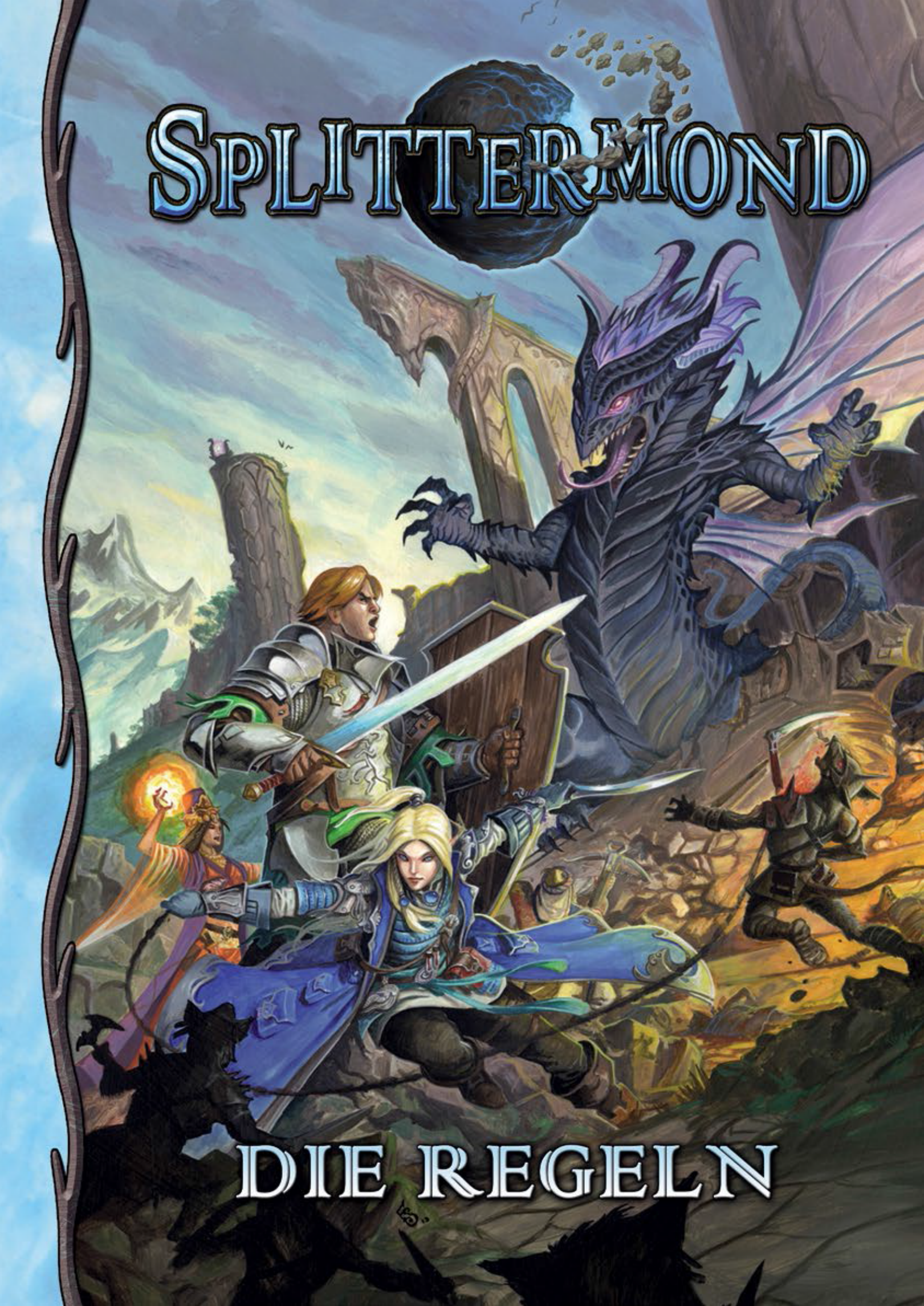

SPLITTERMOND
DIE REGELN


SPLITTERMOND
DIE REGELN

Splittermond: Die Regeln

Impressum

Umschlagillustration
Florian Stitz

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

Satz
Ralf Berszuck,
Kathrin Dodenhoeft

Innenillustrationen
Colin Ashcroft, Helge Balzer,
Justin David Russell, Fufu Frauenwahl,
Andrew Hepworth, Jon Hodgson,
Michael Jaecks, Chris Kuhlmann,
Brandon Leach, Lisa Lenz,
Melanie Maier, Julia Metzger,
Melanie Philippi, Christian Schob,
Patrick Soeder, Florian Stitz,
Sebastian Wagner

Karten und Pläne
Robert Altbauer

Korrektorat
Gero Ebling, Nicole Heinrichs,
Jörg Löhnerz

Lektorat
Nicole Heinrichs, Uli Lindner

Indexerstellung
Nicole Heinrichs

Glossarerstellung
Nicole Heinrichs, Uli Lindner

Regelredaktion
Chris Gosse, Tilman Hakenberg,
Uli Lindner, Adrian Praetorius

Weltredaktion
Tobias Hamelmann, Uli Lindner, Thomas Römer

Copyright © 2016 by Uhrwerk Verlag, Köln
Printed in the EU

Zweite erratierte Neuauflage

SPLITTERMOND

DIE REGELN

Redaktion

Uli Lindner
unter Mithilfe von Chris Gosse,
Tilman Hakenberg und Adrian Praetorius

Autoren

Klaus Adrian, Muna Bering, Kathrin Dodenhoeft, Chris Gosse,
Patric Götz, Tilman Hakenberg, Tobias Hamelmann, Nicole Heinrichs,
Claudia Heinzelmann, Sarah Heitzler, Sascha Hoppenrath, Franz Janson,
Matthias Klahn, Uli Lindner, Adrian Praetorius, Aline Praetorius,
Lars Reißig, Thomas Römer, Martin Schmidt, Fabian Talkenberg,
Frank Übe, Stefan Unteregger

Mit Dank an

Christian Bender, Martin Bitterling, Jan Bratz, Gero Ebling, Jan Gravert,
Marcin Kacprzak, Stefan Krumsdorf, Jörg Löhnerz, Christian Moldaschl,
Carsten Praefcke, Marcus Renner, Lars Schiele, Philipp Seeger und
Martin Thönes für Anmerkungen, Korrekturen und tatkräftige Hilfe.
Unser besonderer Dank gilt den über 180 Teilnehmern des Betatests,
der von Oktober 2013 bis April 2014 stattfand. Eure Begeisterung,
euer Engagement und vor allem eure vielen Anmerkungen, Kritikpunkte und
Diskussionen haben dazu beigetragen dieses Regelwerk zu dem zu machen,
was es heute ist.

UHRWERK VERLAG

Inhalt

Vorwort 5

Einleitung 6
- Was ist ein Rollenspiel – und wozu dient dieses Buch? 6
- Spielbeispiel: Zu Gast in einer Splittermond-Runde 9

Die Grundregeln von Splittermond 11
- Würfel 11
- Attribute 11
- Abgeleitete Werte 13
- Die Probe 16
- Taktische Wurfoptionen 19

Standhafte Krieger und listige Diebe – die Erschaffung eines Abenteurers 22
- Die unterschiedlichen Erschaffungsarten 22
- Schritt für Schritt: Ein Abenteurer entsteht 23
- Beispiel: Die Entstehung einer Klingentänzerin 27
- Hilfreiche Fragen zur Ausgestaltung eines Abenteurers 29
- Das Charakterdokument 31
- Die Rassen 32
  - Alben 33
  - Gnome 34
  - Menschen 35
  - Varge 36
  - Zwerge 37
- Die Kulturen 38
  - Albischer Seebund 39
  - Ashurmazaan 40
  - Dämmeralben 41
  - Furgand 42
  - Ioria 43
  - Keshabid 44
  - Mertalischer Städtebund 45
  - Pashtar 46
  - Selenia 47
  - Tarr 48
  - Wächterbund 49
  - Zwingard 50
- Die Abstammung 51
- Die Ausbildungen 55
  - Elementarist 56
  - Entdecker 57
  - Glaubenskrieger 58
  - Heiler 59
  - Kämpfer 60
  - Kundschafter 61
  - Magischer Unterhändler 62
  - Mystischer Krieger 63
  - Priester des Wissens 64
  - Ränkeschmied 65
  - Recke 66
  - Schattenklinge 67
  - Schurke 68
  - Verwandler 69
  - Waldläufer 70
  - Wanderpriester 71
- Stärken 72
- Ressourcen 74
- Splitterpunkte und Mondzeichen 80
- Schwächen 83

Helden und Legenden – Charakterentwicklung und Steigern 86
- Erfahrungspunkte 86
- Heldengrade 87

Tanzende Klingen und schmeichelnde Worte – Die Fertigkeiten 91
- Meisterschaften 91
- Fertigkeitsproben 92
- Gruppierte Fertigkeiten 93
- Kampffertigkeiten 95
- Allgemeine Fertigkeiten 100
- Anwendung mehrerer Fertigkeiten 138

Durch weglose Wildnis: Regeln für Überlandreisen 151

Der Kampf 157
- Handlungsablauf 157
- Handlungsmöglichkeiten 158
  - Bewegungshandlungen 159
  - Nahkampfhandlungen 160
  - Fernkampfhandlungen 162
  - Verteidigungshandlungen 163
  - Weitere Handlungen 165
- Zustände 167
- Spezielle Kampfsituationen 169
- Schaden 172
- Gifte und Krankheiten 175

Ausrüstung und Gegenstände 179

Zauberei 193
- Zauberei erlernen 193
- Fokus 194
- Der Zaubervorgang 196
- Weitere Regeln zur Zauberei 198
- Die Magieschulen 200
- Die Zauber 223
- Strukturgeber und Schriftrollen 254

Splittermond für Spielleiter 256

Gegner und Monster 263

Lorakis – Die Spielwelt von Splittermond 287
- Die Domänen des lorakischen Kosmos 287
- Ein Rundgang durch Lorakis 289
- Länder am Binnenmeer 297
- Portale und Mondpfade 304
- Die Geschichte von Lorakis 307
- Mythologie und Götter 311
- Wissen und Alltagskultur 314

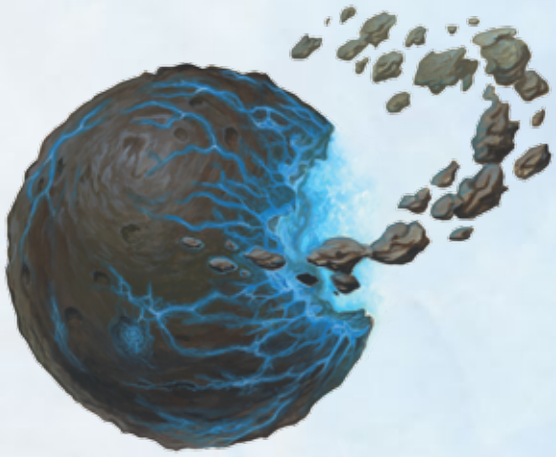
Anhang 320
- Anhang 1: Wählbare Ausbildungsvarianten für Weltband-Kulturen 320
- Anhang 2: Glossar der Regelbegriffe 320
- Anhang 3: Archetypen 323
- Anhang 4: Regel-Kurzübersicht 342
- Anhang 5: Tickleiste 343
- Anhang 6: Charakterdokument 344

