Rettungswurf / Resistenz: N

Magisches Geschoß

RW: 60m
WD: spontan
ZA: eine KR
WK: Durch diesen Zauber entstehen bis zu fünf Geschosse aus magischer Energie, die aus den Fingerspitzen des Magiers hervorschießen und unfehlbar ihr Ziel treffen, selbst wenn es sich dabei um Gegner handelt, die in einen Nahkampf verwickelt sind. Das anvisierte Wesen muß allerdings vom Anwender gesehen oder auf andere Weise entdeckt werden, so daß beinahe vollständige Deckung, wie sie z. B durch eine Schießscharte gegeben ist, den Einsatz der magischen Geschosse verhindern kann. Darüber hinaus muß der Magier das Ziel genau erkennen können: Er könnte kein magisches Geschoß ausschicken, um den "Befehlshaber der Legion" zu treffen, wenn er

diesen nicht von den anderen Soldaten unterscheiden kann. Es ist nicht möglich, magische Geschosse gegen bestimmte Körperteile eines Wesens oder gegen unbelebte Gegenstände zu richten; im letzteren Fall verpufft das Geschoß ohne jede Wirkung. Gegen Lebewesen richtet jedes magische Geschoß 1W6 + 2 SP an. Er kann ggf. wählen, ob er die verfügbaren Geschosse alle auf ein Ziel richten oder auf verschiedene Gegner verteilen will.
WB: ein oder mehrere Wesen innerhalb eines Würfels von 3 m Kantenlänge
Probe: -20
Kosten: 10 je Geschoß
Rettungswurf / Resistenz: %

Ohrenbetäubender Lärm

RW: 15m
WD: 1 KR
ZA: 2 sec.
WK: Jede Person im Wirkungsbereich (ausgenommen der Magier) ist für 1 KR orientierungslos. Sie kann nicht kämpfen oder zaubern. Die Essenzpunkte für den Wirkungsbereich und für die Opfer müssen jeweils extra bezahlt werden. Sollten mehr Personen innerhalb des Bereichs sein, als der Magier Essenz besitzt, entscheidet er, welches Opfer betroffen ist. Grundsätzlich muß er aber, wenn nötig alle Essenzpunkte investieren, d.h. er kann nicht steuern, welche Opfer betroffen sind, und welche nicht.
WB: 1 Meter Radius je Essenzpunkt
Probe: -20
Kosten: 5 je Opfer
Rettungswurf / Resistenz: W

Reflexe

RW: Berührung
WD: 3 KR
ZA: 2 sec.
WK: Die verzauberte Person erhält +5 auf den RW.
WB: 1 Person
Probe: -20
Kosten: 10
Rettungswurf / Resistenz: N

Reine Speise

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 2 sec.
WK: Nahrung und Getränke wird von schädlichen Substanzen gereinigt.
Für das Entgiften benötigt man Gifte Heilen auf über 60.
WB: bis zu 3 Liter Flüssigkeit und bis zu 3 KG Speise.
Probe: -20
Kosten: 10
Rettungswurf / Resistenz: N

Schlaf

RW: 30 m
WD: 10 KR
ZA: eine KR
WK: Durch diesen Zauber läßt der Magier eine oder mehrere Kreaturen (außer Untoten und einigen anderen, ausdrücklich von der Wirkungen ausgenommenen Wesen) in Tiefschlaf versinken. Alle ausersehenen Opfer müssen sich innerhalb eines Bereichs von 9 Metern Radius befinden. Wie viele von der Wirkung des Zaubers betroffen werden, hängt von den eingesetzten Kosten ab. Durch Schläge mit der flachen Hand oder durch Treffer werden die Opfer eines Schlafzaubers geweckt, durch normale Geräusche jedoch nicht. Entgegen den Regeln für Resistenz stehen den Opfern bei diesem Zauber jedoch Rettungswürfe zu, selbst wenn es keinen Wert auf Resistenz besitzt. Jedes Opfer darf einen Wurf gegen geistige Stabilität ablegen. Sollte der Wurf gelingen ist der Zauber mißlungen.
WB: 9m Radius
Probe: -20
Kosten: 30 je Opfer
Rettungswurf / Resistenz: W

Schutzzone

RW: 10 m
WD: eine Stunde
ZA: 30 sec.
WK: Der Magier hebt den Resistenzwert eines denkenden Wesens für eine Stunde um die entsprechende Anzahl eingesetzter Essenz. Dieser Spruch kann auf eine Kreatur nur einmal pro Tag und auch ohne weitere Einschränkungen auf den Zauberer selbst angewendet werden.
WB: speziell

Probe: -20
Kosten: 10 je 1%
Rettungswurf / Resistenz: N

Schwäche

RW: 7 Meter
WD: 5 KR
ZA: eine KR
WK: Dieser Spruch wirkt sich negativ auf die Angriffskraft der Widersacher des Zaubernden aus. Er senkt den Attackewert eines Opfers um 5. Der Zauber kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig verwendet werden. Der Modifikator beträgt dafür + 5 je Opfer auf den Erfolgswurf.
WB: je nach Kosten
Probe: -20
Kosten: 10 pro Opfer
Rettungswurf / Resistenz: W

Segen

RW: 5 Meter
WD: 1 Kampf
ZA: 1 Kampfrunde
WK: Die verzauberte Person erhält einen Bonus von 3 auf ihre Attacke, Mut, und Reaktionswert.
WB: eine Person
Probe: -20
Kosten: 10
Rettungswurf / Resistenz: N

Stille

RW: 1m Radius je Essenzpunkt
WD: 5 min.
ZA: 1 sec.
WK: In der Zone, die sich mit dem Magier bewegt, herrscht totale Stille. Es dringen keine Geräusche nach innen oder nach außen.
WB: s.o.
Probe: -20
Kosten: s.o.
Rettungswurf / Resistenz: N

Übelkeit

RW: 4 m
WD: 3 KR
ZA: 1KR
WK: Das Opfer erhält –20 auf RW und –10 auf jede AT.
WB: eine Person
Probe: -20
Kosten: 20
Rettungswurf / Resistenz: W

Wiederherstellung

RW: Berührung
WD: -
ZA: 2 KR
WK: Der Zauberspruch repariert einen normalen Gegenstand. Der Gegenstand darf maximal die Größe einer Tür haben.
WB: ein Gegenstand
Probe: -20
Kosten: 40
Rettungswurf / Resistenz: N

Wildheit des Barbaren

RW: 10 m
WD: ein Kampf
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier muß diesen Zauber mit einem Barbaren zusammen wirken (Berührung). Alle Empfänger des Zaubers erhalten +2 m/s auf den Rennen-Wert, +15 auf den RW, +15 auf jede AT und temporär -2 RS.
WB: 10 m
Probe: -20
Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Zaubertricks

RW: 20 m
WD: ein Effekt
ZA: 3 Sek.
WK: Der Magier kann Zaubertricks vollführen um die Zuschauer zu unterhalten. Die meisten Tricks basieren auf Illusionen und herbeigezauberte Gegenstände verschwinden wieder (Hasen, Blumen, etc.).
WB: ein Effekt
Probe: -20
Kosten: 10 Essenz
Rettungswurf / Resistenz: N

Essenzmuster des Lichtzaubers

Barde

Alptraumhafte Klänge

RW: 100 m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Barde stimmt extrem disharmonische Klänge an. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erhält einen Malus von 20 auf Mut, jede AT/PA, Rückzug, RW und Selbstbeherrschung. Die Klänge erscheinen im Verstand des Opfers, konventionelle Geräuschunterdrückung oder ein Stille Zauber sind Wirkungslos. Der Barde muß während der Wirkungsdauer Singen und kann daher keine andere Handlung unternehmen außer gehen.
WB: 20 m Radius
Probe: +60
Kosten: 100
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Angenehme Erscheinung

RW: Berührung
WD: 1 Tag
ZA: 1 KR
WK: Das äußere Erscheinungsbild wirkt attraktiver auf andere. Das Aussehen steigt temporär um 30 Punkte.
WB: eine Person
Probe: +30
Kosten: 50
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Ballade des Kampfes

RW: -
WD: 1 Kampf
ZA: 1 KR
WK: Alle Verbündeten des Barden und der Barde selbst erhalten jede Kampfrunde 1 zusätzliche Attacke mit einem Wert von 80. Diese zusätzliche Attacke kann auch über der maximalen Attacke Anzahl des Charakters liegen.
WB: 60m Radius
Probe: +30
Kosten: 50
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N
Voraussetzung: Barde

Bla Bla

RW: 50 m
WD: 10 min
ZA: 1 KR
WK: Der Barde verändert die Sprache der Empfänger so, daß andere Zuhörer nur unzusammenhängendes Geplapper hören. Da andere Zuhörer nur zufällige Laute hören kann man das gesagte nicht entschlüsseln.
WB: 10 Meter Radius
Probe: +30
Kosten: 50
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Emotionen

RW: 50 m
WD: 1 Stunde sofern nicht anders in der Beschreibung angegeben
ZA: 1 KR
WK: Der Barde erzeugt bei einer Person eine bestimmte Emotion. Der Charakter muß sich für eine Wirkung entscheiden.
Courage
Der Empfänger erhält einen Bonus auf Mut von 30 und braucht keine Moralwürfe.
Furcht
Das Opfer muß eine Mut Probe erschwert um 30 ablegen oder flieht für 4 Kampfrunden.
Freundschaft
Proben auf soziale Talente wie z.B. Bestechen, Betören oder Charakter erkennen sind um 30 erleichtert.
Glücklich
Eine positive Grundstimmung erleichtert dem Empfänger alle Talentproben um 10.
Haß
Eine negative Grundstimmung erschwert alle Talentproben um 10.
Hoffnungslos
Bei einem erlittenen Treffer oder einer mißlungenen Attacke muß dem Opfer eine Mut Probe gelingen, sonst flieht es drei Kampfrunden lang.
WB: eine Person
Probe: +30
Kosten: 50

EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Friede

RW: 100 m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Charakter beschwichtigt Tiere so daß sie den Barden und seine Begleiter nicht angreifen. Eine feindliche Handlung des Barden oder seiner Begleiter beendet die Wirkung.
WB: 20 m Radius
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: W

Geräusche

RW: 100 m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Barde kann komplexe Geräuschkulissen erzeugen. Dies reicht von einem einfachen Regenschauer, hunderte tappsende Nagetiere bis zu einer komplexen Gesprächssituation mit mehreren beteiligten. Jemand der einer solchen Konversation zuhört glaubt mehrere Teilnehmer zu hören die über ein Thema diskutieren, das sich der Barde aussucht.
WB: 20 m Radius
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: W

Imperiales Banner

RW: 100 m
WD: 1 Stunde
ZA: 1 KR
WK: In der Luft erscheint eine Fahne und ein akustisches Signal nach Wunsch des Barden. Das Banner leuchtet auf Wunsch mit einem Licht Effekt der eine Reichweite von 100 m hat. Der Spruch wurde in Tarotia entwickelt und wird dort für Paraden und zur Truppensteuerung auf Schlachtfeldern genutzt.
WB: 200 m Radius
Probe: +10
Kosten: 50
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Instrument

RW: 10m
WD: 1 Stunde
ZA: 1 KR
WK: Der Barde kann ein Instrument verzaubern, so daß es seine Form wechselt und einen Bonus auf Musizieren von 20 gewährt. Er kann Beispielsweise eine Geige in eine Flöte, eine Trommel oder ein beliebiges anderes Instrument verwandeln.
WB: ein Instrument
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Konzertlautstärke

RW: 100 m
WD: 1 Stunde
ZA: 1 KR
WK: Der Charakter kann seine Stimme und bis zu 20 Instrumente in der Lautstärke verändern. Er kann sie lauter und leiser klingen lassen.
WB: 200 m Radius
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Lieder im Gasthaus

RW: -
WD: 1 Stunde
ZA: 1 KR
WK: Alle Zuhörer regenerieren pro SR 2 LP, 5 AU, 2 Essenz und nach einer Stunde einen GS.
WB: 200 m Radius
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N
Voraussetzung: Barde

Orchester

RW: 100 m

WD: 1 Stunde
ZA: 1 KR
WK: Der Barde kann zu seinem Gesang ein Orchester erklingen lassen, das eine Melodie nach seinem Wunsch spielt.
WB: 200 m Radius
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

SCHRANK

RW: 10m
WD: 10 Minuten
ZA: 1 KR
WK: Der Charakter läßt sich einen kunstvoll gearbeiteten Schrank aus edlem Material herstellen (einmalig 1000 GM). Er besitzt eine Höhe von 3 m, eine Tiefe von 1 m und eine Breites von 2 m. Der Barde kann in dem Schrank Gegenstände aufbewahren und durch den Zauber den Schrank herbeiteleportieren. Der Schrank muß an der Stelle an der er erscheint genug Platz haben, sonst ist er zerstört. Nach Ablauf der Wirkungsdauer teleportiert der Schrank zu seiner ursprünglichen Position zurück.
WB: -
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Magier

Abwartende Stärke

RW: 10m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Wenn innerhalb der Wirkungsdauer ein Zauber gesprochen wird der die Kampfwerte beeinflußt, wie z.B. Apotheose oder Segen, bekommt das Ziel von abwartende Stärke die gleichen Vorzüge.
WB: Zone von 8m Durchmesser
Probe: +10
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Alarmierung

RW: 10m
WD: 8 Stunden
ZA: 2 min.
WK: Betritt ein Wesen den WB, das nicht zu den Kameraden des Magiers gehört, so wird er automatisch mental gewarnt. Sollte er zu dem Zeitpunkt schlafen, wacht er automatisch auf. Der Magier weiß, wieviel Wesen eingedrungen sind, und um welche Wesen es sich handelt. Ausgenommen sind Kreaturen, die keine Gefahr für den Magier darstellen (Ameisen, Hasen etc.).
WB: Zone von 20m Radius
Probe: +20
Kosten: 40
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Anwesenheit des Meisters

RW: Berührung
WD: eine Probe
ZA: 1 min.
WK: Die verzauberte Person erhält eine 40% Chance auf eine Talentprobe gegen ein Talent, welches der verzauberten Person sonst nicht zusteht. D.h. die Person darf das Talent nicht besitzen. Anwesenheit des Meisters kann nicht verbessert werden und verbessert sich auch nicht durch Anwendung. Dieser Zauber kann nicht mit anderen Zaubern kombiniert werden, die Talentproben modifizieren oder erlauben.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 40
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Apotheose

RW: 50m
WD: 20 KR
ZA: 9 Sek
WK: Das Ziel erhält +3 auf jede AT und PA, sowie einen RS von +3 und verursacht +3 TP. Die Resistenz steigt um 5.
WB: eine Person
Probe: +40
Kosten: 35
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Aurabrand

RW: Berührung
WD: spontan
ZA: 1 KR
WK: Der Magier konzentriert sich auf die Aura seines Gegners, greift sie direkt an und verursacht so 30 Schadenspunkte. Der Magier kann diesen Spruch nur an Wesen mit einer anderen Gesinnung anwenden. So kann z.B. ein Neutraler Magier, nur chaotische und ordnungsliebende Wesen angreifen.
Kosten: 45
Voraussetzungen: Magiebegabung 115
EP Kosten: 1000
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Auraflukturation

RW: 200m
WD: 1h
ZA: 5 min.
WK: Innerhalb des WB verteuert sich jeder Priesterspruch um W20*2 Essenz.
WB: Zone von 2 km Radius
Probe: +60
Kosten: 150
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: %

Ausstreichen

RW: 5 Meter

WD: permanent
ZA: 1 min.
WK: Der Magier streicht eine Erinnerung an ein bestimmtes Ereignis aus dem Gedächtnis des Opfers. Sollte das Opfer durch dieses Ereignis vorher GS verloren haben, erhält es den Verlust zurück. Das Ereignis darf eine maximale Dauer von 10 Min. haben. Man kann zum Beispiel eine Wache vergessen lassen, daß man vorbeiging oder eine Person eine Entscheidung vergessen lassen.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 60
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Ätherblitz

RW: Sichtweite
WD: spontan
ZA: 9 Sek.
WK: Der Ätherblitz fügt einem Opfer im Astralraum 2W12+5 SP zu.
WB: ein Opfer
Probe: +40
Kosten: 35
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: %

Blenden

RW: 10 Meter
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Durch den Zauber „Blenden“ betroffenen Personen müssen einen Abzug von 50 auf alle Proben hinnehmen, bei denen das Augenlicht eine Rolle spielt. In einem Kampf sind jede AT, jede PA, der RW, der Rückzug und evtl. Talente betroffen. Der Magier ist von der Wirkung ausgenommen.
WB: 6m Radius
Probe: +60
Kosten: 60 je Person
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Blut des Märtyrers

RW: 30 Meter
WD: 20 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Magier kann jeden Schaden, den ein befreundeter Charakter erhält, auf sich selbst umleiten.
WB: Zone von 30 Meter Radius
Probe: +20
Kosten: 15
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Butterzart

RW: 10 Meter
WD: spontan
ZA: 1 KR
WK: Das Opfer des Zaubers muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, oder Gegenstände die in einer Hand gehalten werden fallenlassen. Dieser Spruch wirkt nicht wenn der Gegenstand mit zwei Händen festgehalten wird.
WB: s.o.
Probe: +20
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Empathie

RW: 3m
WD: 10 sec.
ZA: 2 sec.
WK: Der Magier kann emphatische Signale empfangen. Er spürt die Stimmung des Wesens (Wut, Zorn, Hunger, Durst, Trauer etc.). Ausgenommen sind Untote, übernatürliche Kreaturen etc.
WB: eine Kreatur / Person
Probe: +5
Kosten: 7
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Entschädigung

RW: Berührung
WD: 1h
ZA: 1 SR
WK: Der Zauber bewirkt, daß jeder SP, der durch einen Zauber bewirkt wurde, gleichzeitig auf den Verursacher zurückfällt. D.h. verliert der Magier 10 LP durch einen Spruch eines anderen Magiebegabten, verliert dieser ebenfalls 10 LP. Der Spruch „Entschädigung“ muß präventiv gesprochen

werden. Sollte innerhalb der WD kein Schaden eintreten, verpufft der Zauber ohne Wirkung.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 50
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: W

Erdspalte

RW: 40 Meter
WD: dauerhaft
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier öffnet eine Spalte im Boden. Die Tiefe und die Breite sind abhängig von der eingesetzten Essenz. Sollte der Magier 10 Essenzpunkte einsetzen, ist der Spalt 2 Meter breit, 2 m lang und 2 m tief.
WB: nach Kosten
Probe: +20
Kosten: 5 Essenz je Meter Breite, Länge und Tiefe
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Essenzplasma

RW: 40 Meter
WD: 10 KR
ZA: 6 Sek.
WK: Das Ziel wird von Essenzplasma umhüllt und kann während der Wirkungsdauer kein Ziel von Zaubersprüchen sein. Alle vorher auf dem Ziel wirksamen Zauber pausieren ihre Wirkung. Sofern die Wirkungsdauer der vorherigen Zauber länger als die Wirkung des Essenzplasmas ist setzen sie ihre Wirkung danach fort. Indirekte Schadenszauber wie ein Feuerball richten weiterhin Schaden an, da die Wirkung des Schadens von einer anderen Quelle als der Essenz kommt. Schaden der direkt durch Essenz verursacht wird, wie z.B. ein magisches Geschoß verursachen keinen Schaden.
WB: eine Person
Probe: +60
Kosten: 120
EP Kosten: 1100
Rettungswurf / Resistenz: W

Extraplanarer Kontakt

RW: unendlich
WD: eine Frage
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier stellt einem Wesen von einer anderen Existenzebene eine Frage. Sofern dem Magier eine Probe auf Magiekunde erschwert um 80 gelingt, kennt er die Existenz eines Wesens das geeignet ist seine Frage zu beantworten. Ansonsten kontaktiert er ein zufälliges Wesen, der SL entscheidet dann ob dieses die Frage wahrheitsgemäß beantworten kann. Das Wesen wird seine Frage mit einer „Ein-Wort“ Antwort beantworten (z.B. Ja, Nein, irrelevant) aber wahrheitsgemäß. Durch den mentalen Kontakt zu einer anderen Existenzebene besteht für den Magier die Gefahr geistigen Schaden zu nehmen. Sofern ihm kein Rettungswurf gegen GS gelingt verliert er 1W10+2 Punkte Klugheit und GS.
WB: -
Probe: +100
Kosten: 200
EP Kosten: 1100
Rettungswurf / Resistenz: N

Feder des Friedens

RW: -
WD: 20 min.
ZA: 9 Sek.
WK: Bis zu 30 Schadenspunkte die dem Magier von einer anderen magischen Quelle zugefügt werden bekommt er als temporäre Essenz hinzu. Der Schaden selber wird negiert. Nach Ablauf der WD verschwindet die nichtgenutzte temporäre Essenz in den Astralraum.
WB: der Magier
Probe: +40
Kosten: 35
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: W

Fehlkalkulation

RW: Sichtweite
WD: 20 min.
ZA: 9 Sek.
WK: Der Zauber läßt Sprüche die gegen den Magier gerichtet sind, scheitern. Sollte

innerhalb der WD kein Zauber gegen den Magier gerichtet werden, endet der Zauber ohne Wirkung. Dieser Zauber wirkt nicht gegen Zauber eines Erzmagiers oder höheren Ranges.
WB: der Magier
Probe: +40
Kosten: 35
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: Der gegnerische Magier muß gegen die Resistenz des Zaubers Fehlkalkulation Würfeln. Die Erfolgswahrscheinlichkeit ist 100-Resistenz des Trägers von Fehlkalkulation.
Beispiel: Norg spricht einen Feuerball gegen Fiona. Fiona hat vorher den Zauber Fehlkalkulation gesprochen. Ihre Resistenz ist 51, somit ist die Wahrscheinlichkeit für den Feuerball bei 49%.

Feuerball

RW: 50 m
WD: Spontan
ZA: 3 sec.
WK: Der Magier erschafft eine Feuerkugel, die er dirigieren kann. Unabhängig von anderen Regeln (Bsp. Magische Gegenstände etc.) kann immer nur ein Feuerball pro Kampfrunde aktiviert werden. Die Kugel kann an einem beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite zur Explosion gebracht werden, vorausgesetzt der Magier hat einen freien Blick auf die Stelle. Sollte an der Stelle eine Person stehen oder sich ein Gegenstand befinden, explodiert der Feuerball unmittelbar davor. Der Feuerball zählt als magischer Fernkampf. Jede Person innerhalb des Wirkungsbereiches erhält 2W10 an Schadenspunkten.
WB: Zone von 6m Radius um den Explosionsherd.
Probe: +5
Kosten: 20
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: %

Fliegen

RW: Berührung
WD: 1 min
ZA: 6 Sek.
WK: Der Empfänger des Zaubers kann mitsamt seiner Ausrüstung fliegen. Dabei darf er maximal 30 kg Gewicht am Körper tragen (oder sonstwie an sich, um sich, bei sich). Für jede Minute über die erste hinaus, kann der Charakter 4 Essenzpunkte investieren, um weiter zu fliegen. Während des Fluges darf der Charakter keine andere Tätigkeit ausüben (z.B. Zaubern, Kämpfen o.ä.). Die Geschwindigkeit des Magiers beträgt 10 m/s. Normaler Wind beeinflußt den Flug nicht, stürmische Winde müssen eventuell vom Magier korrigiert werden.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: Initial 10
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Freies Denken

RW: Berührung
WD: eine Probe
ZA: 1 Sek.
WK: Der Magier erhält einen Resistenzwert von 80% gegen Beeinflussungszauber und gegen Gedankenlesen.
WB: eine Person
Probe: +20
Kosten: 30
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Gedankentrick

RW: der Magier
WD: permanent
ZA: 2 min.
WK: Der Magier prägt sich Bilder, Schriftstücke, Inschriften o.ä. permanent ein. Dieser Zauber ermöglicht nicht das Einprägen von Sätzen oder schnellen Gesten. Spieltechnisch bedeutet dies, daß der Spieler den Spielleiter auffordern kann, ein solches Dokument jederzeit wieder einzusehen.
WB: Ein Bild, eine Seite o.ä.
Probe: +5
Kosten: 7
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Gedankenwelle

RW: nach Essenz

WD: 20 min.
ZA: 20 Sek.
WK: Der Magier kann mit einer ihm bekannten Person mentalen Kontakt aufnehmen. Der Kontakt ist bidirektional.
WB: -
Probe: +20
Kosten: 1 Essenz je km und pro 5 Minuten (eine fünfminütige Verbindung über einen Kilometer kostet 2 Essenz).
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: Wenn das Gegenüber keinen Kontakt aufnehmen möchte scheitert der Zauber.

Gefrorener Äther

RW: 20m
WD: 9 KR
ZA: 2 KR
WK: Gegnerische Zauberkundige brauchen für Ihre Zaubersprüche die doppelte Zeit und die doppelte Essenz.
WB: 20m
Probe: +80
Kosten: 80 je Gegner
EP Kosten: 1000
Rettungswurf / Resistenz: W

Gerechtigkeit

RW: 20m
WD: 9 KR
ZA: 2 KR
WK: Jeder Schaden, der verursacht wird, trifft gleichzeitig auch den Verursacher. Der Magier ist von der Wirkung ausgenommen.
WB: 20m Radius
Probe: +40
Kosten: 40 je Gegner
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: W

Heilung

RW: Berührung
WD: permanent (bis zu einer erneuten Verwundung)
ZA: 1 Sek
WK: Dieser Zauber wirkt nicht auf körperlose Wesen oder solche von anderen Existenzebenen. Die Wirkung ist permanent, bis der Empfänger erneut verletzt wird. Der Zauber schließt Wunden, ohne daß Behinderungen zurückbleiben. Des weiteren verschmelzen auch Knochen wieder und innere Blutungen werden gestoppt. Es ist auch möglich, abgetrennte Gliedmaßen wieder anwachsen zu lassen. Dafür müssen mindestens die Hälfte der Lebenspunkte des Opfers wiederhergestellt werden, unabhängig davon, wieviel er tatsächlich verloren hat.
WB: -
Probe: +5
Kosten: 5 pro einen wiederhergestellten LP
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Wunden heilen 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Konservator

RW: 2m
WD: permanent
ZA: 30 Sek.
WK: Ein nicht magischer Gegenstand von maximal 5 kg wird unzerbrechlich. Der Gegenstand ist nach Wirkung des Zaubers weiterhin nicht magisch.
WB: ein Gegenstand
Probe: +20
Kosten: 50 permanente Essenzpunkte
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Kors Eiskunstlauf

RW: 30m
WD: 30 sec.
ZA: 10 sec.
WK: Mit diesem Spruch kann der Magier eine Fläche spiegelglatt vereisen. Jede Person die den Wirkungsbereich betritt muß eine Probe auf den Reaktionswert ablegen. Die Probe ist für jeden Meter Boden abzulegen. Mißlingt die Probe fällt das Opfer zu Boden. Um nach einem Sturz Gegenstände in der Hand zu behalten muß eine Probe auf Geschicklichkeit abgelegt werden. Das Aufstehen dauert eine Kampfrunde. Personen die auf der Eisfläche kämpfen erhalten einen Abzug von 15 auf jede AT/PA und 5 auf die TP. Bei einer mißlungenen Parade fällt das Opfer zu Boden.
WB: siehe Kosten
Probe: +40
Kosten: 20 Essenz je Quadratmeter
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Lebenszeichen

RW: -
WD: 10 sec.
ZA: 1 sec.
WK: Mit diesem Spruch kann der Magier die Aura jedes Lebewesens (keine Untoten, Avatare, Unsterbliche etc.) wahrnehmen. Der Zauber gibt keine Auskunft über die Art des Wesens, nur die ungefähre Größe und Richtung. Der Zauber kann keine magischen Barrieren durchdringen, aber alle natürlichen Materialien.
WB: Zone von 30 m um den Magier
Probe: +5
Kosten: 20
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Lichtbogen

RW: 30 Meter
WD: Spontan
ZA: 3 sec.
WK: Der Magier erzeugt einen Energiestrahl, der 3 SP anrichtet und auf beliebig viele Gegner oder Kreaturen gerichtet werden kann.
WB: siehe Reichweite
Probe: +5
Kosten: 2 je Person
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: %

Magier der Zukunft

RW: 20m
ZD: 2 Sek.
WK: Das Ziel des Zaubers kann das Ergebnis seiner Würfe während der Wirkungsdauer durch eine vage Vorhersage der Zukunft um 20 nach oben oder unten verändern. Dieser Zauber kann nicht verbessert werden und verbessert sich nicht automatisch durch Anwendung.
WD: 10 KR
Probe: +60
Kosten: 60
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Matrix Speicher

RW: 20m
ZD: 1 Sek.
WK: Der Magier prägt sich das Bild einer Spruchmatrix ein, um es später zu analysieren. Der Zauber wirkt auch im Astralraum.
WD: permanent
Probe: +20
Kosten: die Hälfte der Essenzkosten des Zaubers der geprägt wird
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Mentaler Schub

RW: -
WD: 20 min.
ZA: 9 Sek.
WK: Der Magier erhöht durch Transfer von Lebensenergie zu Essenz kurzzeitig seinen Vorrat. Die Lebensenergie muß regeneriert werden; es ist nicht möglich, sie durch einen Heilzauber wieder zu erhöhen. Für jeden transferierten Lebenspunkt erhält der Magier einen Essenzpunkt.
WB: der Magier
Probe: +40
Kosten: 5
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Mutlosigkeit

RW: 10 Meter
WD: 9 KR
ZA: 2 KR
WK: Alle Gegner des Magiers im Wirkungsbereich erhalten einen Abzug von 5 auf jede Attacke.
WB: Zone von 10 Meter Radius
Probe: +20
Kosten: 20 je Gegner
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: %

Mysteriöse Ablehnung

RW: eine Person oder ein Gegenstand
WD: 4 Tage
ZA: 10 min.
WK: Durch diese Formel wird eine magische Person oder ein magischer Gegenstand vor magischer Entdeckung geschützt. Dieser Zauber schützt nicht gegen Askennen im Astralraum.
WB: s.o.

Probe: +5
Kosten: 30 Essenz
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Mystisches Dekret

RW: 3m
WD: 2 Fragen
ZA: 1 KR
WK: Das Opfer muß zwei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein beantworten. Kann es aufgrund der Fragestellung nicht mit diesen beiden Möglichkeiten antworten, bleibt es stumm. In diesem Fall zählt die Frage trotzdem als gestellt.
WB: ein Opfer
Probe: +5
Kosten: 30 Essenz
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Nayals Macht

RW: Berührung
WD: eine Stunde
ZA: 5 Sek.
WK: Der Magier läßt Zauber die gegen ihn gerichtet werden, scheitern. Der Magier kann damit auch die Wirkung von Zaubern aufheben. Das beenden von fremden Zaubern kann der Magier nur, wenn der Zauber von einem Zauberer gleichen oder niederen Ranges war. In diesem Fall ist die Wirkung permanent (bzw. bis erneut ein Spruch auf die Person gesprochen wird).
WB: der Magier oder eine Person
Probe: +60
Kosten: 120, davon 10 permanent
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Neue Wahrheit

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 20 min.
WK: Dieser Zauber versieht das Opfer mit einer neuen Erinnerung, die maximal 48 Stunden zurückliegen darf.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 70
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: W

Offenbarung

RW: -
WD: -
ZA: 1 min.
WK: Der Magier erhält einen Einblick in das Universum durch die Unsterblichen großen Alten. Es wird ein Wunsch gewährt.
WB: ein Wunsch
Probe: +100
Kosten: 250 plus 50 permanente Essenz
Voraussetzung : Erzmagier
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Planetarer Kollaps

RW: -
WD: ein Tag
ZA: 10 min.
WK: Innerhalb des WB wird jede Nutzung von Magie, übernatürlichen Fähigkeiten und Psi Kräften verhindert.
WB: Zone von 100 km Radius
Probe: +60
Kosten: 250 plus 30 permanente
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Pulsierende Zersplitterung

RW: Sichtweite
WD: permanent
ZA: 15 Sek.
WK: Der Magier kann eine magische Waffe oder eine magische Rüstung zerstören.
WB: ein Gegenstand
Probe: +60
Kosten: 100 je Metallstufe, davon 30 permanent
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: Wenn einem magischen Gegenstand ein Rettungswurf zusteht W.

Realitätsschwankungen

RW: 7m
WD: permanent
ZA: 3 sec.

WK: Dieser Zauber beendet in der Zone um den Magier alle Illusionen. Das Trugbild löst sich in einem Wirbel aus Formen und Farben auf.
WB: 7m Radius
Probe: +5
Kosten: 30
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Reittiere

RW: 15m
WD: 8 Stunden
ZA: 2 KR
WK: Der Magier ruft ein Tier herbei, um auf ihm zu reiten. Das Tier dient ihm willig und zählt als zahm, außerdem kann der Magier dem Tier mental Kommandos vermitteln. Das Tier ist gesattelt und mit Zaumzeug versehen. Für diese Tiere gelten die Einschränkungen für Kämpfe von Reittieren nicht. Nach Ablauf der Wirkungsdauer verschwindet das Tier wieder.

Kosten	Tier
20	Maultier, Pferd
40	Streitroß, Kamel
60	Elefant
80	Greif

WB: -
Probe: +5
Kosten: siehe oben
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Schlaf I.

RW: 50m
WD: 40 min.
ZA: 3 KR
WK: wie der Spruch „Schlaf“, dem Opfer steht jedoch ein Rettungswurf gegen Resistenz zu.
WB: Zone von 10m Radius
Probe: +25
Kosten: 50 je Opfer
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: siehe Beschreibung

Schleifen

RW: Berührung
WD: ein Kampf
ZA: 2 Sek.
WK: Eine Waffe wird für die Dauer eines Kampfes magisch geschärft. Sie verursacht dann zusätzlich 3 TP. Dieser Zauber wirkt nicht auf magische Waffen und die verzauberte Waffe zählt auch nicht als magische Waffe. D.h. Wesen, die nur mit einer magischen Waffe verwundet werden können, erhalten keinen Schaden.
WB: eine Waffe
Probe: +5
Kosten: 7
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Spinnenbeine

RW: Berührung
WD: 30 min.
ZA: 30 Sek.
WK: Die verzauberte Person kann Wände und Decken entlangklettern. Dabei darf sie maximal Lederrüstung tragen und maximal 40 kg Gepäck.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 12
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Seiltrick

RW: 20m
WD: 10 min.
ZA: 1 KR
WK: Der Magier kann einem Seil oder einem vergleichbaren Gegenstand Befehle erteilen. Die Länge des Seils darf max. 20 Meter und der Durchmesser max. 4 cm betragen. Zulässige Befehle wären aufrollen, abrollen, Knoten, Schlinge bilden o.ä. Das Seil muß in die Nähe des Zieles geworfen werden und das Ziel darf sich nicht bewegen.
WB: speziell
Probe: +5
Kosten: 5
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Spinnenseide

RW: -
WD: 30 KR
ZA: 9 Sek.

WK: Der Magier erhält einen Rüstungsschutz von 3 Punkten in allen Zonen, in denen er keine Rüstung trägt. Magische Waffen richten nur halben Schaden an (die Halbierung des Schadens kann nicht verbessert werden und verbessert sich nicht durch Anwendung).
WB: der Magier
Probe: +60
Kosten: 150
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Stasis

RW: 50m
WD: permanent
ZA: 2 sec.
WK: Der Zauber beendet magisch beeinflußte Bewegung. Dazu zählen beispielsweise Flugzauber, mag. beschleunigte Bewegung, etc. Die genaue Auswirkung legt der SL fest. Der Zauber kann nicht genutzt werden, um eine Bewegung tödlich enden zu lassen (Absturz einer Hexe auf ihrem Besen etc.), sondern zwingt dann zur Landung o.ä.
WB: ein Zauber
Probe: +5
Kosten: 40
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Telekinese

RW: 50m
WD: 10 KR
ZA: eine KR
WK: Dieser Zauber kann Wesen oder Gegenstände bewegen. Während der Zauberdauer muß sich der Magier auf den Spruch konzentrieren oder die Wirkung endet. Der Magier kann ein Wesen oder Objekt mit maximal 2 m/s bewegen. Ein Gegenstand der von einer anderen Person festgehalten wird oder mittels eines Seiles befestigt wurde kann nicht bewegt werden. Die Resistenz eines Opfers reduziert nur die Wirkungsdauer des Zaubers, verhindert jedoch nicht dessen Wirkung.
WB: ein Gegenstand / Opfer
Probe: +40
Kosten: 40 je KG
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Telepathischer Zauber

RW: 50m
WD: spontan
ZA: eine KR
WK: Wenn ein verbündeter einen Zauber besitzt den der Magier nicht kennt, kann er diesen ihm unbekannten Zauber sprechen als hätte er ihn selbst erlernt. Der Magier muß die Kosten für telepathischer Zauber und den zweiten Zauber Zahlen und für beide die erforderlichen MB Proben ablegen.
WB: ein Zauber
Probe: +40
Kosten: 40
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Teleport

RW: -
WD: permanent
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier wird mitsamt Ausrüstung, die er am Körper tragen kann, an einen anderen Ort gebracht. Der Magier muß den Ort zuvor gesehen haben, wobei eine magische Wahrnehmung (Kugel etc.) ausreichend ist.
WB: -
Probe: +20
Kosten: Nach Reichweite und Anzahl der Personen

5 m	10 Essenz
50 m	20 Essenz
500 m	50 Essenz
5000m	80 Essenz
50 km	150 Essenz
100 km	200 Essenz
200 km	350 Essenz

pro weitere 100 Km +50 Essenz
Jede zusätzliche Person zählt als Multiplikator (allein = normale Kosten, eine weitere Person mal zwei, zwei weitere Personen mal drei etc.).
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: W

Terror

RW: 40m
WD: spontan
ZA: 18 Sek.

WK: Der Magier tötet eine Kreatur, deren EP Wert nicht über 80 liegen darf. Eine Kreatur, die beispielsweise 30 EP bringen würde, kostet 90 Essenz.
WB: eine Kreatur
Probe: +60
Kosten: 3 je EP-Wert
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Todespresse

RW: 20m
WD: 5 KR
ZA: 30 Sek.
WK: Ein Opfer wird von seiner Rüstung langsam zerquetscht. Sollte das Opfer keine Rüstung tragen, hat der Zauber keine Wirkung. Jede KR verliert das Opfer 15 SP. Dem Ziel des Zaubers steht jede KR ein Wurf auf Geschicklichkeit zu, um sich aus der Rüstung zu befreien; der Wurf wird jedoch jede KR um 10% (kumulativ) erschwert. D.h. in der 3 KR muß eine Geschicklichkeit Probe erschwert um 20% gelingen.
WB: ein Opfer
Probe: +40
Kosten: 45
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: %

Türen öffnen/Verschließen

RW: 10m
WD: bis zu einem erneuten öffnen oder schließen
ZA: eine KR
WK: Dieser Zauber öffnet verklemmte, verriegelte oder verschlossene Türen. Er wirkt auch auf Geheimtüren, Truhen sowie auf Hand- und Fußschellen. Fallgatter oder ähnliche Sperren werden hierdurch nicht beseitigt, und auch auf Seile, Ranken und ähnliches wirkt er nicht. Man kann den Zauber nicht auf eine Wand richten, in der Hoffnung, daß eventuell vorhandene Geheimtüren aufspringen. Mit diesem Zauber kann man auch Türen etc. magisch verschließen. Dabei ist die Anzahl der investierten Essenz gleichzeitig die Anzahl der Kosten, um die Tür wieder zu öffnen.
WB: -
Probe: +40
Kosten: 40 für nicht magische Türen
Voraussetzungen: Mechanik und Schlösser knacken 61
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Unsichtbarkeit

RW: Berührung
WD: nach Essenz
ZA: 9 Sek.
WK: Eine Person wird mitsamt Ausrüstung unsichtbar. Sie ist im Astralraum und mit Essenzsehen weiterhin sichtbar.
WB: eine Person
Probe: +40
Kosten: 40 je zehn Minuten
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Umdrehen

RW: -
WD: ein Tag
ZA: 9 Sek.
WK: Der Magier vertauscht seine Werte für Lebensenergie und Essenz.
WB: der Magier
Probe: +40
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Verbot

RW: 15m
WD: Je nach investierter Essenz
ZA: 1 KR
WK: Aus der Hand des Magiers löst sich ein Knäuel fluktuierender Energie, welches sich um den Nutznießer des Kampfzaubers wickelt. Der Spruch unterbricht alle Zauber, die den Kampf indirekt beeinflussen sollen. Magische Waffen werden zu normalen Waffen, für magisch geänderte Eigenschaftswerte gilt der Normalzustand, etc. Gegen direkte Zauber (Feuerball etc.) schützt dieser Spruch nicht. Der Zauber wirkt bei magischen Waffen nur bis Metallstufe 3.
WB: Ein Opfer
Probe: +5
Kosten: 5 je KR
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Verborgenes Wissen

RW: -
WD: -
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier darf einen beliebigen Priesterzauber sprechen. Die Zauberprobe für den Priesterzauber ist jedoch um 40 erschwert.
WB: -
Probe: +60
Kosten: 60 plus die Kosten des Priesterzaubers
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Visionen

RW: -
WD: -
ZA: 1 min.
WK: Der Magier erhält Zugriff auf einen Zauber aus einem Spezialgebiet.
WB: -
Probe: +60
Kosten: 50 + die Kosten des Spruches
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Wartender Tod

RW: 20m
WD: -
ZA: 9 min.
WK: Der Magier kann einen Ort mit einem Zauber belegen. Während er den Zauber spricht, muß er eine Bedingung definieren, wann der zweite Zauber aktiviert wird und durch was der Zauber aktiviert werden soll. Der Spielleiter sollte hier sehr genau sein. Ist die Formulierung zu ungenau, wird der Zauber im Zweifelsfall nicht auslösen bzw. wirken. Üblicherweise werden durch diesen Zauber Magierbücher oder Eingänge zu einem Magierturm geschützt, es sind aber selbstverständlich auch andere Kombinationen denkbar.
WB: ein Ort
Probe: +60
Kosten: 60 permanent + die Kosten des zweiten Zaubers
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Zauberblick

RW: 4 km.
WD: je nach Essenz
ZA: 5 min.
WK: Der Magier sieht durch die Augen eines fremden Wesens. Der Magier muß die Person kennen, nicht jedoch deren genauen Standort. Sollte die Person außerhalb der Reichweite sein, sieht der Magier nur ein magisches Testbild. Kennen bedeutet, daß er das Wesen einmal zuvor gesehen haben muß. Sollte er z.B. in seinem Leben mehrere Krähen gesehen haben, so sieht er durch die Augen der zuletzt wahrgenommenen Krähe. Es ist nicht möglich, eine beliebige Rasse anzugeben (z.B. durch die Augen eines Elfen sehen).
WB: ein Lebewesen
Probe: +5
Kosten: 15 Essenz je Minute
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Zauberzoll

RW: Sichtweite
WD: 20 KR
ZA: 9 Sek.
WK: Der Zauber verändert die Essenzkosten für Sprüche. Es spielt dabei keine Rolle, aus welchen Spezialgebiet der Zauber kommt; auch Priesterzauber sind davon betroffen. Magielehrlingssprüche kosten das Vierfache, Zauber aus Spezialgebieten kosten das Doppelte.
WB: ein Opfer
Probe: +60
Kosten: 80, davon 10 permanent
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Zermürbung

RW: 20 Meter
WD: 1 Kampf
ZA: 3 sec.
WK: Der Magier läßt in den Köpfen seiner Gegner Bilder der Verzweiflung und der Niederlage entstehen. Sie erhalten –10 auf Mut, -10 auf jede AT und –20 auf den RW. Nach jedem Treffer muß dem Gegner eine Mutprobe gelingen, um nicht aufzugeben.

WB: siehe Reichweite
Probe: +5
Kosten: 25 für jeden Gegner
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: W

Essenzmuster des Zaubers Banner der Moral,
mit dem Priester im Mittelpunkt.

Priester

Abschwörung

RW: 15m
WD: permanent
ZA: 1 min.
WK: Der Priester kann bis zu 2 niedere Chaoswesen in ihre Dimension verbannen. Den Chaoswesen steht ein evtl. Rettungswurf gegen Magie zu, sofern in der Monsterbeschreibung angegeben.
WB: siehe Reichweite
Probe: +20
Kosten: 60 je Chaoswesen
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: siehe Beschreibung

Ätherstурm

RW: -
WD: 10 min
ZA: 5 min.
WK: Der Priester erschafft einen Wirbelsturm aus dem Äther. Alle Lebewesen innerhalb des Sturmes (auch der Priester) verlieren ihren Essenzvorrat, da die Essenz in den Äther abgezogen wird. Der Verlust ist temporär, d.h. die Essenz regeneriert sich wie im Regelbuch angegeben. Niedere Chaoswesen verlieren für die Dauer des Zaubers ihre übernatürlichen Fähigkeiten, ebenso magische Artefakte. Ausgenommen von der Wirkung sind mittlere und höhere Chaoswesen, sowie Sternchenwaffen.
WB: Zone von 1km um den Priester
Probe: +40
Kosten: 100
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Banner der Moral

RW: 50m
WD: 30 KR
ZA: 2 min.
WK: Befreundete Personen innerhalb des WB brauchen keinen GS Wurf abzulegen, wenn sie niederen oder mittleren Chaoswesen begegnen.
WB: Zone von 20m Radius
Probe: +40
Kosten: 40 je Person
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Blendendes Licht

RW: 60m
ZA: 1 KR
WD: eine Stunde
WK: Durch diesen Zauber entsteht in einem bestimmten Bereich ein Leuchten, dessen Helligkeit der von Fackellicht entspricht. Objekte im Dunkeln jenseits des Lichtkreises werden bestenfalls als undeutliche schattenhafte Umrisse wahrgenommen. Der Anwender bestimmt den Mittelpunkt des Wirkungsbereichs, zu dem er eine ungehinderte Sichtlinie haben muß, um den Zauber wirken zu können. Die Wirkung ist ortsfest, sofern als Mittelpunkt nicht ausdrücklich ein bewegliches Objekt oder Lebewesen gewählt wurde (als Effekt kann der Magier beispielsweise eine Kugel erschaffen, die über seiner Hand schwebt und dabei ein Geräusch wie ein Laserschwert macht). Wird dieser Zauber auf ein Geschöpf angewandt, so sind Prozentwürfe wegen Magieresistenz und Rettungswürfe durchzuführen. Ein erfolgreicher Resistenzwurf hebt die Wirkung des Zaubers auf, während ein gelungener Rettungswurf bedeutet, daß der Mittelpunkt nicht auf dem anvisierten Wesen, sondern unmittelbar hinter diesem liegt. Wenn es in einen Bereich magischer Dunkelheit gebracht wird, funktioniert das Licht nicht, der Zauber kann magische Dunkelheit jedoch aufheben, wenn er speziell zu diesem Zweck eingesetzt wird (bei Dauerhafter Dunkelheit allerdings nur für die Dauer des Lichtzaubers). Der Anwender kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden.
WB: eine Kugel von 6m Radius
Probe: +5
Kosten: 2
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Brustwehr

RW: Berührung
ZA: 3 sec.

WD: ein Kampf
WK: Der Priester erhöht seinen RS in allen Körperzonen. Dieser Rüstungsschutz ist allerdings temporär. Eventueller Schaden wird erst von der investierten Essenz abgezogen. Ist die investierte Essenz verbraucht, erleidet der Priester den weiteren oder folgenden Schaden. Der Schild kann mit Maximal 50 RS Punkten versehen werden.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 5 Essenz je RS Punkt
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Die Nacht Überleben

Schule: Priester
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Kriegskunst 60 oder Menschenführung 60
Zeitaufwand: 3 KR
Wirkung: Der Priester zaubert eine Schutzzone mit einem Alarmzauber (Alarmierung) mit 20 Meter Radius und dem Priester als Zentrum. Alle Verbündeten innerhalb der Zone regenerieren zusätzlich pro Stunde 10 LP, Essenz und AU. Wachen regenerieren die volle AU auch wenn sie keine acht Stunden am Stück schlafen konnten.
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 50 pro Empfänger des Zaubers
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Edelmut

Schule: Priester
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 3 KR
Wirkung: Der Priester kann auf alle Personen im Wirkungsbereich den Spruch große Heilung anwenden.
Wirkungsbereich: Zone von 50m um den Priester
Wirkungsdauer: siehe große Heilung
Kosten: 50 plus die Kosten für große Heilung
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Ehrenvoller Ausweg

RW: -
WD: 30 min.
ZA: 3 Sek.
WK: Der Zauber wirkt wie der Spruch „Entwürdigung“ jedoch auch für andere Sprüche als Magielehrling. Der Priester kann keine Sprüche abwehren die von einem Erzmagier oder höheren Titeln gesprochen werden.
WB: der Priester
Probe: +20
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Engelsgleicher Helfer

RW: Berührung
WD: eine Probe
ZA: 1 min.
WK: Die verzauberte Person erhält eine 40% Chance auf eine Talentprobe gegen ein Talent, welches der verzauberten Person sonst nicht zusteht. D.h. die Person darf das Talent nicht besitzen. Engelsgleicher Helfer kann nicht verbessert werden und verbessert sich auch nicht durch Anwendung. Dieser Zauber kann nicht mit anderen Zaubern kombiniert werden, die Talentproben modifizieren oder erlauben.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 40
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Entwürdigung

RW: -
WD: 1h
ZA: 2 min.
WK: Der Zauber läßt einen Magielehrling-Spruch, der gegen den Priester gerichtet ist, scheitern. Sollte innerhalb der WD kein Spruch gegen den Priester angewandt werden, verpufft der Zauber. Dies gilt auch für Zauber, die der Priester erwünscht (z.B. Heilzauber).
WB: der Priester
Probe: +5
Kosten: 30

EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Erzwungener Rückruf

RW: 30m
WD: permanent
ZA: 9 Sek.
WK: Der Priester verbannt ein mittleres Chaoswesen zurück in seine Sphäre.
WB: ein Chaoswesen
Probe: +40
Kosten: 80
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: W

Evakuierung

RW: 2m
WD: permanent
ZA: 4 Sek.
WK: Der Priester teleportiert sich und alle seine Kameraden an einen sicheren Ort, der maximal 30km entfernt sein darf. Dabei wird auch die Ausrüstung und evtl. Begleiter innerhalb des Wirkungsbereichs mitteleportiert.
WB: Zone von 5m Durchmesser
Probe: +40
Kosten: 50 je Person / Begleiter
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Fruchtbarer Boden

RW: -
WD: bis zur Ernte
ZA: 3 min.
WK: Der Priester erschafft eine Fläche fruchtbaren Bodens, auf dem er wachsen lassen kann, was immer er möchte, solange es Dinge sind, die in der Natur normalerweise wachsen (Korn, Früchte etc.). Dieses Feld kann nach dem Zauber sofort geerntet werden. Sollte der Priester z.B. Maiskolben wachsen lassen, können diese sofort verzehrt werden. Der Untergrund spielt dabei keine Rolle, solange er nicht flüssig ist. D.h. Steinboden, karger Fels etc. beeinflussen diesen Zauber nicht.
WB: eine Fläche von 10*5 Metern
Probe: +20
Kosten: 60
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Gezackter Blitz

RW: 15 Meter
WD: spontan
ZA: 1 Sek.
WK: Der gezackte Blitz fügt zwei beliebigen Gegnern 5 SP zu, bei Trägern einer Metallrüstung 10 SP.
WB: s.o.
Probe: +5
Kosten: 5 je Gegner
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: %

Große Heilung

RW: 1 Person
WD: permanent
ZA: 10 sec.
WK: Der Zauber funktioniert wie der Spruch „Heilung“. Zusätzlich wird jedoch die Wirkung von Giften aufgehoben.
WB: Berührung
Probe: +5
Kosten: 10 je 2 geheilte LP. Gift: Stufe des Giftes*10 in Essenz.
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: Wunden heilen 61, Gifte Heilen 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Glorreiche Hymne

RW: 9m
WD: ein Kampf
ZA: 4 sec.
WK: Alle Personen im Wirkungskreis, die der Priester benennt, erhalten +5 auf den RW, +3 auf jede Attacke und einen Bonus von 3 auf den RS in allen Körperzonen.
WB: Radius von 9m
Probe: +5
Kosten: 20 je Person
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Heilige Gabe

RW: Berührung
WD: 10 KR
ZA: 1 KR

WK: Der Priester kann eine Waffe vorübergehend magisch werden lassen. Sie richtet dann doppelten normalen Schaden an und kann nicht zerbrechen. Wesen, die nur mit magischen Waffen verletzt werden können, dürfen mit der verzauberten Waffe bekämpft werden, erleiden dann aber nur regulären Schaden.
WB: eine Waffe
Probe: +20
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

HIMMLISCHE LEUCHTFEUER

RW: 16m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Priester erzeugt ein gleißendes Licht das einen Radius von 20m beleuchtet. Alle Untoten in dem Bereich erhalten 5 SP und jede KR -5 auf jede AT.
WB: Zone von 20m Radius
Probe: +20
Kosten: 80
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: W

HÜTER DES HEILIGTUMS

RW: 6m
WD: eine Stunde
ZA: 2 min.
WK: Der Priester erschafft eine Zone, in die niedere Chaoswesen nicht eindringen können. Mittlere Chaoswesen erhalten einen Abzug von 15 auf jede Attacke und Parade.
WB: Zone von 6m Radius
Probe: +20
Kosten: 80
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

KERNSCHMELZE

RW: 5m
WD: permanent
ZA: 9 sec.
WK: Alle nicht magischen Waffen in der Umgebung des Priesters, die aus Metall sind, schmelzen zu Klumpen. Rüstungen und andere Metallgegenstände sind nicht betroffen.
WB: 5m Radius
Probe: +5
Kosten: 20 je Waffe
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

LEUCHTENDE BARRIERE

RW: Zone von 1m. um den Priester
WD: 2 min.
ZA: 2 sec.
WK: Um den Priester entsteht eine Zone, die sich mit dem Priester bewegt und von niederen Chaoswesen nicht durchdrungen werden kann.
WB: siehe Reichweite
Probe: +5
Kosten: 40
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

LEUCHTENDER SCHEIN

RW: Berührung
WD: eine Probe
ZA: eine Minute
WK: Dieser Zauber läßt den Priester charismatischer erscheinen und steigert seine Redegewandtheit. Eine Probe auf Rhetorik, Bekehren oder Überzeugen ist um 10 erleichtert.
WB: eine Person
Probe: +5
Kosten: 15
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

MACHT ÜBER DAS CHAOS

RW: 50m
WD: permanent
ZA: 3 min.
WK: Der Priester kann niedere und mittlere Chaoswesen verbannen. Höhere Chaoswesen erleiden 30 Schadenspunkte, selbst wenn sie gegen Magie ansonsten resistent sind. Während der Zauberdauer ist der Priester gegen Angriffe von niederen und mittleren Chaoswesen geschützt.
WB: Zone von 30m Durchmesser
Probe: +60
Kosten: 60, davon 10 permanent
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Meisterhafter Köder

RW: 8m
ZA: 3 sec.
WD: nach Essenz
WK: Der Priester erschafft innerhalb der Reichweite ein Abbild seiner selbst, während sein eigener Körper inkl. Ausrüstung unsichtbar wird. Der Priester muß sich während der Wirkungsdauer auf den Zauber konzentrieren und kann keine anderen Handlungen ausführen. Das Abbild kann sprechen, kämpfen etc. Der angerichtete Schaden ist jedoch imaginärer Schaden. Sollte das Opfer auf 0 oder weniger Lebenspunkte sinken, wird es ohnmächtig und erwacht nach W10+3 KR.
WB: siehe RW
Probe: +5
Kosten: 5 je KR
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Neuer Anspruch

RW: -
WD: spontan
ZA: 2 Sek.
WK: Der Priester darf einen Magielehrlingsspruch seiner Wahl sprechen, als ob er ein Magielehrling wäre. Er muß eine Probe für den neuen Zauber ablegen, und er muß die Kosten des Spruches zahlen.
WB: der Priester
Probe: +5
Kosten: 4
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Racheengel

RW: 5m
WD: nach Essenz
ZA: 2 KR
WK: Der Priester beschwört ein Wesen aus dem Astralraum. Es kann nur mit magischen Waffen verwundet werden. Es kämpft für den Priester, dieser muß sich während der Wirkungsdauer nicht mehr auf den Zauber konzentrieren. Werte: RS 4, LP 200, AU 300, TP 2W6+3, AT 200, RW 99, EP 336
WB: -
Probe: +40
Kosten: 30 je KR
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Ritter der Morgenröte

Schule: Priester
Reichweite: 5m
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: Götter Kulte 60%, Magiebegabung 90
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Priester kann für einen Tag jedem Charakter mit gleicher Gesinnung den Resistenzwert um 20% erhöhen.
Wirkungsbereich: 5 m Radius
Wirkungsdauer: ein Tag
Kosten: 50 je Charakter
Probe: +25
Rettungswurf / Resistenz: N

Seelenwache

RW: Berührung
WD: eine Woche
ZA: 1 min.
WK: Der Priester kann einen Leichnam konservieren und die Seele darin fesseln. Der Tod darf maximal vor 10 min. eingetreten sein. Sollte der Leichnam innerhalb der WD in einen Tempel gebracht werden, ist es eventuell möglich, ihn wiederzubeleben.
WB: eine Person
Probe: +20
Kosten: 60
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Stimme des Gesetzes

RW: 5m Radius um den Priester
WD: ein Kampf
ZA: 3 Sek.
WK: Während des Kampfes muß fair gekämpft werden. D.h. Gegner gegen Gegner, keine Meuchelattacken, kein Angriff von hinten etc. Magie funktioniert weiter.
WB: siehe RW
Probe: +5
Kosten: 20 je Gegner
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: W

Spiegel der Seele

RW: 3m
WD: 3 Sek.
ZA: 2 Sek.
WK: Der Priester kann die Gesinnung seines Gegenübers erkennen (Ordnung, neutral, chaotisch). Eine Probe auf Charaktererkennen ist für diese Person danach um 20 erleichtert.
WB: eine Person
Probe: +20
Kosten: 6
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Stille und Frieden

RW: Sichtweite
WD: 20 KR
ZA: 9 Sek.
WK: Innerhalb des WB werden alle Zauber, die auf Personen oder Kreaturen liegen, beendet. Ausgenommen von der Wirkung sind Sprüche von Erzmagiern oder höherer Grade. Nach Ablauf der WD beginnen Zauber, die länger als 20 KR dauern, wieder zu wirken.
WB: Zone von 30m
Probe: +60
Kosten: 50 je Person
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Weihelied der Wiedergeburt

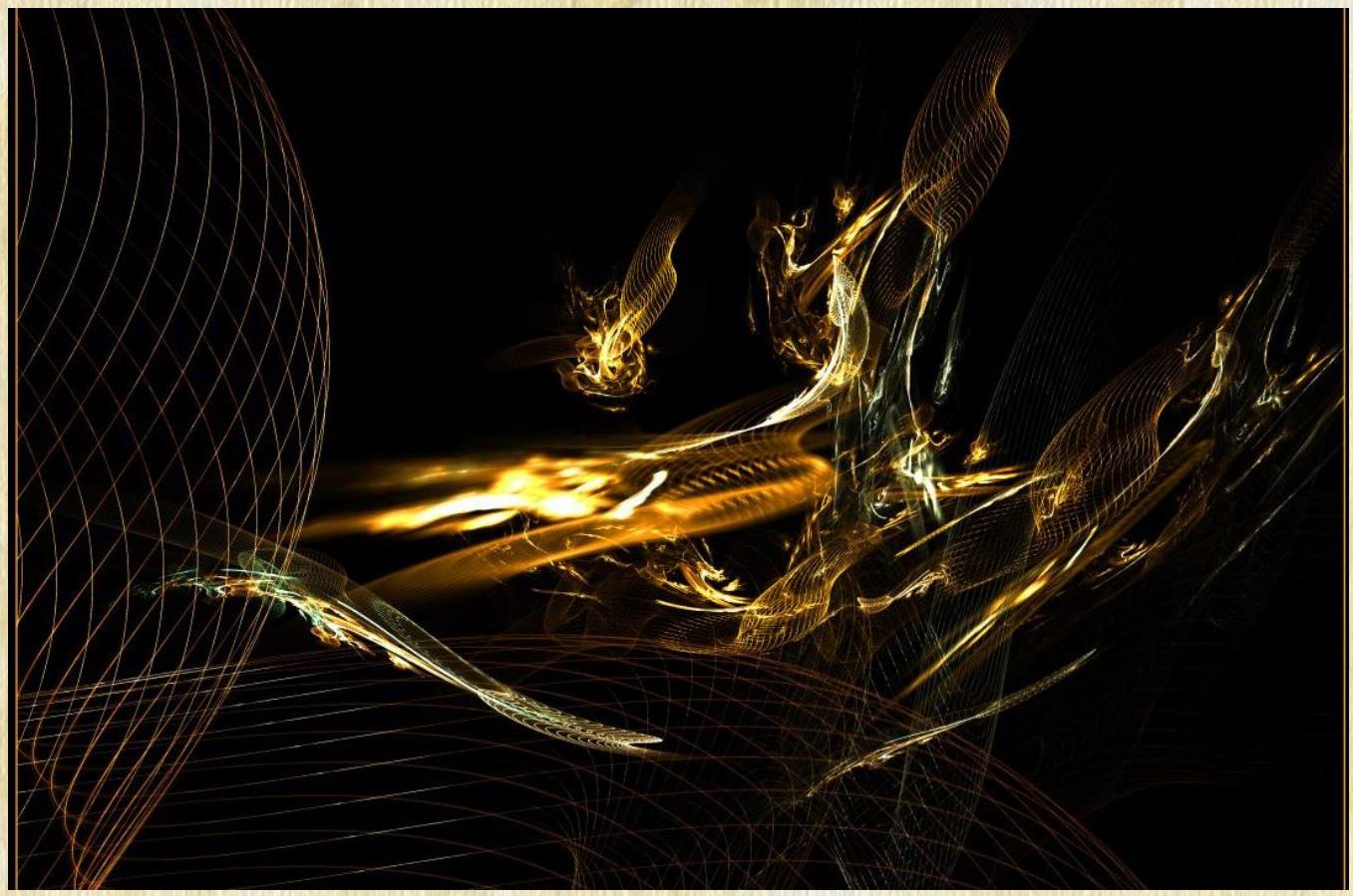
RW: Berührung
WD: permanent
ZA: fünf Stunden
WK: Der Zauber läßt eine Person, die maximal seit fünf Stunden tot ist, wieder auferstehen. Sollte die Person mit dem Zauber „Seelenwache“ konserviert worden sein, darf der Tod maximal eine Woche her sein. Die wiedergeborene Person verliert permanent 50 Punkte Konstitution, besitzt aber ansonsten alle Werte im normalen Bereich (d.h. volle Lebensenergie etc.).
WB: eine Person
Probe: +60
Kosten: 80 permanent
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Vers des Friedens

RW: 5m
WD: nach Essenz
ZA: 3 min.
WK: Innerhalb des WB richten mittlere und niedere Chaoswesen nur ¼ Schaden an. Dieser Zauber kann nicht verbessert werden und verbessert sich nicht durch Anwendung.
WB: Zone von 25m Radius
Probe: +60
Kosten: 40 je KR
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Wanderers Zuflucht

RW: 15m
WD: 8 Stunden
ZA: 3 min.
WK: Der Priester erschafft eine magische Zuflucht für bis zu 8 Personen. Es befindet sich Nahrung und Wasser für 2 Tage in der Zuflucht, ebenso 8 Betten. Von außen sieht man das Gebäude nicht, nur der Priester und seine Gefährten können den Eingang sehen. Die Zuflucht nimmt in der Dimension des Priesters keinen Raum ein.
WB: -
Probe: +60
Kosten: 50
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N



Essenzmuster des Zaubers Seelenwache

Scharlatan

Artefaktdiebstahl

RW: 2 m
WD: 1h
ZA: 2 min.
WK: Der Scharlatan kann einen magischen Gegenstand, den er sehen kann, kopieren. Für jede Fähigkeit des Gegenstandes muß er bei jeder Anwendung einen W100 würfeln. Nur wenn er unter oder gleich 20 würfelt, funktioniert die gewählte Eigenschaft. Der Besitzer spürt den Unterschied zwischen Original und Kopie, wenn er sie in den Händen hält. Äußerlich kann er sie nicht unterscheiden. Die Kopie löst sich nach Ablauf der Wirkungsdauer auf.
WB: ein Gegenstand
Kosten: 40
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Energiefresser

RW: 35m
WD: spontan
ZA: 6 Sek.
WK: Dem Opfer wird Lebensenergie entzogen. Das Opfer kann dabei versterben.
WB: ein Opfer
Kosten: 20 Essenz je Schadenspunkt, maximal 50 LP
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: %

Parasitenhafte Verbindung

RW: 10 Meter
WD: 5 KR
ZA: 2 KR
WK: Der Magier legt ein unsichtbares Band zu einer anderen Person. Sobald die Verbindung besteht, kann er die Lebensenergie des Opfers in Essenz umwandeln oder dessen Essenz anzapfen (nicht beides gleichzeitig). Die so gewonnene Essenz muß innerhalb der nächsten 10 KR ausgegeben werden, sonst fließt die Energie zurück zum Opfer. Der Magier kann auf diese Weise maximal ¼ seiner eigenen Essenz dazugewinnen. Das Opfer darf nicht unter 5 LP sinken.
WB: ein Opfer
Kosten: 14 zum Herstellen der Verbindung
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Korruption

RW: Berührung
WD: 9 Stunden
ZA: 2 min.
WK: Der Magier kann über eine Person Zeitweise die Kontrolle erlangen. Sie wird in dieser Zeit alles tun, was der Magier verlangt, solange es kein Selbstmord ist. Der Magier kann ihr aber befehlen, einen Gegner anzugreifen. Sollte das Opfer weniger als ¼ seiner normalen LP besitzen oder darunter sinken, endet der Zauber.
WB: eine Person
Kosten: 40
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Einlullen

RW: 2m
WD: eine Probe
ZA: 2 Sek.
WK: Der Magier beeinflußt sein Opfer, während er versucht, es von etwas zu überzeugen oder zu überreden. Der Magier erhält für seine Probe auf Überzeugen oder Überreden einen Bonus von 10%.
WB: eine Person
Kosten: 7
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Gleichgewichtsverlust

RW: 15m
WD: 5 KR
ZA: 2 KR
WK: Ein Opfer erhält –15 auf RW, -5 auf jede Attacke und –10 auf jede Parade sowie –4 TP.
WB: eine Person
Kosten: 40
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: %

Grundsteuer

Schule: Scharlatan
EP Kosten: 1000

Voraussetzungen: Klugheit 100, Magiebegabung 100
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Die Zauber aus den anderen Schulen kosten immer zwanzig Essenz mehr.
Wirkungsbereich: Zone um den Magier von 20m Radius.
Wirkungsdauer: 6 KR
Kosten: 80
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Kismet

RW: -
WD: 30 min.
ZA: 3 Sek.
WK: Der Zauber bewirkt, daß jeder SP, der durch einen Zauber bewirkt wurde, gleichzeitig auf den Verursacher zurückfällt. D.h. verliert der Magier 10 LP durch einen Spruch eines anderen Magiebegabten, verliert dieser ebenfalls 10 LP. Der Spruch „Kismet“ muß präventiv gesprochen werden. Sollte innerhalb der WD kein Schaden eintreten, verpufft der Zauber ohne Wirkung.
WB: der Magier
Kosten: 15
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Neues Ziel

Schule: Scharlatan
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Magiebegabung 95, Magiekunde 85
Zeitaufwand: 5 sec.
Wirkung: Der Magier kann einen gegnerischen Zauberspruch auf ein anderes Ziel seiner Wahl umlenken. Vorausgesetzt der gegnerische Spruch hat eine längere Zauberdauer als der Spruch "Neues Ziel". Die Reichweite der Umlenkung entspricht der Reichweite des Originalzaubers.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: ein Spruch
Kosten: 80
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Schmerzvolles Ableben

Schule: Scharlatan
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: keine
Zeitaufwand: 5 sec.
Wirkung: Sobald während eines Kampfes ein Lebewesen stirbt erhalten die Verbündeten des Opfers die gleichen Schadenspunkte in dieser Runde wie das Opfer.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: ein Kampf
Kosten: 80
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Schädliches Wachstum

RW: 9m
WD: 9 KR
ZA: 6 Sek.
WK: Dem Opfer beginnen Krebsgeschwüre zu wachsen. Jede KR erhält es 3W6+3 SP.
WB: ein Opfer
Kosten: 45
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: %

Unerwartete Kosten

Schule: Scharlatan
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Magiebegabung 70
Zeitaufwand: 9 sec.
Wirkung: Der Magier bestimmt ein Ziel, daß während der Wirkungsdauer des Spruches für jeden eigenen Spruch mehr Essenz zahlen muß.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: für jeweils 10 Essenz die der Magier investiert muß sein Gegner 15 Essenz mehr je Spruch zahlen.
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: W

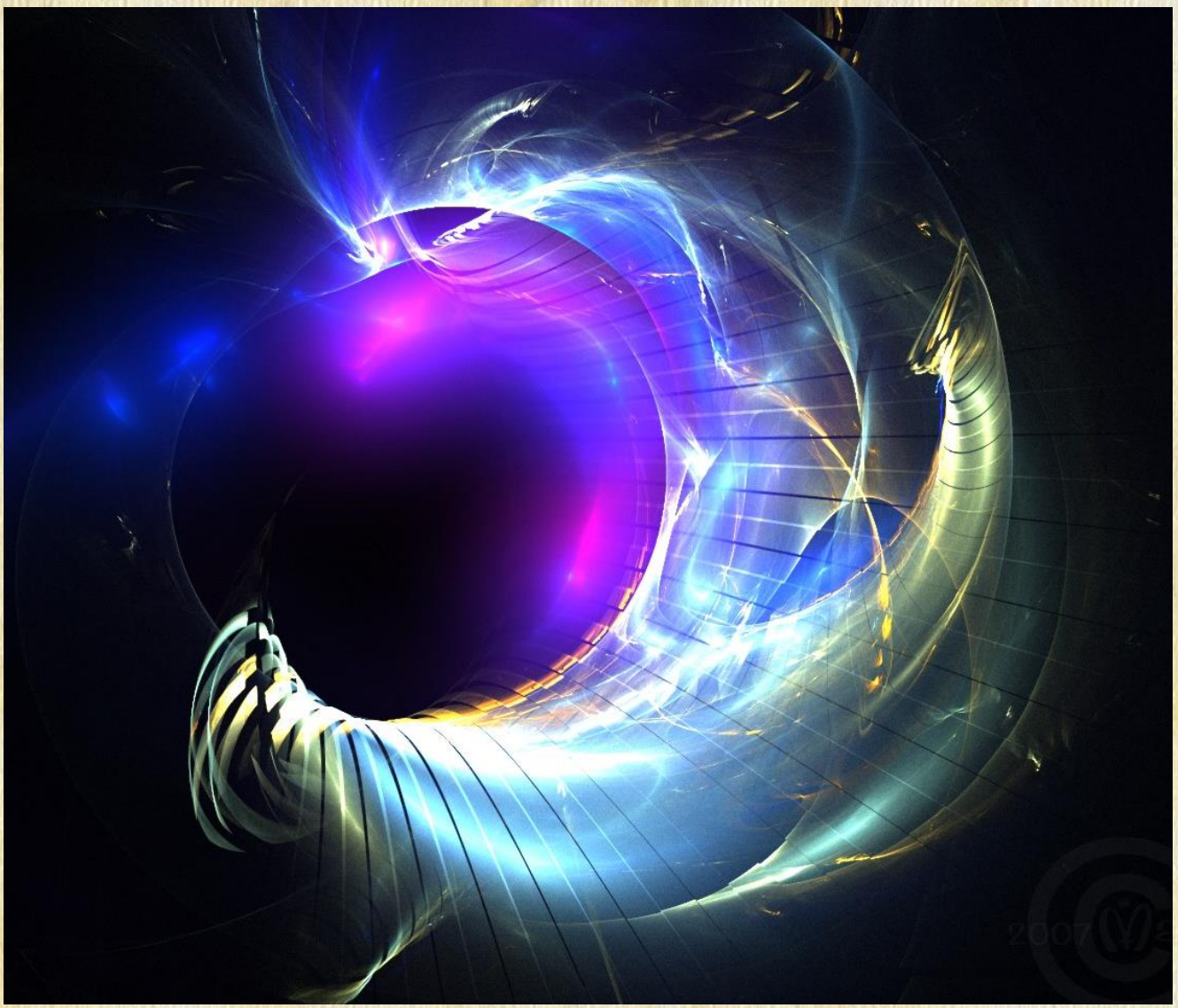
Unmoralische Belohnung

RW: 4m
WD: 20 KR
ZA: 2 KR
WK: Der Magier transferiert temporär Attributspunkte von einem Opfer auf sich selbst.
WB: ein Opfer
Kosten: 3 Essenz je Attributspunkt
EP Kosten: 600

Rettungswurf / Resistenz:W

ZAUBERKLON

Schule: Scharlatan
EP Kosten: 900
Voraussetzungen: Magiebegabung 90, Magiekunde 80
Zeitaufwand: 9 sec.
Wirkung: Der Magier kopiert das Essenzmuster eines anderen Spruches. Er kann dadurch einen Spruch sprechen den er selbst nicht beherrscht. Er muß den anderen Magier ungestört beobachten können, und die Voraussetzungen des anderen Spruches erfüllen. Ein kopierter Spruch kann nicht erlernt werden, das Essenzmuster verschwindet wieder aus dem Gedächtnis. Der Magier muß nicht die Kosten des anderen Spruches zahlen.
Wirkungsbereich: Sichtweite des Magiers
Wirkungsdauer: ein Spruch
Kosten: 75
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N



Essenzmuster des Zaubers Filter der Macht

Druide

Abgefangener Sturz

RW: Berührung
WD: eine Probe
ZA: 1 Sek.
WK: Der Druide kann einen Fallschaden um die Hälfte reduzieren. Dieser Spruch kann nicht verbessert werden und verbessert sich auch nicht durch Anwendung.
WB: der Druide
Kosten: 20
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Befreie den Geist

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 5 min
WK: Der Druide kann einen Beherrschungs- oder Beeinflussungszauber aufheben.
WB: eine Person
Kosten: 80
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Beruhigung

RW: 5m
WD: 1h
ZA: 4 Sek.
WK: Der Druide kann ein normales Tier beruhigen. Es wird weder den Druiden noch seine Gefährten angreifen, außer sie verhalten sich feindlich oder bedrohen das Tier.
WB: ein Tier
Kosten: 15
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Blütenkranz

Schule: Druide
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 3 KR
Wirkung: Der Druide verleiht sich und seinen Kameraden in ungeschützten Zonen einen RS von 3.
Wirkungsbereich: Zone von 50m um den Druiden
Wirkungsdauer: 30 KR
Kosten: 50
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Bodenkunde

RW: 1m
WD: eine Probe
ZA: 3 Sek.
WK: Der Druide kann auf natürlichen, festen Untergrund alle vorhandenen Fährtensuche und identifizieren. Es ist keine Probe erforderlich. Der Spielleiter sollte möglichst exakte Informationen geben (Anzahl, Art der Wesen, Geschwindigkeit, Alter der Fährte etc.). Der Zauber ermöglicht jedoch nicht die Spur zu verfolgen. Dazu ist eine Probe notwendig, diese ist jedoch um 20 erleichtert.
WB: -
Kosten: 60
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Dichte Belaubung

RW: 50m
WD: permanent
ZA: 6 Sek.
WK: Der Druide läßt Pflanzen nach seinem Willen wachsen. Die Pflanzen dürfen dabei maximal das Vierfache ihrer ursprünglichen Größe erreichen. Der Druide kann aber z.B. eine Dornenmauer errichten oder ein Waldstück unpassierbar machen.
WB: Zone von 20 Metern Radius
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Dornenpanzer

RW: Berührung
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Zauber wirkt nur, wenn der Druide maximal Kleidung (z.B. Robe) trägt. Hat er eine Rüstung angelegt, scheitert der Zauber. Der Druide erhält in allen Körperzonen einen Rüstungsschutz von zwei.
WB: der Druide
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Eisenholz

Schule: Druide
EP Kosten: 700
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Druide ändert die Festigkeit und Härte von Holz. Dies kann Beispielsweise ein Stab oder ein Holzbrett sein. Das Holz besitzt eine Festigkeit wie Stahl. Es besitzt als Waffe W8+2 TP mit einem RK von 10, als Rüstungsteil einen RS von 3 und einen RK von 10.
Wirkungsbereich: ein Stück Holz von max. 2 Kg.
Wirkungsdauer: 20 KR
Kosten: 40
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Elfenfestung

Schule: Druide
EP Kosten: 700
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 3 KR
Wirkung: Wenn der Druide von Pflanzen umgeben ist kann er einen Bereich bestimmen der von den Pflanzen umgeben wird. Sie bilden eine undurchdringliche Mauer die den gewählten Bereich umwachsen. Innerhalb der Zone erhalten Charaktere gegen Feinde einen Bonus auf den RW von 10 und einen Bonus auf die AT und PA von 5.
Wirkungsbereich: Zone von 50m um den Druiden
Wirkungsdauer: ein Tag
Kosten: 180
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Elfen Ritus