Index 346

Vorwort

Willkommen auf Lorakis!
Mit diesem Buch halten Sie die Regeln für das neue deutsche Rollenspiel ***Splittermond*** in Händen. **Splittermond: Die Regeln** soll es Ihnen ermöglichen, spannende Abenteuer auf dem Kontinent Lorakis zu erleben und diesen nach und nach zu entdecken. Sämtliches Handwerkszeug von der Erstellung der Spielercharaktere über das Fertigkeitensystem und die Kampfregeln bis hin zur Zauberei sind dabei in diesem Buch enthalten; weitere Spielhilfen sind nicht nötig, um in ***Splittermond*** einzutauchen.
Splittermond ist ein klassisch aufgebautes Rollenspiel, in dem ein Spielleiter gemeinsam mit einer Gruppe Spieler spannende Geschichten in einer Welt voller Ritter, Drachen, dunkler Ruinen und epischer Schlachten erlebt – kurzum: ein Rollenspiel in einer Fantasy-Welt. Der Fokus des Spiels liegt auf den Abenteurern und ihren Fertigkeiten, seien es nun gewitzte Diebe, mächtige Magier oder tapfere Krieger. Splittermond versucht dabei, verschiedene Charakterkonzepte zu ermöglichen, und auch jenen Spotlight zu bieten, die abseits von Magie und Kampf ihre Schwerpunkte setzen. Dazu kommt, dass in Lorakis jeder in der Lage ist zu zaubern, wodurch die meisten Bewohner zumindest einige einfache magische Effekte hervorrufen können – auch dies wird durch das Regelsystem abgebildet.
Über zwei Jahre ist es her, dass wir die Idee hatten, ein neues deutsches Fantasy-Rollenspiel zu erstellen und dabei von Null zu beginnen. Wir wollten nicht einfach nur eine neue Spielwelt erfinden, sondern ein komplettes Spiel entwerfen, bei dem Regeln und Welt miteinander optimal verzahnt sind – ein Spiel, in dem die Regeln die Realität der Welt so weit abbilden, wie es für das Erleben spannender Abenteuer nötig ist. Dabei war uns vor allem eine gewisse Plausibilität wichtig, dass also das Spiel und die Regeln gut harmonisieren.
Doch vor allem war es uns wichtig ein Spiel zu kreieren, mit dem man möglichst viele Arten von Abenteuern erleben und möglichst viele Spieler erreichen kann. Aus diesem Grund legen wir mit ***Splittermond*** keinen Fokus auf den Kampf oder die Zauberei, sondern geben auch den oft vernachlässigten profanen Fertigkeiten die Aufmerksamkeit, die sie unserer Ansicht nach verdienen. Und aus diesem Grund ist Lorakis auch eine vielgestaltige, große und bunte Welt, in der nicht nur dunkle Verliese erkundet, sondern auch Intrigen gesponnen und aufgedeckt, alte Geheimnisse ergründet und Entdeckungsreisen unternommen werden können – und all dies bilden die vorliegenden Regeln ab.
Zwei Jahre harte Arbeit liegen hinter uns, jetzt da ich diese Zeilen schreibe. Ein komplettes Spiel mit unseren Ansprüchen an Regeln und Welt neu zu erstellen war auch für die meisten Leute in unserem Team Neuland, auch wenn wir auf unseren Autorentreffen über hundert Jahre Erfahrung im Schreiben von Rollenspielen versammelt haben. Und so wundert es auch nicht, dass die Entwicklung länger gedauert hat, als wir ursprünglich angepeilt haben – doch unser Ziel war immer ein möglichst gutes Produkt, sodass wir Verzögerungen gerne in Kauf genommen haben.
Vor diesem Hintergrund haben wir auch im letzten Jahr einen umfangreichen Beta-Tests des Regelwerks begonnen, der über ein halbes Jahr lang lief – und an dem über 180 angemeldete Tester ***Splittermond*** auf Herz und Nieren geprüft haben. Diesen Jungs und Mädels möchte ich auch an dieser Stelle noch einmal für ihr Engagement, ihre Beteiligung und ihre Begeisterung danken. Sie haben dabei geholfen, ***Splittermond*** zu einem besseren Spiel zu machen – einem Spiel, das nun hoffentlich auch Ihnen gefällt.
Wir laden Sie in jedem Fall herzlich ein, Splittermond zu spielen und mit Ihren Abenteurern die Gassen von Aylantha, die sengende Wüste Surmakar, die Ewigkeit der Wandernden Wälder und das Kristallorakel von Ioria zu erkunden. Begeben Sie sich mit Ihren Mitspielern und mit uns auf eine spannende Reise, an deren Ende hoffentlich viel Spaß und schöne Erinnerungen stehen.

Köln, im Mai 2014
Uli Lindner



Einleitung

Als einer der drei Monde barst, blickten die Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge furchtsam in den Himmel, um das unheimliche Schauspiel zu beobachten. Niemand ahnte zu dieser Zeit, dass mit dem Bersten des Mondes eine neue Zeit anbrechen würde, eine Zeit, die die Ketten der Drachlingsherrschaft sprengen und eine neue Ära beginnen sollte.
Hoch oben über der Welt spielte sich ein Ereignis ab, das gleichsam von kosmischer Schönheit wie von fürchterlichem Schrecken war: Die Flanke des Blauen Mondes, wie er damals noch genannt wurde, brach auf und schleuderte einen gewaltigen Steinschauer in die Finsternis.
Für die in den Himmel blickenden Völker war es ein ehrfurchtgebietender Anblick: Funkensprühend stürzten die brennenden Bruchstücke in die Tiefe. Einige zerbarsten zu kleineren Trümmern und verglühten während des Flugs, andere stürzten weit entfernt von jeder Küste in die See. Viele aber hinterließen bei ihrem Sturz verbrannte Erde, zertrümmerte Berghänge und tiefe Klüfte. Sie trafen auf eine Welt, die nie wieder so sein sollte wie vor der Zersplitterung des Mondes: Lorakis.

Aus den Trümmern

Als die Staubwolken niedersanken, die der Sturz der Trümmer in den Himmel geschleudert hatte, als die Asche sich legte, die aus den zahlreichen Feuern aufgestiegen war, als die Völker es wagten, aus ihren Verstecken zu kommen, hatte der Sturz des Mondes das Angesicht von Lorakis verändert. Tiefe Krater waren entstanden, wo zuvor Wald gewesen war. Hügelketten waren dem Erdboden gleichgemacht. Die Städte der Drachlinge, der alten Herrscher, lagen in Trümmern. Und die Völker von Lorakis begannen den langen, entbehrungsreichen Aufbau ihrer Welt. Heute, tausend Jahre nach dem Kataklysmus, liegen idyllische Seen in gerissenen Kratern, wächst Gras auf aufgeworfenen Klüften, und nur noch der Splitterschweif und der geborstene Mond zeugen von dem Ereignis, das eine neue Zeit eingeleitet hatte.
Die Völker von Lorakis haben ihre Reiche errichtet, Inseln der Zivilisation in einer wilden Welt. Von den Küsten der Frostlande bis zu den Dschungeln der Stromlandinseln, von den Klippen Westergroms bis zu den Hafenstädten Zhoujiangs finden sich ihre Siedlungen. Stolz in ihrer Mitte erhebt sich Ioria, größte Metropole von Lorakis, Sitz des göttlichen Orakels, seit Urzeiten eine heilige Stätte.
Aber noch immer lauern Gefahren in den weiten Landen von Lorakis. Noch immer warten Geheimnisse darauf, erkundet zu werden, harren Mysterien aus längst vergangener Zeit auf Entdeckung, die die Geschichte ebenso betreffen können wie die Zukunft. Noch immer braucht es tapfere Männer und Frauen, die sich den Gefahren dieser Welt stellen, die die Sicherheit ihrer Heimat verlassen, um die Welt zu erkunden, die das Bersten des Splittermondes so nachhaltig geformt hat.
Und noch immer blicken die Völker in den Himmel, wenn ein Trümmerschauer herniedergeht, noch immer fällt ihr Blick auf den Splittermond, voller Angst, voller Ehrfurcht – oder voller Mut.

Träger der Splitter

Die Splitter des Mondes haben die Welt verändert – aber nicht immer auf offensichtliche Art. Nicht jedes Trümmerstück, das vom Mond herabstürzte, erreichte auch den Boden. Es gibt Legenden, dass ein Kind, das während eines Sternenschauers geboren wird, besondere Gaben in sich tragen solle, da es die Kraft der verglühten Splitter in sich aufnehme. Es gibt zahllose Sagen über große Helden und finstere Schurken, mutige Taten und düstere Verbrechen. Von Land zu Land, von Volk zu Volk gibt es andere Erklärungen, und kaum jemand vermag zu sagen, wieviel Wahrheit in diesen Geschichten wirklich steckt.
Und so wandern die Träger der Splitter noch unerkannt über die Welt. Manche verwenden ihre Gaben für das Gute, andere hegen böse Absichten, und wieder andere erkennen ihr Leben lang nicht, dass ihnen etwas Besonderes innewohnt. Vielleicht weiß das Orakel, welche Rolle die Splitterträger in Zukunft zu spielen haben, aber falls dem so ist, falls es überhaupt eine solche Rolle gibt, schweigen die Priester, die den Tempel in Ioria hüten. Und so ist nur eines sicher: Auch die Träger der Splitter werden eines Tages Lorakis verändern.

Was ist ein Rollenspiel – und wozu dient dieses Buch?

Splittermond ist ein Rollenspiel – aber was verbirgt sich hinter diesem Begriff? Jene, die sich bereits mit diesem Hobby auseinandergesetzt und unter mannigfaltigen Namen fantastische Welten erforscht haben, können dieses Kapitel getrost überspringen. Für alle anderen aber soll es einen komfortablen Einstieg in die Abenteuer bieten, die im Rest dieses Buches auf sie warten.
Wenn Sie sich beim Lesen eines Romans oder beim Ansehen eines Films schon einmal gewünscht haben, die Handlung beeinflussen zu können – weil Ihnen genau die zündende Idee gekommen war, die dem Protagonisten aus der Klemme hätte helfen können, weil Sie neugierig waren, was geschehen wäre, wenn die Heldin sich eben anders entschieden hätte, oder weil Sie einfach selbst mal in der Haut eines kühnen Abenteurers oder einer draufgängerischen Entdeckerin stecken wollten – dann sind Sie hier genau richtig. Mit Hilfe dieses Buches werden Sie sich ein Alter Ego erschaffen, einen Hauptdarsteller in einer ganz eigenen Geschichte, deren Ausgang Sie gemeinsam mit Ihren Freunden bestimmen.