Schule: Druide
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Druide verleiht sich und seinen Kameraden einen Bonus von +2 TP, AT/PA +5 und RS+1 gegen niedere und mittlere Chaoswesen.
Wirkungsbereich: Zone von 50m um den Druiden
Wirkungsdauer: 30 KR
Kosten: 180
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Erfrischung

RW: -
WD: permanent
ZA: 6 Sek.
WK: Der Druide erschafft Nahrung und Wasser für bis zu 4 Personen. Der Zauber funktioniert jedoch nur in Wäldern oder Steppenregionen (Grasland).
WB: -
Kosten: 40
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Erwachen der Wälder

Schule: Druide
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Druide läßt Bäume zu Baumriesen werden die ihn im Kampf unterstützen. Werte: RS 4, RW 78, AT 200, LE 200, AU 200, TP 3W8+9
Wirkungsbereich: Zone von 50m um den Druiden
Wirkungsdauer: 30 KR
Kosten: 60 je Baumwesen
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Fruchtbarer Boden

RW: -
WD: -
ZA: 3 min.
WK: Der Druide erschafft eine Fläche fruchtbaren Bodens, auf dem er wachsen lassen kann, was immer er möchte, solange es Dinge sind, die in der Natur normalerweise wachsen (Korn, Früchte etc.). Dieses Feld kann nach dem Zauber sofort geerntet werden. Sollte der Druide z.B. Maiskolben wachsen lassen, können diese sofort verzehrt werden. Der Untergrund spielt dabei keine Rolle, solange er nicht flüssig ist. D.h. Steinboden, karger Fels etc. beeinflussen diesen Zauber nicht.
WB: eine Fläche von 9*12 Metern

Kosten: 50
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Filter der Macht

RW: Berührung
WD: 30 min.
ZA: 3 Sek.
WK: Der Druide erhöht seine Resistenz um 5 Prozentpunkte pro 10 Essenz.
WB: der Druide
Kosten: siehe oben
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Geschenk des Waldes

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 3 Sek.
WK: Der Zauber wirkt wie der Magierspruch „Große Heilung“. Zusätzlich werden jedoch auch Krankheiten geheilt. Der Druide muß allerdings die Wirkung festlegen, falls mehrere Möglichkeiten bestehen. Sollte der Charakter z.B. krank und vergiftet sein, dann muß der Druide entweder das Gift bekämpfen oder die Krankheit. Möchte er beides, muß er den Zauber zweimal sprechen.
WB: eine Person
Kosten: 10 je 2 geheilte LP, Gift: Stufe des Giftes mal 10 in Essenz, Krankheiten: Stufe der Krankheit mal 10 in Essenz
EP Kosten: 800
Voraussetzung: Wunden heilen, Gifte heilen und Krankheiten heilen auf 61
Rettungswurf / Resistenz: N

Lebenshauch

Schule: Druide
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Alle Charaktere (inkl. Druide) regenerieren spontan 30 LP.
Wirkungsbereich: Zone von 25m um den Druiden
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 60 je Charakter
Probe: +50
Rettungswurf / Resistenz: N

Luftblase

Schule: Druide
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Es entsteht eine Luftblase um den Druiden die sich mit ihm bewegt. Innerhalb der Blase kann man normal atmen, auch in Zonen in denen normalerweise keine Luft vorhanden ist (unter Wasser, im All, etc.).
Wirkungsbereich: Zone von 25m um den Druiden
Wirkungsdauer: 30 KR
Kosten: 20 je Charakter
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Nebel

RW: 6m
WD: 1h
ZA: 6 Sek.
WK: Der Druide erschafft eine Zone dichten Nebels. Die Sichtweite in dem Nebel ist maximal 10 cm. Die Form und das Volumen der Nebelzone kann der Druide frei bestimmen. Starke Winde verkürzen die Wirkungsdauer, wobei der Spielleiter im Einzelfall entscheiden muß.
WB: siehe Kosten
Kosten: 4 Essenz je m^3
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Naturgeheimnisse

Schule: Druide
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Druide bekommt einen Bonus von +15 auf Wildnisleben, Fährtensuche, Tierkunde, Tiere Heilen, Abrichten und Wettervorhersage. In Wäldern beträgt der Bonus +30.
Wirkungsbereich: der Druide
Wirkungsdauer: eine Probe
Kosten: 40
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Natürliche Fährte

Schule: Druide
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Druide hinterläßt eine Fährte eines Tieres seiner Wahl, ebenso paßt sich der Geruch der Fährte an das gewählte Tier an.
Wirkungsbereich: der Druide
Wirkungsdauer: eine Stunde
Kosten: 40
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Rächender Druide

RW: 20 Meter
WD: -
ZA: 3 Sek.
WK: Der Druide läßt einen gegen sich gerichteten Spruch scheitern und erhält die Essenz des gegnerischen Spruches für die Dauer von 5 min. dazu. Diese Essenz kann er dann innerhalb der fünf Minuten verbrauchen, ansonsten verpufft sie ungenutzt. Der Zauber funktioniert nur gegen Sprüche der Stufe Magielehrling.
WB: ein Opfer / Spruch
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Tierform

RW: Berührung
WD: 1 Std.
ZA: 3 Sek.
WK: Der Druide oder ein williger Empfänger des Zaubers wird in ein Tier verwandelt. Der Empfänger des Zaubers behält seine Werte für Klugheit und Intuition nimmt aber die sonstigen Attributswerte des Tieres an. Ebenso werden LP, AU und Attacken/Paraden der Tierform übernommen.
WB: eine Person
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Waldesbibliothek

RW: 1m
WD: eine Probe
ZA: 2 Sek.
WK: Der Druide kann unbekannte Pflanzen und Tiere identifizieren, ohne eine Probe ablegen zu müssen.
WB: ein Tier / eine Pflanze
Kosten: 12
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Wegweiser

Schule: Elementarmagie, Druidenmagie
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 2 min.
Wirkung: der Charakter kann automatisch die Himmelsrichtungen bestimmen.
Wirkungsbereich: der Druide
Wirkungsdauer: 1 h
Kosten: 35
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Wolfsheulen

RW: 10 m
WD: 20 KR
ZA: 2 Sek.
WK: Der Druide beschwört zwei Wölfe die nur seine Gegner angreifen. Für jeden Gegner erhalten die Wölfe +1 auf jede AT/PA und den RW.
WB: -
Kosten: 60
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Wolkenboot

RW: 50 m
WD: eine Stunde
ZA: 2 Sek.
WK: Der Druide beschwört eine Wolkenformation die vor ihm erscheint. Die Wolken können jede Form annehmen die der Druide wünscht (Segelschiff, etc.). Obwohl die Formation aus Wolken besteht können Sie den Druiden und bis zu 10 Begleiter fliegend transportieren. Das zulässige Gesamtgewicht beträgt 2 Tonnen. Der Druide kann die Wolke mental steuern und sie bewegt sich mit 10 m/Sek. Jede weitere Stunde kostet 60 Essenz.
WB: -
Kosten: 60

EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Essenzmuster des Zaubers Bündnisfähigkeit

Kampfmagier

Äthersäuberung

RW: 100 m
WD: permanent
ZA: 1 KR
WK: Der Zauber zerstört alle beschworenen Kreaturen und nimmt von allen Personen und Lebewesen im Wirkungsbereich auf ihnen liegende Zauber. Dies betrifft auch den Magier selbst.
WB: 300 m Radius
Kosten: 180
EP Kosten: 800
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Abhärtung

RW: -
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Der Zauber wirkt nur, wenn der Magier maximal Kleidung (z.B. Robe) trägt. Hat er eine Rüstung angelegt, scheitert der Zauber. Der Magier erhält in allen Körperzonen einen Rüstungsschutz von zwei.
WB: der Magier
Kosten: 18
EP Kosten: 400
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Arrest

RW: 20 m
WD: 2 KR
ZA: 1 KR
WK: Das Ziel des Zaubers kann zwei Kampfrunden keine Attacken durchführen oder Zaubern. Paraden sind möglich.
WB: eine Person
Kosten: 60
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Auslese der Schwachen

RW: Zone von 20 Metern Radius um den Magier
WD: spontan
ZA: 2 KR
WK: Innerhalb der Zone erhalten alle Personen / Wesen, die der Magier bestimmt, folgende Auswirkungen:
Charaktere / NPCs:
Bis 800 EP: 40 SP
Bis 3000 EP: 30 SP
Bis 6000 EP: 20 SP
Über 6000 EP: 10 SP
Monster:
Bis 30 EP: 50 SP
Bis 80 EP: 40 SP
Bis 150 EP: 30 SP
Über 150 EP: 20 SP
WB: s.o.
Kosten: 25 je Opfer
EP Kosten: 800
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: %

Aufklärung

RW: 100m
WD: 1 min.
ZA: 3 Sek.
WK: Der Magier kann mit den Sinnen jedes denkenden Wesens innerhalb des WB wahrnehmen. Sein Geist sondiert dabei die Umgebung und kann dann eine bestimmtes Wesen auswählen. Dies kann z.B. ein Vogel, eine Wache oder ein Pferd sein, aber keine Untoten.

WB: s.o.
Kosten: 25
EP Kosten: 400
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Belagerung

RW: 9m
WD: 2 Tage
ZA: 30 min.
WK: Der Magier erschafft eine Belagerungsmaschine seiner Wahl. Das Material für die Maschinen ist nicht notwendig, der Zauber alleine reicht aus.
WB: -
Kosten: 45 je Maschine
EP Kosten: 400
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Bündnisfähigkeit

RW: 40m
WD: 10 KR
ZA: 2 KR
WK: Die Empfänger des Zaubers sind von Schadenszaubern des Magiers nicht betroffen. Sollte der Zauberer beispielsweise einen Feuerball in einen Nahkampf sprechen, sind nur die Gegner betroffen.
WB: Zone von 30m.
Kosten: 50 je Empfänger
EP Kosten: 1000
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Ehrengarde

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Magier erschafft eine Zone in der alle befreundeten Charaktere einen RS von 3 gegen niedere und mittlere Chaoswesen bekommen. Sie verlieren bei jeder GS Probe maximal 10 Punkte GS.
Wirkungsbereich: Zone von 100m um den Magier
Wirkungsdauer: 50 KR
Kosten: 600
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Elite

RW: 50m
WD: 20 KR
ZA: 10 Sek.
WK: Befreundete Wesen innerhalb des WB erhalten +10 auf den RW, jede AT/PA +3 und verursachen +2 TP.
WB: Zone von 30m Radius
Kosten: 30 je Person
EP Kosten: 400
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Engel des Krieges

RW: -
WD: 20 KR
ZA: 3 KR.
WK: Der Magier beschwört ein Wesen aus dem Astralraum. Es kann nur mit magischen Waffen verwundet werden. Es kämpft für den Magier, dieser muß sich während der Wirkungsdauer nicht mehr auf den Zauber konzentrieren. Werte: RS 4, LP 200, AU 300, TP 2W6+3, AT 200, RW 99, EP 336
WB: -
Kosten: 40 je KR
EP Kosten: 400
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Energieexplosion

RW: 50m
WD: spontan
ZA: 6 Sek.
WK: Der Zauber richtet gegen niedere Chaoswesen 2W12+5 SP und gegen mittlere Chaoswesen 2W6+3 SP an.
WB: Zone von 6m Radius
Kosten: 20
EP Kosten: 400
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Erdrosseln

RW: 50m
WD: 3 KR
ZA: 6 Sek.
WK: Dem Opfer muß eine Probe auf Konstitution gelingen. Jede Probe nach der ersten ist pro KR um 20 erschwert. Sollte die Probe mißlingen erleidet das Opfer 20 Schadenspunkte durch Ersticken.
WB: ein Opfer
Kosten: 40
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Ewiger Krieger

RW: -
WD: ein Kampf
ZA: 6 Sek.
WK: Befreundete Charaktere des Magiers innerhalb des WB erhalten einen RS von zwei Punkten in allen Zonen, in denen sie KEINE Rüstung tragen. Außerdem verlieren sie unabhängig von der verwendeten

Waffengattung maximal zwei Ausdauerpunkte pro Attacke und Parade.
WB: Zone um den Magier von 7m Radius
Kosten: 20 je Charakter
EP Kosten: 200
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Experimentelle Mutation

RW: 50 m
WD: ein Kampf
ZA: 6 Sek.
WK: Der Magier bestimmt eine Person auf der Verzauberungen liegen und eine Zielperson. Das Ziel erhält identische Kopien der Zauber die auf dem Vorbild liegen. Sollte zum Beispiel auf einer Person der Zauber Segen und Elite liegen bekommt das Ziel diese Zauber ebenfalls. Die Dauer der Zauber ist die gleiche wie die zum Zeitpunkt der Übertragung vom Vorbild.
WB: eine Person
Kosten: 60
EP Kosten: 800
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Fegefeuer

RW: 50m
WD: nach Kosten
ZA: 9 Sek.
WK: Der Magier erschafft eine Flammenwand von 10m Höhe, 30m Breite und 8m Durchmesser. Sollte die Umgebung nicht ausreichend Platz bieten, verkürzt sich die Ausdehnung entsprechend (z.B. normales Zimmer, enger Gang etc.). Jede Person innerhalb der Flammenwand erleidet jede Runde 20 SP.
WB: s.o.
Kosten: 35 je KR
EP Kosten: 400
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: %

Geistespeitsche

RW: 20m
WD: 10 KR
ZA: 2 KR
WK: Der Magier läßt im Gehirn des Opfers ein Neuronengewitter entstehen, das einem Krampfanfall entspricht. Das Opfer windet sich unter Zuckungen auf dem Boden und ist zu keiner Handlung fähig.
WB: ein Opfer
Kosten: 100
EP Kosten: 800
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W

Kraftleck

RW: 20 Meter
WD: 10 KR
ZA: 3 Sek.
WK: Der Magier läßt einen gegen sich gerichteten Spruch scheitern und erhält die Essenz des gegnerischen Spruches für die Dauer von 5 Min. dazu. Diese Essenz kann er dann innerhalb der fünf Minuten verbrauchen, ansonsten verpufft sie ungenutzt. Der Zauber Kraftleck funktioniert nicht gegen Zauber eines Erzmagiers oder höherer Titel.
WB: ein Opfer / Spruch
Kosten: 6
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Martyrium

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann den Schaden den ein Charakter erleidet umleiten. Alle Schadenspunkte die der Charakter erleiden würden werden doppelt von der Essenz des Magiers abgezogen.
Wirkungsbereich: Zone von 20m um den Magier
Wirkungsdauer: 10 KR
Kosten: 40
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Mauerstärke

RW: 50m
WD: 5 Tage
ZA: 10 Sek.
WK: Der Zauber verstärkt die Widerstandkraft von Objekten. Wenn er auf eine Fläche aus Holz, Stein oder ähnlichem

angewandt wird (z.B. eine Tür, ein Schiff oder eine Mauer) erhält der Gegenstand zusätzlich 50 Strukturpunkte.
WB: Gegenstand oder Fläche
Kosten: 30 oder 30 pro m2.
EP Kosten: 800
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Nayals Paladin

RW: 50m
WD: nach Kosten
ZA: 10 Sek.
WK: Eine Waffe und eine Rüstung der betroffenen Person werden temporär zu einem der magischen Metalle.
WB: 2m
Kosten: Initial 30, + Stufe des Metalls *5 je Kampfrunde
EP Kosten: 800
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Norgs Elementarlanze

Schule: Elementarmagie, Kampfmagie
EP Kosten: 600
Reichweite: 50m
Voraussetzungen: Magiebegabung 80, Magiekunde 80
Zeitaufwand: 8 sec.
Wirkung: Der Magier kann Essenzenergie in einen Feuer- oder Eisstrahl umwandeln. Organische Materie die mit dem Feuerstrahl in Berührung kommt entflammt.
Wirkungsbereich: eine Person
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 8 Essenz je Schadenspunkt.
Probe: +5
Rettungswurf / Resistenz: %

Norgs Hunde des Krieges

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Magiebegabung 90
Zeitaufwand: 2 KR.
Reichweite: 200 m
Wirkung: Der Magier erschafft mehrere Tiere die für ihn Kämpfen. Sie stürzen sich auf den nächsten erreichbaren Gegner. Der Magier kann sie nicht steuern.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 20 KR.
Kosten: 1 Essenz je EP-Wert eines Tieres. Will der Magier beispielsweise ein Tier mit einem EP-Wert von 50 beschwören, muß er 50 Essenzpunkte investieren.
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Psychologische Kriegsführung

RW: 10m
WD: 20 KR
ZA: 9 Sek.
WK: Alle befreundeten Personen innerhalb des WB erhalten 80% Resistenz gegen die Zauber Übelkeit, Zermürbung, Mutlosigkeit und Schwäche.
WB: Zone von 9m Radius
Kosten: 25 je Person
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Rätsel der Sphinx

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Erzmagier
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: alle Wesen im Wirkungsbereich müssen die verteilten Attacke und Paradepunkte offen legen.
Wirkungsbereich: Zone von 20m um den Magier
Wirkungsdauer: 1 KR
Kosten: 40
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Rollende Straße

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 1000
Reichweite: siehe Beschreibung
Voraussetzungen: Erzmagier
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Zauber erzeugt eine Straße von 30 Meter Länge und 10 Meter Breite die sich mit dem Magier bewegt. Die Straße kann auf festem Untergrund verlaufen (Sand, Stein, Erde) aber nicht auf Flüssigkeiten. Hindernisse wie z.B. Bäume oder Felsen werden von der Straße wenn möglich umgangen. Die Straße hinterläßt keine Spuren

und das Gelände bleibt nach dem Verschwinden der Straße unverändert.
Wirkungsbereich: siehe Beschreibung
Wirkungsdauer: nach Essenz
Kosten: 40 je Stunde
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Ruhepause

RW: 40m
WD: 3 KR
ZA: 1 KR
WK: Alle Kampfhandlungen innerhalb des Wirkungsbereiches müssen für 3 KR unterbrochen werden.
WB: nach Essenz
Kosten: 6 Essenz je Meter Radius
EP Kosten: 600
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Steinhagel

RW: 50 m
WD: W6 sec.
ZA: 3 KR
WK: Innerhalb der Zone kommen W Billionen Steine herunter und treffen alle innerhalb des Wirkungsbereiches für 3W20 Punkte. Die Steine verschwinden nach W6 Sekunden wieder.
WB: Zone von 30 Metern Durchmesser
Kosten: 40
EP Kosten: 400
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Seite an Seite

RW: 40m
WD: 6 KR
ZA: 1 KR
WK: Für jeden Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereichs regeneriert jeder Empfänger des Zaubers 5 LP und AU. Zusätzlich erhält er +30 auf die nächste Parade.
WB: nach Essenz
Kosten: 16 Essenz je Meter Radius
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Sun Tsus Einsichten

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Kriegskunst 81
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann sein Wissen der Kriegkunst seinen Kameraden temporär vermitteln und auf den Kampf anwenden. Alle Empfänger des Zaubers erhalten einen Bonus auf den RW in der Höhe des Lernbonus des Magiers. Dieser Spruch kann entweder spontan oder dauerhaft verbessert werden, die beiden Möglichkeiten schließen sich bei diesem Zauber gegenseitig aus.
Wirkungsbereich: Zone von 30m um den Magier
Wirkungsdauer: ein Kampf
Kosten: 80 je Empfänger
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Säureregen

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 800
Reichweite: 100 m
Voraussetzungen: keine
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Im Wirkungsbereich beginnt ein Regen aus Säure. Der Schaden beträgt 30 SP pro Kampfrunde, organische Materie ist nach 3 KR aufgelöst. Nach Ablauf der 5 Kampfrunden verbleibt für eine Stunde eine Lache aus Säure die bei einem hindurchgehen pro Meter 10 SP verursacht.
Wirkungsbereich: 50 m Radius
Wirkungsdauer: 5 KR + eine Stunde
Kosten: 150
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Sigurds Pfeil

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 800
Reichweite: Berührung
Voraussetzungen: Zen Bogenschütze
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann Pfeile so verzaubern, daß sie automatisch ihr Ziel treffen. Der verzauberte Pfeil behält den Spruch für 20 KR, danach verliert der Spruch

seine Wirkung. Für 250 Essenz kann der Magier einen Köcher mit 20 Pfeilen auf einmal verzaubern.
Wirkungsbereich: ein Pfeil / ein Köcher
Wirkungsdauer: 20 KR
Kosten: 25 / 250
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Sigurds Rache

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Erzmagier, Priester
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier verzaubert eine oder mehrere Waffen, so daß sie gegen niedere und mittlere Chaoswesen doppelten Schaden anrichten.
Wirkungsbereich: Zone von 20m um den Magier
Wirkungsdauer: 20 KR
Kosten: 400
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Ursprüngliche Ordnung

Schule: Kampfmagie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Magiekunde 80
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier nimmt alle den Kampf negativ beeinflussenden Zauber von einem Opfer (z. B. Ohrenbetäubender Lärm).
Wirkungsbereich: Zone von 20m um den Magier
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 100
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Verstärkung an die Front

RW: 50m
WD: 1 Kampf
ZA: 3 KR
WK: Der Magier erschafft einen Engel des Krieges und regeneriert bei seinen Verbündeten die kompletten LP und AU. Dieser Spruch kann nicht verbessert werden.
WB: 20 m Radius
Kosten: 80, davon 10 permanent
EP Kosten: 600
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Wehrmauer

RW: 50m
WD: 1 Tag, kann auf Wunsch des Magiers beendet werden
ZA: 3 min.
WK: Der Magier erschafft eine Mauer, deren genaue Ausdehnung er bestimmen kann. Auf Wunsch ist diese Mauer mit Treppen, Wehrgängen und Zinnen ausgestattet. Der Zauber darf nicht benutzt werden, um andere Personen / Wesen zu verletzen oder zu töten.
WB: Mauer im Volumen von max. 5000 m^3
Kosten: 80
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Essenzmuster des Zaubers Attributsentzug

Nekromant

Äthernetz

Schule: Nekromantie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR.
Reichweite: 50m
Wirkung: Der Nekromant erzeugt ein Netz aus Astralfäden, das auch im Astralraum wirkt. Lebensformen die im Astralraum leben und körperlose Wesen werden durch das Netz aufgehalten. Sofern ein Wesen oder eine Lebensform Ziel des Zaubers wird steht ihr ein Rettungswurf gegen Magieresistenz zu. Das Netz kann nur im Astralraum mit magischen Waffen zerstört werden, auf anderen Existenzebenen ist es nicht sichtbar und auch nicht zerstörbar. Lebensformen mit körperlicher Substanz werden von dem Netz nicht beeinflußt. Das Netz besitzt einen RS von 8 und hat 50 Strukturpunkte. Der Zauber wird häufig benutzt um körperlose Wesen gefangen zu nehmen.
Wirkungsdauer: 2 Stunden
Kosten: 70 Essenz pro qm
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: siehe oben

Ausdünstungen

Schule: Nekromantie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Magiebegabung 90
Zeitaufwand: 2 KR.
Reichweite: 20m
Wirkung: Der Magier erschafft eine Wolke giftigen Gases, die sich in Windrichtung bewegt. Für Schadenswirkung siehe THB.
Wirkungsbereich: Initial 1 Kubikmeter
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 70 je Giftstufe plus 20 je Kubikmeter.
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Attributsentzug

Schule: Nekromantie
EP Kosten: 900
Voraussetzungen: Magiebegabung 90
Zeitaufwand: 3 KR.
Wirkung: Das Opfer verliert Punkte eines bestimmten Attributes. Der Magier darf eines wählen. Die verlorene Punkte regenerieren sich mit W10 Punkten je SR.
Wirkungsbereich: 15m
Wirkungsdauer: siehe Beschreibung.
Kosten: 5 Essenz je entzogenem Punkt.
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Bewahrer der Toten

RW: 50m
WD: -
ZA: 4 Sek.
WK: Der Magier verhindert, daß von ihm kontrollierte Untote von einem Priester vertrieben oder zerstört werden.
WB: Zone von 20m Durchmesser
Kosten: die gleichen Essenzkosten die zum Vertreiben eingesetzt wurden
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Dunkler Ritus

RW: Berührung
WD: -
ZA: 4 min.
WK: In einer rituellen Opferung kann der Magier einem Opfer dessen Lebensenergie entziehen und als Essenz nutzen. Die gewonnene Essenz muß der Magier innerhalb einer Stunde in einen anderen Zauber investieren, sonst verliert er den gleichen Betrag selbst. Es ist möglich, daß das Opfer bei der Zeremonie stirbt (der Magier darf die gesamte Energie beziehen wenn er möchte).
WB: eine Person
Kosten: 25
EP Kosten: 1000
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Heer der Skelette

RW: 20m
WD: 3 h
ZA: 4 min.
WK: Der Magier beschwört mehrere Skelette aus dem Totenreich. Es ist nicht nötig, in der Nähe eines Friedhofes zu sein. Die Skelette haben die gleichen Werte wie im

Monsterkompendium angegeben. Nach Ablauf der WD kehren die Skelette wieder in das Totenreich zurück.
WB: -
Kosten: 10 je Skelett
EP Kosten: 600
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Knochenbrecher

RW: 35m
WD: spontan
ZA: 3 Sek.
WK: Der Zauber richtet gegen Untote 2W12+3 SP an.
WB: Zone von 4m Radius
Kosten: 25
EP Kosten: 200
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: %

Lieder der Verdammten

Schule: Nekromantie
EP Kosten: 500
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: der Nekromant kann von ihm beschworenen oder kontrollierten Untoten +3 TP, +3 RS, +10 jede AT und 30% Resistenz geben.
Wirkungsbereich: Zone von 30m Durchmesser um den Magier
Wirkungsdauer: 10 KR
Kosten: 40 je Wesen
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Pflichtbewußte Rückkehr

Schule: Nekromantie
EP Kosten: 500
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Wenn der Empfänger des Zaubers innerhalb der Wirkungsdauer auf 0 oder weniger LP sinkt verliert er permanent 20 Punkte Konstitution und ersteht nächste Kampfrunde mit 20 LP wieder auf.
Wirkungsbereich: eine Person
Wirkungsdauer: 10 KR
Kosten: 80
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Schwarzer Tod

RW: 20 Meter
WD: spontan
ZA: 5 Sek.
WK: Der Magier fügt allen Personen innerhalb des Wirkungsbereichs (außer sich selbst) 15 Punkte Schaden zu.
WB: siehe Kosten
Kosten: 6 Essenz pro Meter Radius
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: %

Plünderung

RW: -
WD: 5 min.
ZA: 9 min.
WK: Der Magier zieht Essenz aus den Lebewesen seiner Umgebung (Tiere, Pflanzen etc. jedoch keine Humanoiden). Die Essenz muß innerhalb der WD investiert werden, sonst fließt sie wieder zurück. Der Magier erhält die Essenz in Abhängigkeit von seiner Umgebung.
Wüste: 20+W20
Steppe: 30+W20
Grasland: 10+W100
Dschungel: 100+W100
WB: der Magier
Kosten: Initial 15
EP Kosten: 400
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Todeskunde

RW: Berührung
WD: drei Fragen
ZA: 4 min.
WK: Der Magier kann einem Leichnam drei Fragen stellen, die dieser wahrheitsgemäß mit ja oder nein beantworten muß. Kann das Opfer die Frage nicht mit ja oder nein beantworten, scheitert der Zauber, und die Wirkung ist beendet. Je länger der Tod zurückliegt, desto schwerer ist die Probe.
WB: -
Kosten: je nach Todesdauer
Seit 5 Tagen Tot = 20 Essenz, Probe +5
Seit 6 Monaten = 40 Essenz, Probe +15

Seit einem Jahr = 60 Essenz, Probe +30
Seit 10 Jahren = 100 Essenz, Probe +45
Seit 100 Jahren = 300 Essenz, Probe +60
EP Kosten: 1000
Rettungswurf / Resistenz: N

Mondschatten

RW: 5m
WD: 6 KR
ZA: 2 KR
WK: Alle Untoten, die unter der Kontrolle des Nekromanten stehen und sich im WB aufhalten, erhalten +10 auf jede AT, und ihr RS erhöht sich um eins.
WB: Zone von 10m Radius
Kosten: 10 je Untoten
EP Kosten: 200
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Nekromantischer Durst

RW: 30 m
WD: 20 KR
ZA: 1 KR
WK: Immer wenn einer vom Nekromanten beschworenen Kreatur Schaden zugefügt wird, regeneriert der Nekromant die Hälfte des Schadens an LP.
WB: der Magier
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Schutz der Dunkelheit

RW: -
WD: 20 KR
ZA: 3 KR
WK: Alle chaotischen Kreaturen im WB können den Magier nicht angreifen oder verletzen. Ausgenommen sind mittlere und höhere Chaoswesen.
WB: der Magier
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Essenzmuster der Flammenwelle zu Beginn
des Zaubers

Elementarmagie

Blitzende Warnung

Schule: Elementarmagie
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Magiebegabung 90, Magiekunde 85
Zeitaufwand: 8 sec.
Wirkung: Aus der Hand des Magiers entsteht ein Blitz der mehrere Opfer erreichen kann, da er sich verästelt.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 10 Essenz je Schadenspunkt + 5 je Opfer
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Blitzstrahl

RW: 25m
WD: spontan
ZA: 3 Sek.
WK: Der Blitzstrahl verursacht bei jedem Opfer 4W6 Punkte Schaden. Der Magier darf innerhalb des WB bis zu 5 Gegner benennen.
WB: Zone von 8m Radius
Kosten: 20 je Gegner
EP Kosten: 600
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: %

Brückenschlag

Schule: Elementarmagie
EP Kosten: 500
Voraussetzungen: Magiebegabung 90
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Magier erzeugt eine Steinbrücke. Sie kann maximal 3T Gewicht tragen.
Wirkungsbereich: nach Essenz
Wirkungsdauer: 20 min. für jeweils 30 Essenz.
Kosten: 20 je Meter breite und Länge plus 30 je 20 Minuten.
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Erosion

RW: 9m
WD: permanent
ZA: 4 Sek.
WK: Innerhalb des Wirkungsbereichs altern alle nicht magischen Gegenstände und zerfallen nach 1h zu Staub. Sollten die Gegenstände nach dem Zauber aus der Zone gebracht werden, so altern sie trotz allem weiter. Die Zone selbst bleibt nicht permanent vorhanden.
WB: Zone von 2m Radius
Kosten: 15 je Gegenstand
EP Kosten: 600
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Elementarwesen beschwören

RW: 50m
WD: ein Auftrag
ZA: 1 SR
WK: Der Magier beschwört ein niederes Elementarwesen. Der Spielleiter entscheidet, ob es den Auftrag annimmt oder ablehnt. Das Wesen kann sich zur Erfüllung des Auftrages beliebig weit von dem Magier entfernen. Sollte der Spielleiter den Auftrag ablehnen, steht dem Beschwörer ein Wurf gegen Magiebegabung zu, der um 30 erschwert ist. Sollte der Wurf gelingen, ist das Elementarwesen gezwungen, den Auftrag auszuführen. Es besteht dann jedoch eine 30% Chance, daß das Wesen nach Vollendung des Auftrages zu dem Magier zurückkehrt und ihn angreift.
WB: -
Kosten: 70, davon 20 permanent
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Feuermantel

RW: der Magier
WD: 5 KR.
ZA: 4 Sek.
WK: Der Magier wird in lodernde Flammen gehüllt ohne selbst Schaden zu nehmen. Jede Person, die den Magier im Nahkampf angreifen möchte, muß seine AT und PA um 10 Punkte erschweren, um keine Verbrennungen zu erleiden. Sollte eine AT oder PA mißlingen, erleidet der Angreifer 2W12 Punkte Brandschaden.

WB: der Magier
Kosten: 20
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Flammenwelle

RW: 150m
WD: spontan
ZA: 9 Sek.
WK: Der Magier läßt eine Welle aus Feuer entstehen. Sie bewegt sich mit fünf Metern pro Sekunde in die vom Magier ausgewählte Richtung. Sobald die Welle sich in Bewegung gesetzt hat, kann ihre Richtung nicht verändert werden. Sie ist 30m breit, 15m hoch und ihr Durchmesser beträgt 2 m. Alle Personen und Gegenstände, die von der Welle getroffen werden (in ihrer Bahn liegen) erleiden 40 Punkte Schaden. Brennbare Materialien brennen nach Kontakt mit der Welle weiter.
WB: s.o.
Kosten: 40
EP Kosten: 800
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: %

Frostbringer

RW: 30m
WD: spontan
ZA: 3 Sek.
WK: Der Magier erzeugt einen Eisstrahl, der bei einem Opfer 1W12 SP anrichtet.
WB: eine Person
Kosten: 20
EP Kosten: 200
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: %

Frostbiest

RW: 2m
WD: 10 KR
ZA: 3 min.
WK: Der Magier erschafft ein Wesen aus Eis. Er kann ihm einfache Befehle erteilen.
RW:70, Kosten:100, LP:100, AU:200, AT: 180, RS: 3, Schaden: 3W12+3, EP: 120
Feuer richtet gegen das Frostbiest doppelten Schaden an.
WB: Zone von 30m Radius
Kosten: 80
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Gesegneter Wind

RW: 500m
WD: ein Tag
ZA: 5 min.
WK: Innerhalb des WB kann der Magier die Windstärke um bis zu zwei Punkte variieren.
WB: Zone von 200m Radius
Kosten: 120
EP Kosten: 200
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Gletscher

RW: 50m
WD: eine Stunde
ZA: 2 min.
WK: innerhalb der Zone sinkt die Umgebungstemperatur auf -40°C.
WB: Zone von 6m Radius
Kosten: 80
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Kinder der Esse

RW: -
WD: 1 h
ZA: 1 KR
WK: Der Magier ist immun gegen alle nicht magischen Feuer (allerdings nicht gegen Lava oder ähnlich heiße Substanzen).
WB: der Magier
Kosten: 8
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Unter Wasser atmen

RW: Berührung
WD: 1 h
ZA: 1 KR
WK: Der Empfänger des Zaubers kann unter Wasser atmen.
WB: eine Person
Kosten: 35

EP Kosten: 600
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Margoraths Wand

Schule: Elementarmagie
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Magiebegabung 80
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Der Magier erschafft eine Wand aus einem der Elemente Feuer, Wasser, Eis oder Stein. Die Feuerwand erzeugt bei Berührung 20 SP je KR. Die Wasserwand kann Feuer löschen, Personen die sie durchqueren müssen evtl. Schaden durch Ertrinken erleiden. Die Eis- und die Steinwand besitzen jeweils 20 Strukturpunkte je Meter. Die Berührung der Eiswand kann Verbrennungen verursachen.
Reichweite: 20m
Wirkungsdauer: 10 min.
Kosten: 30 je Kubikmeter
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Wasserwandeln

RW: Berührung
WD: 5 min.
ZA: 1 KR
WK: Der Zauber wirkt wie das Wunder auf der Erde, der Magier darf über Wasser wandeln. Der Magier kann die Wirkung verlängern. Jede weitere Minute kostet ihn 20 Essenz. Während er wandelt, muß er sich auf den Zauber konzentrieren. Er darf keine weiteren Handlungen unternehmen.
WB: eine Person
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Wegweiser

Schule: Elementarmagie, Druidenmagie
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 2 min.
Wirkung: der Charakter kann automatisch die Himmelsrichtungen bestimmen.
Wirkungsbereich: der Charakter
Wirkungsdauer: 1 h
Kosten: 35
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Essenzmuster des Zaubers Illusionen des Wahns

Illusionist

Drohende Schatten

RW: 10 Meter
WD: 4 KR
ZA: 1 KR
WK: Dieser Zauber funktioniert nur in der Dämmerung oder nachts. Aus der Dunkelheit manifestieren sich 5 schattenhafte Kämpfer, die der Magier lenken kann. Sobald der Zauber wirkt, muß sich der Magier nicht mehr auf die Schatten konzentrieren. Die Schatten richten keinen realen Schaden an, sondern dienen dazu, die Opfer zu beschäftigen. Die Opfer werden in ein Handgemenge verwickelt, aus dem sie nicht entkommen können. Nach Ablauf der WD kann das Opfer wieder normal agieren.
WB: -
Kosten: 18
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Illusionen des Wahns

Schule: Illusion
EP Kosten: 900
Voraussetzungen: Magiebegabung 80, Charakter erkennen 60
Reichweite: 30m
Zeitaufwand: 3 KR.
Wirkung: Das Opfer wird von Wahnvorstellungen beeinflußt. Seine Ängste entstehen aus seinem Unterbewußtsein und sind daher bei jedem Opfer anders. Das Opfer verliert 30 Punkte GS, die sich mit 3 GS je Stunde regenerieren. Durch den Verlust muß das Opfer die im THB angegebenen Würfe durchführen. Eine gewürfelte Phobie bleibt permanent.
Wirkungsbereich: eine Person
Wirkungsdauer: siehe Beschreibung
Kosten: 180 Essenz
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Transformation

RW: der Magier
WD: 2 h
ZA: 5 min.
WK: Der Magier kann sein Äußeres verändern. Er kann seine Körpergröße um die Hälfte seiner normalen Größe verändern (kleiner oder größer werden). Er kann außerdem spezielle Veränderungen vornehmen (Elfenohren, Flügel, Geschlecht ändern etc.). Der Magier behält jedoch alle seine Eigenschaften. Da die Veränderung nur eine Illusion ist, kann er nicht wirklich fliegen, oder schneller rennen etc. Es ist dem Magier jedoch möglich, das Aussehen einer bestimmten Person anzunehmen, die er mindestens fünf Minuten lang genau studiert hat.

WB: -
Kosten: 60
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Echokammer

RW: 4m
WD: eine Stunde
ZA: 2 KR

WK: Der Zauber erschafft eine Kopie eines Tieres (keine Monster), das er sehen kann. Sollte er beispielsweise durch einen Wald laufen und einen Bären sehen, kann er einen Bären erschaffen. Die Kopie besitzt alle Eigenschaften des Originals. Für die entsprechenden Werte siehe THORG Monsterkompendium. Der Magier kann dem Tier einfache Befehle geben, wie einem dressierten Hund. Er versteht jedoch nicht die Laute des Tieres und kann sich nicht mit ihm unterhalten.
WB: -
Kosten: 40
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Schwerter des Geistes

RW: 10 m
WD: eine Stunde
ZA: 1 min.
WK: Der Magier kann eine Illusion mit Geräuschen und Gerüchen entstehen lassen. Erschafft er beispielsweise eine Person, kann

diese reden und hinterläßt hörbare Geräusche beim Gehen (sofern der Magier dies möchte).
WB: Zone von 100 m Radius
Kosten: 95
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: W, bei einem gelungenen Rettungswurf hat man die Illusion durchschaut.

ZWILLINGSNATUR

RW: Berührung
WD: eine Stunde
ZA: 10 min.
WK: Der Magier kann eine übernatürliche Fähigkeit auf sich oder eine andere Person übertragen. Dies kann zum Beispiel unter Wasser atmen, kann fliegen o.ä. sein. Der Magier benötigt eine Person, die diese Fähigkeit besitzt, diese verliert ihre Eigenschaft jedoch nicht, sondern dient als Vorlage.
WB: Zone von 5m Radius
Kosten: 90
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Dämonologe

Chaotische Rebellion

RW: 50 m
WD: spontan
ZA: 1 KR.
WK: das Opfer des Zaubers erhält für jeden Verbündeten des Opfers im Kampf 20 Schadenspunkte.
WB: ein Opfer
Kosten: 80
EP Kosten: 900
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: %

Dämonische Beratung

RW: der Magier
WD: ein Zauber
ZA: 1 min.
WK: Der Magier kann einen Zauber sprechen dessen Voraussetzungen er erfüllt, den er aber nicht erlernt hat. Die Essenzkosten des zweiten Spruches muß er mit seiner Lebensenergie bezahlen. Der zweite Zauber hat die vierfache Wirkung (wie spontane Verbesserung, aber ohne erschwerte Probe oder größere Kosten).
WB: ein Zauber
Kosten: 80
EP Kosten: 900
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Dämonisches Kettenhemd

RW: der Magier
WD: 20 KR
ZA: 1 KR.
WK: Der Magier erhält in allen Zonen einen Rüstungsschutz von 1 für jeweils 5 LP die er in den Zauber investiert.
Voraussetzung: Gesinnung chaotisch
WB: der Magier
Kosten: 20
EP Kosten: 900
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Dämonischer Tutor

RW: 10m
WD: eine Beschwörung
ZA: 2 KR
WK: Eine beschworene chaotische Kreatur erhält für 20 KR folgende Vorzüge: Resistenz +20, RS 4, TP +4, AT/PA+2, RW+5 und Unsichtbarkeit.
WB: eine beschworene Kreatur
Kosten: 100
EP Kosten: 800
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Knochenthron

RW: -
WD: permanent
ZA: 3 Tage
WK: Der Magier erschafft einen Beschwörungsraum, in dem es ihm leichter fällt seine Zauber zu wirken. Innerhalb des Raumes müssen alle Vorkehrungen getroffen werden, um ein Ritual durchführen zu dürfen (Penta-, Hexa-, Oktagramm etc., Bannrunen, spezielle Kerzen usw.). Sobald der Raum fertig präpariert ist, wirkt der Magier den Zauber. Genaue Details müssen mit dem SL abgesprochen werden. Sollte der Magier nach dem erfolgreichen Ritual einen Zauber aus dem Bereich Dämonologie / Beschwörung innerhalb des Raumes zaubern, so sind seine Proben um 30 erleichtert und die Kosten um 10 Punkte Reduziert.
WB: -
Kosten: 60, davon 30 permanent
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Dunkles Geschenk

Voraussetzungen: Magiebegabung 100, Magiekunde 105
Reichweite: der Magier
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier nimmt chaotische Energien aus dem Astralraum in sich auf. Bei der Anwendung des Zaubers verliert der Dämonologe permanent 1W6 geistige Stabilität. Dieser Verlust kann weder verhindert noch Regeneriert werden. Der Magier gewinnt für fünf Minuten 50 Lebenspunkte und erhält für die Dauer von 20 KR einen temporären Schild von 50 Punkten.

Seine Proben für Zauber auf Magiebegabung sind für 20 KR um 10 erleichtert.
WB: der Dämonologe
Kosten: 30
EP Kosten: 1000
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Dunkle Knechtschaft

Reichweite: 15m
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier senkt temporär einen Attributswert. Alle Berechnungen und Boni die das Attribut betreffen müssen an den neuen Wert angepaßt werden. Ein Attribut kann durch diesen Zauber nicht unter eins gesenkt werden. Das Opfer regeneriert pro Tag einen Attributspunkt.
Wirkungsbereich: ein Opfer
Wirkungsdauer: siehe oben
Kosten: 5 je Attributspunkt
EP Kosten: 900
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W

Dunkler Priester

Reichweite: 15m
Zeitaufwand: 5 sec.
Wirkung: Falls in dieser Kampfrunde ein Verbündeter des Dämonologen verwundet wurde erhält dieser Charakter für die nächste Kampfrunde einen Bonus von 5 auf jede AT/PA. Falls mehrere Verbündete verwundet wurden erhält jeder von Ihnen den Bonus.
Wirkungsbereich: ein oder mehrere Verbündete
Wirkungsdauer: siehe oben
Kosten: 5
EP Kosten: 900
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W

Geister Beschwören / Vertreiben

RW: 15m
WD: permanent
ZA: 20 Sek.
WK: Der Zauber kann entweder einen Geist bannen oder einen Geist beschwören. Ein beschworener Geist dient dem Magier für einen Auftrag (Meisterentscheid).
WB: ein Geistwesen
Kosten: 30
EP Kosten: 600
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: W

Gedankenzersetzung

Reichweite: 15m
Zeitaufwand: 3 KR
Wirkung: Das Opfer verliert für fünf Kampfrunden die Fähigkeit sich zu konzentrieren. Es kann keine Zauber sprechen und keine Angriffe durchführen. Talente aus dem Wissensbereich erhalten einen Abzug von 60 je Probe. Eine Flucht aus einem Kampf ist möglich, eventuelle Rückzug-Proben sind jedoch um 20 erschwert.
Wirkungsbereich: ein Opfer
Wirkungsdauer: siehe oben
Kosten: 100
EP Kosten: 900
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W

Götterdämmerung

Schule: Dämonologie
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Magiebegabung 100, Magiekunde 105
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Der Magier öffnet ein Portal zur Dimension der Chaoswesen. Nachdem 5 Chaoswesen durch das Portal erschienen sind kollabiert es. Der Magier kann nicht entscheiden welche Wesen erscheinen, die Wahl liegt beim Spielleiter. Der Magier kann die Wesen auch nicht kontrollieren (außer mit einem anderem Spruch) und ihnen keine Befehle erteilen.
Reichweite: 50 m
Wirkungsdauer: siehe oben
Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Lieder des Leidens

RW: 50m
WD: max. 9 KR
ZA: 2 KR
WK: Der Magier bestimmt eine Zielperson innerhalb der Reichweite. Wann immer dieser Person während der Wirkungsdauer Schaden

zugefügt wird, erhält der Zauberer die gleiche Summe an Essenz dazu. Die durch diesen Zauber hinzugewonnene Essenz muß innerhalb einer Stunde verbraucht werden.
WB: der Magier
Kosten: 60, davon 20 permanent
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Niedere Chaoswesen beschwören

RW: -
WD: ein Auftrag
ZA: 7 h
WK: Der Dämonologe beschwört ein niederes Chaoswesen. Welches Wesen erscheint, liegt am Meister. Dem Magier muß nach der Beschwörung eine Probe auf Magiebegabung gelingen, um das Wesen unter Kontrolle zu halten. Sollte der Magier den Zauber an einem Ort anwenden, der mit Knochenthron vorbereitet wurde, ist seine Magiebegabungsprobe um 30 erleichtert. Sollte der Zauber an einem anderen Ort gewirkt werden, ist die Probe um 40 erschwert.
Die genaue Definition des Auftrags muß mit dem Spielleiter ausgehandelt werden.
WB:-
Kosten: 60, davon 20 permanent
EP Kosten: 600
Probe: siehe oben
Rettungswurf / Resistenz: N

Verbannen

RW: 25m
WD: permanent
ZA: 3 Sek.
WK: Der Magier kann Untote vertreiben.
WB: 30 m Radius
Kosten: 30 je Untotem
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Versprechen der Macht

RW: der Magier
WD: der nächste Spruch
ZA: 3 Sek.
WK: Der Magier kann den nächsten Zauberspruch statt mit Essenz mit seiner Lebensenergie bezahlen.
WB: der Magier
Kosten: 5
EP Kosten: 600
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Zorn der Dunkelheit

Schule: Dämonologie
EP Kosten: 2000
Voraussetzungen: Magiebegabung 110, Magiekunde 110, Gesinnung chaotisch.
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Indem der Magier sich selbst als Verbindung zu den Kräften der Entropie zur Verfügung stellt gelangt eine alles vernichtende Energiewelle auf seine Dimension. Zusätzlich zu den Essenzkosten muß der Magier permanent 50 LP und 50 KO zahlen. Die Entropiewelle betrifft alle Wesen im Wirkungsbereich, auch niedere, mittlere und höhere Chaoswesen. Sollten die LP oder die KO des Dämonologen durch den Spruch auf 0 oder darunter sinken stirbt er durch den Spruch. Jede Lebensform, jeder Gegenstand, jedes Gebäude und alle Untoten sowie Chaoswesen erleiden 200 Schadenspunkte. Sollte der Rettungswurf gelingen erleiden sie den halben Schaden.
Wirkungsbereich: 100m Radius
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 100
EP Kosten: 600
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W (für halben Schaden)

Zwangsabgabe

RW: 30m
WD: ein Kampf
ZA: 2 KR.
WK: Wenn das Opfer durch körperliche Tätigkeiten oder durch einen Kampf (durch Attacken, Paraden oder Treffer) Ausdauer verliert, wird der Ausdauerverlust verdoppelt.
WB: eine Person
Kosten: 90
EP Kosten: 1000
Probe: +60

Rettungswurf / Resistenz: W

Hexe / Schamane

Beruhigung

RW: 5m
WD: 1h
ZA: 4 Sek.
WK: Die Hexe kann ein normales Tier beruhigen. Es wird weder die Hexe noch ihre Gefährten angreifen, außer sie verhalten sich feindlich oder bedrohen das Tier.
WB: ein Tier
Kosten: 7
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Dämonen austreiben

Schule: Schamane
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Dämonenwissen 61
Reichweite: 20 Meter
Zeitaufwand: 5 KR
Wirkung: Der Schamane kann einen Besessenen heilen oder ein Chaoswesen in seine Sphäre bannen.
Wirkungsdauer: spontan
Wirkungsbereich: ein Dämon
Kosten: 60 für ein niederes, 90 für ein mittleres Chaoswesen.
Probe: +40 niederes, +60 mittleres
Rettungswurf / Resistenz: N

Gegenzauber Vs. Verwandlung

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 5 min
WK: Die Hexe beendet eine Verwandlung eines Lebewesens.
WB: eine Person
Kosten: 80
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Furcht

RW: 20m
WD: 10 KR
ZA: 1 KR
WK: Dem Opfer muß eine Mutprobe gelingen, sonst betrachtet es die Hexe als übermächtigen Gegner und ergreift die Flucht. Für jeden zusätzlichen Essenzpunkt, den die Hexe einsetzt, wird die Probe um einen Punkt erschwert.
WB: eine Person
Kosten: 20
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: siehe Beschreibung

Ruf der Ahnengeister

Schule: Schamane
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Seelenheilung 61, Geschichtswissen 61
Reichweite: der Schamane
Zeitaufwand: 2 Minuten
Wirkung: Indem der Schamane Kontakt zu seinen Ahnen in der Geisterwelt herstellt kann er einen der folgenden Effekte mit diesem Zauber herstellen:
a) Er kann einem Geist drei Fragen stellen, die dieser mit Ja oder Nein beantwortet. Die Wahrscheinlichkeit das der Geist das notwendige Wissen hat um die Frage zu beantworten liegt bei 40%. Der SL würfelt verdeckt ob der Geist die Richtige Antwort gegeben hat.
b) Seine Ahnen unterstützen den Schamanen bei einem Vorhaben. Eine Talentprobe oder eine Zauberprobe gegen Magiebegabung sind für den Schamanen um 30 erleichtert (nicht verbesserbar).
Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: der Schamane
Kosten: 60
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Skrypjacks schrecken

RW: 30m
WD: 10 KR
ZA: 2 KR.
WK: Ein Gegenstand oder ein Opfer wird von wimmelnden, kriechenden Kleintieren (Würmer, Maden, etc.) überwuchert. Um einen solchen Gegenstand zu berühren, ist eine Mutprobe, erschwert um 40, nötig. Eine Person kann nichts anderes tun als zu versuchen die Tiere abzuschütteln. Dies nutzt jedoch nichts, die Tiere befallen ihr Opfer

ständig aufs neue. Ein Opfer verliert nach Ablauf der Wirkung W20 GS.
WB: eine Person / Gegenstand
Kosten: 40
EP Kosten: 1000
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W

Unwissenheit

RW: Berührung
WD: 8 Stunden
ZA: 7 min.
WK: Die Hexe kann eine Person oder ein magisches Artefakt vor magischer Entdeckung schützen, jedoch nicht gegen ein Entdecken im Astralraum.
WB: eine Person / Artefakt
Kosten: 35
EP Kosten: 600
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Macht über andere

RW: Berührung
WD: 9 Stunden
ZA: 2 min.
WK: Die Hexe kann über eine Person zeitweise die Kontrolle erlangen. Sie wird in dieser Zeit alles tun, was die Hexe verlangt, solange es kein Selbstmord ist. Die Hexe kann ihr aber befehlen, einen Gegner anzugreifen. Sollte das Opfer weniger als ¼ seiner normalen LP besitzen oder darunter sinken, endet der Zauber.
WB: eine Person
Kosten: 35
EP Kosten: 600
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: W

Ruf der Begleiter

RW: -
WD: 10 KR
ZA: 1 KR.
WK: Die Hexe ruft W10+4 Krähen herbei. Die Krähen stürzen sich auf jeden Gegner der Hexe. RW: 80, RS: 1, LP: 20, AU : 30, AT : 90, TP: W4+2, EP: 38
WB: -
Kosten: 35
EP Kosten: 400
Probe: +10
Rettungswurf / Resistenz: N

Dorn der Macht

RW: Berührung
WD: 1 Stunde
ZA: 3 min.
WK: Die Hexe kann die Kontrolle über ein Tier oder ein Monster übernehmen. Er kann immer nur ein Tier oder ein Monster zur gleichen Zeit beherrschen. Das Tier oder das Monster wird alles tun, was die Hexe verlangt, solange seine Intelligenz und seine körperlichen Voraussetzungen dazu ausreichen (Meisterentscheid). Die Hexe kann die Wirkung jederzeit freiwillig beenden. Das Opfer darf nicht zum Suizid gezwungen werden.
WB: ein Tier oder ein Monster (keine Chaoswesen)
Kosten: 60
EP Kosten: 800
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: W

Weissagung

Schule: Schamane
EP Kosten: 700
Voraussetzungen:
Reichweite: der Schamane
Zeitaufwand: 3 KR
Wirkung:. Der Schamane konzentriert sich auf eine danach stattfindende Handlung und einen Ort. Dies kann zum Beispiel das Betreten einer Höhle oder das Öffnen einer Tür sein. Sollte an dem Ort eine Gefahr für den Schamanen bestehen erhält er eine mentale Warnung. Die Gefahr kann mechanisch, wie eine Falle, oder eine Kreatur sein. Die genaue Art der Gefahr erfährt der Schamane nicht.
Wirkungsbereich: 10 m
Wirkungsdauer: 30 KR
Kosten: 15
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Wolfsblut

Schule: Schamane
EP Kosten: 700
Voraussetzungen:

Reichweite: 50m
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung:. Der Schamane stärkt die Kampfkraft seiner Sippe und gewährt ihnen mentalen Zugang zu den Essenzkräften der Natur. Jeder von dem Zauber betroffene erhält einen Bonus auf den RW, die AT/PA, Kriegskunst, Fährtensuche und Kosten von 3.
Wirkungsbereich: nach Essenz
Wirkungsdauer: 30 KR
Kosten: 30 je Person
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Philosoph

Antimagisches Feld

Schule: Philosoph
EP Kosten: 2000
Voraussetzungen: Erzmagier, Astronomie / Astrologie 100
Zeitaufwand: 2 min.
Wirkung: Eine unsichtbare Sphäre
Wirkungsbereich: 5 m Radius
Wirkungsdauer: 1 Std
Kosten: 200
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Echte Transformation

Schule: Philosoph
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Erzmagier, Magiebegabung 120, Magiekunde 100
Reichweite: 50m
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Zauber wirkt wie der Spruch Transformation, ist jedoch keine Illusion sondern eine echte Verwandlung. Der Charakter kann seine Gestalt um das Dreifache seiner natürlichen Größe verändern (groß und klein). Um sich in eine spezielle Lebensform zu verwandeln (Monster, Tlesh, Marjag, Drache, etc.) muß der Magier eine solche zuvor selbst gesehen haben. Der Zauber kann das Äußere eines Individuums kopieren. Sollte die Lebensform übernatürliche Fähigkeiten und Attacken oder Schadensformen besitzen werden diese ebenfalls übernommen. Dies ermöglicht jedoch nicht Zauber zu sprechen die der Magier nicht kennt, seine eigenen Zauber kann er jedoch weiterhin nutzen. Die Resistenzwerte des Magiers werden nicht verändert, sollte die Lebensform eine antimagische Aura besitzen wird diese Fähigkeit aktiv. Übernatürliche Fähigkeiten und Eigenschaften von niederen, mittleren und höheren Chaoswesen können nicht kopiert werden.
Beispiel: Der Magier entscheidet sich für einen Drachen. Abhängig von der Drachenform erhält er die Fähigkeit Odem. Die Klauen- und Bißattacken werden ebenfalls übernommen. Die Resistenz gegen Magielehrlingssprüche wird aktiv, nicht jedoch der 80% Resistenzwert des Drachen.
Wirkungsbereich: eine Person
Wirkungsdauer: permanent, der Magier kann die Wirkung jedoch jederzeit beenden.
Kosten: 250
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Ewigkeit

Schule: Philosoph
EP Kosten: 2000
Voraussetzungen: Erzmagier, Astronomie / Astrologie 100
Zeitaufwand: 2 min.
Wirkung: Der Magier kann einen anderen Spruch permanent wirken lassen. Ausgenommen sind alle Sprüche deren Wirkung spontan ist (Schadenssprüche wie z.B Feuerball.) und Zauber deren Wirkungsdauer ein Kampf beträgt. Die Spruchkosten des Zaubers der permanent wirken soll kosten das zehnfache an permanenten Essenzpunkten, mindestens jedoch 50 permanente Essenz.
Beispiel: Der Zauber Naturgeheimnisse soll dauerhaft auf einen Druiden gesprochen werden. Die Essenzkosten von 400 Punkten werden von der Essenz des Magiers dauerhaft abgezogen. Die verlorenen Essenzpunkte können mit EP wieder gesteigert werden.
Wirkungsbereich: ein Zauber
Wirkungsdauer: s.o.
Kosten: 400
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Planetares Tor

Schule: Philosoph
EP Kosten: 2000
Voraussetzungen: Erzmagier, Astronomie / Astrologie 100, Magiebegabung 130, Magiekunde 100
Zeitaufwand: 1 min.
Reichweite: 50 m
Wirkung: Der Zaubernde muß eine Existenzebene benennen: Astralebene, eine der Elementarebenen, sonstige Ebenen des Multiversums (in diesem Fall den Namen der Existenzebene und des entsprechenden Unsterblichen). Der Spruch öffnet dann ein

Portal in diese Ebene. Das Tor bleibt pro 100 Essenzpunkte die der Magier investiert eine Spielrunde geöffnet. Ein Tor zu einer der Ebenen öffnet einen Vortex und ein Wurmloch. Durch das Tor können pro SR die es geöffnet bleibt mit einer 10% Chance Wesen aus der anderen Ebene kommen. Dies kann für den Magier und seine Kameraden mit großen Risiken behaftet sein. Sollte der Charakter ein Tor zu einer anderen Existenzebene eines Unsterblichen geöffnet haben, besteht eine 95% Chance, daß der Unsterbliche auf das Tor aufmerksam wird. In diesem Fall muß der SL entsprechend der Absichten des Charakters und seiner Gesinnung die Situation ausspielen.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: s.o.
Kosten: 400 plus 100 für jede SR über die 4 hinaus
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Rücksichtsloser Gelehrter

Schule: Philosoph
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Erzmagier, Astronomie / Astrologie 100
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann einen beliebigen Zauber sprechen den er nicht gelernt hat. Ihm muß die Probe des zweiten Zaubers gelingen und er muß die Essenz des zweiten Zaubers mit LP bezahlen.
Wirkungsbereich: ein Zauber
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 400
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Sigurds Reisen

Schule: Philosoph
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Erzmagier, Astronomie / Astrologie 100
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann sich und seine Kameraden planetenweit Teleportieren. Der Magier muß den Ort an den er Teleportieren möchte zuvor gesehen haben (entweder weil er bereits dort war oder durch magische Wahrnehmung).
Wirkungsbereich: Zone von 20m um den Magier
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 400
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

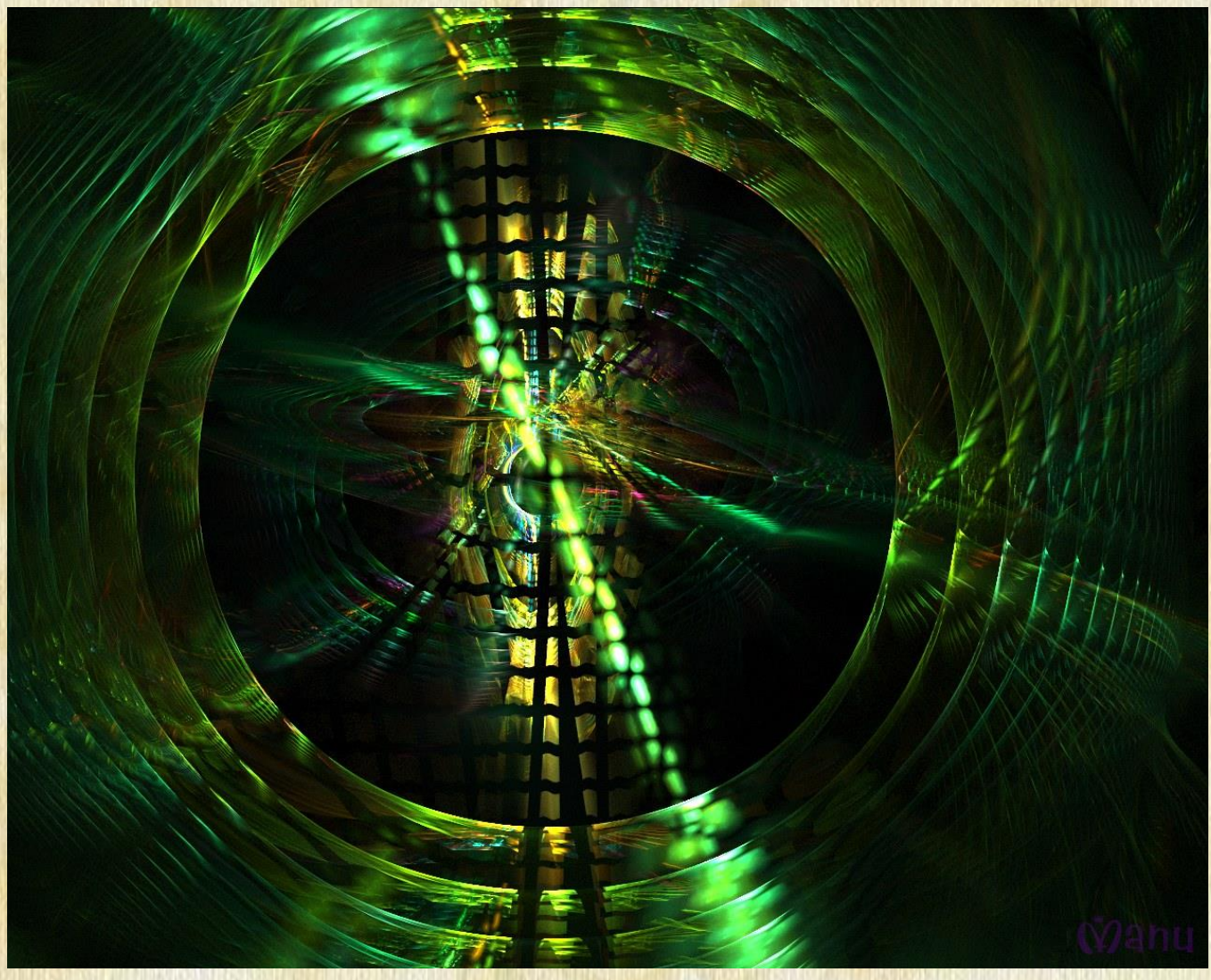
Wort der Macht: Blindheit

Schule: Philosoph
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Erzmagier, Magiekunde 120, Magiebegabung 120
Reichweite: 100m
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann mehrere Wesen / Personen / Monster erblinden lassen. Den Opfern steht kein Rettungswurf zu, und ihre Resistenz beeinflußt den Zauber nicht. Die Anzahl der betroffenen Opfer richtet sich nach ihren Lebenspunkten. Die Gesamtzahl der LP der Opfer darf 100 Punkte nicht überschreiten. D.h. ein Opfer mit 101 LP kann durch diesen Zauber nicht beeinflußt werden. Der Magier kann jedoch beliebig viele Opfer innerhalb der Reichweite auswählen solange die Anzahl ihrer LP 100 nicht übersteigt. Dieser Zauber verbessert sich nicht durch Anwendungen und kann weder spontan noch dauerhaft verbessert werden.
Wirkungsbereich: s.o.
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 400
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Wort der Macht: Tod

Schule: Philosoph
EP Kosten: 2000
Voraussetzungen: Erzmagier, Magiekunde 120, Magiebegabung 120
Reichweite: 100m
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann mehrere Wesen / Personen / Monster sterben lassen. Den Opfern steht kein Rettungswurf zu, und ihre Resistenz beeinflußt den Zauber nicht. Die Anzahl der betroffenen Opfer richtet sich nach ihren Lebenspunkten. Die Gesamtzahl der LP der Opfer darf 100 Punkte nicht

überschreiten. D.h. ein Opfer mit 101 LP kann durch diesen Zauber nicht beeinflußt werden. Der Magier kann jedoch beliebig viele Opfer innerhalb der Reichweite auswählen solange die Anzahl ihrer LP 100 nicht übersteigt. Dieser Zauber verbessert sich nicht durch Anwendungen und kann weder spontan noch dauerhaft verbessert werden.
Wirkungsbereich: s.o.
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 600
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N



Essenzmuster des Zaubers Herz des Baumes

Sonstige Zauber

Brunnen der Erschaffung

Herkunft: Hochelfenzauber
ZD: 2 KR
WD: 10 KR
RW: 20 Meter
Wirkung: Der Elf kann einen Schwarm von Insekten oder Nagetieren erschaffen. Der Schwarm gehorcht dem Zaubernden und greift auf Kommando auch Gegner an.
Kosten: 100 Essenz
Probe: +60
EP Kosten: 800
Schwarm
RW: 85
LP: 300
RS: 20
AT: -
AU: 250
Schaden: 4W20+10 Schadenspunkte
EP: 400
Ein Schwarm zählt als ein Lebewesen. Der Verteidiger muss jede Runde versuchen die Anzahl zu vermindern. Der Schwarm kann aufgrund seiner Anzahl an Kreaturen automatisch Schaden anrichten, da das Opfer nur eine begrenzte Anzahl Gegner abwehren kann. Sobald die LP auf 0 reduziert wurden sind alle Kreaturen des Schwarms besiegt.
Rettungswurf / Resistenz: N

Große Astralreise

Schule: keine
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Magiebegabung 100, Magiekunde 100
Zeitaufwand: 10 min.
Wirkung: Der Magier kann seinen kompletten Körper in den Astralraum bewegen. Seine gesamte Ausrüstung wird mit umgewandelt. Der Magier kann sich dann im Astralraum bewegen. Während des Aufenthalts wird der Magier ätherisch, er kann dann nur mit Magie verletzt werden. Die Reisegeschwindigkeit beträgt 20 m pro Sekunde. Für zusätzliche Kosten kann der Magier Gefährten und Tiere mitnehmen. Seine Gefährten können jedoch nur mit dem Magier reisen. Er bestimmt die Geschwindigkeit und die Richtung.
Wirkungsbereich: Der Magier und eventuelle Begleiter
Wirkungsdauer: 1h
Kosten: 200 plus 50 für jeden Begleiter
Probe: +50
Rettungswurf / Resistenz: N

Herz des Baumes

Herkunft: Waldelfen
ZD: 2 KR
WD: eine Stunde
RW: Berührung
Wirkung: Der Elf kann in einen Baum eindringen und wird komplett von diesem umschlossen. Der Baum muß mindestens die Eineinhalbfache Größe und Umfang des Elfen haben. Da der Baum als natürliches Hindernis im Astralraum existiert schirmt er die astralen Muster des Elfen komplett ab.
Kosten: 80
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Horizont der weiten Steppe

Herkunft: Auelfen
ZD: 2 KR
WD: eine Stunde
RW: Berührung
Wirkung: Der Elf kann sein Sichtfeld auf 360 Grad erweitern (praktisch eine Rundumsicht).
Kosten: 50
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Infusion

Herkunft: Hochelfenzauber
ZD: 1 KR
WD: 10 KR
RW: 15 Meter
Wirkung: Der Elf muß ein Ziel innerhalb der Reichweite wählen. Das Opfer muß bei einem gelungenen Zauber für jeden eigenen Spruch 10 Essenz mehr zahlen, die der Elf hinzubekommt. Die so hinzugewonnen Essenzpunkte sind nicht permanent. Sollte sich das Opfer nach dem Gelingen von Infusion aus der Reichweite bewegen hat dies keine Auswirkungen.
Kosten: 10 Essenz

EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: W

Leuchtstrahl des Lebens

Herkunft: Hochelfenzauber
ZD: 1 min.
WD: 20 KR.
RW: 5 Meter
Wirkung: Der Elf verdoppelt die Anzahl der Lebenspunkte für die Dauer des Zaubers. Die Hälfte der so gewonnen LP erhöhen die Ausdauer. Falls die Essenz nicht ausreicht erhöhen sich die Werte nach eingesetzter Essenz.
Kosten: 10 Essenz je verdoppelten LP
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Lieder des Waldes

Herkunft : Waldelfenzauber
ZD: 5 Sek.
WD: 1 min.
RW: nach Essenz
Wirkung: Der Spruch ermöglicht eine Nachricht als Tierstimme zu tarnen. Sofern der Adressat sich in der Reichweite des Zaubers aufhält hört er die unverschlüsselte Nachricht, alle anderen Personen können nur eine Tierstimme, wie z.B. Wolfsgeheul oder einen Uhu hören.
Kosten: 5 pro Km und pro Minute (eine Minute und ein Kilometer also 10).
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Morgenröte des Waldes

Herkunft: Waldelfenzauber
ZD: 2 KR
WD: 10 KR.
RW: 200 Meter
Wirkung: Der Elf sendet einen hellen Lichtstrahl aus, der Kreaturen der Finsternis schadet. Untote erhalten jede KR in dem Strahl 2W10+10 Schadenspunkte. Niedere Chaoswesen erhalten jede KR in dem Strahl 1W10+5 und mittlere Chaoswesen 1W10. Der Strahl hat einen Durchmesser von 6 m. In einem Wald verdoppelt sich der Schaden.
Kosten: 20 Essenz je KR
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: W

Reise im Astralraum

Schule: keine
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Magiebegabung 90, Großmagier
Zeitaufwand: 3 sec.
Wirkung: Der Magier kann durch den Astralraum reisen. Sein materieller Körper bleibt regungslos in seiner Dimension stehen. Der Magier bewegt sich im Astralraum mit der gleichen Geschwindigkeit wie sein normaler Körper. Er kann jedoch im Astralraum keine Manipulationen bewirken, also seine Umgebung nicht beeinflussen. In der Heimatdimension bestehende Hindernisse bilden auch im Astralraum ein Hindernis. Für weitere Beschreibungen siehe THB.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: 1h
Kosten: 80
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Redaktionelle Anmerkung: Sand der Zeit ist ein sehr gefährlicher Zauber, zumindest für den Spieleiter. Ich empfehle ihn nur sehr erfahrenen Spielleitern. Er ist sozusagen eine Quicksave Funktion oder eine zweite Chance. Auf der anderen Seite bietet er die Möglichkeit zu sehr interessantem Rollenspiel. Benutzen sie ihn erst einmal Testweise in ihrer Gruppe und entscheiden sie dann ob sie ihn als Zauber zulassen wollen.

Sand der Zeit

Schule: keine
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Astronomie 100, Magiebegabung 110
Zeitaufwand: 2 min.
Wirkung: Der Magier kann bis zu 20 min. visionenhaft in die Zukunft sehen. Er beobachtet allerdings wahrscheinliche Ereignisse, da die Zukunft noch nicht vorherbestimmt ist. Der Spielleiter teilt einem Spieler in einem Verließ beispielsweise die nächsten Räume mit, die der Charakter in den nächsten 20 Minuten erreichen könnte. Die genaue Wirkung des Spruches ist somit Auslegung des SL.
Wirkungsbereich: siehe Beschreibung

Wirkungsdauer: siehe oben
Kosten: 120
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Scharfe Sehne

Herkunft: Waldelfenzauber
ZD: 1 KR
WD: 4 min.
RW: 5 m
Wirkung: Mit diesem Zauber kann ein Elf Pfeile magisch werden lassen. Die Reichweite des Pfeils erhöht sich um 20 Meter und der Schaden um +3 TP. Ein solcher Pfeil kann Wesen verletzen die nur durch magische Waffen zu verletzen sind.
Kosten: 20 je Pfeil
EP Kosten: 600
Rettungswurf / Resistenz: N

Schutz der Heimat

Herkunft: Waldelfenzauber
ZD: eine KR
WD: siehe Zauber
RW: nach Essenz
Wirkung: Der zaubernde kann Feuer in Wäldern löschen. Für jeweils 5 Essenzpunkte werden 10 qm2 Feuer gelöscht. Außerhalb einer Waldes kostet der Zauber 30 Essenz je qm2.
Kosten: siehe oben
EP Kosten: 200
Rettungswurf / Resistenz: N

Steppenwind

Herkunft: Auelfen
ZD: 3 KR
WD: 2 min.
RW: 500 Meter
Wirkung: Der Elf kann den Wind in einem 1 km2 großen Gebiet um bis zu 3 Windstärken abschwächen oder verstärken.
Kosten: 70 Essenz
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Stürmische Wogen

Herkunft: See-Elfen
ZD: 4 KR
WD: 10 min.
RW: 500 Meter
Wirkung: Der See-Elf kann in einem 1 km2 großen Gebiet den Wellengang entweder glätten oder verstärken. Eine stürmische See entspricht etwa einer Windstärke von 10+. Die erzeugten Wellen können bis zu 8 Meter große Brecher werden.
Kosten: 100 Essenz
EP Kosten: 800
Rettungswurf / Resistenz: N

Umgebung anpassen

Schule: keine
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: Erzmagier
Reichweite: 25m
Zeitaufwand: 1 KR
Wirkung: Der Magier kann in Lebensfeindlicher Umwelt überleben. Er benötigt keinen Sauerstoff und ist resistent gegen Säuren und Laugen. Er kann Temperaturen von –40 Grad C bis +100 Grad C widerstehen. Da er keine Atmung benötigt ist er auch immun gegen Gase, sofern diese nicht die Haut angreifen.
Wirkungsbereich: eine Person
Wirkungsdauer: 5 Stunden
Kosten: 150
Probe: +30
Rettungswurf / Resistenz: N

Verbündete Geister

Herkunft: Waldelfenzauber
ZD: 8 Sek.
WD: 1h
RW: Sichtweite
Wirkung: Der Elf kann einem Tier in seiner Sichtweite eine Botschaft einprägen die maximal 20 Worte umfassen darf. Das Tier versucht dann den Empfänger der Botschaft zu erreichen. Sollte das Tier dies nicht innerhalb der WD erreichen können endet der Zauber. Sofern innerhalb der WD der Adressat erreicht wird (das Tier muss ihn dazu sehen können) wird die Botschaft telepatisch übermittelt.
Kosten: 80
EP Kosten: 400
Rettungswurf / Resistenz: N

Zaubern im Astralraum

Schule: keine
EP Kosten: 900
Voraussetzungen: Magiebegabung 100, Erzmagier
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Dieser Zauber gestattet dem Magier auch im Astralraum zu zaubern. Zaubersprüche die nicht explizit für den Astralraum vorgesehen sind dürfen dann genutzt werden. Durch die Verwendung von purer Essenz und der Umgestaltung von Matrizen im Astralraum besteht jedoch für den Magier ein gewisses Risiko. Er muß den Spruch einer neuen Dimension anpassen, dabei kann es zu Nebenwirkungen kommen, da die Matrix verändert werden muß. Bei jedem danach folgenden Spruch der nicht für den Astralraum vorgesehen ist, muß der Magier seine Probe gegen Magiebegabung um 30 Punkte erschweren. Sollte der Spruch mißlingen muß der Magier die Essenzkosten als Schadenspunkte abziehen.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: 1h
Kosten: 200
Probe: +40

Marjagzauber

Aura des Schutzes

Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine Zone, die 1,7 mm über seinem Körper ist und ihn umschließt. Chaoswesen, die den Zaubernden angreifen, erhalten –3 auf ihre AT und richten nur halben Schaden an.
Voraussetzungen: Magiebegabung 90
EP Kosten: 600
Kosten: 5 Essenz je Spielrunde
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Wort der Macht

Kosten: 20 Essenz je Würfel
Reichweite: 100m
Zeitaufwand: 1KR
Wirkungsbereich: 1 Opfer
Der Zaubernde stimmt einen tiefen Ton an, der die Seele des Opfers vibrieren läßt. Dies kann sogar dazu führen, daß sie zerspringt und der Tote nicht wiedererweckt, bzw. reinkarniert werden kann. Schaden: W20. Ein Marjag setzt diesen Zauber nur im äußersten Notfall ein und gibt ihn nicht an andere Völker oder Kulturen weiter.
Voraussetzungen: Magiebegabung 110
EP Kosten: 1000
Kosten: 20 Essenz je Würfel
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Energiewelle

Kosten: 50 Essenz
Eine unsichtbare Energiewelle geht von dem Zaubernden aus, die maximal 400 Meter weit reicht. Ihre Breite ist an der Basis 0,2m und nimmt alle 5m um 0,2 Meter zu. *Beispiel: Tarotiak spricht die Energiewelle. Sie erreicht eine Länge von 400 m und ist an der maximalen Ausdehnung 16 m breit.*
Dabei durchdringt die Welle auch solide Hindernisse und richtet an ihnen Schaden an. Es ist also möglich, einen Gegner durch eine Tür hindurch zu treffen und die Tür eventuell dabei zu zerstören. Schaden: 40 Schadenspunkte.
Voraussetzungen: Magiebegabung 120
EP Kosten: 1000
Kosten: 50 Essenz
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: %

Reise

Kosten: s.u.
Die Marjag nutzen die Energie der Alten und können so in Teile der Vergangenheit oder der Zukunft sehen. Die großen Zeitabschnitte sind nur den berühmten Marjagzirkeln vorbehalten. Der Reisende kann seine Umwelt zwar wahrnehmen, wird selbst aber nicht wahrgenommen. Es ist ihm auch nicht möglich, aktiv in die Zeit einzugreifen, er ist nur ein Beobachter.