Spiel ohne Brett

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen kommt ein Rollenspiel mit relativ wenigen Hilfsmitteln aus. Neben dem Buch, das Sie in Händen halten, benötigen Sie zum Spielen nur noch ein paar Würfel, Schreibzeug und einen gemütlichen Sitzplatz für sich und Ihre Mitspieler.
Um die Welt unter dem gesplitterten Mond zu betreten, braucht jeder Spieler eine Spielfigur, auch *Spielercharakter* (abgekürzt SC) oder *Abenteurer* genannt. Es gibt zahllose Möglichkeiten, die

Abenteurer so zu gestalten, dass sie den Wünschen und Vorstellungen der Spieler entsprechen. Die Stärken und Schwächen jeder Figur werden, ebenso wie alle Fähigkeiten, die sie erlernt hat, ihre mitgeführte Ausrüstung und andere wichtige Informationen, auf einem Blatt Papier, das sogenannte Charakterdokument, notiert (eine Kopiervorlage finden Sie im Anhang auf Seite 344).

Im Lauf des Spiels steuert jeder Spieler die Handlungen seines Abenteurers, indem er diese beschreibt. Dabei wird oft einfach die Ich-Form verwendet („Ich öffne die Tür und sehe mich vorsichtig um"), es spricht aber auch nichts dagegen, Ihren Abenteurer in der dritten Person anzusprechen („Drakon öffnet die Tür…"). Ihre Mitspieler können auf Ihre Aktionen mit ihren eigenen Figuren reagieren („Thareia geht leise hinter Drakon her und reicht ihm ihre Fackel nach vorn") und so die Handlung weiterspinnen.

Da die Abenteurer aber nicht im leeren Raum agieren sollen, benötigt man noch einen Rahmen, eine Welt und eine Geschichte, in der sie sich bewegen. Schließlich wollen Sie ja nun herausfinden, was hinter der Tür im Fackelschein zum Vorschein kommt! Diese Aufgabe übernimmt in einem Rollenspiel normalerweise der *Spielleiter*. Er überlegt sich im Vorfeld, welche Art von Abenteuer die Gruppe erleben soll, reagiert auf die Handlungen der SCs und steuert all jene Figuren, denen die Abenteurer begegnen. Aus seinem Mund erfahren die Spieler, was auf ihre Aktionen hin geschieht („Die Tür quietscht in den Angeln, und hinter ihr ist es stockfinster. Im Licht der Fackel erkennt ihr ein uraltes Mosaik auf dem Boden, ineinander verschlungene Ranken, die ein breites Band bilden. Plötzlich hört ihr von weiter vorn ein leises Schaben, dann ein Klimpern wie von Metall.").

Die Persönlichkeiten unter der Kontrolle des Spielleiters, vom einfachen Bettler am Wegesrand über die geheimnisvolle Magierin, die dringend tapfere Streiter für eine wichtige Mission sucht, bis hin zu dem abscheulichen Monster, dem die Gruppe das Handwerk legen soll, werden *Nichtspielercharaktere* (NSCs) genannt. Manche NSCs sind den Abenteurern freundlich gesonnen, andere treten ihnen als Feinde gegenüber, und praktisch alle werden ihre Reaktion dem Verhalten der Abenteurer anpassen. Der Spielleiter beschreibt die Handlungen der NSCs ebenso, wie die Spieler ihre Abenteurer steuern.

Spielleiten? Ich?

Falls Sie sich als Spielleiter versuchen wollen, liegt eine interessante Aufgabe vor Ihnen, bei denen ***Splittermond*** Sie nach Kräften unterstützt:

Im Kapitel *Splittermond für den Spielleiter* (S. 256) finden Sie nützliche Informationen über das Leiten von Abenteuern und den Umgang mit der eigenen Spielrunde, aber auch zur Nutzung bestimmter Regelelemente in ***Splittermond***. Ab Seite 263 sind außerdem umfangreiche Angaben zu verschiedenen Kreaturen und möglichen Gegnern gesammelt, die Ihnen als beispielhafte NSCs zur Verfügung stehen.

Vorgefertigte Abenteuerbände erscheinen regelmäßig und enthalten alles, was Sie zum Leiten einer Episode ***Splittermond*** brauchen: Einen spannenden Handlungsfaden, Beschreibungen von NSCs und Schauplätzen, Karten und vieles mehr. Weitere Abenteuer können Sie außerdem auf der Website des Spiels (http://www.splittermond.de) herunterladen.

Mit den Regeln und der Beschreibung der Welt unter dem Gesplitterten Mond haben Sie eine Fülle von Material, um eigene Abenteuer zu entwerfen. Ergänzende Publikationen erweitern und bereichern diese Palette noch (wie etwa die Spielhilfe ***Splittermond: Die Welt***, das als Gegenstück zu diesem Buch die Welt Lorakis ausführlich beschreibt).

Welt ohne Grenzen

Der große Vorteil, den Rollenspiele wie ***Splittermond*** gegenüber anderen Spielen haben, ist, dass sie grundsätzlich nur durch die Fantasie der Beteiligten begrenzt sind. Es gibt keinen Rand des Spielfeldes, an dem es nicht mehr weiter geht, und jede Handlung, die Ihnen für Ihren Abenteurer in den Sinn kommt, kann ausprobiert werden. Ob sie gelingt, ist eine andere Frage, aber im Gegensatz zu vielen Computerrollenspielen wird sie niemals daran scheitern, dass die Programmierer diese Aktion nicht vorhergesehen haben.

Diese Freiheit reicht sogar noch weiter: Ein Rollenspiel besteht aus verschiedenen Elementen, deren „Mischungsverhältnis" Sie in der Hand haben:

–Durch die Beschreibung der Handlungen ihrer Abenteurer und die Reaktionen der Welt durch den Mund des Spielleiters *erzählt* die Gruppe *gemeinsam eine Geschichte*. Von spannenden Verfolgungsjagden über dramatische Heldentaten bis hin zur Darstellung von emotionalen Verstrickungen oder moralischen Konflikten ist hier alles denkbar. Unter diesem Aspekt ist Ihr Abenteurer nicht nur eine Sammlung von Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen auf einem Blatt Papier, sondern eine, wenn auch fiktive, Persönlichkeit mit eigenen Motiven, Ängsten und Wünschen. Sie versuchen, sich in diese Persönlichkeit hineinzuversetzen und sie entsprechend agieren zu lassen.

–Zu einem Rollenspiel gehören aber auch *Risiko* und ein gewisses *Gefahrenelement*: Wenn Ihrem Abenteurer alle Handlungen automatisch glücken und er nie in brenzlige Situationen gerät, kann kaum die rechte Spannung aufkommen. Zu diesem Zweck sehen die Regeln von ***Splittermond*** ein Zufallselement in Form von Würfeln vor. Die Fähigkeiten Ihres Abenteurers bestimmen zwar, wie hoch seine Chancen sind, einem heranschwirrenden Pfeil auszuweichen, eine wütende Waldbestie zu besänftigen oder die Tür aufzubrechen, hinter der sich der gesuchte Schatz verbergen könnte – aber ob es ihm auch tatsächlich gelungen ist, wissen Sie erst, wenn die Würfel gefallen sind. Wann immer Sie eine Handlung ankündigen, deren Erfolg nicht sicher ist, kann der Spielleiter einen entsprechenden Würfelwurf, eine sogenannte *Probe*, verlangen.

–Und schließlich kann es in ***Splittermond*** auch um *Taktik* gehen: Die Fähigkeiten der eigenen Spielfigur gut zu wählen, sodass sie allein oder gerade auch im Verbund mit den anderen Aben-

teurern glänzen kann, der geschickte Einsatz der Möglichkeiten der Gruppe, um komplexe Hindernisse zu überwinden, die sich der Spielleiter ausgedacht hat, das Knobeln an der richtigen Strategie, um sich einer Übermacht stellen zu können – all das macht einen ganz eigenen Reiz aus. Und mehr als nur einmal wird sich zeigen, dass ein einzelner Abenteurer dort scheitert, wo die Gruppe gemeinsam das Ziel erreichen kann.

Im Spiel selbst vermischen sich die verschiedenen Elemente zu einem gemeinsamen Erlebnis. Je nach den Vorlieben Ihrer Gruppe können Sie den einen Aspekt mehr, den anderen weniger betonen und sich so auf jenen Spielstil konzentrieren, der Ihnen und Ihren Freunden am meisten Spaß macht. Das wichtigste dabei ist jedoch immer: Niemand am Tisch spielt gegen die anderen, das große Ziel ist der gemeinsame Spaß am Erleben der Geschichte.

Abenteuer ohne Ende

Genauso, wie sich aus einer einzelnen Kurzgeschichte durch Fortsetzungen ein ganzer Zyklus entwickeln kann, ist es in einem Rollenspiel möglich, im Lauf der Zeit eine ganze Reihe von Abenteuern zu erleben. Mit jeder solchen Episode entwickeln sich Ihre Splittermond-Runde und die darin handelnden Spielfiguren weiter:

- Aus einer einzelnen Mission kann eine epische Geschichte mit mehreren ineinander verflochtenen Handlungssträngen werden. Die Abenteurer lernen neue Verbündete kennen, schließen Allianzen, machen sich Freunde – und schaffen sich auch Feinde, deren finstere Machenschaften es auch in Zukunft zu durchkreuzen gilt.
- Mit jedem Abenteuer gewinnen die Charaktere an Erfahrung, was sich nicht nur in neuen Bekanntschaften und Entdeckungen niederschlägt, sondern auch erlaubt, die Fähigkeiten der Figuren zu verbessern: So werden hoffnungsvolle junge Frauen und Männer, die in die Welt hinauszogen, um ihr Glück zu machen, nach und nach zu Meistern ihres jeweiligen Faches, geachtet, berühmt oder gefürchtet – mit der Zeit vielleicht sogar lebende Legenden. Und nicht zuletzt gibt es da draußen ja auch Schätze zu finden, verschollene Zauberformeln zu entdecken und machtvolle Waffen zu erringen.
- Durch die Entscheidungen, die Ihre Gruppe trifft, verändert sich die Welt, in der die Abenteurer sich bewegen – aber auch ohne die Abenteurer bleibt sie nicht stehen. Die Welt unter dem Gesplitterten Mond wird sich in Zukunft stetig weiterentwickeln, und Sie können diese Entwicklung nicht nur miterleben, sondern – im Zuge des *Lebendigen Lorakis* – auch beeinflussen.