Zeitraum	Probe	Kosten
10 Min	+9	20
30 Min	+12	25

1h	+20	40
2h	+35	60
1 Tag	+50	90
1 Woche	+150	250
1 Jahr	+300	400
10 Jahre	+500	800

jedes weitere Jahr erschwert die Probe um 1 und erhöht die Kosten um Zehn.
Voraussetzungen: Magiebegabung 110
EP Kosten: 600
Probe: siehe oben.
Rettungswurf / Resistenz: N

Großer Zirkel

Kosten: 5
Die Marjag können einen Magierzirkel bilden, um ihre Zauber besser einzusetzen. Voraussetzung ist, daß jeder Beteiligte den Spruch und den großen Zirkel kann. Der Zirkelmeister besitzt bei einer erfolgreichen Probe von allen Mitgliedern, auf den Spruch großer Zirkel, die Summe aller Beteiligten in dem zu sprechenden Zauber sowohl an Essenz wie auch an Magiebegabung (Magiebegabung).
Beispiel: Der Zauber Reise wird von einem Zirkel gesprochen. An ihm nehmen 7 Marjag mit den Werten 80, 74, 65, 102, 98, 42, 140 teil. Somit besitzt der Zirkelmeister den Wert 601.

Der Zirkelmeister muß gegen seine Attributwerte würfeln.
Voraussetzungen: Magiebegabung 100
EP Kosten: 600
Probe: +5
Rettungswurf / Resistenz: N

Zaubersprüche der Artefaktmagie

Attributstransfer

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 30 min.
WK: Mit diesem Zauber kann eines der Attribute permanent auf einen Gegenstand übertragen werden. (Siehe dort)
WB: ein Objekt
Kosten: 30, davon 20 permanent
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Gegenstand vorbereiten

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 10 min.
WK: Der Magier bereitet einen beliebigen Gegenstand vor, um ihn mit den weiteren Zaubern ausstatten zu können. Ohne diesen Zauber ist es nicht möglich, weitere Zauber an einen Gegenstand zu binden. Dieser Zauber ist nur einmal vonnöten.
WB: ein Objekt
Kosten: 10, davon 2 permanent
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Hitze

RW: 1 Meter
WD: 2 Stunden
ZA: 20 sec.
WK: Der Magier erschafft eine stationäre Flamme die mit der Hitze einer Kerze brennt. Durch Konzentration kann der Magier die Hitze pro Minute um 5 °C erhöhen oder senken (bis max. 120 °C oder min. 30 °C).
WB: ein Objekt
Kosten: 30
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Eigenschaften Transferieren

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 30 min.
WK: Mit diesem Zauber kann eine Eigenschaft (Bsp. Infravision) permanent auf einen Gegenstand übertragen werden. (Siehe dort)
WB: ein Objekt
Kosten: 30, davon 20 permanent
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Laborhände

RW: der Magier
WD: 5 min.
ZA: 1 min.
WK: Mit diesem Zauber werden die Hände des Magiers unempfindlich für Gase, Säuren, Hitze bis 120 °C und Kälte bis –20 °C.
WB: -
Kosten: 30
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Norgs helfende Hand

Schule: Artefaktmagie
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Zeitaufwand: 3 min.
Wirkung: Der Magier darf einen nicht lebendigen Ausrüstungsgegenstand aus dem Regelbuch beschwören. Beispiele: Rucksack, Seil, Fackel etc. Nach Ablauf der Wirkungsdauer verschwindet der Gegenstand.
Wirkungsbereich: ein Gegenstand
Wirkungsdauer: 10 min.
Kosten: 40
Probe: +5
Rettungswurf / Resistenz: N

Rezeptur

Schule: Artefaktmagie
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: Alchimie 61
Zeitaufwand: 15 min.
Wirkung: Mit diesem Zauber kann man Substanzen oder Gegenstände analysieren. Man findet heraus welche Zutaten und Zauber benutzt wurden um den Gegenstand herzustellen. Um die genaue Mengenangabe herauszufinden ist der Zauber nicht geeignet, da nur die verschiedenen Astralmuster sichtbar gemacht werden.
Wirkungsbereich: ein Gegenstand / Substanz
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 80

Probe: +25
Rettungswurf / Resistenz: N

Talenttransfer

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 30 min.
WK: Mit diesem Zauber kann eines der Talente permanent auf einen Gegenstand übertragen werden. (Siehe dort)
WB: ein Objekt
Kosten: 30, davon 20 permanent
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Verfluchte Schriftrolle

Schule: Artefaktmagie
EP Kosten: 1000
Voraussetzungen: Gegenstand verzaubern
Zeitaufwand: 1 min.
Wirkung: Der Magier erschafft eine Schriftrolle mit einem Zauberspruch der die gegenteilige Wirkung des Originals hat. Ein Heilzauber würde zu einem Schadenszauber, ein Schadenszauber zu einem Heilzauber, etc.
Wirkungsbereich: eine Schriftrolle
Wirkungsdauer: siehe oben
Kosten: 50 + der Spruch der auf die Schriftrolle kommt
Probe: +50
Rettungswurf / Resistenz: N

Zauber speichern

RW: Berührung
WD: permanent
ZA: 10 min.
WK: Ein beliebiger Zauber kann in einen Gegenstand gespeichert werden. (siehe dort)
WB: ein Objekt
Kosten: Kosten des Zaubers davon 1 permanent
EP Kosten: 300
Rettungswurf / Resistenz: N

Magietheoretiker

Ätherfluten

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier zerstört X beschworene Kreaturen, wobei X gleich die Anzahl an zusätzlicher Sphärenessenz ist. Der EP Wert einer Kreatur darf maximal 200 betragen.
Wirkungsbereich: Kreatur
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: X B 1 Z
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Dunkler Ritus

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: der Magier
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier erhält für eine SR 3 En.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: 1 SR
Kosten: 1 En
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Dunkler Schatten

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Geist
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Geist aus der Ebene der Untoten.

Rüstung	1
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	100
Angriffe	Klauen
Schaden	W8+9
Attacke	300
EP	622

Der dunkle Schatten hat folgende Spezielle Fähigkeiten:
1 En: Regeneration
1 En: +5 auf eine AT/PA für diese KR (für mehrere Attacken / Paraden möglich)
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 3 B 1 En
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Eri der Erinnerung

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Eri
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Eri.

Rüstung	1
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	100
Angriffe	Klauen, Schanbel
Schaden	W8+9, W6+4
Attacke	300
EP	322

Der Eri hat die Spezielle Fähigkeit: Alle Eri erhalten die Eigenschaft: Opfere diesen Eri, regeneriere ein magisches Band deiner Wahl.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 2 B 1 Z
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Ertarifälle

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: der Magier
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Beschworene Kreaturen können den Magier nur Angreifen wenn ihr Beherrscher zusätzlich 2 B pro Kreatur investiert.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: 1 SR
Kosten: 2 B 2 En
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Geflügelter Eri

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Eri
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen fliegenden Eri.

Rüstung	1
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	100
Angriffe	Klauen, Schanbel
Schaden	W8+9, W6+4
Attacke	300
EP	322

Der fliegende Eri hat die Spezielle Fähigkeit: Alle Eri erhalten Flugfähigkeit.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 2 B 1 Z
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Gegenzauber

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: Sichtweite
Zeitaufwand: Unterbrechung.
Wirkung: Ein Gegenzauber kann einen beliebigen anderen Zauber verhindern. Dabei sind die Kosten des gegnerischen Zaubers entscheidend. Wenn der zu verhindernde Zauber aus der Schule der Magietheoretiker stammt kostet der Gegenzauber 2 Z. Falls der Zauber aus einer anderen Schule kommt sind die Kosten gestaffelt (und die Probe zusätzlich um 40 erschwert, wie in den Magieregeln angegeben).

Gegenzauber	Anderer Zauber
1 Z	1 - 20
2 Z	21 – 50
3 Z	51 – 80
4 Z	81 – 120
5 Z	121 – 140
6 Z	141 – 180
+ 1 Z	Je 50 > 180

Wirkungsbereich: ein Zauber
Wirkungsdauer: spontan.
Kosten: siehe Beschreibung
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: anderer Gegenzauber

Gesegneter Wind

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Eine Person oder Kreatur erhält für die Dauer des Zaubers +50 LP.
Wirkungsbereich: eine Kreatur / Person
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 7 B 1 G
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Elfenquellen

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier wählt eine Verbindung zu einer Sphäre seiner Wahl. Solange der Zauber aktiv ist, besitzt der Magier jede Kampfrunde zusätzlich 1 B, 1 M, wobei B die vom Magier gewählte Quelle ist.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 B 1 M
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Eri des Krieges

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Eri
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Eri.

Rüstung	1
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	100

Angriffe	Klauen, Schanbel
Schaden	W8+9, W6+4
Attacke	300
EP	322

Der Eri hat die Spezielle Fähigkeit: Alle Eri erhalten +5 auf jede AT/PA.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 B 2 M
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Ertüchtigen

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Eine Kreatur oder eine Person nach Wahl des Magiers erhält +20 auf jede AT/PA. Solange der Magietheoretiker noch ein unbenutztes Band zu einer Materiesphäre seiner Wahl hat, kann er anstatt die Kosten zu zahlen einen Gegner seiner Wahl 15 LP regenerieren lassen.
Wirkungsbereich: eine Kreatur / Person
Wirkungsdauer: 1 KR.
Kosten: 2 B 1 E
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Exil

Schule: Magietheoretiker / Veränderung, Schadenszauber
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 60 m
Zeitaufwand: 3 KR.
Wirkung: Eine mit En beschworene Kreatur nach Wahl des Magiers erleidet 40 SP. Der Magier regeneriert Lebenspunkte in der Höhe des erlittenen Schadens.
Wirkungsbereich: eine Kreatur
Wirkungsdauer: spontan
Kosten: 2 B 1 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Fainatur Falke

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Falke
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Falken aus den Bergen von Fainatur.

Rüstung	1
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	100
Angriffe	Klauen, Schanbel
Schaden	W8+9, W6+4
Attacke	300
EP	322

Der Magier kann einem Fainatur Falken jede Kampfrunde +5 auf die PA für jeweils 1 M pro Parade geben.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 B 2 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Hinterlassenschaft

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Wenn die Kreatur oder Person stirbt, die Ziel der Hinterlassenschaft war, regeneriere 2 Verbindungen zu Materiesphären.
Wirkungsbereich: eine Kreatur / Person
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 M
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Jagdadler

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Adler
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Adler.

Rüstung	1
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	100
Angriffe	Klauen
Schaden	W8+4
Attacke	300
EP	505

Der Jagdadler hat folgende spezielle Fähigkeiten: Fliegen, wenn der Jagdadler erfolgreich beschworen wurde kann der Beherrscher eine Verzauberung seiner Wahl zerstören.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 3 B, 1 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Kriegstanz

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: X Kreaturen / Personen nach Wahl des Magiers können während der Wirkungsdauer nicht Parieren, sofern sie nicht X zusätzlich für jede Parade verteilen. Das neue Verteilen während der KR ist allen betroffenen erlaubt.
Wirkungsbereich: 25m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 2 B 1 E. Zusätzlich 1 E für jede betroffene Kreatur / Person und zusätzliche Punkte für die Parade.
Beispiel: 3 Gegner sollen Ihre Parade um jeweils 10 erhöhen. Dann muß der Magietheoretiker 3 + 30 E ausgeben.
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: W

Mauer der Essenz

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 5 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Eine Mauer aus Essenz umgibt den Magier rundum. Die Mauer kann nur mit magischen Waffen beschädigt werden. Für jeweils 10 SP die der Mauer zugefügt werden regeneriert der Magier einen LP. Die Mauer hat einen RS von 6 und besitzt 50 LP.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: siehe Beschreibung, aber maximal 1 SR
Kosten: 4 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Nazarathan

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Baumhirte
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Baumhirten aus den Elfenwäldern.

Rüstung	6
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	90
Angriffe	Klauen
Schaden	W8+9
Attacke	300
EP	1000

Nazarathan hat die spezielle Fähigkeit: Der Baumhirte erhält +X auf jede AT/PA, wobei X gleich der Anzahl der ungenutzten magischen Verbindungen zu Sphären ist, die allen am Kampf beteiligten zur Verfügung steht. Nazarathan kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder übernatürlichen Fähigkeiten sein.
Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 4 B, 2 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Nekroduum

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Untoter
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 20 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört einen Untoten aus einer der Niederhöllen. Wenn Nekroduum beschworen wurde kann der

Magietheoretiker eine beschworene Kreatur seiner Wahl mit maximal 300 EP zerstören oder einem Gegner seiner Wahl 30 SP zufügen.

Rüstung	6
Lebensenergie	80
Ausdauer	120
Reaktionswert	90
Angriffe	Waffe
Schaden	W8+9
Attacke	300
EP	322

Wirkungsbereich: 50m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 4 En
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Macht der Gedankensphäre

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: der Magier
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Schaden, der die LP des Magiers unter 1 sinken lassen würde, wird negiert solange der Magier noch eine ungenutzte Verbindung zu einer Gedankensphäre hat.
Wirkungsbereich: der Magier
Wirkungsdauer: ein Kampf
Kosten: 3 B, 1 G
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Rückkopplung

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Wenn auf einer Kreatur oder einer Person eine Verzauberung liegt, verliert der Magier der die Verzauberung gesprochen hat jede KR einen LP.
Wirkungsbereich: eine Verzauberung
Wirkungsdauer: maximal 1 SR
Kosten: 2 B, 1 Z
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: W

Schadenfreude

Schule: Magietheoretiker / Verzauberung einer Kreatur
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 40 m
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Immer wenn eine Beschworene Kreatur stirbt erhält die verzauberte Kreatur +1 auf jede AT/PA.
Wirkungsbereich: Kreatur
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 En
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Scheitern

Schule: Magietheoretiker / Veränderung
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 400 m
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Alle Zauber auf Kreaturen oder Personen werden beendet.
Wirkungsbereich: 400m
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 3 B, 2 Z
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Schmerzende Zecke

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Zecke
EP Kosten: 600
Voraussetzungen: -
Reichweite: 5 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier beschwört eine Zecke.

Rüstung	0
Lebensenergie	8
Ausdauer	10
Reaktionswert	10
Angriffe	Stich
Schaden	W3
Attacke	50
EP	10

Die schmerzende Zecke hat die Spezielle Fähigkeit: 1 B, 1 Z: Die schmerzende Zecke verliert diese spezielle Fähigkeit und ist keine Kreatur mehr. Sie wird zu einer Verzauberung

mit folgenden Auswirkungen: Immer wenn die verzauberte Kreatur oder Person Angreift fügt die Verzauberung dem Opfer 2 Schadenspunkte zu. Rettungswurf / Resistenz: W
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: siehe Beschreibung, aber maximal 1 SR
Kosten: 1 B, 1 Z
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Schmerzenszitadelle

Schule: Magietheoretiker / Schadenszauber
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 100 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Am Ende der Aktionsphase eines Gegners innerhalb einer Kampfrunde fügt der Zauber diesem Gegner X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl der noch unbenutzte Bänder zu einem beliebigen Land ist.
Wirkungsbereich: 20m
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 4 E je Gegner
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: %

Schnapper

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Echse
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Der Magier erschafft eine Echsenartige Kreatur von der achtfachen Größe eines Leguans.

Rüstung	2
Lebensenergie	45
Ausdauer	100
Reaktionswert	80
Angriffe	2 Pranken, 1 Biß
Schaden	W8, W6+2
Attacke	200
EP	874

Solange der Magietheoretiker noch unbenutzte Bänder zu einem beliebigen Land besitzt kann der Schnapper nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder übernatürlichen Fähigkeiten sein.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 4 M
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Schweigeminute

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: Unterbrechung
Wirkung: Eine Person oder eine Kreatur kann diese Kampfrunde keine Handlungen durchführen außer zu parieren.
Wirkungsdauer: 1 KR
Kosten: 1 G
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: W

Seelenwächter

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Reichweite: 100m
Zeitaufwand: 2 KR
Wirkung: Wenn innerhalb der Wirkungsdauer erfolgreich eine Kreatur beschworen wird, regeneriert der Magier einen LP.
Wirkungsdauer: 10 KR
Kosten: 1 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Seraphim

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Engel
EP Kosten: 800
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier erschafft einen Engel aus den Sphären der Ordnung.

Rüstung	8
Lebensenergie	100
Ausdauer	150
Reaktionswert	180
Angriffe	Schwert
Schaden	2W8+12

Attacke	400
EP	800

Kann fliegen, Erstschlag. Wenn in einer Kampfrunde eine beschworene Kreatur von Seraphim getötet wurde, regeneriert diese Kreatur und kommt zu Beginn der nächsten Kampfrunde unter der Kontrolle des Beschwörers von Seraphim zurück. Falls Seraphim getötet wird oder seine Wirkungsdauer endet werden alle auf diese Weise beschworenen Kreaturen wieder zerstört.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 6 B, 1 G
Probe: +60
Rettungswurf / Resistenz: N

Stachelfeld

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 100 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier kann eine nicht flüssige Fläche (kein Sumpf, Fluß, Treibsand, u.ä.) mit spitzen Stacheln versehen. Je nach Untergrund sind diese Stacheln aus Dornen, spitzen Steinen oder anderen passenden Hindernissen (SL Entscheidung). Jeder im Bereich des Zaubers verliert 1W6 SP sofern eine Bewegung stattfindet. Der SL muß entscheiden ob eine Rüstung schützt (z.B. Metallschuhe gegen Dornen).
Wirkungsbereich: Fläche von 10qm
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 B 1 M
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Tageslicht

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Kreaturen die mit En beschworen wurden können nicht angreifen oder Parieren.
Wirkungsbereich: Fläche von 10qm
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 3 B, 1 G
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Tundrawolf

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Wolf
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier erschafft einen Wolf.

Rüstung	2
Lebensenergie	60
Ausdauer	100
Reaktionswert	120
Angriffe	2 Klauen, 1 Biß
Schaden	W8+6, W10+4
Attacke	250
EP	500

Der Tundrawolf hat die spezielle Fähigkeit Erstschlag.
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 G
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Vanya Greif

Schule: Magietheoretiker / Beschwörung einer Kreatur / Greif
EP Kosten: 200
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 2 KR.
Wirkung: Der Magier erschafft einen Greif aus den Bergen von Vanya.

Rüstung	2
Lebensenergie	60
Ausdauer	100
Reaktionswert	100
Angriffe	2 Klauen, 1 Biß
Schaden	W8+6, W6+2
Attacke	250
EP	95

Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 KR.
Kosten: 1 B, 1 M
Probe: +20
Rettungswurf / Resistenz: N

Vorgeschmack des Paradieses

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Reichweite: 50 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magietheoretiker regeneriert 3 LP. Für jeweils 1B, 1M regeneriert er drei zusätzliche LP.
Wirkungsdauer: permanent.
Kosten: 3 B, 1 M
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Vorahnung

Schule: Magietheoretiker
EP Kosten: 400
Voraussetzungen: -
Reichweite: 100 m
Zeitaufwand: 1 KR.
Wirkung: Der Magier kann bei einem Gegner seiner Wahl eine der folgenden Wirkungsweisen auswählen (die Information wird jede KR aktualisiert):
- Anzahl der verteilten AT/PA erfahren
- Anzahl der Essenzpunkte erfahren
- vier Zaubersprüche des Gegners genannt bekommen

Wirkungsbereich: eine Person
Wirkungsdauer: ein Kampf.
Kosten: 4 B 1 Z
Probe: +40
Rettungswurf / Resistenz: N

Häuser und Gilden

Auf Erdec haben sich im Laufe mehrerer Jahrhunderte verschiedene Häuser und Gilden etabliert. Ein Charakter kann, sofern er einen Fürsprecher findet, Mitglied einer Gilde und eines Hauses werden. Im Normalfall genießt ein Mitglied Privilegien, muß aber einem Vorgesetzten Gehorsam leisten. Unter bestimmten Umständen kann es auch zu Konflikten innerhalb oder zwischen verschiedenen Organisationen kommen, in die der Charakter automatisch verwickelt werden würde. Es ist die Aufgabe des Spielleiters die Vorzüge durch entsprechende Nachteile aufzuwiegen. Ein weiterer Vorteil einer Mitgliedschaft für den Spielleiter besteht in der Auftragsvergabe für den Charakter.

Haus Gladior

Die Gründung dieser Gemeinschaft war im Jahre 16843. Ein ehemaliges Ratsmitglied hatte Gleichgesinnte zusammengerufen um innerhalb Glantries eine bessere Lobbyarbeit leisten zu können. Die Gesinnung dieses Hauses ist streng Neutral, so das auch nur neutrale Charaktere Mitglied werden können. 17323 begann man auch außerhalb Glantries tätig zu werden, heute liegt der Einflußbereich bis zu 900 km um die Stadt. Haus Gladior verfügt über gute Kontakte zum Rat und hat mehrere ehemalige Ratsmitglieder in seinen Reihen.
Aufnahmevoraussetzungen: Gesinnung Neutral, Ruf 60+ , mindestens eine Aufgabe für den hohen Rat erfüllt, ein Fürsprecher
Vorzüge: kann eine permanente Aufenthaltsgenehmigung bekommen, kann in Unterkünften des Hauses bis zu einer Woche umsonst Wohnen.
Ränge des Hauses:

Kämpfergilden

Fast überall auf dem Kontinent kann man Kämpfergilden finden, zumindest in den größeren Städten. Normalerweise muß sich der Charakter für eine Kämpfergilde entscheiden, da zwischen den verschiednen Gilden Konkurrenz herrscht. Sollte ein Charakter Mitglied in einer Gilde werden wollen, ist es die Aufgabe des Spielleiters die Details festzulegen. Die aufgeführten Gilden können dem SL als Beispiel dienen.

Gilde der Gralsritter

Die Gralsritter haben sich zusammengefunden um den Gralsträger aus der Prophezeiung zu dienen, sofern dieser der Ordnung angehört (wovon alle Mitglieder ausgehen). Für den Fall, daß der Gralsträger diese Meinung nicht teilt, kann man ebenso Flexibel den Kampf aufnehmen. Die Gilde besitzt viele Gönner und Spender, besonders in Adelshäusern. Die Zahl ihrer Sympathisanten übertrifft die Zahl der Mitglieder um ein vielfaches.
Standort: Glantri
Einflußbereich: Glantri Stadt und bis zu 500 km Entfernung.
Mittel: ca. 800 Mitglieder, 200 Ordenshäuser, geschätztes Vermögen von 30.000 Platin
Aufnahmebedingung: Gesinnung Ordnung, Ruf mind. 30, ein Waffentalent auf 60 und eines auf 30, Rüstungsgewöhnung auf 40 und Reiten auf 50.
Ränge und Privilegien:
Für die jeweils nächste Rangstufe benötigt man immer mindestens einen Fürsprecher.

Rang	Voraussetzung	Boni
Anwärter	Siehe oben	Keine
Kämpfer	Waffentalent 70 und zwei auf 30, Körperkraft und Konstitution min. 80	Keine
Bewahrer	Waffentalent 80, Körperkraft und Konstitution 85	Mag. Schwert
Beschützer	Ruf 50+	Keine
Champion	Waffentalent 90, drei auf	Mag. Rüstung

	50, Körperkraft und Konstitution 90	
Erhabener	Waffentalent 100, vier auf 60	Kann jederzeit bis zu 10 Kämpfer rekrutieren
Meister	Ruf 70+, Körperkraft und Konstitution 100	Kann bis zu 20 Beschützer rekrutieren, Monatliches Gehalt von 1000 GM
Gildenmeister	Ruf 90+, Waffentalent 110, Zweikampf mit dem amtierenden Gildenmeister	Kann über die gesamte Organisation verfügen, sofern die Meister ihn nicht überstimmen, Ordenshaus als Residenz

Magiergilden

Für die Magiergilden gilt gleiches wie für die Kämpfergilden. Der Konkurrenzkampf zwischen ihnen und innerhalb der Organisation ist jedoch deutlich höher. Während die Kämpfergilden wert auf Strukturen und Hierarchien legen, kann man Magiergilden eher als Sammelsurium von Individualisten bezeichnen. Einzig die Einsicht in eine größere Macht und Stärke hält diese Organisationen zusammen.

Magiergilde
Standort: Städte
Einflußbereich: meist nur innerhalb der Stadt, in manchen Fällen innerhalb eines Herrschaftsgebietes eines Adligen.
Mittel: oftmals nur wenige Mitglieder aber enorme Macht, häufig auch große Geldmittel durch Forschung und Lehre sowie durch magische Gegenstände und magische Unterstützung gegen Geld.
Gesinnung: unterschiedlich
Aufnahmebedingung: Ruf mind. 20, abgeschlossene Magielehrlingslaufbahn, Magiebegabung mindestens 70, Magiekunde mind. 60
Ränge und Privilegien:
Für die jeweils nächste Rangstufe benötigt man immer mindestens einen Fürsprecher.

Rang	Voraussetzung	Boni
Anwärter	Siehe oben	Keine
Erwachter	Magiebegabung 80, Magiekunde 70, 5 Zauber einer Schule	Keine
Magier	10 Zauber einer Schule	keine
Zauberer	Magiebegabung 90, Magiekunde 80, min. 4 Zauber zweier anderer Schulen	Mag. Gegenstand
Gildenwächter	Ruf 50+, min. 7 Zauber aus jeweils 4 verschiedenen Schulen	Kann bis zu 10 Magier rekrutieren
Meister	Ruf 60+, min. 12 Zauber aus 4 verschiednen Schulen	Monatliches Gehalt von 1000 GM, eigener Magierturm im Wert von 50.000 GM
Erzmeister	Ruf 75+, Magiebegabung 110, Magiekunde 100, einstimmige Wahl durch alle Meister	Kann über die gesamte Organisation verfügen, sofern die Meister ihn nicht überstimmen

Diebesgilden

Man findet nur in größeren Städten Diebesgilden. Meist haben sie eine Vereinbarung mit den Herrschenden der Stadt und es sind Schutzgeldzahlungen sowie Kontingente vereinbart. Gewöhnlich greifen die Ordnungshüter erst ein wenn die Diebe unkontrolliert viele Diebstähle durchführen. Da man das Verbrechen nie ganz beseitigen kann, versucht man mit dem Übel zu leben. Die Diebesgilde wiederum sorgt für die Einhaltung der Vereinbarungen und richtet auch die Vergehen innerhalb der Organisation. Freischaffende Diebe werden normalerweise aufgefordert einen bestimmten Anteil ihres Beutezuges an die Gilde zu entrichten. Besonders effektiv sind die Informationskanäle der Gilde und sie verfügt über zahlreiche geheime Stützpunkte.

Kampfstile und Schulen

Ein Charakter kann in eine Schule gehen oder einen Kampfstil erlernen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt und die erforderlichen EP investiert. Nachdem ein Charakter das erste Mal eine Schule besucht oder einen Stil erlernt hat, erhöhen sich die Kosten um die bisher besuchte Anzahl bzw. erlernten Stile als Multiplikator.
Bsp: Ein Charakter besucht zuerst die Schule Felsendom. Danach entscheidet er sich die Schule der Natur zu besuchen. Für die Schule Felsendom muß er 900 EP zahlen und für die Schule der Natur die doppelten Kosten. Eine weitere Schule würde ihn das dreifache Kosten.

Felsendom

(Schule)
Vorzüge:
Spezielle Fähigkeiten: Eiserne Muskeln, Halten der Linien, Rüstung der Konstitution, Verbesserte Kondition
Voraussetzungen: Konstitution 90, Körperkraft 90
Kosten: 900
Talente:

Flinke Finger

(Schule)
Vorzüge: Geschicklichkeit+3, RW+3, Proben auf Taschendiebstahl um 10 erleichtert.
Spezielle Fähigkeiten: Erkennen des Leichtsinnigen
Voraussetzungen: 30.000 investierte EP als Dieb oder Meisterdieb, Taschendiebstahl 61
Kosten: 800
Talente: Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Gassenwissen

Lichtschnelle Klingen

(Kampfstil)
Vorzüge: RW+10, Waffenspezialisierung mit einer Klingenwaffe als spezialisiertes Talent
spezielle Fähigkeiten: Schwerttanz
Voraussetzungen: RW 110, beliebige Klingenwaffe 110
Kosten: 800
Talente: beliebige Klingenwaffe, Waffenspezialisierung,

Schule der hohen Magie

Vorzüge:
Spezielle Fähigkeiten: Essenzrüstung, Kooperative Magie, Wirkungsmaximierer, Energieumwandlung, Vertrauter Feind
Voraussetzungen: Erhabener Erzmagier, Astronomie / Astrologie 96, Magiekunde 96, Magiersprachen 96, Magiebegabung 120
Kosten: 900
Talente:

Schule der Natur

(Schule)
Vorzüge: Magiebegabung Proben für Sprüche aus den Bereichen Druide und Elfen um 5 erleichtert, Zugriff auf alle Druiden- und Elfensprüche
Spezielle Fähigkeiten:
Voraussetzungen: Magiebegabung 96, Großmagier, Druide oder Elf
Kosten: 900
Talente: Magiekunde, Lehren, Magiersprachen, Astronomie / Astrologie, Fährtensuche, Wildnisleben, Tierkunde, Tiere heilen, Wunden heilen, Wettervorhersage

Windflüstern

(Kampfstil)
Vorzüge: RW+5, Schwachstelle erkennen +5,
spezielle Fähigkeiten: Hauch des Todes, Geschwindigkeit der Winde, Attacke des Mungo
Voraussetzungen: RW 90, Allkampf 90
Kosten: 800
Talente: Allkampf, Waffenspezialisierung,

Wu Kars Schule der Erkenntnis

(Schule)
Vorzüge: Magiebegabung Proben um 5 erleichtert, jeder Spruch kostet 3 Essenz weniger aber Minimum einen. Proben auf Meditation sind um 5 erleichtert.
Spezielle Fähigkeiten: Einsichten des Meisters, Autodidaktisches Lernen, Effektives Lernen

Voraussetzungen: Magiebegabung 96, Großmagier, Klugheit 96, Intuition 96
Kosten: 900
Talente: Magiekunde, Lehren, Magiersprachen, Astronomie / Astrologie, Dämonologie, Rhetorik,

Die Ausrüstung

Die folgenden Gegenstände sind Beispiele für repräsentative Güter, die ein Abenteurer braucht. Die aufgeführten Güter sollten in jeder Stadt vorhanden sein und preislich mit der Liste übereinstimmen. In größeren Städten oder kleineren Dörfern kann der Preis abweichen.

WÄHRUNG

Auf Erdec wird das Dezimalsystem verwendet. Die Münzeinheiten in Erdec sind (in absteigender Reihenfolge):

1	Platin
10	Gold
100	Silber
1000	Bronze

Die hier angegebenen Geldwerte beziehen sich auf die Stadt Glantri und die in Glantri gebräuchliche Währung. Für verschiedene Regionen gibt es eine Verfügbarkeit und eine Preismodifikation.

Um einen Anhaltspunkt für Preise zu haben sind zuerst verschiedene Löhne und Kosten aufgeführt. Bei den Arbeitslöhnen für Handwerker und Bauern kommen zu den ausgezahlten Gehältern immer Naturalien hinzu, in manchen Gegenden wird ausschließlich in Naturalien gezahlt. Die unten angegebenen Löhne dienen auch als Maßstab falls die Charaktere entsprechende Leistungen wünschen.

Beruf	Bezahlung pro Tag	Monat
Anstreicher, Maler	25 BM + Verköstigung	50 SM
Anwalt, Jurist für Antragstellung & Klageerhebung	100 SM pro Vorgang	
Anwalt, Jurist für Untersuchung & Verhandlungstermin	500 SM pro Vorgang	
Bäcker	50 BM + Verköstigung	100 SM
Bademeister in privatem Bad	20 BM + Verköstigung	40 SM
Bildmaler, Freskomaler	50 BM + Verköstigung	100 SM
Bronzeschmied, Messingarbeiter	35 BM + Verköstigung	70 SM
Einsalber, Masseur, Trainer, Sportarzt	60 BM + Verköstigung	120 SM
Elementarlehrer, Schreiblehrer	100 BM + Verköstigung	200 SM
Färber	50 BM + Verköstigung	100 SM
Goldarbeiter für die Bearbeitung von Goldblech	50 BM + Verköstigung	100 SM
Golddrahtzieher	50 BM + Verköstigung	100 SM
Goldgiesser, Goldschmied	100 BM + Verköstigung	200 SM
Goldschläger (Hersteller)	50 BM + Verköstigung	100 SM
Goldschmied für glatte, unverzierte Arbeit	100 BM + Verköstigung	200 SM
Goldtreiber, Ziselierer für Blattgold	50 BM + Verköstigung	100 SM
Hirt, Schafhirt	15 BM + Verköstigung	30 SM
Kalkbrenner	15 BM + Verköstigung	30 SM
Kameltreiber, Eseltreiber, Mauleseltreiber	15 BM + Verköstigung	30 SM
Kinderbegleiter, Erzieher	50 BM + Verköstigung	100 SM
Kleiderverwahrer, Garderobier in der Therme	15 BM + Verköstigung	30 SM
Kloakenreiniger, Kanalarbeiter	15 BM + Verköstigung	30 SM
Kunstschmied für Blechüberzug & Beschläge	40 BM + Verköstigung	80 SM
Kunstschmied für Figürchen & Bronzestatuetten	40 BM + Verköstigung	80 SM
Kunstschmied für Geschirr & Metallgefässe	40 BM + Verköstigung	80 SM
Kupferschmied	35 BM + Verköstigung	70 SM
Kurzschriftlehrer, Stenograph, Tachygraph	100 BM + Verköstigung	200 SM
Landarbeiter	25 BM + Verköstigung	50 SM
Lehrer für alte Schriften, Kopist	100 BM + Verköstigung	200 SM
Lehrer für Bauwesen	150 BM + Verköstigung	300 SM
Lehrer für Sprachen und Geometrie	100 BM + Verköstigung	200 SM
Marmorarbeiter, Plattenleger	30 BM + Verköstigung	60 SM
Maultiertreiber	15 BM +	30

	Verköstigung	SM
Mosaiksetzer (Bildleger)	30 BM + Verköstigung	60 SM
Mosaiksetzer (grobe Arbeiten)	20 BM + Verköstigung	40 SM
Näher	50 BM + Verköstigung	100 SM
Notar, Urkundenschreiber für Eingaben, Klagschriften & Berichte	15 SM pro Vorgang	
Pergamentmacher	40 BM + Verköstigung	80 SM
Plastiker, Modellierer für Gipsarbeiten	20 BM + Verköstigung	40 SM
Plastiker, Modellierer für Tonarbeiten	20 BM + Verköstigung	40 SM
Polierer für gebrauchte Helme	15 BM + Verköstigung	30 SM
Polierer für Schwertscheiden	15 BM + Verköstigung	30 SM
Rechenlehrer	100 BM + Verköstigung	200 SM
Rhetoriklehrer	150 BM + Verköstigung	300 SM
Schafscherer	2 BM je Tier	
Scherer, Barbier, Frisör	2 - 5 BM pro Kunde	
Schiffszimmermann für Flussschiffe	50 BM + Verköstigung	100 SM
Schiffszimmermann für Seeschiffe	50 BM + Verköstigung	100 SM
Schleifer, Polierer für Äxte	30 BM + Verköstigung	60 SM
Schleifer, Polierer für Beile	30 BM + Verköstigung	60 SM
Schleifer, Polierer für gebrauchte Schwerter	30 BM + Verköstigung	60 SM
Schneider	50 BM + Verköstigung	100 SM
Schreiber (gewöhnliche Schrift)	40 BM + Verköstigung	80 SM
Schreiber (Kalligraph)	60 BM + Verköstigung	120 SM
Schreiner für Inneneinrichtungen	50 BM + Verköstigung	100 SM
Steinschlichter, Maurer	35 BM + Verköstigung	70 SM
Tierarzt für Aderlass und Reinigung des Kopfes (z.B. Zähne)	15 BM je Tier	
Tierarzt für Schur & Herrichtung der Hufe	2 BM je Tier	
Ungelernter Arbeiter	15 BM +	30

	Verköstigung	SM
Wagenbauer, Stellmacher für Holzteile	50 BM + Verköstigung	100 SM
Wagenschmied	50 BM + Verköstigung	100 SM
Wasserzuführer, Aquäduktreiniger	15 BM + Verköstigung	30 SM
Ziegelarbeiter der für den Ziegelbrenner liefert	20 BM + Verköstigung	40 SM
Ziegelarbeiter für luftgetrocknete Ziegel	20 BM + Verköstigung	40 SM
Zimmermann, Balkenzimmerer	50 BM + Verköstigung	100 SM

Miete und Unterkunft

Aufgrund des sehr begrenzten Wohnraumes in Glantri sind die Mieten und Grundstückspreise höher als in anderen Städten. Viele Handwerker und Tagelöhner wohnen deshalb außerhalb der Stadt. Man kann fast immer davon ausgehen, daß der Bewohner eines Hauses auch sein Eigentümer ist.

Miete

Ort / Unterkunft	Miete in SM je Monat je m2 / Kaufpreis
Glantri nähe Ratshalle	12.000 / ---
Glantri Stadtmauer	200 / 1000
Glantri sonstige Viertel	200 – 5000 / 1000 – 12.000
Dorf in der Umgebung Glantris	30 – 100 / 200 – 1000
Mietskaserne Glantri	40 - 100
Tarotia Stadt Nähe Marktplatz	1000 / 3000 - 4000
Tarotia Stadt Außenbezirke	50 – 500 / 1000 – 3000
Große Stadt	20 – 250 / 200 - 500
Mittlere Stadt	10 – 150 / 50 - 250
Dorf	0,2 - 5

Unterkunft in Hotels / Gaststädten

Ort	Unterbringung	Kosten in SM je Nacht ohne Verköstigung
Große Stadt	Suite	100+
	Doppelzimmer	10+
	Einzelzimmer	5+
	Schlafsaal	1+
Mittlere Stadt	Suite	50+
	Doppelzimmer	8+
	Einzelzimmer	4+
	Schlafsaal	0,5+
Dorf	Doppelzimmer	3+
	Einzelzimmer	2+
	Schlafsaal	0,5+

Die Preise für Verpflegung entnehmen Sie bitte den unteren Tabellen, mit einem Preisaufschlag von 20% für Zubereitung und Servieren. Roh servierte Speisen haben üblicherweise einen Preisaufschlag von 10%.

Lebenshaltung

Die Preise sind nach Herkunft und Verkaufsort zu modifizieren. Seltene und teure Gewürze wie Senf, Safran, etc. sind in ihren Herstellungsländern natürlich billiger.
1 Lagerscheffel = 17,51 Liter

Art	Preis in BM je Lagerscheffel
Bockshornklee	100
enthülste Gerste, Gerstengraupen	100
Erven (Wickenart)	100
Faseole, Schnittbohne, Gartenbohne, getrocknet	100
Gerste	60
getrocknete Saubohnen	100
graue Felderbsen	60
graue Felderbsen, geschrotet	100
Hafer	30
Hanf	80
Heusamen, Grassamen	30
Kolbenhirse, Fennich	50
Kümmel	200
Leinsamen	150
Linsen	100
Lupine, Wolfsbohne, gekocht	40
Lupine, Wolfsbohne, roh	60
Medischer Klee, Luzerne	150
Mohnsamen	150
Platterbsen	80
Reis	200
Rettichsamen	150
Rispenhirse, enthülst	100
Rispenhirse, ganz	50
Roggen	60
Saubohnen	60
Senf, zubereitet	80
Senfkörner	150
Sesam	200
Spelt, Emmer, Zweikorn	100
Speltgraupen	200
ungereinigter Spelt, Dinkel	30
weisse Erbsen, Kichererbsen	100
Weizen (als Hauptgetreide)	100
Wickensamen	80

Getränke	Preis in BM je 0,5 Liter
Abineer	30
alter Wein erster Qualität	56
alter Wein zweiter Qualität	40
eingekochter Traubensaft, Most	16
eingekochter Traubensaft, stärker eingedickt	20
eingekochter, süsser Wein	30
Gerstenbier	2
gewönlicher Landwein	8
Gewürzwein	24
goldgelber Wein	24
Gua Gua	1 SM pro Jahr für 0,2 L
Kaffee	25 für 0,2 L
Milch	2
Reiswein	60
Rosenwein	20
Rum	20 für 0,2 L
Sabiner	30
Starkbier	10
Tarotischer Rotwein alt	50
Tarotischer Rotwein jung	26
Tee	15 für 0,2 L
Wein aus Picenum	30
Wein aus Setia	35
Wein aus Sorrent	25
Wein aus Tibur	30
Weizenbier, Mischbier	4
Wermut	20
Zwergenstarkbier	15

Öle und Salze	Preis in BM je 0,5 Liter
Dattelhonig	8
Essig, Weinessig	6
gewöhnliches Speiseöl	24
Gewürzsalz	8
Honig erster Qualität	40
Honig zweiter Qualität	24
Liquamen erster Qualität	16
Liquamen zweiter	12

Qualität	
Öl erster Qualiät	40
Öl zweiter Qualität	24
Rettichöl	8
Salz	100

Fleisch	Preis in BM je 500 g
(noch saugendes) Ferkel	16
bester kerretanischer Schinken	20
bester marsischer Schinken	20
bester menapischer Schinken	20
Böckchen, junge Ziege	12
Butter	16
Distelfink aus Käfighaltung pro 10 Stück	40
Distelfink, wild, pro 10 Stück	20
Drosseln pro 10 Stück	60
Enten pro Paar	40
Euter vom Schwein	20
Fasan, gemästet, pro Stück	250
Fasan, wild, pro Stück	125
Fasanhenne, gemästet, pro Stück	200
Fasanhenne, nicht gemästet, pro Stück	100
Feigendrossel pro 10 Stück	40
Fett, Schmalz (von Rind oder Schaf)	6
frisches Schweinsfett	12
Gans, gemästet, pro Stück	200
Gans, nicht gemästet, pro Stück	100
Gänsefett	12
Gebärmutter vom Schwein	24
Gemse, Wildziege, Steinbock, Gazelle	12
geräucherte Wurst vom Rind	10
geräucherte Wurst vom Schwein	16
Hase pro Stück	150
Haselhuhn, pro Stück	20
Haselmaus pro 10 Stück	40
Hirsch	12
Hühner pro Paar	60
Kaninchen pro Stück	40
Lamm	12
Leber vom Schwein	16
Pfau, männlich, pro Stück	300
Pfau, weiblich, pro Stück	200
Pökelfleisch	16
Rebhuhn, pro Stück	30
Rindfleisch	8
Rindssülze	12
Schaffleisch	8
Schweinefleisch	12
Schweinssülze	24
Sperling pro 10 Stück	16
Stare pro 10 Stück	20
Turteltaube aus Käfighaltung, pro Stück	16
Turteltaube, wild, pro Stück	12
Wachteln pro 10 Stück	20
Wildschwein	16
Wildtauben pro Paar	20
Ziegenfleisch	8
Zuchttauben, pro Stück	24

Selbstverständlich werden in größeren Städten oder in den Ursprungsländern auch andere Tiersorten roh angeboten (z.B. für Marjag und Kensai). Krokodil, Riesenschlange, Vogelspinne und andere Delikatessen sind vor Ort zu erfragen oder zu bestellen.

Fisch	Preis in BM je 300 g
Austern pro 100 Stück	100
eingesalzener oder marinierter Fisch	6
Klappmuschel pro 100 Stück	50
Sardinen, Sardellen	16
Seefisch erster Qualität (nicht grätig)	24
Seefisch zweiter Qualität	16
Seeigel, eingesalzen oder mariniert (0,5 Liter)	100
Seeigel, frisch pro 100 Stück	50
Seeigel, gereinigt & geschält (0,5 Liter)	50
Süsswasserfisch erster Qualität	12
Süsswasserfisch zweiter Qualität	8

Fisch wird nicht über größere Strecken transportiert (außer gepökelt oder gesalzen). Seetang und andere Pflanzen für Shamki, See-Elfen und sonstige Gourmets sind im Landesinneren nur durch Teleport zu erhalten

(in feinen Restaurants in Glantri nicht unüblich).

Obst und Gemüse	Preis in BM	Bemerkung
Äpfel, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Äpfel, Kleinobst	4	pro 40 Stück
Äpfel, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Aprikosen, frühreife Pfirsische	4	pro 10 Stück
Artischocken, erste Qualität	10	pro 5 Stück
Artischockenköpfe	6	pro 10 Stück
Birnen, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Birnen, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Bohnen, frisch, gereinigt & enthülst	4	pro 0,5 Liter
Brunnenkresse	10	pro Bündel mit 20 Stengeln
Datteln, erste Qualität	4	pro 8 Stück
Datteln, zweite Qualität	4	pro 16 Stück
Endivie, Zichorie, erste Qualität	10	pro 10 Stück
Endivie, Zichorie, zweite Qualität	4	pro 10 Stück
Feigen, erste Qualität	4	pro 25 Stück
Feigen, gepresst	4	pro 2 Liter
Feigen, gespalten	4	pro 25 Stück
Feigen, getrocknet	4	pro 25 Stück
Feigen, zweite Qualität	4	pro 40 Stück
frische Bohnen	4	pro Bündel zu 25 Stengel oder Stück
frische Kichererbsen	4	pro Bündel zu 4 Stengel
Granatäpfel, erste Qualität	8	pro 10 Stück
Granatäpfel, zweite Qualität	8	pro 20 Stück
Gurken, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Gurken, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Jujube, Judendornbeere	4	pro 0,5 Liter
Kapern	100	pro 8 Liter
Karotte, Möhre, erste Qualität	6	pro Bündel zu 25 Stück
Karotte, Möhre, zweite Qualität	6	pro Bündel zu 50 Stück
Kirschen	4	pro pondo = 1,3 kg
kleine Datteln, dritte Qualität	4	pro 25 Stück
Knoblauch	60	pro 8 Liter
Kohl, Stengel, erste Qualität	4	pro 5 Stück
Kohl, Stengel, zweite Qualität	4	pro 10 Stück
Kohlsprossen, erste Qualität	4	pro Bündel
Kürbis, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Kürbis, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Lattich, Kopfsalat, erste Qualität	4	pro 5 Stück
Lattich, Kopfsalat, zweite Qualität	4	pro 10 Stück
Malve, erste Qualität	4	pro 5 Stück
Malve, zweite Qualität	4	pro 10 Stück
Mangold, erste Qualität	4	pro 5 Stück
Mangold, zweite Qualität	4	pro 10 Stück
Maulbeeren	4	pro Körbchen zu 0,5 Liter
Pfirsich, erste Qualität (entweder mit harter Haut, mit herbem Geschmack)	4	pro 10 Stück
Pfirsich, zweite Qualität (entweder mit harter Haut, mit herbem Geschmack)	6	pro 20 Stück
Pfirsiche, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Pfirsiche, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Pflaume, wachsfarben, gelb, erste Qualität	4	pro 30 Stück
Pflaumen, erste Qualität	4	pro 8 Stück
Pflaumen, zweite Qualität	4	pro 16 Stück
Plaume, wachsfarben, gelb, zweite Qualität	4	pro 40 Stück
Porree, Lauch, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Porree, Lauch, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Quitten, Äpfel, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Quitten, Äpfel, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Rettich, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Rettich, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Rosenapfel	8	pro 100 Stück
Rüben, erste Qualität	4	pro 10 Stück
Rüben, zweite Qualität	4	pro 20 Stück
Saubohnen, frisch, gereinigt & enthülst	4	pro 0,5 Liter
Spargel, gezüchtet	4	pro Bündel zu 25 Stengel oder Stück
Spargel, wild	4	pro 50 Stück
Stechmyrte, Mäusedorn	4	pro Bündel zu 60 Stengel
Trauben, mit harter Haut, dauerhaft oder länglich	4	pro pondo = 1,3 kg
Wassermelone	4	pro 4 Stück

Zitrone, erste Qualität	24	pro Stück
Zitrone, zweite Qualität	16	pro Stück
Zuckermelonen, erste Qualität	4	pro Paar
Zuckermelonen, zweite Qualität	4	pro Paar
Zwergpalmensprosse	4	pro 4 Stück
Zwiebel, erste Qualität	12	pro 20 Stück
Zwiebel, frisch, erste Qualität	4	pro 25 Stück
Zwiebel, frisch, zweite Qualiät	4	pro 50 Stück
Zwiebel, getrocknet	50	pro 8 Liter
Zwiebel, zweite Qualität	12	pro 40 Stück

Sonstige Nahrungsmittel	Preis in BM je 0,5 Liter
Edelkastanien pro 100 Stück	4
Eier pro 4 Stück	4
frische Gewürzkräuter pro Bündel zu 8 verschiedenen Stück Kräutern	4
Frischkäse pro 300 g	8
Haselnüsse, aus Abella, gereinigt	4
Mandeln, gereinigt	6
Oliven pro 20 Stück	4
Oliven, eingemacht pro 40 Stück	4
Oliven, schwarze	4
Pinienkerne, gereinigt	12
Pistazien	16
Rosinen, am Ofen gedörrt	8
Rosinen, sonnengetrocknet	4
Schafsmilch	8
Schnecken, erste Qualität pro 20 Stück	4
Schnecken, zweite Qualität pro 40 Stück	4
Trüffel	16
Walnüsse, frisch, erste Qualität pro 50 Stück	4
Walnüsse, getrocknet pro 100 Stück	4

Baumaterial, Holz, Fahrzeuge, etc.

Baumaterial	Preis in SM	Bemerkung
(roter bzw. bunter) Rosengranit	100	Preis pro 30 dm3
anakastenischer Marmor	100	Preis pro 30 dm3
Bauholz	40.000	(44,35 cm) lang, (1,77 m) Umfang,45 Stück
Bauholz	30.000	(44,35 cm) lang, (1,77 m) Umfang,40 Stück
Bauholz	12.000	(44,35 cm) lang,(14,8 cm) Umfang,35 Stück
Bauholz	10.000	(44,35 cm) lang, (1,77 m) Umfang,28 Stück
Bauholz	8.000	(44,35 cm) lang, (1,33 m) Umfang,30 Stück
Bauholz	6.000	(44,35 cm) lang, (1,18 m) Umfang,28 Stück
Bauholz	5.000	(44,35 cm) lang, (1,18 m) Umfang,25 Stück
Bauholz aus Buche	250	(6,21 m) lang, (89 cm) Umfang
Bauholz aus Eiche	250	(6,21 m) lang, (1,26 m) Umfang
Bauholz aus Esche	250	(6,21 m) lang, (89 cm) Umfang
Bauholz aus Tanne	50.000	(22,18 m) lang, (1,77 m) Umfang, 25 Stück
Bauholz aus Tanne od. Fichte	250	(5,32 m) lang, (89 cm) Umfang
Bauholz aus Zypresse	300	(5,32 m) lang, (89 cm) Umfang
bunter Marmor	40	Preis pro 30 dm3
dunkler oder schwarzer Marmor	150	Preis pro 30 dm3
grauer (nach Politur roter) Granit	100	Preis pro 30 dm3
grosses Pfahlrohr od. Rohr, pro Paar	50	
grüner Marmor	150	Preis pro 30 dm3
kleines Pfahlrohr od. Rohr, pro Paar	20	
Marmor aus Lakonien	250	Preis pro 30 dm3
Porphyr	250	Preis pro 30 dm3
runder Pfahl, pro Paar	40	
Schanzpfähle, kantige Holzstifte, Bündel mit 100 Stück	10	
weisser Marmor	75	Preis pro 30 dm3
weisser, rotgeäderter Marmor	200	Preis pro 30 dm3

Sonstige Holzwaren	Preis in BM
dreizinkige Holzgabel	8
Dreschschlitten aus Holz	200
Eimer (17,51 Liter)	50
Eimer (17,51 Liter) mit Eisenbeschlägen	150
Eselsladung Brennholz, 65,49 kg	-
Fass, Bütte, Bottich, 27,35 Liter fassend	50
gedrechselte Schüssel, Napf (8,76 Liter)	30
Holzpflug	100
Holzschaufel, Spaten	4
Holzstampfer, Stampfschlegel	100
Holztrog (87,55 Liter)	150
Kamelladung Brennholz,130,98 kg	50
Lanzenschaft aus Hartriegelholz od. Kornellkirsche	30
Lanzenschaft für Pike, Stange od. lange Lanze	50
Leiter mit 30 Sprossen	150
Maulesselladung Brennholz, 98,24 kg	30
Reisig aus kleinen Zweigen als Brennholz, 4,91 kg	30
unverarbeitetes Weidengeflecht, pro 327,45 g	6
Wagenladung Brennholz, 392,94 kg	150
Weidengeflecht, Korb	10
Wurfschaufel, Picke, Spitzhacke	12
zweizinkige Holzgabel	4

Fahrzeuge	Preise in SM
niederer Lastwagen mit Felgen aus einem Stück ohne Eisenbereifung	6.000
niederer Lastwagen mit Felgen aus zusammengesetzten Bogenstücken ohne Eisenbereifung	3.500
vierrädriger Reisewagen mit Felgen aus zusammengesetzten Bogenstücken ohne Eisenbereifung	3.000
Schlafwagen mit Felgen aus einem Stück ohne Eisenbereifung	7.500
Schlafwagen mit Felgen aus zusammengesetzten Bogenstücken ohne Eisenbereifung	4.000
gedeckter, vierrädriger Luxuswagen für Stadt und Reise ohne Eisenbereifung	7.000
vierrädriger Karren mit Joch ohne Eisenbereifung	1.400
vierrädriger Karren mit Eisenbeschlag über dem Laderaum	Preis plus Eisenpreis
zweirädriger Karren mit Joch ohne Eisenbereifung	800
eiserne Bereifung, Eisenteile, Beschläge	nach Gewicht und Preis für Eisen
Achse, gedrechselt	250
Achse, ungedrechselt	200
Radnabe, gedrechselt	240
Radnabe, ungedrechselt	200
Speiche, gedrechselt	70
Speiche, ungedrechselt	30
Sitzbank, fein gearbeitet	300
Sitzbank, grob gearbeitet	200
Wagengabel, gedrechselt	200
Wagengabel, ungedrechselt	175
Deichsel, gedrechselt	200
Deichsel, ungedrechselt	100
Richtscheit, fein gearbeitet	75
Richtscheit, grob gearbeitet	35
Klammerholz, fein gearbeitet	75
Klammerholz, grob gearbeitet	45
Treibstock, fein gearbeitet	5
Treibstock, grob gearbeitet	4
Holzrippe für Wagenbespannung, grob gearbeitet	30
Futterkasten, fein gearbeitet	16

KLEIDUNG UND STOFF

Für gefärbte Stoffe und seltene Stoffe kann man ein Vermögen ausgeben. Besonders Purpur und Seide sind seltene Luxusgüter (für ein knappes Gramm Purpur benötigt man etwa 1000 Schnecken, für ein Kilogramm Rohseide benötigt man etwa 5.500 Raupen). Wenn Sie irgendwann zu Geld kommen sollten Sie Purpur gefärbte Seide tragen.

Kleidung und Stoffe	Preis in SM
arianische Wolle im Gewicht von anderthalb Pfund (= 0,491 kg)	150
Ärmelgewand mit Kopfbedeckung aus Hasenhaaren mit Purpurstreifen im Gewicht von anderthalb Pfund (= 0,491 kg)	7.000
Ärmelgewand mit Kopfbedeckung für Frauen mit Hysginum gefärbt ohne grobe Wollsorten mit Purpurstreifen im Gewicht von 2 Pfund (= 0,655 kg)	2.000
Ärmelgewand mit Kopfbedeckung wie oben nur aus maritimem Faserstoff	48.000
ärmelloser Kapuzenumhang	400
ärmelloser Kapuzenumhang bester Qualität	500
Ärmeltunika mit Längsstreifen im Gewebe und dunklen Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	32.000
Ärmeltunika mit Längsstreifen im Gewebe und roten Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	13.000
Ärmeltunika mit Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	19.000
atrebatische Wolle	200
Ballkleid aus Seide purpurn gefärbt	200.000
Bettbezug aus Leinen	275
Bettlaken aus Leinen, dritte Qualität	525
Decke, erste Qualität	300
Decke, zweite Qualität	200
doppelt gefärbte Wolle	6.000
doppelt purpurn gefärbte echte milesische Wolle	12.000
dunkelpurpurn gefärbte Rohseide (100 g)	150.000
dunkelpurpurn gefärbte Wolle (100 g)	50.000
dunkle Wolle	200
echtseidene Tunika mit Ärmeln samt dunkeln Purpurstreifen pro halbes Pfund (= 0,164 kg)	50.000
echtseidenes Ärmelgewand mit Kopfbedeckung mit dunkeln Purpurstreifen pro Doppelpfund (= 0,655 kg)	135.000
einfache Decke im Gewicht von 3,27 kg	50
einfacher Reiterumhang minderer Qualität	225
einmal gefärbte Ärmeltunika mit Längsstreifen im Gewebe im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	10.000
einmal gefärbtes Gesichtstuch im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	850
einmal gefärbtes Kopftuch für Frauen im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	150
einzelne Decke für Speisesofa oder Bett	450
enges Unterhemd aus Hasenhaaren vom Rückenstück	6.000
Frauengewand Ärmeltunika aus Leinen, dritte Qualität	700
Frauengewand Ärmeltunika aus Leinen, erste Qualität	1.000
Frauengewand Ärmeltunika aus Leinen, zweite Qualität	800
Frauengewand Ärmeltunika aus skytopolischem Leinen, zweite Qualität	900
gefärbte Decke für Zelt oder Pavillon in Länge und Breite je 16 Fuss (= 4,73 m)	250
gekämmte Purpurwolle für feine Leinwand, wenn mehr als eine Unze, pro Unze (= 27,28 g)	40
gekämmte Purpurwolle zum Spinnen, erste Qualität, pro Unze (= 27,28 g)	24
gekämmte Purpurwolle zum Spinnen, zweite Qualität, pro Unze (= 27,28 g)	12
gemischte Haarwolle vom Hasen, pro Unze (= 27,28 g)	100
Gesichtstuch mit dunklen Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	3.100
Gesichtstuch mit roten Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	1.200
gestreifter Kapuzenmantel bester Qualität	4.000
goldfarbene Wolle für Gewandstoff, pro Unze (= 27,28 g)	300
halbseidenes Ärmelgewand mit Kopfbedeckung samt hellpurpurnen	44.000

Purpurstreifen im Gewicht von 1 Pfund (= 0,327 kg)	
halbseidenes Ärmelgewand mit Kopfbedeckung samt hellpurpurnen Purpurstreifen im Gewicht von 1 Pfund (= 0,327 kg)	36.000
hellpurpurn gefärbte Wolle im Gewicht von 1 Pfund (= 0,327 kg)	32.000
hellpurpurne Ärmeltunika für Männer im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	23.000
hellpurpurne Ärmeltunika mit Längsstreifen im Gewebe im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	22.000
hellpurpurnes Gesichtstuch im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	22.000
hellpurpurnes Kopftuch für Frauen im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	36.000
hysginrote Ärmeltunika im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	4.500
hysginrote Ärmeltunika im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	4.000
hysginrote Ärmeltunika mit Längsstreifen im Gewebe im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	2.500
hysginrote Ärmeltunika mit Längsstreifen im Gewebe im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	3.500
hysginrote Wolle (mit Seetang gefärbt), erste Qualität im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g)	600
hysginrote Wolle, dritte Qualität im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g)	400
hysginrote Wolle, vierte Qualität im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g)	300
hysginrote Wolle, zweite Qualität im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g)	500
hysginrotes Gesichtstuch im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	3.500
hysginrotes Gesichtstuch im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	2.500
hysginrotes Kopftuch für Frauen im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	3.500
Kapuzenmantel aus Achaia bester Qualität	200
Kapuzenmantel aus der Argolis bester Qualität	600
Kopftuch für Frauen mit dunkelpurpurnen Streifen im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	5.000
Kopftuch für Frauen mit roten Purpurstreifen im Gewicht von 1 Pfund (= 327,45 g) pro Stück	
kurzer Mantel	100
kurzer Umhang	50
Leibhemd	25
Leinwand mit dunklen Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g) pro Stück	34.000
lichte Purpurwolle, pro Unze (= 27,28 g)	36
löwenfarbiger Kapuzenmantel bester Qualität	15.000
Männergewand Ärmeltunika oder langes ärmelloses Untergewand aus Leinen, zweite Qualität	750
Männergewand Ärmeltunika oder langes ärmelloses Untergewand aus Leinen, dritte Qualität	600
Männergewand Ärmeltunika oder langes ärmelloses Untergewand aus Leinen, erste Qualität	1000
Mantel aus Leinen, dritte Qualität	250
Mantel aus Leinen, erste Qualität	350
Mantel aus Leinen, zweite Qualität	300
milesische Wolle, zweite Qualität	10.000
Militärmantel	400
Militärmantel doppelt gewirkt bester Qualität	700
mit Purpur hochrot gefärbte Wolle	16.000
Purpurwolle (für Besatz und Streifen) zum Spinnen für Seidengewand, pro Unze (= 27,28 g)	116
Purpurwolle zum Spinnen für halbseidenes Gewand, pro Unze (= 27,28 g)	60
raues Leinengewand für Gesinde in Hausarbeit, dritte Qualität	60
raues Leinengewand für Gesinde in Hausarbeit, erste Qualität	100
raues Leinengewand für Gesinde in Hausarbeit, zweite Qualität	80
scharlachrote Wolle, pro Unze (= 27,28 g)	1.500
schöne Wolle mittlerer Qualität für Gewandstoff, pro Unze (= 27,28 g)	50
Spangenkleid aus Poetovio	5.000
Spangenkleid aus Raetien	12.500
Spangenkleid aus Wolle im Gewicht bis zu	4.000

vier Unzen (= 109,12 g)	
Spangenkleid aus Wolle mit Purpurstreifen im Gewicht von vier Unzen (= 109,12 g)	15.000
taurogastrischer (aus Rindsmägen hergestellt) Kapuzenmantel	12.000
Umhang aus Leinen, dritte Qualität	55
Umhang aus Leinen, erste Qualität	75
Umhang aus Leinen, zweite Qualität	65
ungebrauchtes Leinwand mit dunklen Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g)	32.000
ungebrauchtes Leinwand mit hellen Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g)	23.000
ungebrauchtes Leinwand mit hellen Purpurstreifen im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g)	22.000
ungebrauchtes Leinwand mit Purpur hochrot gefärbt im Gewicht von 6 Unzen (= 163,68 g)	23.000
ungefärbte (= weisse) Rohseide (500 Gramm)	12.000
ungemusterter Drillich	20
ungemustertes Leibhemd	60
weisse Decke erster Qualität für Feldbett im Gewicht von 12 Pfund (= 3,9 kg)	160
Wolle aus Fasern des Meerlattichs	400
Wolle für Gewandstoff	175
Wolle sonstiger Qualität für Gewandstoff	35

Sonstige Waren

Art	Preis je Glantri Pfund in BM
3 Jonglierbälle	15
3 Jonglierkeulen	40
Abakus	100
Alantblüte	50
Ammoniacum-Harz	150
Bdelliumharz	100
Bdelliumharz aus Petra	175
Binsenblüte	50
eingemachter Ingwer	400
Fischleim	80
gedrehter, gesponnener Hanf	6
gereinigter Hanf	4
getrockneter Ingwer	250
Kassienrinde	125
Kiefernharz	20
Kolophonium	16
Korallen, erste Qualität	2.000
Korallen, zweite Qualität	1.000
Kreide zum Silberreinigen (und anderem Gebrauch)	10
Majoranöl	100
Ocker	100
Opium	1.250
Osterluzei	50
Petersilie	120
Rharbarber	50
Rosensalbe, Rosenöl, erste Qualität	80
Safran	2.000
Saft der Allheilpflanze	10
Schellkrautöl	105
Schwämmchen	6
Schwertlilienöl	30
spaltbarer Alaun	30
Stierleim	20
Styraxharz	500
Terpentinbalsam	150
Terpentinbalsam, zweite Qualität	80
Tropföl	600
Weihrauch	100
Wurzelsaft der Purgierwinde	500

Ein Glantri Pfund = 300 g

Felle	Preis in SM je m2
Biberfell, gegerbt	30
Biberfell, ungegerbt	20
Fell eines jungen Ziegenbockes, gegerbt	16
Fell eines jungen Ziegenbockes, ungegerbt	10
Fell eines Wildschafs, gegerbt	30
Fell eines Wildschafs, ungegerbt	20
Fell- oder Filzmütze	200
Gazellenfell, gegerbt	15
Gazellenfell, ungegerbt	10
gerupftes Schafsfell, erste Qualität	100
grosses Bärenfell, gegerbt	150
grosses Bärenfell, ungegerbt	100
grosses Schafsfell, gegerbt	30
grosses Schafsfell, ungegerbt	20
grosses Wagenverdeck mit Staubschutz	600
Hirschfell, erste Qualität, gegerbt	100
Hirschfell, erste Qualität, ungegerbt	75
Hyänenfell, gegerbt	60
Hyänenfell, ungegerbt	40
Leopardenfell, gegerbt	1250
Leopardenfell, ungegerbt	1000
Löwenfell, gegerbt	1000
Luchsfell, gegerbt	60
Luchsfell, ungegerbt	40
Marderfell, gegerbt	15
Marderfell, ungegerbt	10
Robbenfell, gegerbt	1500
Robbenfell, ungegerbt	1250

Wagenverdeck aus acht Ziegenfellen	600
Wolfsfell, gegerbt	40
Wolfsfell, ungegerbt	25
Ziegenfell, gegerbt	50
Ziegenfell, ungegerbt	40

Schuhe	Preise in BM je Paar
Halbschuhe, purpur	80
Sandalen	120
Frauenschuh	60
Laufsandale für Läufer & Kuriere	60
Laufsandale mit doppelter Sohle	80
Laufsandale mit einfacher Sohle	50
Halbschuhe aus Rindsleder mit vergoldeter Stickerei	75
Halbschuhe aus Rindsleder, wollgefüttert	50
hölzerne Schuhleisten für Frauenschuhe	60
hölzerne Schuhleisten für Kinderschuhe	30
hölzerne Schuhleisten für Schnürschuhe	100
hölzerne Schuhleisten zweiter Grösse	80
Lederpantoffel, Halbschuhe für Frauen	50
Lederpantoffel, Halbschuhe für Männer	60
Lederpantoffel, Halbschuhe mit vergoldeter Stickerei	80
Schuh für Patrizier	150
Schuh für Ritter	70
Schuh für Senatoren	100
Sandale aus Rindsleder mit doppelter Sohle	50
Sandale aus Rindsleder mit einfacher Sohle	30
sandalenartiger militärischer Riemenschuh	75
Stiefel, Schnürschuh für Fuhrleute, erste Qualität & ungenagelt	120
Stiefel, Schnürschuh für Militär, ungenagelt	100

Sattlerwaren	Preise in

	SM je Stück
(7,4 cm) breiter Gürtel aus weissem Leder	60
(11,1 cm) breiter Gürtel aus weissem Leder	75
roter Gürtel	100
Schulter- oder Tragriemen	100
feine Hohlnadel für Schneider	4
Hohlnadel für Schneider, zweite Qualität	2
langes Kamelhaar, unverarbeitet	6
langes Kamelhaar, verarbeitet zu Säcken oder Taschen	10
langes Kamelhaar, verarbeitet zu Seilen	10
länglicher Sack, drei Fuss breit in beliebiger Länge	16
Lederfutteral für Schreibrohre	40
Ledergefäss, 1 L fassend	20
Maultierhalfter	80
Maultierpeitsche mit hölzernem Griff	16
Maultierzaumzeug samt kleinem Halfter	120
militärischer Reitsattel	500
Nadel für Säcke und Sättel	2
Packsattel für Esel als Saumtier	250
Packsattel für Kamel als Saumtier	350
Packsattel für Maulesel als Saumtier	350
Pferdehalfter mit Zügel	75
Pferdezaumzeug mit Speicheleisen	100
Quersack für Lasttiere, 30 Pfund fassend	400
Reisetasche, Ledersack für Transport in vierrädrigem Reisewagen	1.500
Riemen für Wagenlenker & Fuhrleute	2
Satteltasche für Maultiere, incl. Peitsche	800
Schlauch für Öl, erste Qualität (5 L)	100
Schlauch, erste Qualität (5 L)	120
Tagesmiete für Benutzung eines	2

Schlauches	

Federn und Schreibgeräte	Preis in BM
Federn unterschiedlicher Vögel (500 g)	50
feine und bunte Federn (500 g)	200
Gänsefedern (500 g)	100
Königskerzenwolle pro 100 Pfund	1.000
Rohrblütenbüschel, Rohrkolbenwolle pro Zentner (=100 Pfund)	100
schöne Pfaufedern pro Stück	2
Stopfmittel für Polsterfüllung, erste Qualität (500 g)	8
Stopfmittel für Polsterfüllung, zweite Qualität (500 g)	4
Wolle vom Weidenbaum	1.000
Geierfedern pro 25 Stück	6
schwarze Tinte	12
einknotiges Schreibrohr, pro 10 Stück	4
Schreibrohr, zweite Qualität, pro 20 Stück	4

Reisebedarf / Abenteurerbedarf

Art	Kosten	Gewicht in Kg
10 Blatt Papier	1 Gold	
10 Kletterhaken	7 Silber	
Alchimistischer Analysekoffer[1]	500 SM	2
Alchimistischer Analysekoffer hochwertig[2]	5000 SM	4
Anatomiewerkzeuge[3]	100 SM	0,6
Anatomiewerkzeuge hochwertig[4]	10.000 SM	0,6
Astrolabium	2290 Gold	2,8
Angelhaken	1 Silber	
Blechtopf	2 Silber	1
Brecheisen	1 Gold	2
Dietriche, sort.	20 Gold	
Dioptra	2200	6
Chirurgenbesteck[5]	100 Gold	
Eisenpfanne, 20 cm	2 Silber	2
Eisenpfanne, 30 cm	2,5 Silber	2,2
Eiserne Ration (1Woche)	3 Silber	5
Eßbesteck, Zinn	2 Silber	
Fallenset[6]	25 GM	
Feder und Tinte	3 Silber	
Feldflasche (2 Liter)	0,5 Silber	
Fernrohr	250 Gold	
Hammer	1 Gold	2
Heilertasche	6 Gold	2
Inkl. 30 Rollen Bandage, 10 Anwendungen div. Kräuter, kl. Mörser, 3 kl. Nadeln aus Gold, Seidennähgarn, Wasser etc.		
Kerze	3 Bronze	0,1
Kessel, 5 l, Email	5 Silber	1,5
Lampenöl (3h)	4 Silber	
Laterne	3 Silber	
Messingspiegel	5 Silber	
Nadel und Faden	5 Bronze	
Pechfackel	2 Bronze	
Pfeife	10 Silber	
Rationen (Std.,1Woche)	5 Silber	6
Rucksack	3 Silber	
Satteltaschen	1 Gold	2
Schlafsack	3 Silber	2
Schöpfkelle	1 Silber	
Seil 10m	8 Silber	4
Spiegel	9	

[1] Bonus auf Alchimieprobe von +10
[2] Bonus auf Alchimieprobe von +20, erlaubt komplexe Analysen
[3] Voraussetzung Anatom, Probe um 10 erleichtert
[4] Voraussetzung Anatom, Probe um 20 erleichtert, Verkürzt die Zeitdauer der Autopsie um 2 h.
[5] Bonus auf Hlk. Wunden von +15, +10 LP bei gelungener Probe, Voraussetzung: Hlk. Wunden 71
[6] Bonus auf Fallen stellen / finden von 15, Voraussetzung: Mechanik und Fallen stellen / finden 61

	Silber	
Stieltopf, 5 l	3 Silber	1
Tabak (50g)	2 Silber	
Teller, Holz	7 Bronze	
Tierbedarf (1Woche)	3 Silber	4
Trinkbecher, Holz	8 Bronze	
Tuscheset (Tuschestein, Wasser etc.)	1 Gold	1
Waffenschwärze (10 Anwendungen von der Größe eines Schwertes)	1 Gold	
Wasserschlauch	1 Silber je Liter	
Wurfhaken, 10m Seil	1 Gold	5
Zelt, 2 Personen	30 Gold	5
Zelt, 4 Personen	70 Gold	12
Zeltboden	6 Silber	2
Zeltstangen, 2 Stück	2 Silber	1
Zunderbox	1 Silber	0,5

In der Stadt

Bad	3 Bronze
Stadtführer	3 Silber pro Tag
Nachrichtenüberbr.	1 Silber pro Nachricht
Barde	3 Gold pro Aufführung
Aufbewahrung	8 Bronze je Kilo 1 Silber je Tier

Tiere

Kamel	1000 G
Packpferd	400 G
Reitpferd	600 G
Schlachtroß	1600 G
Muli	300 G
Falke (trainiert)	1000 G
Hunde	
Wachhund	25 G
Jagdhund	20 G
Arbeitselefant	400 G
Kriegselefant	1000 G
Brieftaube	100 G

Sonstiges

Heiliges Symbol	25 – 50 GM
Vergrößerungsglas	100 GM
Signalpfeife	8 Bronze
Siegelwachs	1 GM

Rüstungen für Tiere

Kettenpanzer	500 GM
Lamellenpanzer	500 GM
Voller Harnisch	800 GM
Wattierter Panzer	100 GM
Hufeisen + Beschlag	1 GM

Waffen

Siehe Anhang im Spielerhandbuch.