Spielbeispiel: Zu Gast in einer Splittermond-Spielrunde

Der folgende Abschnitt soll verdeutlichen, wie eine typische Runde Splittermond ablaufen kann und wie das Geschehen innerhalb der Spielwelt mit den Handlungen der Spieler am heimischen Tisch zusammenhängt. So können Sie, auch wenn Sie bisher keine Erfahrung mit Rollenspielen haben, einen kleinen Einblick darin gewinnen, wie eine solche Runde ablaufen kann. An den angegebenen Verweisen finden sich weitere Erklärungen zu den verwendeten Regelmechanismen, es ist jedoch an dieser Stelle nicht zwangsläufig nötig hin- und herzublättern – die Abläufe dürften sich auch aus dem Zusammenhang erschließen.

In Lorakis:	**Am Spieltisch:**
	Uli, Nicole, Chris und Stefan treffen sich, um eine Runde Splittermond zu spielen. Uli übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters, Nicole spielt Selesha, eine zaubermächtige farukanische Magierin, Chris den Zwergenpriester Telkin, und Stefan hat sich für Eshi, einen gnomischen Alchimisten und Herumtreiber entschieden.
Selesha, Telkin und Eshi sitzen am Lagerfeuer, unweit der alten Straße von Sunnafest nach Aldentrutz. Ein Eintopf köchelt auf dem Feuer und gerade bricht die Nacht herein.	Das Abenteuer beginnt damit, dass Uli seinen Mitspielern schildert, dass die drei Abenteurer gerade rasten, während sie auf der Reise zum Mondportal in Aldentrutz sind.
„Was war das? Da war doch ein Geräusch!“, fragt plötzlich Eshi. Selesha meint, sie sei sich nicht sicher, ob sie etwas gehört habe. Telkin hingegen erwidert: „Nein, da war nichts, das hast du dir nur eingebildet!“	Uli hat die Mitspieler darum gebeten, eine durchschnittliche *Wahrnehmung*-Probe zu würfeln (siehe S. 16). Die Probe von Stefan gelingt mit 2 Erfolgsgraden, Nicoles Probe ist nur knapp misslungen, Chris aber hat drei negative Erfolgsgrade gesammelt (siehe S. 17). Die Spieler lassen ihre Figuren dementsprechend reagieren.
Im nächsten Moment bricht ein riesiger Wolf aus dem Unterholz hervor und knurrt die Gefährten bedrohlich an, bleibt allerdings in gebührendem Abstand stehen.	Uli erzählt was als nächstes passiert („Plötzlich bricht ein riesiger Wolf aus dem Unterholz hervor. Ihr hört sein bedrohliches Knurren …“) und fragt die Mitspieler nach ihrer Reaktion.
Hastig springen die Abenteurer auf und versuchen sich so gut es geht auf die plötzliche Bedrohung einzustellen: Telkin nimmt seine mächtige Doppelaxt, Selesha stimmt sich auf die magischen Energien des Ortes ein. Eshi hingegen bemüht sich unter Flüchen einen nahestehenden Baum zu erklettern und schafft dies schließlich mit einigen Kratzern.	Nicole und Chris möchten, dass ihre Charaktere sich kampfbereit machen. Stefan entscheidet, dass Eshi auf einen Baum klettern und erst dort seine Armbrust spannen soll. Dafür lässt Uli ihn eine *Athletik*-Probe würfeln, die knapp gelingt.
Gerade als die Freunde zum Angriff ansetzen wollen, beginnt der Wolf mit beinahe menschlicher Stimme zu ihnen zu sprechen. Er ist ein Wesen der Anderswelten und wird von einer Gruppe Orks verfolgt. Daher erbittet er ihre Hilfe.	Uli spricht in der Rolle des Feen-Wolfes zu den Mitspielern („Haltet ein, Fremdlinge, ich will euch nichts tun. Mein Name ist Grimjol und ich …“).
Selesha wendet sich an ihre Gefährten: „Ich denke wir können ihm vorerst Glauben schenken, sollten aber äußerst auf der Hut sein. Die Orks kennen keine Gnade.“ Eshi klettert derweil wieder herab von seinem Versteck und versucht würdevoll auszusehen.	Nicole soll eine Probe auf Arkane Kunde werfen, wobei sie zwei Erfolgsgrade erzielt. Uli teilt ihr mit, dass Feenwesen in dieser Gegend durchaus nicht unüblich sind und die Orks tatsächlich großen Hass auf alle Bewohner der Anderswelten haben. Chris möchte Eshi wieder vom Baum herunterklettern lassen – Uli hält in diesem Fall eine Probe für unnötig.
„Still“, zischt Telkin da den andern zu, „sie kommen bereits. Hört ihr nicht?“ „Du hast recht“, flüstert Eshi. „Was tun wir jetzt?“	Uli fordert jeden Spieler erneut auf, eine *Wahrnehmung*-Probe zu werfen und ihm mitzuteilen, wer am besten abgeschnitten hat: Es ist Chris, der zwei Erfolgsgrade erzielt hat, während es für Nicole und Stefan zu nur jeweils einem gereicht hat. Daraufhin teilt Uli Chris mit, Telkin habe das charakteristische Kreischen von Orkspähern in der Nähe gehört.

In Lorakis:

Telkin, Selesha und Eshi tauschen sich kurz aus und kommen überein, sich in den Büschen zu verbergen, um die Orks entweder an sich vorbeiziehen zu lassen oder aber sie aus dem Hinterhalt angreifen zu können.
Grimjol huscht in seiner Wolfsgestalt lautlos ins Unterholz und auch Selesha in ihren wallenden Gewändern gelingt es, sich flugs in die Deckung eines Dornendickichts zu begeben. Selbst Telkin mit seiner scheppernden Schuppenrüstung macht kaum ein Geräusch, als er sich hinter dem Wurzelwerk eines umgestürzten Baumriesen verbirgt. Eshi allerdings, der eigentlich eine gewisse Routine im Schleichen und Verstecken hat, bleibt mit seinem Rucksackriemen an einem Ast hängen. Vom plötzlichen Ruck gebremst, kommt er ins Straucheln und stürzt, wobei auch noch zwei seiner alchimistischen Phiolen zu Bruch gehen. Zu allem Überfluss bricht auch noch der Ast mit einem morschen Krachen – das muss man im ganzen Wald gehört haben.

Sofort stürmen die Orkspäher mit einem lauten Kreischen auf die Lichtung und deuten auf das Unterholz, in dem sich die Abenteurer versteckt halten. Einer der grotesk anzusehenden Orks spannt einen kruden Hornbogen, andere reißen gezackte Klingen aus ihren Gürteln.
Seufzend zieht Telkin wieder seine Axt vom Rücken, während Eshi schnell versucht sich aufzurappeln und zumindest die zu Boden gefallenen Bolzen für seine Armbrust schnell aufzulesen.

Am Spieltisch:

Die Spieler beschließen nach kurzer Diskussion, sich im Gebüsch vor den Verfolgern zu verstecken.
Eine herausfordernde Probe auf Heimlichkeit ist fällig: Bei Chris, Nicole und Uli (der für den Feen-Wolf würfelt) gelingt die Probe mehr oder weniger gut, Stefan jedoch hat eine Doppel-Eins und damit einen Patzer (siehe S. 18) gewürfelt – er scheitert trotz eines soliden Fertigkeitswertes verheerend.

Uli legt die Tickleiste auf den Tisch und bittet alle, ihre Initiative zu erwürfeln (siehe S. 157), da die Orkspäher sie bemerkt haben. Der Kampf beginnt!

Wir verlassen an dieser Stelle die Spielrunde, sind aber zuversichtlich, dass Eshi, Selesha und Telkin sich ihrer Haut zu erwehren wissen und den Feenwolf vor seinen Verfolgern retten können.



Die Grundregeln von Splittermond

Das Regelwerk stellt das Zusammenspiel von Abenteurern mit der sie umgebenden Welt dar. Wie gefährlich ist es, von einem Baum zu stürzen? Wie lange dauert es, bis ein Knochenbruch verheilt ist? Wie weit kann ein Abenteurer mit Gepäck springen – und schafft er es über die Klamm, bevor ihn die Orkhetzer einholen?

Auf den folgenden Seiten finden Sie Informationen zu den grundlegenden Mechanismen des Regelsystems – wie das Würfelsystem funktioniert, welche Werte einen Abenteurer definieren, was eine Probe ist und wie das Ergebnis einer Probe bestimmt wird. Weiterführende und auf den Angaben in diesem Kapitel aufbauende Regeln werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Würfel

Oftmals ist der Ausgang einer Situation unklar. Mithilfe von Würfeln kann der Einfluss des Zufalls bestimmt werden. Splittermond verwendet zwei Sorten von Würfeln, zehnseitige und sechsseitige, die der Einfachheit halber als W10 bzw. W6 abgekürzt werden. Eine Zahl vor dieser Abkürzung (z.B. 3W6) gibt an, wie viele Würfel geworfen werden. Grundsätzlich werden die Würfelergebnisse **immer addiert**.

Zum Spielen benötigen Sie zwei zehnseitige Würfel, also **2W10**. Der Wurf mit diesem Würfelpaar, die *Probe*, ist der Kern der Splittermond-Regeln. In besonderen Risikosituationen können sogar Proben mit 4W10 geworfen werden, daher empfehlen wir die Verwendung von vier Würfeln. Mehr zu Würfelproben finden Sie auf Seite 19.

Die zweite verwendete Würfelart ist der W6. Der W6 wird deutlich seltener im Regelwerk verwendet und findet vor allem zur Bestimmung von Schaden von Waffen und Zaubern Verwendung. Besonders mächtige Zauber können bis zu 10W6 benötigen, im Normalfall reichen wie beim Waffenschaden aber 3W6 völlig aus.

Splittermond folgt dem einfachen Prinzip: **Je höher das Würfelergebnis, desto besser**.

W10 – Null oder Zehn?
Viele W10 zeigen ausschließlich einstellige Ziffern, also die Reihenfolge von Null bis Neun. Wenn Sie solche Würfel für Splittermond verwenden möchten, werten Sie die Null als eine Zehn – somit ist sie das beste Ergebnis, das der Würfel zeigen kann.

Attribute – das Profil des Abenteurers

Die Attribute bestimmen die Schwerpunkte einer Spielfigur, sei es ein Abenteurer, ein Nichtspielercharakter oder ein Monster. Angaben wie Stärke, Beweglichkeit oder Willenskraft sind die Basis, auf der diese Figur handeln kann, und stellen die Berechnungsgrundlage für zahlreiche Spielwerte. Attribute können nur langsam im Verlauf des Spiels gesteigert werden (siehe S. 86).

Auf Attribute wird niemals direkt eine Probe gewürfelt, vielmehr sind sie die Grundlagen aller Fertigkeiten (siehe S. 91).

Rundung
Sollte in Splittermond gerundet werden müssen (etwa, weil ein Wert durch einen Zauber halbiert wird), wird stets kaufmännisch gerundet:
ᚢ ab einer 5 hinter dem Komma wird aufgerundet
ᚦ unter einer 5 hinter dem Komma wird abgerundet
Sofern Bonus und Malus auf den entsprechenden Wert angerechnet werden, müssen diese komplett eingerechnet werden, bevor beispielsweise halbiert wird.