Waffenzubehör

Art	Kosten in GM	Gewicht in Kg
Bogensehne	2	
Brustgürtel mit 5 Dolchscheiden	1	1
Brustgürtel mit Pfeilköcher	2	2
Brustgürtel mit 5 Beuteln	1	1
Schleifstein	0,5	0,3
Verborgene Dolchscheide (Bonus von 10 auf etwas verstecken)	1	0,2

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Völker.....13
Tabelle 2 Zentaurenarten 43
Tabelle 3 Kosten Attribute.....50
Tabelle 4 Sozialschicht / Stand der Eltern ...52
Tabelle 5 Sternzeichen.....52
Tabelle 6 Kindheit.....56
Tabelle 7 Werdegangspunkte.....58
Tabelle 8 Konstitution Bonus 92
Tabelle 9 Schadensbonus.....93
Tabelle 10 Geschicklichkeitsbonus.....93
Tabelle 11 Lernbonus.....93
Tabelle 12 Behinderung durch Lasten 94
Tabelle 13 Einteilung der Talente.....96
Tabelle 14 Rüstungsgewöhnung.....117
Tabelle 15 Schildkampf 117
Tabelle 16 Sprachen.....120
Tabelle 17 Untote Vertreiben.....146
Tabelle 18 Waffenspezialisierung.....220
Tabelle 19 Attribute und Talente 225
Tabelle 20 Sonstige Steigerungen.....225
Tabelle 21 Steigerung Ausdauer* 225
Tabelle 22 Steigerung LP.....225
Tabelle 23 Ausdauerverlust AT und PA 229
Tabelle 24 Minderung AU Verlust 230
Tabelle 25 Schaden von Waffen 233
Tabelle 26 Fernkampf 235
Tabelle 27 Behinderung durch Rüstungen.236
Tabelle 28 Rüstungsklasse.....237
Tabelle 29 Voraussetzung zum Tragen einer Rüstung 238
Tabelle 30 Magische Rüstungen.....240
Tabelle 31 Trefferzonen.....241
Tabelle 32 Fußsoldat.....241
Tabelle 33 Berittener.....242
Tabelle 34 Auswirkung von Schaden 243
Tabelle 35 Konstitution Check 243
Tabelle 36 Kampfschulen 244
Tabelle 37 Probe Schwachst. erkennen.....244
Tabelle 38 Beidhändig 245
Tabelle 39 Essenzstrahlung Zauber 252
Tabelle 40 Essenzkosten Waffen/Rüstung.255
Tabelle 41 Geschicklichkeit Transfer 257
Tabelle 42 Lernbonus Magie 264
Tabelle 43 Modi Fokuszauber.....270
Tabelle 44 Auswirkungen Runenmagie.....272
Tabelle 45 Runendesaster 272
Tabelle 46 Runenzauber Bonuswurf.....272
Tabelle 47 Erläuterung: Runen 272
Tabelle 48 Attribute und Talente 413
Tabelle 49 Sonstige Steigerungen.....413
Tabelle 50 Steigerung Ausdauer* 413
Tabelle 51 Steigerung LP 414

Detailliertes Inhaltsverzeichnis

VORWORT **3**

WAS ERWARTET DEN SPIELER? **4**

Wie fange ich an ? 5
Was unterscheidet dieses Rollenspiel von anderen? 5

SCHÖPFUNGSGESCHICHTE **6**

DIE VÖLKER BEI THORG **13**

Dragoner 15
Elfen 16
Dunkelelfen *18*
Hochelfen *18*
Waldelfen *18*
See Elfen 19
Gnom 20
Halblinge 21
Halbriese 23
Kensai 25
Klorthak 27
Marjag 28
Menschen 30
Thangrad *32*
Hestir *32*
Massorjha *33*
Shamki 35
Tlesh 36
Quinki 38
Zentauren 41
Zwerge 44
Der Clan Dagak-Karak *44*
Der Clan Baranor *45*
Mischformen 47

DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG **48**

Einleitung 48
Zwei Wege der Erschaffung 48
..... 48
Die Würfelmethode *50*
Die Kaufmethode *50*
Die Attribute 50
Mut (MU) 50
Geschicklichkeit (GE) *50*
Konstitution (KO) 50
Körperkraft (KK) 50
Intuition (IN) 51
Aussehen (AUS) 51
Reaktionswert (RW) 51
Klugheit (KL) 51
Magiebegabung (MB) 51
Primärattribute 51
Der Geburtstag 51
Stand der Eltern und Sozialschicht 52
Anzahl der Geschwister / Kinder 52
Geburtsort 52
Wie stehen die Sterne ? 52
Leifnir *53*
Amar *53*
Tir *53*
Tacindale *53*
Norastunar *54*
Marnemo *54*
Belegor *54*
Zabuzass *54*
Ereignisse in der Kindheit 56
Werdegangspunkte 58
Würfelmethode *58*
Kaufmethode *58*
Äußere Merkmale des Charakters 58

ARCHETYP ODER FREIE WAHL **59**

Archetypen 59
Talente 59
Spezielle Fähigkeit bei Spielbeginn *59*
Zauber 59

DIE ARCHETYPEN: **61**

Adept des Ordens *61*
Adliger *64*
Agent *65*
Astronom *66*
Barbar *67*
Bestienzähmer *68*
Chaosjäger *70*
Dieb *73*
Gildendieb aus Mandor (Gilde des Raben) *74*
Erfinder *76*
Ex Soldat *77*
Händler *78*
Heiler *79*
Jäger *80*
Elfenjäger aus dem Greifenwald *81*
Krieger *83*
Magielehrling *84*
Mönch *86*
..... 88
Runenschmied 89
Söldner 90

Seefahrer 91
Die zu berechnenden Werte 92
Die Ausdauer (AU): *92*
Schuß- Wurfwaffen Basiswert *92*
Rückzug *92*
Essenz-punkte *92*
Rennen und Laufen *92*
Resistenzwerte *92*
Schadensbonus *92*
Geschicklichkeitsbonus *93*
Lernbonus *93*
Ausrüstung 94

TALENTPUNKTE 96

Talentverteilung nach berufen *98*
andere Berufe: *98*
Die Spezialisierung der Talente 99

DIE TALENTE IM ÜBERBLICK 101

Abrichten 101
Akrobatik 102
Alchimie 102
Alte Sprachen 102
Astronomie / Astrologie 103
Ausweichen (optional) 103
Beidhändig 103
Bergbau 103
Bestechen 104
Betören 104
Betteln 104
Bewußtlos schlagen 105
Bibliotheken benutzen 105
Boote fahren 105
Charakter erkennen 105
Dämonenwissen 106
Drachenreiten 106
Entwaffnen 106
Etikette 106
Etwas verstecken 106
Fährtensuche 107
Fahrzeuge lenken 107
Fallen stellen / finden 107
Falschspiel 108
Feilschen 108
Fesseln / Entfesseln 108
Fischen 108
Fliegen 109
Gassenwissen 109
Gefahreninstinkt 109
Gegenstände reparieren 109
Geheimsprache 109
Geographie 110
Geschichtswissen 110
Gifte heilen 110
Götter / Kulte 111
Heraldik 111
Kampfstil Erkennen 111
Karten zeichnen 111
Klettern 111
Kochen 112
Körperbeherrschung 112
Krankheiten heilen 112
Kriegskunst 112
Kryptographie 112
Lehren 113
Lesen / Schreiben 113
Lippenlesen 113
Lügen 113
Magiekunde 114
Magiersprachen 114
Malen / Zeichnen 114
Mechanik 114
Meditation 114
Menschenführung 115
Meucheln 115
Minnekünste 115
Musizieren 115
Orientierung 115
Pflanzenkunde 116
Rechnen 116
Rechtskunde 116
Reiten 116
Rhetorik 116
Rüstungsgewöhnung 116
Rundumsicht 117
Runen lesen 117
Schätzen 117
Schildkampf 117
Schleichen 117
Schlösser knacken 118
Schwachstellen erkennen 118
Schwimmen 118
Seelenheilung 118
Selbstbeherrschung 118
Sich verkleiden 119
Sich verstecken 119
Singen 119
Sinnesschärfe 119
Spot Hidden 119
Sprachen kennen 120
Springen 120
Staatskunde 120
Sternenkunde 120

TANZEN 120
TASCHENDIEBSTAHL 120
TIERE HEILEN 120
Tierkunde 120
ÜBERZEUGEN 121
VERHÖRMETHODEN 121
WETTERVORHERSAGE 121
WILDNISLEBEN 121
WUNDEN HEILEN 121
ZECHEN 122
ZIELEN (FERNKAMPF) 122

DIE FORTGESCHRITTENEN ARCHETYPEN 124

Anmerkung zu den Archetypen 127
Allgemeine Regeln für fortgeschrittene Archetypen 128
Spezielle Fähigkeiten für alle 128
DIE ROLLE DER MAGIEBEGABTEN 129
Der Vertraute des Magiers 130
Artefaktmagier 131
Dämonologe 133
Druide 134
Elementarmagier 135
Hexer / Schamane 136
Illusionsmagie 137
Imperialer Kriegsmagier 138
Kampfmagier 139
Klassische Magierlaufbahn 140
Magietheoretiker der Alten 141
Mystiker 142
Nekromant 143
Philosoph 144
PRIESTER 145
Vertreiben von Untoten 145
WAHRSAGERIN 147
DIE ROLLE DES KÄMPFERS 148
Der Vertraute des Kämpfers 148
Die Kämpferwege 148
Kämpfervorzüge 150
Gladiator 151
Kreise der kunde 153
Boni für vollständige kreise 153
Primat 153
Tutor 154
Prinzipal 154
Mentor 154
Scion-Kai 155
Altmeister 155
Kaiserlicher Protector 156
Marineinfanterist 157
Ordensritter 160
Paladin 162
Ritter 164
Samurai 165
Schwertmeister 166
WALKÜRE 167
ALCHIMIST 168
Assassine 169
Bestienmeister 170
Diplomat 171
Barde 172
Gaukler 174
Imperialer Spion 175
Kampfmönch 176
Kaufmann 181
Kopfgeldjäger 182
Meisterdieb 183
Ninja 184
Pirat / Gesetzloser 186
Psi Meister 187
Waldläufer 188

DER WEG FÜR CHARAKTERE MIT MEHR ALS 150.000 EP 189

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN 191

Ablenkung 191
Akademischer Grad 191
Anführer 191
Arenatricks 191
Arkane Pfeile 192
Artillerist 192
AT Bonus 192
Auflösung 192
Autodidaktisches Lernen 192
Attacke des Mungo 192
Augen des Falken 192
Aura 192
Ausdauer 193
Außergewöhnliche Tragkraft 193
Außergewöhnliche Wahrnehmung 193
Außergewöhnliches Verständnis 193
Babel 193
Bäumchen Wechsel dich 193
besiegelt mit Blut 193
Begnadeter Handwerker 193
Bereich anpassen 193
Berserkerrausch 194
Beschützender Reiter 194
Beschützer der Schwachen 194
Bestimme die Richtung 194
Blick des Kriegers 194

Blind kämpfen *194*
Bogen *194*
Bonus der Gewandtheit *194*
Bruderschaft *195*
Bücherwurm *195*
Das Schaf mitnehmen *195*
Denkstrahl *195*
Den Kopf hinhalten *195*
Der Wechsel zwischen Berg und Meer *195*
Die Menge zum Toben bringen *195*
Diebesinstinkte *196*
Diplomatische Immunität *196*
Duellant *196*
Durch Wände gehen *196*
Effektives Lernen *196*
Ehrenvoller Ausweg *196*
Ehrenvolle Unterstützung *196*
Eindeutige Befehle *196*
Einheit von Körper und Geist *197*
Einsichten des Meisters *197*
Ein Takt Hieb *197*
Eiserne Muskeln *197*
Eiserner Wille *197*
Elite Training *197*
Emotionale Verbindung *197*
Energieumwandlung *198*
Entwaffnen *198*
Erfahrener Scharfschütze *198*
Erkennen des Leichtsinnigen *198*
Erschöpfender Kampf *198*
Erstschlag *198*
Essenzaffinität *198*
Essenzgespür *198*
Essenzrüstung *199*
Ewige Treue *199*
Extreme Ausdauer *199*
Fährtengespür *199*
Fallen spüren *199*
Fallen Umgehen *199*
Fälscher *199*
Fälschungen erkennen *199*
Feld der Ehre *200*
Fels in der Brandung *200*
fliegender Feldmarschall *200*
Flucht *200*
Fluchtreflexe *200*
Freibeuter *200*
Furcht *200*
Furcht für Reiter *200*
Gabe des Heldentums *200*
Galanter Kampfstil *200*
Gastrecht *201*
Geckoklauen *201*
Gedankensperre *201*
Gefallen einfordern *201*
Gefestigte Persönlichkeit *201*
Geflügelter Krieger *201*
Geheimtüren finden *201*
Geistesschild *201*
Geist über Materie *202*
Gemeinsamer Kampf *202*
Geruchssinn des Hundes *202*
Geschlossener Geist *202*
Geschwindigkeit der Winde *202*
Gestaltwandlung *202*
Gnade *202*
Großer Kiai *202*
Günstling des Schicksals *202*
Gute Nacht Lieder *203*
Halten der Linien *203*
Handlungsfreiheit *203*
Hauch des Todes *203*
Hautverstärker *203*
Heilkraft *203*
Heilung *203*
Identifikation *204*
Innere Bereitschaft *204*
Innere Kraft *204*
inspirierender Anführer *204*
Intuitiver Kampf *204*
Jagd *204*
Jagdmeisterschaft *204*
Jubelnde Menge *204*
Kaltblütiger Killer *205*
Kalter Hauch *205*
Kampferprobter Heiler *205*
Kampfexperte *205*
Kampfgefährte *205*
Kampfgeist *205*
Kampfstil kopieren *205*
Katzengleiche Eleganz *206*
Kendo Meister *206*
Kein Fehlschlag *206*
Kinder der Lüfte *206*
Klette *206*
Knochenbrecher *206*
Kochendes Blut *206*
Konzentrierter Schlag *206*
Kooperative Magie *207*
Kritischer Treffer *207*
Kundschafter *207*

Lähmende Treffer *207*
Langer Bambus Methode *207*
Laß sie Bluten *208*
Lebenskraft *208*
Legendärer Kampfstil *208*
Legendärer Waffenmeister *208*
Lied der Größe *208*
Luftüberlegenheit *208*
Magische Dietriche *208*
Magische Fallen entschärfen *208*
Magischer Überträger *208*
Magisches Band *209*
Maskerade *209*
Meditationspuzzel *209*
Meisterschaft des Schwertes *209*
Mentale Verbindung *209*
Mentale Verbindung II. *209*
Mit Pflanzen sprechen *210*
Mit Tieren sprechen *210*
Munen-musô *210*
Nachschub *210*
Nexus *210*
Nitô Schule *210*
Perfektion des Schwertes *210*
Pfad der Tugend *210*
Pfeilhagel *210*
Psi-Schirm *210*
Reflexe des Pumas *211*
Reflektierende Attacke *211*
Regeneration *211*
Reiterfernkampf *211*
Reiterkampf *211*
Reittier *211*
Rennen Bonus *211*
Requiem *211*
Ritualnarben *211*
Ruhmreiche Hilfe *212*
Rüstung der Gewandtheit *212*
Rüstung der Konstitution *212*
Rüstung des Lichts *212*
Rüstungszerstörer *212*
RW Bonus *212*
RW Bonus Zu Pferd *212*
Schadensbonus *212*
Schadensbonus für Reiter *213*
Scharfschütze *213*
Schattenform *213*
Schattentanz *213*
Schild und Schwert *213*
Schildschlag *213*
Schmugglerwege *213*
Schneller Reiter *213*
Schnellschuß *213*
Schußwaffen parieren *214*
Schrecken der Meere *214*
Schwäche *214*
Schwarzmarkt *214*
Schwerer Schlag *214*
Schwerttanz *214*
Sechster Sinn *214*
Seemannsgarn *214*
Segnende Hände *214*
Sicherer Hafen *215*
Sicheres Versteck *215*
Spektakulärer Todesstoß *215*
Spurenloser Gang *215*
Straßenkampf *215*
Sturzflug *215*
Tarnidentität *215*
Tarnung *216*
Tarnung durchschauen *216*
Telepathische Kommunikation *216*
Tierbeherrschung *216*
Tierverständnis *216*
Tödliche Eleganz *216*
Tödlicher Sturmritt *216*
Totschlag *216*
Überraschender Schlag *216*
Überrennen *217*
Unsichtbarkeit *217*
Unsichtbarkeit der KAi-Meister *217*
Unterweltverbindungen *217*
Umgehen *217*
Urschrei *217*
Verbale Demütigung *217*
Verbesserte Kondition *217*
Verbesserter Schildkampf *218*
Vergiftete Waffe *218*
Verhör *218*
Verständnis der Magiebegabung *218*
Verständnis der Matrix *218*
Vertrauten gewinnen *218*
Vertrauter Feind *218*
Vertraute Umgebung *219*
Vertauter des Waldes *219*
Verfolger *219*
Visionen des Totems *219*
Vitales Zentrum *219*
Wahrahnung *219*
Waffenmeisterschaft *220*
Waffenstärke/-geschick *220*

Waffenspezialisierung / Kampfstilspezialisierung *220*
Waffenzerstörer *220*
Wand aus Schwertern *220*
Weg des Geldes *221*
Wegfindung *221*
Weisheit des Meisters *221*
Weitschuß *221*
Widerstand gegen Gifte *221*
Widerstand gegen Krankheit *221*
Wieselflink *221*
Wilde Instinkte *221*
Wille des Volkes *221*
Wirbelwind *221*
Wirkungsmaximierer *222*
Wolfsrudel *222*
Zaubern im Vorbeigehen *222*
Zen Bogenschütze *222*
Zwillingsgeburt *222*
Spezielle Fähigkeiten von Kreaturen und Monstern 222
Bündnisfähigkeit *222*
Doppelschlag *222*
Erstschlag *223*
Furcht *223*
magische Abwehr *223*
Schutz vor *223*
Trampelschaden *223*

DIE ERFAHRUNGSPUNKTE 224

Die Verwendung der Erfahrungspunkte: 224
Kosten für Steigerungen: 225

DIE KAMPFREGELN 227

Ablauf eines Kampfes (Kampfrundensequenz) 227
Anzahl der Handlungen 228
Kontrollbereich 228
Der Attacke- und Paradewert 229
Die Attacke 229
Die Parade 229
Die erfolgreiche Attacke 229
Die mißlungene Attacke 230
Die meisterliche Attacke und die meisterliche Parade 230
Attacke gegen wehrlose Gegner 230
Maximale Anzahl der Attacken 230
Ausdauer auf 0 230
Mehr als ein Gegner 230
Waffenloser Kampf 231
Rückzug 231
Mehrere Attacken 231
Schilde und Parierwaffen 232
Schaden von Waffen 233
Die Taktische Bewegung 233
Einschränkungen durch Rüstungen ... *233*
Einschränkungen durch Tragkraft *233*
Magiebegabte im Nahkampf 233
Besondere Situationen bei Handlungen 234
Handlungsdauer im Kampf 234
Drehung *234*
Positionswechsel *234*
Waffe ziehen *234*
Maximale Anzahl von Attacken bei Fernkämpfern 234
Die Fernkampf-Attacke: 235
Behinderung durch Rüstung: 236
Die Abnutzung der Rüstungen 237
Die Rüstungssymbole (RSS) 237
Die Rüstungsklasse (RK) 237
Der RK von Schilden und Parierdolchen *238*
Reparatur von Rüstungen 239
Magische Rüstungen 239
Besondere Auswirkungen 240
Zurückdrängen 241
Zurückdrängen über schwieriges Gelände *241*
Zurückdrängen gegen Hindernisse *241*
Ermitteln der Trefferzone 241
Methode 1. ..... *241*
Methode 2. ..... *241*
Berittener Kampf 241
Spezielle Körperzonen 241
Fußsoldat vs. Berittener *241*
Berittener vs. Fußsoldat *242*
Bewußtlosigkeit 242
Auswirkungen der Verwundung *243*
Minderung der Talente *243*
Von den Kampfschulen 244
Entwaffnen 244
RK der Waffe 244
Finte 244
Schwachstelle erkennen 244
Beidhändig 245
Fliegende Kämpfer 245
Kämpfe vom Pferd 245
Dreidimensionaler Kampf 245
Optionale Regel für Trefferzonen 245
Rüstungsschutz von Kampfmönchen und speziellen Fähigkeiten: *246*

Optionale Regel für den Reaktionswert 246
Kampfschulen und Kampfstile 246
Abschließende Hinweise 246
Beispiel einer Berechnung der Attacken und Paraden mit speziellen Fähigkeiten und Zaubern 246
Die Magie 250

DIE MAGIE 251

Über die Essenz 251
Die Essenz im Astral- und Realraum 252
Sprechen von Zaubersprüchen 253
Bedingungen zum Zaubern 253
Unterbrechungszauber 253
Wirkung mehrer Zauber 254
Verwendung von Ingredienzien 254
Eigene Zauber 254
Magiebegabte und Rüstungen 255
Regeneration von Essenz 255
Ausdauerkosten für Zauber 255
Ausdauer 0 und Magie 255
Resistenzregeln 255
Auswirkungen der Resistenz 256
Erlernen neuer Zauber 256
Erwerben neuer Zauber 256
Artefaktmagie 256
Übertragen von Attributen 257
Klugheit 257
Körperkraft 257
Konstitution 257
Magiebegabung 257
Geschicklichkeit 257
Reaktionswert 258
Übertragen von Talenten 258
Speichern von Zaubern 258
Eigenschaften übertragen 258
Chaotische Artefaktmagie 258
Die Herstellung von Tränken und Schriftrollen 258
Tränke 258
Spruchrollen 259
Zauberstäbe 259
Zauberspeicher 259
Magischer Fokus 259
Waffe des Auserwählten 259
Reue 260
Die Sphären und die Magietheoretiker 260
Materie 260
Energie 260
Zeit 260
Gedanken 260
Entropie 260
Ein Band herstellen 261
Besondere Gelände für den Magietheoretiker 261
Kosten und Regeneration von Zaubern der Magietheoretiker 262
Verbesserung der Zauber aus der Schule der Magietheoretiker 262
Zauber der Magietheoretiker VS. Zauber der anderen Schulen 262
Automatische Verbesserung 263
Dauerhafte Verbesserung 264
Spontane Veränderung der Spruchmatrix 265
Astralraum 268
Runenmagie 269
Runensequenz: 269
Fokus: 269
Spruchmatrix: 269
Zuverlässigkeitsgrad: 269
Spruchkosten: 269
Grad einer Runensequenz: 269
Wie funktioniert Runenmagie? 269
Was für Runen gibt es? 269
Runensequenzen 270
Runenzauber 270
Fokuszauber 270
Geprägte Runenmagie 271
Auswirkungen beim Wirken von Runenmagie 271
Runen 272
Aufstieg als Runenmagier 272
Welche Runen kennt der Runenmagier? 273
Das Erlernen neuer Runen 273
Das Verbessern von Runensequenzen 273
Neue Runensteine 274

DIE PSI KRÄFTE 275

Außersinnliche Wahrnehmung 275
Aura des Geistes 275
Betäuben 275
Ektoplasma 275
Entzug 275
Fokus 276
Gedanken Lesen 276
Geistessicht 276
Geisteskontrolle 276

Geist über Materie *276*
Geist verändern *276*
Geweberegeneration *277*
intellektuelle Chirurgie *277*
intellektuelle Festung *277*
Kampfmeditation *277*
Kampf Vorahnung *277*
Körperkontrolle *277*
Langsam *278*
Levitation *278*
Mentaler Angriff *278*
Mentale Nachricht *278*
Mentaler Psi Schub *278*
Mit Macht Ausstatten *278*
Protector *279*
Realitätsausblutung *279*
Schrei *279*
Selbstheilung *279*
Schock *279*
Stoß *279*
Tapferkeit *280*
Telekinese *280*
Teleport *280*
Traumreise *280*
Widerstand *280*
Wiederbelebung *281*

DIE ZAUBERSPRÜCHE 283

MAGIELEHRLING 284
Abwehr *284*
Arkanes sehen *284*
Ätzender Boden *284*
Gedankenspiele *284*
Gelassenheit des Mönches *285*
Gesegneter Schlaf *285*
Gewandtheit des Diebes *285*
Jagdlust *285*
Jägerlatein *285*
Katzensprung *285*
Kraft des Kriegers *285*
Kleidung *286*
Licht *286*
Magie lesen *286*
Magisches Geschoß *286*
Ohrenbetäubender Lärm *287*
Reflexe *287*
Reine Speise *287*
Schlaf *287*
Schutzzone *287*
Schwäche *288*
Segen *288*
Stille *288*
Übelkeit *288*
Wiederherstellung *288*
Wildheit des Barbaren *288*
Zaubertricks *288*
..... 289
BARDE 290
Alptraumhafte Klänge *290*
Angenehme Erscheinung *290*
Ballade des Kampfes *290*
Bla Bla *290*
Emotionen *290*
Friede *291*
Geräusche *291*
Imperiales Banner *291*
Instrument *291*
Konzertlautstärke *291*
Lieder im Gasthaus *291*
Orchester *291*
Schrank *292*
MAGIER 293
Abwartende Stärke *293*
Alarmierung *293*
Anwesenheit des Meisters *293*
Apotheose *293*
Aurabrand *293*
Aurafluktuation *293*
Ausstreichen *293*
Ätherblitz *294*
Blenden *294*
Blut des Märtyrers *294*
Butterzart *294*
Empathie *294*
Entschädigung *294*
Erdspalte *295*
Essenzplasma *295*
Extraplanarer Kontakt *295*
Feder des Friedens *295*
Fehlkalkulation *295*
Feuerball *296*
Fliegen *296*
Freies Denken *296*
Gedankentrick *296*
Gedankenwelle *296*
Gefrorener Äther *297*
Gerechtigkeit *297*
Heilung *297*
Konservator *297*
Kors Eiskunstlauf *297*
Lebenszeichen *298*
Lichtbogen *298*

Magier der Zukunft *298*
Matrix Speicher *298*
Mentaler Schub *298*
Mutlosigkeit *298*
Mysteriöse Ablehnung *298*
Mystisches Dekret *299*
Nayals Macht *299*
Neue Wahrheit *299*
Offenbarung *299*
Planetarer Kollaps *299*
Pulsierende Zersplitterung *299*
Realitätsschwankungen *299*
Reittiere *300*
Schlaf I. *300*
Schleifen *300*
Spinnenbeine *300*
Seiltrick *300*
Spinnenseide *300*
Stasis *301*
Telekinese *301*
Telepathischer Zauber *301*
Teleport *301*
Terror *301*
Todespresse *302*
Türen öffnen/Verschließen *302*
Unsichtbarkeit *302*
Umdrehen *302*
Verbot *302*
Verborgenes Wissen *303*
Visionen *303*
Wartender Tod *303*
Zauberblick *303*
Zauberzoll *303*
Zermürbung *303*
..... 305
PRIESTER 306
Abschwörung *306*
Ätherstурm *306*
Banner der Moral *306*
Blendendes Licht *306*
Brustwehr *306*
Die Nacht Überleben *307*
Edelmut *307*
Ehrenvoller Ausweg *307*
Engelsgleicher Helfer *307*
Entwürdigung *307*
Erzwungener Rückruf *308*
Evakuierung *308*
Fruchtbarer Boden *308*
Gezackter Blitz *308*
Große Heilung *308*
Glorreiche Hymne *308*
Heilige Gabe *308*
himmlische Leuchtfeuer *309*
Hüter des Heiligtums *309*
Kernschmelze *309*
Leuchtende Barriere *309*
Leuchtender Schein *309*
Macht über das Chaos *309*
Meisterhafter Köder *310*
Neuer Anspruch *310*
Racheengel *310*
Ritter der Morgenröte *310*
Seelenwache *310*
Stimme des Gesetzes *310*
Spiegel der Seele *311*
Stille und Frieden *311*
Weihelied der Wiedergeburt *311*
Vers des Friedens *311*
Wanderers Zuflucht *311*
SCHARLATAN 313
Artefaktdiebstahl *313*
Energiefresser *313*
Parasitenhafte Verbindung *313*
Korruption *313*
Einlullen *313*
Gleichgewichtsverlust *313*
Grundsteuer *313*
Kismet *314*
Neues Ziel *314*
Schmerzvolles Ableben *314*
Schädliches Wachstum *314*
Unerwartete Kosten *314*
Unmoralische Belohnung *314*
Zauberklon *315*
DRUIDE 317
Abgefangener Sturz *317*
Befreie den Geist *317*
Beruhigung *317*
Blütenkranz *317*
Bodenkunde *317*
Dichte Belaubung *317*
Dornenpanzer *317*
Eisenholz *318*
Elfenfestung *318*
Elfen Ritus *318*
Erfrischung *318*
Erwachen der Wälder *318*
Fruchtbarer Boden *318*
Filter der Macht *319*
Geschenk des Waldes *319*
Lebenshauch *319*

Luftblase *319*
Nebel *319*
Naturgeheimnisse *319*
Natürliche Fährte *320*
Rächender Druide *320*
Tierform *320*
Waldesbibliothek *320*
Wegweiser *320*
Wolfsheulen *320*
Wolkenboot *320*
KAMPFMAGIER 323
Äthersäuberung *323*
Abhärtung *323*
Arrest *323*
Auslese der Schwachen *323*
Aufklärung *323*
Belagerung *323*
Bündnisfähigkeit *324*
Ehrengarde *324*
Elite *324*
Engel des Krieges *324*
Energieexplosion *324*
Erdrosseln *324*
Ewiger Krieger *324*
Experimentelle Mutation *325*
Fegefeuer *325*
Geistespeitsche *325*
Kraftleck *325*
Martyrium *325*
Mauerstärke *325*
Nayals Paladin *326*
Norgs Elementarlanze *326*
Norgs Hunde des Krieges *326*
Psychologische Kriegsführung *326*
Rätsel der Sphinx *326*
Rollende Straße *326*
Ruhepause *327*
Steinhagel *327*
Seite an Seite *327*
Sun Tsus Einsichten *327*
Säureregen *327*
Sigurds Pfeil *327*
Sigurds Rache *328*
Ursprüngliche Ordnung *328*
Verstärkung an die Front *328*
Wehrmauer *328*
NEKROMANT 330
Äthernetz *330*
Ausdünstungen *330*
Attributsentzug *330*
Bewahrer der Toten *330*
Dunkler Ritus *330*
Heer der Skelette *330*
Knochenbrecher *331*
Lieder der Verdammten *331*
Pflichtbewußte Rückkehr *331*
Schwarzer Tod *331*
Plünderung *331*
Todeskunde *331*
Mondschatten *332*
Nekromantischer Durst *332*
Schutz der Dunkelheit *332*
ELEMENTARMAGIE 334
Blitzende Warnung *334*
Blitzstrahl *334*
Brückenschlag *334*
Erosion *334*
Elementarwesen beschwören *334*
Feuermantel *334*
Flammenwelle *335*
Frostbringer *335*
Frostbiest *335*
Gesegneter Wind *335*
Gletscher *335*
Kinder der Esse *335*
Unter Wasser atmen *335*
Margoraths Wand *336*
Wasserwandeln *336*
Wegweiser *336*
ILLUSIONIST 338
Drohende Schatten *338*
Illusionen des Wahns *338*
Transformation *338*
Echokammer *338*
Schwerter des Geistes *338*
Zwillingsnatur *339*
DÄMONOLOGE 340
Chaotische Rebellion *340*
Dämonische Beratung *340*
Dämonisches Kettenhemd *340*
Dämonischer Tutor *340*
Knochenthron *340*
Dunkles Geschenk *340*
Dunkle Knechtschaft *341*
Dunkler Priester *341*
Geister Beschwören / Vertreiben *341*
Gedankenzersetzung *341*
Götterdämmerung *341*
Lieder des Leidens *341*
Niedere Chaoswesen beschwören *342*
Verbannen *342*
Versprechen der Macht *342*

Zorn der Dunkelheit *342*
Zwangsabgabe *342*
HEXE / SCHAMANE 344
Beruhigung *344*
Dämonen austreiben *344*
Gegenzauber Vs. Verwandlung *344*
Furcht *344*
Ruf der Ahnengeister *344*
Skrypjacks schrecken *344*
Unwissenheit *345*
Macht über andere *345*
Ruf der Begleiter *345*
Dorn der Macht *345*
Weissagung *345*
Wolfsblut *345*
PHILOSOPH 347
Antimagisches Feld *347*
Echte Transformation *347*
Ewigkeit *347*
Planetares Tor *347*
Rücksichtsloser Gelehrter *348*
Sigurds Reisen *348*
Wort der Macht: Blindheit *348*
Wort der Macht: Tod *348*
SONSTIGE ZAUBER 351
Brunnen der Erschaffung *351*
Große Astralreise *351*
Herz des Baumes *351*
Horizont der weiten Steppe *351*
Infusion *351*
Leuchtstrahl des Lebens *352*
Lieder des Waldes *352*
Morgenröte des Waldes *352*
Reise im Astralraum *352*
Sand der Zeit *352*
Scharfe Sehne *353*
Schutz der Heimat *353*
Steppenwind *353*
Stürmische Wogen *353*
Umgebung anpassen *353*
Verbündete Geister *353*
Zaubern im Astralraum *354*
MARJAGZAUBER 354
Aura des Schutzes *354*
Wort der Macht *354*
Energiewelle *354*
Reise *354*
Großer Zirkel *355*
ZAUBERSPRÜCHE DER ARTEFAKTMAGIE 356
Attributstransfer *356*
Gegenstand vorbereiten *356*
Hitze *356*
Eigenschaften Transferieren *356*
Laborhände *356*
Norgs helfende Hand *356*
Rezeptur *356*
Talenttransfer *357*
Verfluchte Schriftrolle *357*
Zauber speichern *357*
MAGIETHEORETIKER 358
Ätherfluten *358*
Dunkler Ritus *358*
Dunkler Schatten *358*
Eri der Erinnerung *358*
Ertarifälle *358*
Geflügelter Eri *359*
Gegenzauber *359*
Gesegneter Wind *359*
Elfenquellen *359*
Eri des Krieges *359*
Ertüchtigen *360*
Exil *360*
Fainatur Falke *360*
Hinterlassenschaft *360*
Jagdadler *360*
Kriegstanz *361*
Mauer der Essenz *361*
Nazarathan *361*
Nekroduum *361*
Macht der Gedankensphäre *362*
Rückkopplung *362*
Schadenfreude *362*
Scheitern *362*
Schmerzende Zecke *362*
Schmerzenszitadelle *363*
Schnapper *363*
Schweigeminute *363*
Seelenwächter *363*
Seraphim *363*
Stachelfeld *364*
Tageslicht *364*
Tundrawolf *364*
Vanya Greif *364*
Vorgeschmack des Paradieses *365*
Vorahnung *365*

HÄUSER UND GILDEN 366

HAUS GLADIOR 366
KÄMPFERGILDEN 366
Gilde der Gralsritter *366*
MAGIERGILDEN 367
DIEBESGILDEN 368

KAMPFSTILE UND SCHULEN 369

Felsendom 369
Flinke Finger.....369
Lichtschnelle Klingen.....369
Schule der hohen Magie.....369
Schule der Natur 369
Windflüstern 369
Wu Kars Schule der Erkenntnis 369

DIE AUSRÜSTUNG.....371

WÄHRUNG 372
Lebenshaltung 375
Baumaterial, Holz, Fahrzeuge, etc. ...379
Kleidung und Stoff.....381
Sonstige Waren 384
Reisebedarf / Abenteurerbedarf 387
In der Stadt.....388
Tiere 388
Sonstiges.....388
Rüstungen für Tiere.....388
WAFFEN 388
WAFFENZUBEHÖR 388

TABELLENVERZEICHNIS.....389

DETAILLIERTES INHALTSVERZEICHNIS.....390

INDEX.....402

ANHANG A : BONUSTABELLE.....404

MEGABONUSTABELLE.....405

ANHANG B – WAFFENTABELLE.....406

ANHANG C .- RÜSTUNGEN UND SCHILDE.....407

ANHANG D – FRAGEN AN DEN WEISEN.....408

ANHANG E 410
DAS BESONDERE AM THORG HINTERGRUND 410

ANHANG F – UNIVERSALTABELLE 412

ANHANG G – STEIGERUNGSKOSTEN 413

ANHANG H– TABELLEN FÜR DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG 415

ANMERKUNGEN ZU THORG.....417

BEGRIFFE UND DEFINITIONEN 417
WAS IST ROLLENSPIEL? 419

Index

Abrichten 101
Akrobatik 102
Alchimie 102, 116
Allkampf 105, 231
Alte Sprachen 102
Armbrust 228
Astralraum 268, 298
Attacke . 105, 229, 230, 231, 235
Attacke- und Paradewert 229, 232
ATTACKEBASISWERT 92
Attribut 50, 251
Attribute 225, 413
Ausdauer . 92, 229, 230, 255
Ausrüstung 371
Aussehen 51, 104, 417
Ausweichen 92, 94, 231, 236, 407
Barbar 67
Behinderung 94, 236
Behinderung durch Rüstung 94, 236
Beidhändig 103
Bergbau 103
Bestechen 104
Betören 104, 116
Betteln 104, 110
Bewegung 233, 234
Bewußtlos schlagen 105
Bewußtlosigkeit 242
Bibliotheken benutzen ... 105
Boote fahren 105
Charakter 58, 224, 256
Charakter erkennen 105, 113
Charaktere 231, 268
Charaktererschaffung 48
Dämonenwissen 106
Dieb 73
Dragoner 15
Eigenschaften 50, 224
Elfen 58, 410, 415
Entwaffnen 106, 244
Ereignisse in der Kindheit 56
Erfahrung 224
Erfahrungspunkte .. 224, 225
Essenz 224, 225, 251, 413
Essenzpunkte 92
Etikette 106
Fährtensuche 107
Fahrzeuge lenken 107
Fallen stellen/finden 107
Falschspiel 108
Feilschen 22, 108
Fischen 108
Gassenwissen 109
Geburtsort 52
Geburtstag 51
Geistige Stabilität 92
Geographie 110
Geschichtswissen .. 110, 111
Geschicklichkeit 50, 92, 417
Geschwister 52
Gifte heilen ... 110, 112, 116
Gnom 20
Götter 6, 111
Halbriese 24
Handlungsdauer 234
Handlungspunkte 228
Häuser und Gilden 366
Heraldik 111
Hestir 32
Ingredienzen 254
Intuition 51, 92
Jäger 80
Kampf 231
Kampfregeln 227
Kampfrunde . 110, 227, 230, 231
Karriere 13
Karrieren 59, 110, 224
Karten zeichnen 110, 111
Kensai 25, 26, 58, 415
Klettern 102, 111, 112
Klorthak 27
Klugheit 51, 92, 119
Kochen 112
Konstitution 50, 92, 243
Körperbeherrschung 112
Körperkraft 50, 92
Kosten für Steigerungen 225
Krieger 83
Kriegskunst 112, 114
Kryptographie 112
Lebensenergie 50, 224, 229, 243
Lehren 113
Lesen/Schreiben 120
Licht 286, 306, 411
Lippenlesen 113
Lügen 6, 105, 113
Magie 6, 224, 251, 255, 268, 286
Magiebegabte und Rüstungen 255
Magiebegabung 51, 92, 251, 253, 268
Magiekunde 114
Magielehrling 85
Magiersprachen 114
Magische Rüstungen 239
Malen / Zeichnen .. 111, 114
Marjag 9, 28, 29, 30, 58, 354, 355, 410, 415
Massorjha 33
Mechanik 108, 114
Meditation 114
Megabonustabelle . 404, 405
Menschen 410
Menschenführung 115
Messer und Dolche 229
Meucheln 115
Minnekünste 115
Mönch 87
Monster 101
Musizieren 115
Mut 6, 50, 92, 417
Orientierung .. 109, 110, 115
Parade ... 229, 230, 231, 232, 417
Pflanzenkunde 112, 116
Priester .. 145, 146, 225, 307
Primärattribute 51
Probe 228
Proben .. 102, 103, 110, 112, 255
Quinki 39
Rasse 58, 415
Rassen 6, 29, 105
Reaktionswert .. 51, 92, 227, 230
Rechnen 113, 116
Rechtskunde 116
Reiten 101, 116
Rettungswürfe .. 26, 92, 286, 306

Rhetorik....116
Rückzug 92, 231
Runen Lesen....117
Rüstung ..94, 236, 238, 242, 407
Rüstungen....237, 255
Rüstungsklasse....237
Rüstungssymbole 237
Schätzen 117
Schilde und Parierwaffen 232
Schleichen 117
Schlösser knacken 118
Schöpfungsgeschichte ...251
Schrittgeschwindigkeit....92
Schuß- Wurfwaffen Basiswert....92
Schwachstelle....244
Schwimmen....118
See-Elfen....19
Seelenheilung....118
Selbstbeherrschung.... 118
Shamki.... 35
Sich Verkleiden 119
Sich Verstecken 119
Singen.... 119
Sinnesschärfe.. 26, 119, 120
Sozialschicht.... 52
Spielrunde.... 354
Spot Hidden.... 119
Sprachen 102, 110, 112, 120
Sprachen kennen.... 120
Springen.... 97, 120
Spruchkosten 255
Staatskunde.... 120
Stand der Eltern 52
Sternenkunde 103, 120
Sternzeichen 52
Taktische Bewegung 233
Talent.... 96, 231, 243
Talentpunkte.... 96
Tanzen 120
Taschendiebstahl....120
Thangrad 32
Tierkunde 110
Tlesh....36
Überzeugen 116, 121
Verhörmethoden ...116, 121
Vertreiben von Untoten.145
Waffenspezialisierung...220
Währung....372
Werdegangspunkte..58, 415
Wildnisleben 121
Würfel 418
Zauber ...228, 251, 254, 256
Zauberspruch....268
Zaubersprüche....268
Zechen....122
Zeit 6, 105, 234, 354
Zentauren 41
Zielen (Fernkampf) 122
Zwerge 44, 58, 104, 410, 415