Bandbreite der Attribute

Ein Abenteurer kann je nach Startwert prinzipiell im Laufe seines Lebens einen unmodifizierten Attributswert von 1 bis 7 besitzen. Boni aus der gewählten Rasse verschieben dieses Intervall um 1 bis 2 Punkte nach oben oder unten (siehe S. 32). Im Laufe des Abenteurerlebens kann pro Heldengrad (siehe S. 87) jedes Attribut um 1 Punkt gesteigert werden. Der Maximalwert im vierten und letzten Heldengrad beträgt somit Startwert +4.

Ungefähre Bedeutung der Attributswerte

0	miserabel
1	schlecht
2	durchschnittlich
3	gut
4-5	sehr gut
6-7	ausgezeichnet
8	herausragend
9	legendär

Ein Abenteurer besteht aus einer Vielzahl von Werten. An dieser Stelle werden die **Attribute** beschrieben. Möchten Sie mehr über die anderen Werte erfahren, folgen Sie bitte diesen Verweisen:
Stärken: Besondere Befähigungen eines Abenteurers (siehe S. 72).
Ressourcen: Mit dem Hintergrund des Abenteurers zusammenhängende Mittel, auf die er zurückgreifen kann (siehe S. 74).
Mondzeichen: Eine übernatürliche Begabung, die jedem Abenteurer innewohnt (siehe S. 80).
Schwächen: Marotten und andere nachteilige Angewohnheiten (siehe S. 83).
Fertigkeiten: Die das Profil des Abenteurers hauptsächlich bestimmenden Fähigkeiten auf einzelnen Gebieten (siehe S. 91).
Meisterschaften: Spezialisierungen in einzelnen Fertigkeiten, die Kenntnisse weiter abrunden (siehe Seite 91).
Magieschulen: Fertigkeiten für den Einsatz von Magie (siehe S. 200).
Zauber: Einzelne Zaubersprüche, die ein Abenteurer erlernen und wirken kann (siehe S. 223).

Ausstrahlung (AUS)

Charme und Charisma sind nur zwei Bestandteile des Attributs *Ausstrahlung*, ebenso gehören Führungsstärke und Präsenz dazu. Mit einem hohen Wert besitzt man eine beeindruckende Persönlichkeit, die sich sowohl in einer bedrohlichen Aura als auch in einem gewinnenden Wesen äußern kann. Menschen, Tiere und andere Kreaturen reagieren auf einen Abenteurer mit hoher Ausstrahlung eher wie von ihm gewünscht, während sie sich von einem Abenteurer mit geringer Ausstrahlung nicht so leicht beeinflussen lassen.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Anführen, Diplomatie, Redegewandtheit, Straßenkunde, viele Magieschulen

Beweglichkeit (BEW)

Beweglichkeit steht für körperliche Gewandtheit und Agilität. Geschmeidige Bewegungen sind ein Kennzeichen beweglicher Abenteurer, sie besitzen eine herausragende Kontrolle über ihre Gliedmaßen und können dem Körper anstrengende Bewegungen abverlangen. Auch geschickte Finger zählen zu diesem Attribut. Abenteurer mit einer geringen Beweglichkeit sind oft unbeholfen und steif.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Geschwindigkeit, Verteidigung, Akrobatik, Heimlichkeit, viele Kampffertigkeiten

Intuition (INT)

Das Attribut *Intuition* steht für die Auffassungsgabe und die Bauchentscheidungen eines Abenteurers. Mit einem hohen Wert in Intuition besitzt man sowohl ein gutes Reaktionsvermögen als auch die Fähigkeit, einem richtigen Instinkt zu folgen. Umgekehrt bedeutet ein schlechter Wert das Fehlen einer inneren Stimme und eine gewisse Überforderung mit unerwarteten Situationen.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Initiative, Empathie, Naturkunde, Überleben, Wahrnehmung

Konstitution (KON)

Die körperliche Widerstandsfähigkeit und Ausdauer wird mit dem Attribut *Konstitution* gemessen. Abenteurer mit einer hohen Konstitution sind hart im Nehmen und sind in der Lage, körperlich stark beanspruchende Tätigkeiten lange Zeit auszuüben. Mit einem geringen Wert in Konstitution fehlen Ausdauer und Zähigkeit und ein Abenteurer ist empfindlicher gegenüber Schmerzen oder Krankheiten.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Körperlicher Widerstand, Lebenspunkte, Handwerk, Zähigkeit, einige Kampffertigkeiten

Mystik (MYS)

Lorakis ist durchzogen von Magie. Das Attribut *Mystik* misst die Fähigkeit, diese Urkraft zu erspüren und mit ihr umzugehen. Mit einem hohen Wert in Mystik kann man die magischen Kräfte besser in sich aufnehmen und anwenden und besitzt man ein intuitives Verständnis der magischen Vorgänge in der Welt. Ein Abenteurer mit schwach ausgeprägtem Mystik-Attribut kann die Magie schlechter lenken und auch das intuitive Verständnis magischer Zusammenhänge bereitet ihm Schwierigkeiten.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Fokuspunkte, Arkane Kunde, Geschichte und Mythen, alle Magieschulen

Stärke (STÄ)

Stärke ist ein Maß für die Muskelkraft eines Abenteurers, vor allem aber dafür, wie gezielt er diese einsetzen kann. Eine große Stärke bedeutet, dass ein Abenteurer fest zuschlagen oder eine Pforte gegen anstürmende Gegner verbarrikadieren kann, das Attribut bestimmt jedoch ebenso seine Sprungkraft. Ein Abenteurer mit geringer Stärke ist schwächlich und kann nur kleine Lasten bewegen.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Verteidigung, Akrobatik, Athletik, viele Kampffertigkeiten

Verstand (VER)

Intelligenz und die Fähigkeit zu logischem Denken sind Bestandteile des Attributs *Verstand*. Ein hoher Wert bedeutet ein gutes Abstraktionsvermögen, Kombinations- und Deduktionsgabe und auch die Fähigkeit, Informationen aufzunehmen, sie logisch zu verarbeiten und sich zu merken. Wer wenig Verstand besitzt, ist schlecht im Lösen von Rätseln, im Erkennen wiederkehrender Muster und im Verstehen komplexer Zusammenhänge allgemein.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Geistiger Widerstand, Geschichte und Mythen, Heilkunde, Länderkunde

Willenskraft (WIL)

Willenskraft bezeichnet die mentale Widerstandskraft. Selbstbeherrschung, Durchhaltevermögen, gute Konzentration und Furchtlosigkeit sind Zeichen einer hohen Willenskraft. Abenteurer mit einem geringen Wert in diesem Attribut sind hingegen leichter zu beeinflussen, unsicher und mutlos.
Wird beispielsweise benötigt für folgende Abgeleitete Werte und Fertigkeiten: Fokuspunkte, Geistiger Widerstand, Körperlicher Widerstand, Entschlossenheit, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

Die *Abgeleiteten Werte* sind zusätzliche Spielwerte für die Figuren von Lorakis – gleich ob Abenteurer oder Monster. Sie werden vor allem durch die Attribute bestimmt, aber auch durch andere Einflüsse. Sie werden nicht direkt durch den Einsatz von Erfahrungspunkten gesteigert, sondern indirekt durch den Erwerb von Attributspunkten, neuen Stärken oder Meisterschaften.

Größenklasse (GK)

Die *Größenklasse* eines Abenteurers ist ein bei der Rassenwahl festgelegter Wert. Es handelt sich nicht um die exakte Körpergröße, sondern um einen abstrakten Wert, der es ermöglicht, eine Person zu anderen lorakischen Kreaturen ins Verhältnis zu setzen. Die Größenklasse beeinflusst die Geschwindigkeit, Lebensenergie, Verteidigung, die Heimlichkeit und verschiedene Aktionen im Kampf (siehe Tabelle unten).

Geschwindigkeit (GSW)

Die *Geschwindigkeit* gibt an, wie schnell sich eine Person oder Kreatur bewegen kann. Sie berechnet sich aus **Beweglichkeit + Größenklasse**. Zum Einsatz kommt die Geschwindigkeit in erster Linie in Kampf- und Verfolgungssituationen (siehe Seite 159 und 148). Für die Ermittlung einer Reisestrecke ist dieser Wert nicht von Bedeutung.
Die Geschwindigkeit kann durch Effekte wie etwa Zauber niemals unter 0 sinken. Sinkt sie auf 0, ist eine Fortbewegung nicht mehr möglich, je nach Situation aber sehr wohl noch andere Handlungen.

Initiative (INI)

Mit der *Initiative* wird bestimmt, wer im Kampf zuerst handeln kann. Für diesen Wert gilt: Je kleiner die Zahl, desto besser. Die Initiative berechnet sich aus **10 – Intuition**. Wie die Initiative eingesetzt wird, wird auf Seite 157 beschrieben.

Lebenspunkte (LP)

Die *Lebenspunkte* sind das Maß dafür, wie viel ein Charakter einstecken kann. Sie berechnen sich aus **Größenklasse + Konstitution**. Die Gesundheit eines Abenteurers ist dabei in *Gesundheitsstufen* eingeteilt. Auf jeder dieser fünf Stufen besitzt der Abenteurer die errechnete Anzahl Lebenspunkte. Wenn über Stärken die Lebensenergie angehoben wird, wirkt sich dies ebenso auf alle fünf Stufen aus. Dabei ist zu beachten, dass nicht alle Wesen auf Lorakis fünf Gesundheitsstufen besitzen, manche etwa nur drei oder eine.
Wird der Abenteurer verletzt, vergiftet oder erleidet auf andere Art Schaden, werden die Punkte nach den auf Seite 14 genannten Regeln zunächst von der ersten Stufe abgezogen, dann von der zweiten usw. Die fünf Stufen lauten:

Gesundheitsstufe	Lebensenergie
1	Unverletzt
2	Angeschlagen
3	Verletzt
4	Schwer verletzt
5	Todgeweiht

Fokus (FO)

Als *Fokus* wird das Potenzial eines Abenteurers bezeichnet, Magie durch seinen Körper hindurch zu leiten und wirken zu lassen. Dieser Wert gibt die Kapazität an, wie mächtig ein Zauber höchstens sein kann, den der Abenteurer sprechen will. Gleichzeitig erschöpfen sich die Fokuspunkte durch intensiven Gebrauch und stellen somit auch die Grenze dar, wie viele Zauber ein Abenteurer ohne *Verschnaufpause* und *Ruhephase* hintereinander wirken kann (siehe S. 194). Der Fokus berechnet sich aus **(Mystik + Willenskraft) mal 2.**

Beispiele und Modifikatoren durch die Größenklasse

Größenklasse	Beispiel	Verteidigung	Heimlichkeit
1	Ratte, Flimmerfee	+8	+4
2	Wildkatze, Fuchs	+6	+3
3	Gnom, Rattling, Hund	+4	+2
4	Zwerg, Wolf	+2	+1
5	Mensch, Alb, Orkkrieger	±0	±0
6	Varg, Löwe	-2	-1
7	Bär, Pferd	-4	-2
8	Hydra, Alligator	-6	-3
9	Sanddrache	-8	-4
10	Hoher Drache, Riese	-10	-5

Fokus- und Lebenspunkte verlieren
Es gibt drei Möglichkeiten, wie Fokus- und Lebenspunkte verloren gehen können: Sie können *kanalisiert, erschöpft* und *verzehrt* werden.