Anhang A : Bonustabelle

01 Megabonustabelle
02 - 10 Talente

01 Abrichten	51 Menschenführung
02 Akrobatik	52 Meucheln
03 Alchimie	53 Minnekünste
04 Alte Sprachen	54 Musizieren
05 Astronomie	55 Orientierung
06 Beidhändig	56 Pflanzenkunde
07 Bergbau	57 Rechnen
08 Bestechen	58 Rechtskunde
09 Betören	59 Reiten
10 Betteln	60 Rhetorik
11 Bewußtlos schlagen	61 Runen Lesen
12 Bibliotheken benutzen	62 Schätzen
13 Boote fahren	63 Schleichen
14 Charakter erkennen	64 Schlösser knacken
15 Dämonenwissen	65 Äxte/Beile
16 Drachen Reiten	66 Schwimmen
17 Entwaffnen	67 Seelenheilung
18 Etikette	68 Selbstbeherrschung
19 Etwas Verstecken	69 Sich Verkleiden
20 Fährtensuche	70 Sich Verstecken
21 Fahrzeuge lenken	71 Singen
22 Fallen stellen/finden	72 Sinnesschärfe
23 Falschspiel	73 Spot Hidden
24 Feilschen	74 Sprachen kennen
25 Fesseln/Entfesseln	75 Springen
26 Fischen	76 Fährtensuche
27 Gassenwissen	77 Staatskunde
28 Gefahreninstinkt	78 Astronomie/Astrologie
29 Geheimsprachen	79 Tanzen
30 Geographie	80 Taschendiebstahl
31 Geschichtswissen	81 Tiere Heilen
32 Gifte heilen	82 Überzeugen
33 Götter/ Kulte	83 Verhörmethoden
34 Heraldik	84 Sprachen kennen
35 Karten zeichnen	85 Wettervorhersage
36 Klettern	86 Wildnisleben
37 Kochen	87 Wunden Heilen
38 Körperbeherrschung	88 Zechen
39 Krankheiten Heilen	89 Zielen (Fernkampf
40 Kriegskunst	90 Allkampf
41 Kryptographie	91 Messer / Dolche
42 Lehren	92 Speere / Stäbe
43 Lesen/Schreiben	93 Schwerter
44 Lippenlesen	94 Hieb. Stumpf
45 Lügen	95 Hieb. Scharf
46 Magiekunde	96 Ringen
47 Magiersprachen	97 Boxen
48 Malen / Zeichnen	98 Schußwaffen
49 Mechanik	99 Wurfwaffen
50 Meditation	100 Stichwaffen

11 - 14 Mut +2
15 - 18 Klugheit +2
19 - 22 Konstitution +2
23 - 26 Intuition +2
27 - 30 Geschicklichkeit +2
31 - 34 Körperkraft +2
35 - 38 Aussehen +2
39 - 40 ein Attribut nach Wahl +2
41 - 42 ein Talent nach Wahl +10
43 - 44 Rennen +1 m/s
45 - 46 ein zusätzliches Ereignis Kindheit
47 - 48 RW +2
49 eigene Sozialschicht +1
50 - 51 W10 Essenzpunkte
52 - 54 W10 LP
55 - 60 Talente
50 Prozentpunkte für die Talente zur Verteilung
61 – 65 3 m Infravision
66 Rückzug +2
67 - 70 Resistenz +2
71 - 72 Berufe (W100/2)

01 Apothekarius	26 Gerber / Kürschner
02 Baumeister	27 Glasbläser
03 Bettler	28 Hausdiener
04 Brauer / Winzer	29 Heraldiker
05 Färber	30 Instrumentenbauer
06 Fleischer	31 Krämer/Händler
07 Geldwechsler	32 Plättner
08 Gesteinskundiger	33 Schiffsbauer
09 Grobschmied	34 Anwalt
10 Hebamme	35 Minnesänger
11 Holzfäller	36 Astronom
12 Kartograph	37 Archäologe
13 Kutisane/Gesellschafter	38 Anatom
14 Richtschütze	39 Apothekarius
15 Schreiber	40 Baumeister
16 Artist	41 Bettler
17 Übersetzer	42 Brauer / Winzer
18 Hirte	43 Färber
19 Königlicher Berater	44 Fleischer
20 Bauer	45 Geldwechsler
21 Bergmann	46 Gesteinskundiger
22 Bogenbauer	47 Grobschmied
23 Brettspieler	48 Hebamme
24 Falkner	49 Holzfäller
25 Fuhrmann	50 Königlicher Berater

73 – 78 Geldtabelle (1W10) (Goldmünzen)

01 50	06 300
02 80	07 400
03 100	08 500
04 150	09 700
05 200	10 1000

79 – 85 Karmapunkte (1W8)
86 – 88 Sprache auf 60%
89 - 90 Basis AT+2
91 – 93 3 m Infravision
94 – 95 Magiebegabung +2
96 – 97 Schuß- Wurfwaffenbasis +2
98 - 99 alle Attribute +2
100 Megabonustabelle

MEGABONUSTABELLE

01 3 Würfe auf Megabonustabelle, weitere 01 ignorieren. (darf nicht ausgewählt werden, nur erwürfelt)

02 LP (W6), bei jeder Steigerung der LP zusätzlich
- 1-2 3
- 3-4 4
- 5-6 5

03 Essenz (W6), bei jeder Steigerung der Essenz zusätzlich
- 1-2 3
- 3-4 4
- 5-6 5

04 natürliche Regeneration von GS 5 je Woche

05 Erscheinung verändern, 2 *am Tag

06 Schlachtenwissen

07 Wissen der Ahnen

08 Lügen entdecken (2 mal am Tag)

09 Infravision 500 m

10 Falkenaugen

11 Selbstheilung (LP) von KO/5 je Stunde

12 Gift entdecken

13 Regeneration

Diese Fähigkeit erlaubt es, abgetrennte Gliedmaßen oder verstümmelte Körperteile nachwachsen zu lassen.

14 Antimagie

Alle gegen den Besitzer der Fähigkeit angewandten Zauber scheitern mit einer 50% Wahrscheinlichkeit. Dies schließt auch Zauber ein, deren Wirkung sonst erwünscht ist (z.B. Heilzauber).

15 Hat Flügel

16 Kann unter Wasser atmen

17 Resistenz gegen Krankheiten

18 Resistenz gegen Gifte

19 Röntgenblick (5m)

20 Kann Essenz sehen

21 Alle 5000 investierte EP 2 KP

22 +2 Talentpunkte jede Talentsteigerung

23 Regeneration von Ausdauer (+3 je Minute)

24 Alle 5000 investierte EP ein PSI - Talent

25 Essenz des Blutes

26 Arkane Blutlinie

27 Heldenhafte Blutlinie

28 Adamatium Rüstung nach Wahl (Max. verbessert)

29 Adamatium Waffe nach Wahl (Max. verbessert)

30 300 Prozentpunkte zur Verteilung auf Talente

31 Segen Nayals (nur bei einer nat.62)
Konstitution +5, Körperkraft +5, Basis AT +5, LP +5, Basis Schuß- Wurfwaffen +5

32 Begleiter (1W8)
- 01 Greif
- 02 Einhorn
- 03 Wolf
- 04 Bär
- 05 Riesenadler
- 06 Schlachtross (erfahren)
- 07 Puma
- 08 Greif

33 Atypische Konstitution, +3 auf den Konstitution-Bonus

34 Atypische Stärke, +5 Schaden mit Waffen und waffenlos

35 Von der Norm abweichende Begabung, alle Attribute +20

36 Alle 5000 investierte EP +15 PSP

37 Burg mit Dorf als Lehen

38 Alle 5000 investierte EP ein Wurf auf Bonustabelle

39 Unsichtbarkeit (3 * am Tag für 1 SR)

40 Kann doppelt so schnell laufen

41 3 Werdegangspunkte zusätzlich (darf nicht ausgewählt werden, nur erwürfelt)

42 Ein Talent +150 (darf nicht ausgewählt werden, nur erwürfelt)

43 Andere Heilen (W6), dreimal am Tag
- 1 10 LP
- 2 20 LP
- 3 30 LP
- 4 40 LP
- 5 50 LP
- 6 60 LP

44 braucht keinen Schlaf

45 Mentor (kann nur einmal gewürfelt oder gewählt werden)

46 Essenz Regeneration 50 je Stunde

47 mag. Gegenstand mit vier Boni

48 Schattenform
Zweimal am Tag, mit Ausrüstung, max. 1 SR

49 Nomaden-Vorfahren

50 3 Würfe auf Megabonustabelle, weitere 100 ignorieren. (darf nicht ausgewählt werden, nur erwürfelt)

Anhang B – Waffentabelle

Talentkategorie	Waffe	Reichweite in Meter	Gewicht in KG	Preis in GM
Äxte einhändig	Kriegsaxt		1	100
	Beil		0,5	25
Axt, beidhändig	Kriegsaxt		1	100
	Große Axt		2	120
	Hellebarde		3	250
Messer / Dolche	Dolch		0,5	33
	Messer		0,2	10
	Sai		1	60
Hiebwaffen, stumpf	Kriegshammer		2	150
	Großer Kriegshammer (2H)		2,5	250
	Streitkolben		1	100
	Großer Streitkolben (2H)		2,5	220
	Knüppel		0,5	0,4
Stichwaffen	Rapier		1	100
	Degen		1	105
	Florett		1	100
Schwerter	Kurzschwert		1	100
	Bastardschwert		2	230
	Breitschwert		1,5	175
	Bastardschwert (2H)		2	230
	Großschwert		3,5	320
Speere und Stäbe	Lanze		3,5	150
	Kurzspeer		2	20
	Kampfstab		1	20
Scharfe Hiebwaffen	Säbel		1,5	160
Kettenwaffen	Morgenstern		1,5	200
Schußwaffen	Bogen	60	0,5	150
	Langbogen	200	0,5	350
	Kompositbogen	120	0,5	350
	Armbrust, leicht	60	3,4	300
	Armbrust, mittel	120	4,8	400
	Armbrust, schwer	200	8	500
Wurfwaffen	Schleuder	40	0,1	30
	Shuriken	20	0,1	25
	Wurfaxt	20	0,5	50
	Wurfmesser	25	0,2	40
Blasrohr		25	0,1	15
Munition	10 Pfeile für Bogen			5
	10 Bolzen Armbrust			6
	10 Pfeile Blasrohr			3
	Brandpfeil einzeln			2,5

Anhang C .- Rüstungen und Schilde

Rüstung	Körperliche Talente	AT	PA	Rückzug	RW	Zone
5-lagen Harnisch	-4	-4	-4	-4	-4	R
Armschienen	-	-1	-1	-1	-1	A
Beinschienen	-	-1	-1	-1	-1	B
Dōmaru	-6	-6	-6	-6	-6	R,B
Einfache Lederkleidung	-3	-3	-3	-3	-3	R
Eisencape	-4	-4	-4	-4	-4	R
Haramaki	-3	-3	-3	-3	-3	R
Kettenmantel	-6	-6	-6	-6	-6	R, a
Klappenpanzer	-3	-3	-3	-3	-3	R
Knielanges Kettenhemd (voll Arm)	-12	-12	-12	-12	-12	R, a, b
Komplette Gestechrüstung	-12	-12	-12	-12	-12	R, a, b
Kurzes Kettenhemd (ohne Arm)	-4	-4	-4	-4	-4	R
Langes Kettenhemd (½ Arm)	-6	-6	-6	-6	-6	R, a
Lederharnisch	-3	-3	-3	-3	-3	R
Leinenpanzer	-3	-3	-3	-3	0	R
Plattenharnisch	-5	-5	-5	-5	-5	R
Plattenpanzer	-5	-5	-5	-5	-5	R
Prunk Harnisch	-12	-12	-12	-12	-12	R, a, b
Ringelpanzer	-4	-4	-4	-4	-4	R
Schuppenpanzer	-4	-4	-4	-4	-4	R
Schwere Lederjacke /-hose	-6	-6	-6	-6	-6	R, b
Topfhelm	-	-3	-3	-3	-1	K
Vollhelm	-	-3	-3	-3	-1	K

Abhängig von dem verwendeten Material kostet jeder Punkt Rüstungsschutz eine bestimmte Menge Goldmünzen. Leder und Leinen kostet 200 GM je RS Punkt, Kette 350 GM je RS Punkt und Platte 500 GM je RS Punkt. Ein Lederharnisch mit 2 RS kostet also 400 GM. Die oben angegebenen Abzüge gelten jeweils pro Punkt Rüstungsschutz. Nichtmagische Rüstungen können bei Leder und Leinen maximal RS 3, Kette maximal RS 5 und Platte maximal RS 8 erreichen.

Ein Parierdolch kostet 5 GM, kleiner Schild 10 GM, großer Schild 30 GM.

Anhang D – Fragen an den Weisen

F: Mein Kampfmönch kann zehn Attacken plus seine vier Bonusattacken. Ein Charakter kann maximal zehn Paraden verteilen. Darf er auch die Bonusattacken parieren?
A: Nein. Sofern dem Kampfmönch alle 14 Attacken gelingen sind die vier Bonusattacken unparierbar. Sie müssen nach den normalen Attacken ermittelt werden. Sollten dem Kampfmönch jedoch einige Attacken mißlingen kann ein Charakter anteilig davon die Bonusattacken parieren. Bsp: Ein Kampfmönch verteilt zehn Attacken, davon gelingen ihm jedoch nur 8. Dann kann der Gegner zwei von den vier Bonusattacken parieren.

F: Mein Charakter kann 7 m/sec. rennen. Eine Kampfrunde dauert 10 sec. Laut Regelbuch kann er aber pro KR nur 7 m rennen um noch angreifen zu dürfen. Warum keine 70m?
A: Der Charakter verbringt den Rest der Zeit mit Ausweichen und Deckung suchen. Außerdem stehen jedem Charakter noch freie Handlungen zu. Diese finden in der restlichen Zeit statt.

F: Wenn ein Charakter einen Zauberspruch als spezielle Fähigkeit wirken kann, kann ich den Spruch verhindern oder aufheben?
A: Nein. Wenn ein Spruch als spezielle Fähigkeit angewandt wird, dann wird keine Essenz benutzt, also entsteht auch kein Essenzmuster auf das der Magier reagieren könnte. Bei einem Gegenzauber müßte erstens Essenz genutzt werden und zweitens müßte der Magier ein Essenzmuster identifizieren können gegen das er seinen Gegenzauber richten kann.

F: Wann ist ein Charakter in einem Nahkampf?
A: Wenn er in den Kontrollbereich eines anderen Charakters, Wesens oder NPC hineinkommt oder ihn durchqueren möchte. Der Standardkontrollbereich eines Charakters ist ein Meter um ihn herum.

F: Addieren sich Zauber mit den Boni magischer Gegenstände?
A: Ja.

F: Addieren sich die Boni von Hautverstärker mit anderen speziellen Fähigkeiten?
A: Sofern der Charakter keine Rüstung trägt wirkt Hautverstärker kumulativ mit einer Rüstung der Gewandtheit oder einer Rüstung der Konstitution, aber nicht mit Rüstung des Lichts.

F: Wirkt Essenzaffinität mit allen Regenerationsformen von Essenz?
A: Ja. Essenzaffinität verdoppelt jede Form der Essenzregeneration.

F: Welcher Rüstungsschutz wirkt gegen höhere Chaoswesen?
A: Nur Rüstung des Lichts.

F: Regeneriert man ohne Schlaf während man extreme Ausdauer benutzt?
A: Ja. Das heißt man kann maximal sieben Tage ohne Schlaf auskommen und regeneriert in diesen sieben Tagen normal.

F: Kann die Anwendung eines Megabonustabellenereignisses verhindert oder unterdrückt werden (z.B. durch Magie o.ä.)?
A: Nein. Ein Megabonustabellenereignis ist immer aktiv und anwendbar.

F: Der Zauber „Neues Ziel“ lenkt einen Zauber um. Woher weiß ich welcher Zauber von dem anderen Magier gerade gesprochen wird?

A: Genau genommen nur wenn man sich zu diesem Zeitpunkt gerade im Astralraum befindet. Da bei THORG keine Gesten oder Worte für einen Zauber vorgeschrieben sind, kann man nicht direkt erkennen welchen Spruch der Gegner (oder Freund) gerade spricht. Im Astralraum könnte man aber die Matrix des Spruches entstehen sehen. Somit hätte man die gleichen Informationen wie der Spruch „Arkanes Sehen“.

ANHANG E

DAS BESONDERE AM THORG HINTERGRUND

Das erste Zeitalter (0-8950)

THORG unterscheidet zwischen drei Zeitaltern. Im ersten Zeitalter leben die Völker noch in Unwissenheit. Die große Bibliothek ist noch nicht geöffnet worden, die große Umwälzung steht noch bevor. Die Völker leben zu großen Teilen ein Nomadenleben. Magie existiert noch nicht, Priester sind noch unbekannt. Die großen Kulturen wurden von Nayal gerade erst abgesetzt.

Jahr	Ereignis
0	Erschaffung Chanaks
100	Ende der Erschaffung, Kontinente sind ausgebildet, Ozeane entstanden
243	Aussetzen der ersten Tiere und Pflanzen, Beginn eines Ökosystems und eines natürlichen Kreislaufs
1214	Elfen, Zwerge, Halblinge und Menschen erscheinen
1984	Zentauren, Minotauren, Gnome und Riesen werden entdeckt
8950	Thri-Kreen, Shioka, Marjag, Shamki, Tlesh und Klorthak entstehen. Elfen, Zwerge, Halblinge und Menschen entwickeln erste Hochkulturen. Die Magnakai errichten ihre erste Ordensburg.

Um das Jahr 8000 haben wir das erste Mal so etwas wie Staaten und Territorien, die auch in Aufzeichnungen erwähnt sind. Wahrscheinlich haben sie sich aber früher gebildet. Das Problem an dieser Zeit ist, daß zum einen erst Schriftsprachen entwickelt werden mußten. Zum anderen gingen während des Bornektura kominius viele Aufzeichnungen verloren.

Das zweite Zeitalter (8950-14211)

Hier existieren relativ sichere Aufzeichnungen. Besonders durch das Ausbilden eines Priestertums sind viele Aufzeichnungen entstanden. Die Magie, durch die alten in die Welt gebracht, hat das Gefüge der Welt ziemlich durcheinander gebracht. Die einfachste Anpassung gelang hier den Marjag. Diese Rasse scheint eine besondere Affinität zur Magie zu haben. Die anderen Völker wurden in manchen Gegenden jedoch unterdrückt, durch die Personen, die die Magie am besten handhaben konnten. Manche Kirchen und Kulte jedoch lehnten die Magie als Dämonenwerk ab. Da auch Chaoswesen Magie beherrschen können, und man Chaoswesen dank der Magie auf die Welt rufen konnte, reagierten viele Völker zuerst ablehnend auf die neuen Kräfte. Schließlich begann der Kampf Chaos gegen Ordnung in manchen Gegenden zu eskalieren. Glaubenskriege verwüsteten ganze Landstriche. Einige Regionen sahen für Jahrhunderte kein Leben mehr. Nun tritt die bedeutenste Änderung in der Geschichte ein, deren Folgen bis heute anhalten.
Philosophen aller Völker und Länder begannen einen gedanklichen Austausch. Und schließlich öffnete sich die Große Bibliothek. Als dieses Wissen bekannt wurde, eskalierte die Situation vollkommen. Die Prophezeiung trat in die Welt. Nayals Experiment drohte zu scheitern. Statt das Wissen zu finden, zerstörten die Völker es.

12489	Priestertum entsteht, erste Tempel werden erbaut.
12516	Der Hohe Rat entsteht.
13780	Beginn des Bornektura kominius
14211	Ende des dunklen Zeitalters

Wie man sieht dauerte die dunkle Zeit sehr lange. Es bedurfte unglaublicher Anstrengungen der Völker diesen Exodus zu überleben.

Das dritte Zeitalter (14211- ?)

Manche bezeichnen es als das silberne Zeitalter. Man geht davon aus, daß die Ankunft des Gralsträgers unmittelbar bevorsteht, aber bis jetzt hat keine Konjunktion irgend etwas hervorgebracht, was auf den Erwählten hindeutet. Es ist umstritten, ob Nayal den Zeitpunkt festgelegt hat, oder ob der Gral das selbst entscheidet.

18014	Neugründung der ersten Städte. Glantri erreicht wieder mehr als 50000 Einwohner.
18230	Erste größere Staatsgebiete entstehen wieder. Monarchien bilden die häufigste Regierungsform.
18334	Magierakademien werden gegründet. Universitäten und philosophische Schulen beginnen, das Wissen zu sammeln.
18540	Durch das Licht erscheinende Völker vermischen sich zunehmend mit den 12 Stämmen.
20000	Heute.

Anhang F – Universaltabelle

Wert	Konstitution Bonus	Schadensbonus	Geschicklichkeit Bonus	Lernbonus	Rüstungsgewöhnung	Waffenspezialisierung		Minderung AU Verlust
						+AT/PA	+TP	
61 - 70	+1	+1	2	5%	-3	+1	+1	
71 – 80	+2	+2	3	10%	-4	+2	+2	
81 – 90	+3	+3	4	15%	-5	+3	+3	1
91 – 100	+4	+4	5	20%	-6	+4	+4	2
101 – 110	+5	+5	6	25%	-7	+5	+5	3
111 - 120	+6	+6	7	30%	-8	+6	+6	
121 – 130	+7	+7	8	35%	-9	+7	+7	
131 – 140	+8	+8	9	40%	-10	+8	+8	
141 – 150	+9	+9	11	41%	-11	+9	+9	
151 – 160	+10	+10	12	42%	-12	+10	+10	
161 – 170	+11	+11	13	43%	-13	+11	+11	
171 - 180	+12	+12	14	44%	-14	+12	+12	
181 - 190	+13	+13	15	45%	-15	+13	+13	
191 - 200	+14	+14	16		-16	+14	+14	
201 - 210	+15	+15	17		-17	+15	+15	
211 - 220	+16	+16	18		-18	+16	+16	
221 - 230	+17	+17	19		-19	+17	+17	
231 – 240	+18	+18	20		-20	+18	+18	
241 – 250	+19	+19	21		-21	+19	+19	
251 – 260	+20	+20	22		-22	+20	+20	
261 - 270	+21	+21	23		-23	+21	+21	

Anhang G – Steigerungskosten

Tabelle 48 Attribute und Talente

Wert	Kosten	Steigerung
0 - 30	100	W6+4
31 – 49	150	W6+3
50 – 64	200	W6+2
65 – 74	250	W6+1
75 – 79	400	W6
80 – 84	500	W4+1
85 – 89	600	W4
90 – 94	700	W3
95 –	800	W3

Tabelle 49 Sonstige Steigerungen

Essenz	300 für W6 + Magiebegabung:10
Psi Punkte	Wie oben, jedoch + Konstitution:10

Tabelle 50 Steigerung Ausdauer*

(nur für Kämpfer)

Ausdauer	EP	Steigerung
80 – 89	400	W6+1
90 – 99	450	W6
100 – 110	500	W4+1
111 – 120	550	W4
121 – 130	600	W4
131 – 140	650	W3
141 – 150	700	W3
150 -	750	W3

* jeweils + Konstitution Bonus

Tabelle 51 Steigerung LP

LP	EP	Wurf
1 -10	50	W4 plus Konstitution Bonus
11- 20	100	W4 plus Konstitution Bonus
21 - 30	200	W4 plus Konstitution Bonus
31 - 40	300	W3 plus Konstitution Bonus
41 - 50	500	W3 plus Konstitution Bonus
51 - 60	700	W3 plus Konstitution Bonus
61 - 70	900	W3 plus Konstitution Bonus
71 - 80	1200	Konstitution Bonus
81 – 90 +	1500	Konstitution Bonus

Anhang H– Tabellen für die Charaktererschaffung

Rasse	Werdegangspunkte	Rasse	Werdegangspunkte
Dragoner	2	Mensch	8
Elfen	8	Quinki	7
Gnom	8	See Elf	7
Halblinge	8	Shamki	10
Halbriese	8	Tlesh	6
Kensai	6	Zentauren	7
Klorthak	8	Zwerge	8
Marjag	6		

	Kensai	Marjag	See Elf	Tlesh	Zentauer	Shamki	Gnom	Halbriese	Klorthak	Dragoner	Quinki	Elf	Zwerg	Mensch	Halbling
Aussehen						-25		-20		+20	+10				
Geschicklichkeit	+10		+15	+10	+10	-5	+10		+10	+20	+10	+10			+10
Intuition	+10	+10				+10				+20			-10		
Klugheit		+10				+10				+20			-10		
Konstitution				+10	+10		-10	+10	+10	+20			+10		
Körperkraft			-15	+5			-10	+20	+5	+20	-30	-10			-10
Magiebegabung		40+4W10				+10	+10	-15		+20	+20				
Mut	+10							+15		+20			+10		
RW	+15		+10	+10			+10	-10	+10	+20	+10				

Anmerkungen zu THORG

Begriffe und Definitionen

Abenteuer: Eine Geschichte, die mehrere Handlungsstränge aufweisen kann. Die Spieler müssen durch ihre Charaktere mehrere Aufgaben lösen.

Archetypen: THORG benutzt mehrere Archetypen, wie zum Beispiel: Krieger, Mönch, Magier, etc. Diese Laufbahn bestimmt das Können eines Charakters und seine Fähigkeiten.

Attacke: Der Angriff eines Charakters. Wird mit dem W100 gewürfelt und ist abhängig von dem Können des Charakters.

Attribut: Attribute beschreiben die Anlagen eines Charakters. Dazu zählt z.B. der Mut, die Geschicklichkeit oder das Aussehen.

Ausdauer: Körperliche Tätigkeiten und das Zaubern kostet den Charakter Ausdauer. Wenn die Ausdauer auf 0 gesunken ist muß der Charakter starke Nachteile in Kauf nehmen. Die Ausdauer ist von den Lebenspunkten und der Konstitution abhängig.

Charakter (auch Held genannt): Eine fiktive Person in einem Rollenspiel. Sie stellt die Existenz des Spielers in der Rollenspielwelt dar.

Eigenschaft: siehe Attribute.

Erfahrungspunkte: Belohnung für den Charakter wenn er gutes Rollenspiel zeigt, Kämpfe bestreitet, Zaubert, Abenteuer löst, etc. Mit Erfahrungspunkten können Sie ihren Charakter verbessern.

Essenz: Energie, die zum Zaubern benötigt wird (von Magiern, Priestern, usw.).

Fertigkeit: Eine Ausbildung in einem bestimmten Gebiet (wird bei THORG als Talent bezeichnet). Sie beschreibt das Können des Charakters, eine Tätigkeit auszuüben (Klettern, Kochen, Kämpfen, etc.).

Fortgeschrittene Laufbahn: Erlaubt ihrem Charakter neue Talente und spezielle Fähigkeiten zu erlernen. Fortgeschrittene Laufbahnen setzen Erfahrung und gewisse Basislaufbahnen voraus.

Geistige Stabilität: Ihre Widerstandskraft gegen das Übernatürliche. Wenn sie beispielsweise gefoltert werden oder einem Chaoswesen begegnen verlieren Sie geistige Stabilität.

Kampagne: Ein fortlaufendes Rollenspiel, das als Serie aufeinanderfolgender Abenteuer stattfindet, die zeitlich im Zusammenhang stehen.

Kampfrunde: Zeiteinheit von zehn Sekunden. Sie wird bei Kämpfen benutzt.

Konstitutionsbonus: Errechnet sich aus Ihrer Konstitution und beeinflußt Ihre Lebensenergie und die Ausdauer.

Lebenspunkte: Eine Maßzahl für den Schaden den ein Charakter erleiden kann bevor er stirbt. Mit 0 Lebenspunkten stirbt ein Charakter, bei 5 oder weniger ist er bewußtlos.

Nicht Spieler Charakter (NSC oder auch NPC): Eine Figur, die von einem Spielleiter geführt wird. Dazu zählen alle intelligenten Wesen auf der Spielwelt außer den Charakteren.

Parade: Der Versuch, sich zu verteidigen. Wird mit einem W100 gewürfelt und hängt von ihrem Können ab.

Probe: Es wird mit Würfeln ermittelt, ob ein Vorhaben Erfolg hatte. Dazu wird jedem Ereignis eine bestimmte Wahrscheinlichkeit zugeordnet. Bei THORG wird dazu häufig mit dem W100 (siehe Würfel) gewürfelt.

Resistenz: Widerstandskraft gegen Zauber und psionische Fähigkeiten. Sie ist von der Erfahrung des Charakters abhängig.

Runden: Sofern nicht anders angegeben wird bei THORG immer mathematisch gerundet.

Rüstungsklasse: Beschreibt die Haltbarkeit und Widerstandskraft einer Rüstung oder einer Waffe.

Rüstungsschutz: Gibt an wieviel ihre Rüstung von dem verursachten Schaden abfängt.

Schadensbonus: Errechnet sich aus Körperkraft und Ihrem Talentwert der entsprechenden Waffengattung. Der Schadensbonus wird zu dem gewürfelten Schaden Ihrer Waffe addiert.

Schadenspunkte: Eine Zahl, die ausdrückt, wie schwer ein Charakter verwundet wurde. Wenn ein Effekt (z.B. Zauber oder Gifte) direkt Schaden verursacht (d.h. eine Rüstung schützt nicht) wird dies in Schadenspunkten ausgedrückt. Schadenspunkte werden direkt von den Lebenspunkten abgezogen.

Spezielle Fähigkeit: Ein Vorzug der einer bestimmten Laufbahn zur Verfügung steht. Dies können Beispielsweise Schadensboni, zusätzliche Attacken, bessere Tragkraft oder spurenloser Gang sein.

Spieler: Ein Teilnehmer an einem Fantasie-Rollenspiel.

Spielleiter: Eine Person, die als Schiedsrichter fungiert, die NSC führt, die Handlung erzählt, die Umgebung beschreibt und die Regeln auslegt.

Spielrunde: Eine Zeiteinheit von 10 Minuten.

Talent: Talente sind z.B. Kochen, Schwertkampf, Fährtensuche, u.ä. Ob Sie ein Talent besitzen oder erlernen können hängt von ihrer Klasse und ihrer Laufbahn ab.

Talentwert: Jedes Talent besitzt eine Maßzahl zwischen 0 und unendlich. Sie benötigen Erfahrungspunkte um ein Talent zu verbessern, bzw. den Talentwert zu erhöhen.

Trefferpunkte: Waffen besitzen einen Wert für den Schaden, den sie verursachen können. Normalerweise wird er anhand von einem oder mehreren Würfeln bestimmt.

Übernatürliche Fähigkeit: Manche Monster, Charaktere oder NPC können Fähigkeiten besitzen die der Magie ähnlich sind, jedoch keine Zauber sind. Es gibt Beispielsweise höhere Chaoswesen die jede Kampfrunde Dämonen herbeirufen können.

Werdegangspunkte: Mit Werdegangspunkten kann ein Spieler für seinen Charakter Vorzüge erwerben. Die Werdegangspunkte sind von der Rasse abhängig.

Wurf (Würfelwurf): Im Rollenspiel werden Würfel benutzt, um den Erfolg einer Tätigkeit zu bestimmen. Dazu werden Wahrscheinlichkeitswerte benutzt. Diese werden oft in Prozent angegeben.

WAS IST ROLLENSPIEL?

Rollenspiel ist die schauspielerische Darstellung einer fiktiven Figur in einer erdachten Welt.

Was bedeutet dies konkret? Betrachtet man das Wort, so stellt man fest, daß es aus zwei Worten zusammengesetzt ist. Diese beiden Wörter, Rolle und Spiel, beschreiben schon ungefähr den Sinn. Jeder Teilnehmer spielt eine Rolle (eine andere Person), ähnlich einem Schauspieler in einem Film oder am Theater. Es gibt aber einige Unterschiede zu einem Darsteller im herkömmlichen Sinne.

1. Der Rollenspieler muß keine Texte oder Drehbücher auswendig können
2. Die Handlung ist nicht zwingend vorgeschrieben
3. Die Handlung wird von einer besonderen Person moderiert und überwacht (der Spielleiter)

Um eine Figur darstellen zu können, erhält der Spieler mehrere Vorgaben, die durch das Regelwerk angegeben werden. Die fiktive Figur wird dann Charakter genannt. Diese Informationen beinhalten unter anderem:

- Das Volk / die Rasse des Charakters
- Die äußeren Merkmale (Geschlecht, Augenfarbe, Größe, Haarfarbe etc.)
- Den Beruf
- Spezielle Fähigkeiten

Teilweise kann der Spieler diese Dinge frei wählen, teilweise sind sie vorgeschrieben. Anhand der Daten, die das Regelwerk vorgibt, kann der Spieler nun eine Rolle annehmen und versucht, sie darzustellen.

Woraus besteht die Handlung?

Ähnlich einem Drehbuch oder einem Roman denkt sich der Spielleiter eine Handlung und eine Geschichte aus. Die Aufgabe der Spieler ist es, ihren Charakter durch diese Geschichte zu führen. Sie tun dies, indem sie die Handlungen ihres Charakters verbal beschreiben oder nachstellen. Im Gegensatz zu einem Roman, einem Film oder einem Theaterstück ist der Rollenspieler jedoch nicht an eine bestimmte Handlungsweise gebunden. Vielmehr ist die Geschichte des Spielleiters nur der Handlungsrahmen, in dem der Charakter agiert. Normalerweise besitzt eine solche Geschichte ein bestimmtes Ziel. Dies kann die Rettung einer Stadt vor einer Katastrophe sein, die Rettung einer Prinzessin, das Lösen einer Detektivgeschichte, das Aufdecken einer Verschwörung oder eine gefährliche Reise in unbekanntes Gebiet. Als Vorbild für diese Geschichten, die im Rollenspiel „Abenteuer“ genannt werden, dienen manchmal die klassischen Sagen oder Legenden, wie beispielsweise Homers Ilias, die Nibelungensaga, die Edda o.ä. Grundsätzlich ist der Handlungsstrang nur durch die Phantasie des Spielleiters oder der Spieler begrenzt. Für das Bestehen eines Abenteuers erhalten die Charaktere häufig Belohnungen. Dies können finanzielle Dinge sein, Gegenstände, Adelstitel o.ä.

Wie findet die Handlung statt?

Dies beschreibt man am besten an einem Beispiel. Beobachten wir einmal einen Dialog zwischen einem Spielleiter und mehreren Spielern

.

Spielleiter: Der Weg vor euch führt auf einen Wald zu. Er ist gut ausgebaut und leicht abschüssig. Rechts und links von euch ist Strauchwerk und Graslandschaft. Die Geräusche der Umgebung bestehen aus Tierstimmen wie Vögeln, Zikaden und ähnlichem.

Michael: Skivaheri nimmt sein Fernglas aus dem Rucksack und sucht den Waldrand ab.

Der Spielleiter muß die gesamte Umgebung der Charaktere beschreiben. Er stellt quasi die Sinne der Spieler und der Charaktere dar.

In einem Rollenspiel benutzt man den Namen des Charakters, so wie ein Schauspieler den Namen seiner Rolle benutzt.
Spielleiter: Du kannst nichts auffälliges entdecken.
Markus: Kann ich Spuren vor uns erkennen?
Spielleiter: Würfel eine Probe auf Spurenlesen.
Markus: (Würfelt und liest das Ergebnis ab) 43, die Probe ist gelungen.
Spielleiter: Du siehst Hufspuren von drei Reitern vor euch, die in den Wald hineinführen. Sie sind zirka vier Stunden alt. Eines der Pferde war schwer beladen, seine Abdrücke sind deutlich tiefer als die anderen.
Michael: Dann müssen wir in den Wald hinein. Wir sollten aber vorsichtig sein. Sie könnten einen Hinterhalt vorbereitet haben.
Sven: Wir könnten unsere Waffen ziehen und die Bögen vorbereiten.
Spielleiter: In Ordnung. Jeder von euch ist kampfbereit. Reist ihr nun weiter?
Markus: Bis zum Waldrand reiten wir mit normaler Geschwindigkeit. Dann wollen wir uns langsam und vorsichtig fortbewegen.

Im Rollenspiel werden bestimmte Ereignisse oder Handlungen mit einer Prozentchance versehen. Der Spieler benutzt Würfel, um den Erfolg abzulesen. Dieser Vorgang wird „Probe“ genannt.

Der Spielleiter gibt nun die Beschreibung aufgrund der Handlung des Charakters.

Alle Tätigkeiten müssen von den Spielern gesagt werden. Nur so kann der Spielleiter die Situation abschätzen und die Reaktionen der Umgebung beschreiben.

Alle Handlungen sind normalerweise fiktiv und werden verbal beschrieben. Die Geschehnisse finden in den Köpfen der Spieler statt, vergleichbar dem Lesen eines Buches. So wie die Bilder in der Vorstellung des Lesers entstehen, entstehen Bilder im Kopf des Rollenspielers, wenn der Spielleiter die Handlung und die Umgebung beschreibt.

Was ist das Ziel des Rollenspiels?
Einfach gesagt: Spaß zu haben. Rollenspiel ist ein Hobby bei dem sich gleichgesinnte treffen, um eine angenehme Zeit zu verbringen. Ähnlich wie bei einem Kinobesuch, einem Theaterbesuch, einem Gesellschaftsspiel oder einem anderen Hobby / Leidenschaft betreibt der Spieler das Rollenspiel der Interaktion mit anderen Menschen wegen. Es gibt bei einem Rollenspiel aber einen wichtigen Unterschied:
Es gibt keine Gewinner oder Verlierer.
Man betreibt das Rollenspiel um seiner selbst willen, nicht um andere zu besiegen (was der Sinn fast jeder anderen Beschäftigung im Bereich Spiel/Sport ist). Der Spieler wird seine Mission / Aufgabe nur bewältigen können, wenn er im Team arbeiten kann. Kein Charakter kann alles alleine. Man braucht immer seine Kameraden, um ein Abenteuer zu bestehen.
Es existieren zwar durch die Abenteuer Etappenziele, diese kann man aber nur gemeinsam bewältigen. Somit gewinnen indirekt entweder alle oder keiner.

Gibt es ein Ende?
Normalerweise sind sportliche Wettkämpfe, Filme, Bücher etc. irgendwann beendet bzw. entschieden. Rollenspieler spielen ihre Charaktere solange weiter, bis sie entweder ausscheiden (durch Tod, Alter o.ä.) oder wenn sie einen anderen Charakter spielen wollen. Es gibt also kein festgelegtes Ende. Nur die Etappenziele durch die Abenteuer.