Kanalisierte Lebens- oder Fokuspunkte sind meist durch eine lang anhaltende Quelle entstanden und können nicht einfach wieder zurückgewonnen werden, bis der Auslöser behoben ist. Fokuspunkte werden kanalisiert, wenn eine anhaltende Zauberwirkung aufrechterhalten werden soll, kanalisierte Lebenspunkte entstehen beispielsweise durch Krankheiten oder Flüche und können erst zurückgewonnen werden, wenn der Auslöser geheilt oder beseitigt ist.

Erschöpfte Lebens- oder Fokuspunkte können durch eine *Verschnaufpause* wieder zurückgewonnen werden (siehe S. 174 und 195). Fokuspunkte werden für einfache Zaubereien erschöpft; erschöpfte Lebenspunkte stellen nichttödlichen *Betäubungsschaden* dar, zum Beispiel von einer Schlägerei.

Verzehrte Lebens- oder Fokuspunkte benötigen lange, um zurückgewonnen zu werden – hier ist eine *Ruhephase* nötig (siehe S. 174 und 195). Fokuspunkte werden für stärkere Zauber verzehrt, verzehrte Lebenspunkte entstehen durch *echten Schaden* (im Regelwerk oft auch schlicht als *Schaden* bezeichnet), zum Beispiel durch Waffen.

Mehr zu Schaden und den Schadensarten finden Sie ab S. 173, zum Einsatz von Fokuspunkten ab S. 194.

Notation von Schaden und Fokusverbrauch
Die drei Möglichkeiten, Fokus- und Lebenspunkte zu verlieren, können Sie auf dem Charakterbogen durch drei unterschiedliche Notationen nachhalten, um stets die Übersicht zu behalten:

Kanalisierte Fokus- und *Lebenspunkte* werden durch ein / notiert.

Erschöpfte Fokuspunkte und *Betäubungsschaden* werden durch ein X notiert. Kanalisierte Punkte können so, nachdem sie nicht mehr kanalisiert sind, mit einem einzigen Strich zu *erschöpften Punkten* gemacht werden.

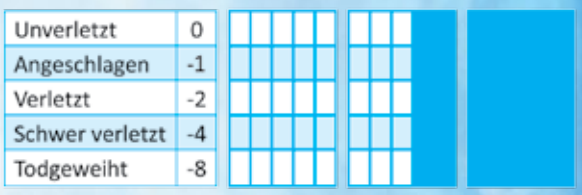
Verzehrte Punkte (echter Schaden) notieren Sie, indem Sie Kästchen mit einem ✱ markieren. Auch hier kann entsprechend ein erschöpfter oder kanalisierter Punkt leicht in einen verzehrten Punkt umgewandelt werden.

Schwerere Verluste werden dabei immer oben links begonnen und schieben die anderen Kästchen nach unten rechts. Sind also Punkte *kanalisiert* und es kommen *erschöpfte Punkte* hinzu, werden als erstes die Kästchen oben links mit X ausgefüllt. Kommen anschließend *verzehrte* Punkte hinzu, schieben diese auch die erschöpften Punkte nach rechts unten. Auf diese Art ist der am leichtesten zu heilende Verlust immer unten rechts.

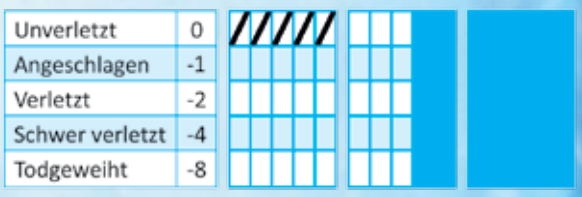
Bei der Notation von Lebenspunkten können Sie so außerdem auf einen Blick sehen, welche Wundabzüge (S. 172) Sie in Kauf nehmen müssen, da *kanalisierte Lebenspunkte* und *Betäubungsschaden* für diese nicht zählen.

Es bietet sich an, dass Sie bei kanalisierten Zaubern nötige *verzehrte* Fokuspunkte direkt als *verzehrte* Fokuspunkte notieren – diese werden sowieso erst in einer Ruhephase regeneriert, bei der auch kanalisierte Zauber abgebrochen werden, sodass es nicht nötig ist, diese getrennt nachzuhalten.

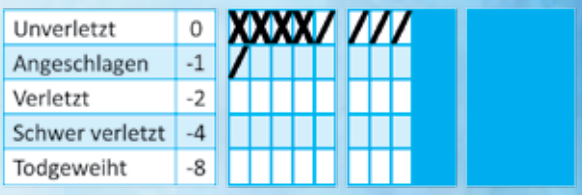
Beispiel:
Arrou verfügt über 8 Lebenspunkte.



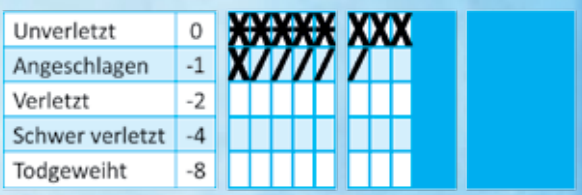
Er hat sich bei seinem letzten Abenteuer mit Dschungelfieber angesteckt und befindet sich derzeit in der dritten Phase der Krankheit. Dadurch werden 5 Lebenspunkte kanalisiert, also mit / gekennzeichnet.



Durch einen Fausthieb in einer Kneipenschlägerei erleidet er außerdem 4 Punkte Betäubungsschaden. Die ersten vier Kästchen werden mit X ausgefüllt bzw. übermalt und schieben den kanalisierten Schaden nach rechts und unten.



Schließlich erhält er im selben Kampf von einem Betrunkenen noch einen Dolchstich mit 5 Punkten echtem Schaden. Die ersten 5 Kästchen werden mit einem ✱ ausgefüllt bzw. übermalt und schieben die anderen Kästchen weiter nach rechts und unten.



Nachdem Eshi die Krankheit kurz darauf geheilt hat, werden die kanalisierten Punkte zu Betäubungsschaden und entsprechend in X umgewandelt.

Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

XXXXX XXXXX XXX X

Nachdem die Gruppe anschließend eine Verschnaufpause eingelegt hat, wird der Betäubungsschaden komplett geheilt und Arrou leidet nur noch an dem erlittenen echten Schaden.

Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

XXXXX

Für die Wundabzüge ist nur echter Schaden relevant, kein kanalisierter Schaden oder Betäubungsschaden. Entsprechend konnte Arrou die ganze Zeit ohne Malus auf seine Proben handeln.

Widerstandswerte

Die *Widerstandswerte* dienen der passiven Verteidigung gegen bestimmte äußere Effekte, sie bestimmen die *Schwierigkeit*, die ein *Angriff*, *Zauber* oder anderer Effekt erreichen muss, um erfolgreich zu sein. Es gibt drei Arten von Widerstandswerten:

Verteidigung (VTD) beschreibt die passive Abwehr gegnerischer Angriffe mit der eigenen Waffe, dem Schild oder einer Körperdrehung. Dieser Wert stellt die Schwierigkeit für entsprechende gegnerische Angriffe dar. Er berechnet sich aus **12 + Beweglichkeit + Stärke**, modifiziert je nach Größenklasse (S. 13).

Geistiger Widerstand (GW) ist ein Maß, wie hartnäckig sich der Charakter Überredungs- oder Beeinflussungsversuchen widersetzen kann. Ebenso findet er als Schwierigkeit gegen geistbeeinflussende Zauber Anwendung. Er berechnet sich aus **12 + Verstand + Willenskraft**.

Körperlicher Widerstand (KW) wird verwendet, um Schmerzen, Krankheiten oder Giften zu widerstehen und um *Angriffe* oder *Zauber*, die den Körper manipulieren wollen, abzuwehren. Er zählt auch als Schwierigkeit gegen körperbeeinflussende Zauber. Er berechnet sich aus **12 + Konstitution + Willenskraft**.

Aktive Widerstandsfertigkeiten

Zu jedem der Widerstandswerte existieren *aktive Widerstandsfertigkeiten*, die immer dann benutzt werden, wenn ein Abenteurer einen passiven Widerstandswert aktiv verbessern möchte. Dies funktioniert nach den Regeln der *Aktiven Abwehr* (siehe Seite 138).

Die aktiven Widerstandsfertigkeiten sind *Akrobatik* oder eine *Nahkampffertigkeit* (für die Verteidigung), *Entschlossenheit* (für den Geistigen Widerstand) und *Zähigkeit* (für den Körperlichen Widerstand).

Berechnung der abgeleiteten Werte

Geschwindigkeit: Beweglichkeit + Größenklasse
Initiative: 10 – Intuition
Lebenspunkte: Größenklasse + Konstitution
Fokus: (Mystik + Willenskraft) x 2
Verteidigung: 12 + Beweglichkeit + Stärke ± Modifikator nach Größenklasse
Geistiger Widerstand: 12 + Verstand + Willenskraft
Körperlicher Widerstand: 12 + Konstitution + Willenskraft



Die Probe

Ob es einem Abenteurer gelingt, sich an einem Seil über den Abgrund zu hangeln, den Raubritter mit dem Kriegshammer vom Pferd zu schlagen oder einen magischen Schutzschild gegen den Feuerstrahl des Drachen aufzubauen, entscheiden die Würfel. In solchen Situationen muss der Spieler eine **Probe** auf eine Fertigkeit ablegen. Aber auch der Spielleiter würfelt viele Proben, für den Raubritter oder den Drachen beispielsweise.

Eine Probe besteht aus drei Teilen: Addieren Sie zunächst den **Fertigkeitswert (FW)**, d.h. die auf dem Charakterbogen verzeichnete Summe aus den Fertigkeitspunkten und beiden beteiligten Attributen, sowie feste Boni und Mali, und alle zutreffenden situationsbedingten Boni und Mali. Würfeln Sie anschließend mit **2W10** und addieren Sie das Resultat zu dem Fertigkeitswert, um das **Probenergebnis** zu erhalten. Vergleichen Sie das erzielte Probenergebnis mit der **Schwierigkeit** der Probe. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie die Schwierigkeit, ist die Probe gelungen. Als Formel sieht das so aus:

Fertigkeitswert =
Attribut 1 + Attribut 2 + Fertigkeitspunkte

Fertigkeitswert + Modifikatoren + 2W10 = Probenergebnis

Modifikatoren resultieren etwa aus verwendeter Ausrüstung, Verletzungen, situationsbedingten Meisterschaften, äußeren Umständen und anderen Einflüssen. Näheres finden Sie unter anderem auf den Seiten 91 (Fertigkeiten und Meisterschaften), 157 (Kampf), 223 (Zauber) und 179 (Ausrüstung).

Wann wird eine Probe gewürfelt?

Im Spiel wird nicht für jede Lappalie eine Probe benötigt. Sich über einen Abgrund zu hangeln, das ist eine Probe wert. Aber die Leiter zu einer Turmluke hinaufzuklettern ist dies nur, wenn der Abenteurer während seiner Handlung von oben mit Steinen beworfen wird oder wenn jemand versucht, die Leiter umzustoßen.

Wir möchten die Bedingung, wann eine Probe gewürfelt werden muss, in einem einfachen Leitsatz ausdrücken: **Gewürfelt wird immer dann, wenn etwas auf dem Spiel steht.**

Das muss nicht immer das Leben des Abenteurers sein – auch die Fragen, wer einen Bardenwettstreit gewinnt oder wie gut der Gelehrte ein altes Pergament mit einer Bannformel übersetzen kann, sind Situationen, bei denen etwas auf dem Spiel steht.

Weiterhin können Sie jederzeit auf das Würfeln verzichten, wenn die Schwierigkeit einer Probe genauso hoch ist wie die Summe aus Fertigkeitswert und Modifikatoren (weil in diesem Fall ein Sicherheitswurf, siehe unten, immer zum Erfolg führen würde).



In den nächsten Abschnitten wird zunächst geklärt, woraus die **Schwierigkeit** besteht und welche Abstufungen es dort gibt und wie man mit Hilfe der **Erfolgsgrade (EG)** bestimmen kann, wie gut eine Probe gelingt.

Anschließend wird die Probe näher betrachtet und die taktischen Optionen **Sicherheit** und **Risiko** vorgestellt.

Die **erweiterte Probe** stellt langfristige Tätigkeiten dar. Die **vergleichende Probe** regelt, wie sich zwei Gegner im direkten Duell messen können, und die Regeln zum **Zusammenarbeiten** bieten einen Mechanismus, mit dem sich Abenteurer gegenseitig helfen können.

Die Schwierigkeit

Die **Schwierigkeit** ist der Wert, den ein Abenteurer mindestens erreichen muss, um eine Probe zu bestehen – je höher die Zahl, desto schwieriger die Probe. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick, wie groß die Schwierigkeit im Zahlenspektrum von Splittermond ist. Unter Berücksichtigung, dass zu Spielbeginn Abenteurer Fertigkeitswerte von etwa 15 erreichen können, ist eine einfache Probe für sie keine größere Hürde mehr. Im höchsten *Heldengrad* beginnt eine echte Herausforderung sogar erst bei 30 oder 35. Demzufolge können erfahrene Abenteurer sich waghalsigen Gefahren stellen, an denen sie in ihrer Jugend gescheitert wären.

Selbstverständlich ist die Höhe der Schwierigkeit nicht auf die unten abgedruckten groben Orientierungswerte beschränkt, sie kann jeden beliebigen Wert einnehmen. Oft ist dies der Fall, wenn die Schwierigkeit aus Attributen oder anderen Werten berechnet wird, etwa bei den Widerstandswerten.

Die Probe ist für einen durchschnittlichen Abenteurer auf Heldengrad 1 ...

15	einfach
20	durchschnittlich
25	herausfordernd
30	sehr schwierig
35	nahezu unmöglich

Üblicherweise wird die Schwierigkeit einer Probe dem Spieler vor der Probe mitgeteilt. Der Spielleiter kann in speziellen Fällen, in denen der Grad der Herausforderung nicht einfach ersichtlich oder einschätzbar ist, aber auch entscheiden, die Schwierigkeit nicht vorher mitzuteilen. Dies kann etwa sinnvoll sein, wenn eine Lüge durchschaut oder ein mit einer verborgenen Falle gesichertes Schloss geknackt werden soll. In solchen Fällen könnte die Höhe der Schwierigkeit bereits Rückschlüsse zulassen, die erst durch die Probe erlangt werden sollen.

Erfolgsgrade (EG)

Für den Ausgang einer Probe gibt es nicht nur die Möglichkeiten *gelungen* oder *nicht gelungen* – häufig stellt sich auch die Frage, *wie gut* eine Probe gelungen ist oder wie schlimm der Misserfolg ist. Diese Frage wird mit Hilfe der **Erfolgsgrade** beantwortet.

Jeweils 3 Punkte, die das **Probenergebnis** über der geforderten Schwierigkeit liegt, ergeben einen Erfolgsgrad. Dieser Erfolgsgrad hat Einfluss auf die Bestimmung der Auswirkungen eines Angriffs, eines Zaubers oder einer sonstigen Fertigkeitsprobe und zeigt an, dass eine Tätigkeit deutlich besser erledigt wurde als notwendig. Auch beim Misslingen der Probe gibt der negative Erfolgsgrad üblicherweise das Ausmaß des Scheiterns an.

Erfolgsgrade sind weder nach oben noch nach unten begrenzt.

In den Kapiteln zu **Fertigkeiten** (siehe S. 91), **Kampf** (siehe S. 157) und **Zauberei** (siehe S. 193) stehen Angaben, wie die positiven und negativen Erfolgsgrade verwendet werden, um die Auswirkungen einer Probe genauer zu bestimmen. Die folgende Tabelle gibt lediglich einen groben Überblick zur Orientierung.

Differenz Ergebnis – Schwierigkeit	Erfolgsgrade	Auswirkungen
ab 15	5 und mehr	*Herausragend gelungen:* Die Aktion gelingt hervorragend und das Ergebnis ist deutlich besser als vorher anvisiert. Aus einer herausragend gelungenen Probe sollten immer positive Konsequenzen für den Abenteurer erwachsen, die über die eigentliche Probe hinausgehen.
9 bis 14	3 bis 4	(*Gut) gelungen:* Die Aktion gelingt deutlich besser als geplant, und bringt starke positive Begleitumstände mit sich (Zusatzschaden im Kampf, Fokuseinsparung beim Zaubern, Zeitersparnis beim Klettern und Ähnliches).
3 bis 8	1 bis 2	*Gelungen:* Die Aktion gelingt vollständig und bringt positive Begleitumstände mit sich (Zusatzschaden im Kampf, Fokuseinsparung beim Zaubern, Zeitersparnis beim Klettern und Ähnliches).
0 bis 2	0	(*Knapp) gelungen:* Die Aktion des Abenteurers gelingt ohne irgendwelche besonderen Nebenwirkungen.
-1 bis -2	0	*Knapp misslungen:* Die Aktion ist nur knapp misslungen. Bei Kampf und Zauberei müssen trotz Fehlschlag keine negativen Auswirkungen in Kauf genommen werden. In anderen Bereichen kann das Ziel mit Einschränkungen erreicht worden sein (etwa indem man bei einer *Athletik*-Probe zwar die Mauer überwindet, dabei aber durch Abschürfungen etwas Schaden erhält). Man kann stets wählen, eine knapp misslungene Probe als misslungene Probe mit -1 EG zu werten (etwa wenn der Ressourcenverlust einer knapp misslungenen Probe nicht erstrebenswert ist).
-3 bis -8	-1 bis -2	*Misslungen:* Die Aktion schlägt fehl, das Ziel wurde in keinem Fall erreicht. Je nach Situation erwachsen meist leichte Konsequenzen aus dem Fehlschlag.
-9 bis -14	-3 bis -4	(*Schwer) misslungen:* Die Aktion ist ein totaler Fehlschlag, aus der meist mittlere bis schwere Konsequenzen erwachsen.
ab -15	-5 und mehr	*Verheerend misslungen:* Die Aktion misslingt nicht nur, der Abenteurer bekommt auch über den reinen Fehlschlag hinaus drastische Konsequenzen zu spüren (etwa ein Absturz beim Klettern, ein Sturz im Kampf, körperlicher Schaden zusätzlich zum normalen Fokusverlust beim Zaubern oder Ähnliches). Im Kampf und bei der Zauberei wird entsprechend ein Wurf auf der jeweiligen Patzertabelle (S. 172 und 199) fällig.

Probe ohne Fertigkeitspunkte
Wenn ein Abenteurer eine Probe auf eine Fertigkeit ablegt, in der er keinen einzigen Fertigkeitspunkt besitzt, kann sein Würfelergebnis noch so gut sein, er wird immer nur maximal 0 Erfolgsgrade erzielen können – er hat einfach unzureichendes Wissen und Fähigkeiten, um seinen Erfolg entsprechend umzusetzen.
Eine Ausnahme von dieser Regel sind die zusätzlichen Erfolgsgrade aus einem Triumph, siehe unten.

Erfolgsgrade ermitteln
Selbstverständlich lassen sich Erfolgsgrade ermitteln, indem man die Differenz zwischen Würfelergebnis und Schwierigkeit ermittelt und dieses durch drei teilt. Sofern Ihnen dies zu viel Rechenaufwand ist, hat sich jedoch auch eine andere Methode als schnell und unkompliziert erwiesen: das Hochzählen. Hierzu gehen Sie einfach von der Schwierigkeit aus und zählen in Dreierschritten hoch oder runter, bis sie am Ergebnis der Probe angelangt sind bzw. weniger als 3 Punkte unter ihm liegen. Dabei können Sie einfach mit den Fingern die Erfolgsgrade mitzählen, ohne dividieren oder anderweitig rechnen zu müssen.

Beispiel:
Katharina hat eine Probe gegen eine Schwierigkeit von 15 gewürfelt, ihr Ergebnis lag dank Würfelglück und guter Werte bei 34. Also zählt sie hoch: „Geschafft! 18, 21, 24, 27, 30, 33." Währenddessen zählt sie bei jedem Sprung mit den Fingern mit und kommt so auf 6 Erfolgsgrade.

Patzer

Ein besonders schlechtes Würfelergebnis nennt man **Patzer**. Dieser tritt in ganz bestimmten Fällen auf: **Ergeben die beiden niedrigsten Würfel höchstens die Summe 3, ist die Probe verpatzt**. Ein Patzer tritt also bei den Würfelkombinationen (1,1), (1,2) und (2,1) auf. Dies gilt auch für **Risikowürfe**, die weiter unten beschrieben werden. Ein Patzer wiegt immer schwerer als jedes andere Würfelergebnis.
Die Auswirkungen eines Patzers sind gravierend: Die Probe ist **immer misslungen**, selbst wenn das Würfelergebnis ausreichen würde, um die Schwierigkeit zu erreichen. Zusätzlich erhält der Abenteurer **minus 3 Erfolgsgrade**. Die maximal möglichen EG betragen -1, selbst wenn er durch einen hohen Fertigkeitswert und eine niedrige Schwierigkeit eigentlich ein besseres Ergebnis erzielt hätte. Schließlich muss der Abenteurer bei einem Misserfolg im Kampf und beim Zaubern auf die betreffende **Patzertabelle** würfeln, unabhängig davon, ob sein Ergebnis *verheerend* ist oder nicht. Diese Tabellen finden Sie auf den Seiten 172 und 199.
Gewürfelte Patzer lassen sich niemals abwenden, egal welche Fähigkeit des Abenteurers normalerweise den Würfelwurf hätte beeinflussen können.

Triumph

Mit einem besonders guten Würfelergebnis erzielt man einen **Triumph**, das bedeutet: **Ergeben die beiden höchsten Würfel die Summe 19 oder 20, ist das Ergebnis ein Triumph**. Für den Triumph benötigt man also die Würfelergebnisse (9,10), (10,9) oder (10,10). Ein Triumph erhöht die **Erfolgsgrade** zusätzlich zum bereits guten Würfelergebnis um **3**, sofern die Probe auch rechnerisch gelungen ist.
Diese zusätzlichen Erfolgsgrade sind bei Gelingen der Probe stets voll nutzbar, auch wenn ein Abenteurer (etwa aufgrund fehlender Fertigkeitspunkte, siehe oben) eigentlich nur eine niedrigere Maximalzahl an Erfolgsgraden ansammeln könnte.

Modifikatoren

Proben können durch eine Vielzahl von Umständen erleichtert oder erschwert werden. Diese wirken sich direkt auf die Werte eines Abenteurers oder auch der Figuren des Spielleiters aus. Alle Modifikatoren, seien es Erleichterungen oder Erschwernisse, werden stets mit dem Fertigkeitswert verrechnet. Für die Verrechnung von Modifikatoren gilt folgende Regelung:
Erschwerte Probe: Der Fertigkeitswert für eine Probe sinkt um X („Malus in Höhe von X Punkten" oder „Probe -X").
Erleichterte Probe: Der Fertigkeitswert für eine Probe steigt um X („Bonus in Höhe von X Punkten" oder „Probe +X").
Beispiele für Modifikatoren sind besonders gutes oder schlechtes Werkzeug, Lichtverhältnisse, die Bodenbeschaffenheit oder Verletzungen. Listen mit Modifikatoren finden Sie in den Kapiteln **Fertigkeiten** (S. 91), **Kampf** (S. 157) und **Zauberei** (S. 193).

Beispiel:
Eshi ist nicht nur Heiler, sondern auch Alchemist mit einem Fertigkeitswert von 13 Punkten. Wenn er während der Reise mit einem provisorischen Destillationsapparat einen Heiltrank brauen will, muss er aufgrund der mangelhaften Qualität seiner Laborausrüstung eine Probe mit einem Malus in Höhe von 2 Punkten ablegen (die Probe hat einen leicht negativen Umstand). Er hat also nur noch insgesamt 11 Punkte für seine Alchemie-*Proben. Stünde er dagegen im Labor seines alten Lehrmeisters in Tiakabir, das über Kolben aus Mondglas verfügt (Bonus in Höhe von 2 Punkten durch qualitativ hochwertige Ausrüstung), hätte er insgesamt 15 Punkte für seine Alchemie-Proben.*

Maximaler Bonus auf Proben und Abgeleitete Werte
Es ist nicht möglich, unendlich viele positive Modifikatoren aus Zaubern oder Ausrüstung zu vereinen – irgendwann ist eine Grenze erreicht. Sechs Stärkungszauber auf die gleiche Person entfalten daher nicht zwingend die sechsfache Wirkung.
Der maximale Bonus, den eine Probe oder ein Abgeleiteter Wert erhalten kann, beträgt zu Spielbeginn 3 Punkte aus jeder der beiden Quellen *Ausrüstung* und *Zauberei* (hierunter fallen neben Zaubern auch Alchemika), also zum Beispiel Rüstungen, Stärkungszauber, aufputschende Tränke oder ähnliches.
Eine einzelne Probe oder ein einzelner abgeleiteter Wert kann also bei einem Abenteurer des Heldengrades *Suchender* aus diesen beiden Quellen insgesamt maximal einen Bonus in Höhe

von 6 Punkten erhalten. Dieser maximale Werte für einen Bonus erhöht sich mit der Zeit, wenn der Abenteurer an Erfahrung gewinnt und lernt, positive Begleitumstände besser zu nutzen. Den genauen Maximalwert für den Bonus je nach Heldengrad können Sie in der folgenden Tabelle ablesen.

Heldengrad	max. Bonus Ausrüstung/Zauber
1 (Suchender)	je +3
2 (Wanderer)	je +4
3 (Veteran)	je +5
4 (Heroe)	je +6

Andere Quellen als *Ausrüstung* und *Zauberei* (also beispielsweise Umstände oder Meisterschaften des Abenteurers) sind nicht von einem maximalen Probenbonus betroffen. Sollte durch Umstände, Zauber oder ähnliches auch ein Malus anfallen, wird zuerst der maximale Bonuswert berechnet und anschließend der Malus abgezogen. Eventuell überzählige Bonuspunkte verfallen in jedem Fall.

Proben wiederholen

Je nach Kontext ist es nicht immer möglich, nach einer misslungenen Probe sofort einen neuen Versuch zu starten. So ist es zwar kein Problem, beim versuchten Überklettern einer Mauer einen neuen Anlauf zu starten, aber wenn man beispielsweise versucht, eine Information über eine *Naturkunde*-Probe zu erlangen oder jemanden per *Redegewandtheit* zu überreden, ist ein erneutes Ablegen der Probe nach Scheitern der ersten Probe nicht logisch herleitbar. Für solche Fälle geben wir keine harten Regeln an, da eine Bewertung immer vom Kontext abhängt. Im Zweifel hat der Spielleiter das letzte Wort, ob eine Probe erneut abgelegt werden kann.

In bestimmten Fällen ist es jedoch auch in den Regeln vorgesehen, dass etwa bei einer knapp misslungenen Probe ein erneuter Versuch unternommen werden kann.

Die erweiterte Probe

Ein Elixier zu brauen, ein Boot zu bauen, in einer Bibliothek zu recherchieren oder eine Wand hinaufzuklettern dauert eine längere Zeit, manchmal mehrere Stunden, Tage oder gar Wochen. Solche längerfristigen Tätigkeiten hängen nicht von einem einzigen Würfelwurf ab, sondern ergeben sich aus dem Gesamtbild mehrerer Proben. Dies wird als *erweiterte Probe* bezeichnet.

Bei einer erweiterten Probe muss **eine Mindestzahl an *Fortschrittspunkten* (FP)** angesammelt werden, erst dann ist die Arbeit abgeschlossen. Die genaue Menge ist stets bei der Fertigkeitsprobe angegeben. Ein Abenteurer würfelt in festgelegten Abständen Fertigkeitsproben. Für jede gelungene Probe erhält er 1 Fortschrittspunkt und einen weiteren Punkt pro Erfolgsgrad. Die Fortschrittspunkte werden addiert, bis die benötigte Zahl erreicht ist.

Jede dieser Proben dauert einen vorbestimmten **Zeitraum**, der bei der jeweiligen Tätigkeit angegeben ist: Dies kann eine Stunde sein, ein Tag oder auch nur 10 Minuten. Erweiterte Proben werden in Abenteuern und anderen Publikationen üblicherweise nach dem Muster ***erweiterte* Fertigkeitsname-*Probe gg. Schwierigkeit (Zeitraum; benötigte Fortschrittspunkte)*** notiert. Beispielsweise also: *eine erweiterte* Handwerk-*Probe gg. 25 (1 Tag; 5 FP)*.

Misslungene Proben ziehen ihre negativen Erfolgsgrade vom bisher angesammelten Ergebnis ab, nur eine *verheerend misslungene* Probe führt zum Verlust aller Arbeitsfortschritte und zur Zerstörung des Werkstücks – und damit zum vollständigen Misslingen der Probe.

Teilerfolge und maximale Probenanzahl

Ein Abenteurer kann bei einer erweiterten Probe nicht einfach so oft würfeln, wie es ihm beliebt. Für eine erweiterte Probe darf er **maximal so viele Proben** ablegen, wie die **Summe der beteiligten Attribute** beträgt.

Ist diese Zahl erreicht, ohne dass die Mindestzahl an Fortschrittspunkten erreicht wurde, wurde die Arbeit nicht fertiggestellt. Das heißt nicht notwendigerweise, dass die Arbeit vollkommen umsonst war: Angesammelter Fortschritt bleibt üblicherweise erhalten, ein Kletterer stürzt also nicht ab, sondern bleibt an der Wand stecken, bis ihm jemand hilft; bei der Bibliotheksrecherche findet man nur einen Teil der gewünschten Informationen. Filigranere Arbeiten, zum Beispiel das Brauen eines alchemistischen Elixiers, gehen jedoch verloren.

Gegebenenfalls bietet es sich an, Schwellenwerte für Teilerfolge festzulegen: Wenn beispielsweise eine Untersuchung nach 15 Fortschrittspunkten abgeschlossen ist, könnten je 3 Fortschrittspunkte eine neue Information ergeben, bis alles gefunden wurde. Der Abenteurer darf für dieses spezielle Vorhaben erst dann wieder eine neue Probe ablegen, wenn sich die Situation zu seinen Gunsten verändert hat. Hierzu zählt zum Beispiel das Steigern des Fertigkeitswertes oder Hilfe von anderen.

Beispiel:
Keira möchte eine hohe Felswand hinaufklettern. Der Spielleiter teilt mit, dass sie für den Aufstieg 6 Fortschrittspunkte benötigt, die Schwierigkeit der erweiterten Athletik-*Probe beträgt 20. Die beteiligten Attribute bei Athletik sind Beweglichkeit und Stärke. Keira hat einen Wert von 4 (Beweglichkeit) bzw. 2 (Stärke) in den Attributen, also darf sie maximal 6 Proben ablegen.*
Leider hat sie großes Würfelpech. Nach 6 Proben hat sie gerade einmal 3 Fortschrittspunkte zusammen und hängt auf halber Höhe an der Wand, wo sie weder vor noch zurück kommt. Tiai, die bereits oben ist und das Dilemma ihrer Freundin bemerkt, lässt ihr ein Seil herab, um ihr den Rest des Weges nach oben zu helfen.

Taktische Wurfoptionen

Die reguläre Art der Probe ist der **Standardwurf**, der stets mit 2W10 ausgeführt wird. Jedem Spieler und unter gewissen Umständen auch dem Spielleiter steht die Möglichkeit offen, statt des Standardwurfes für eine Probe eine taktische Alternative zu wählen: den **Sicherheitswurf**, um die Gefahr eines Patzers auszuschalten, oder den **Risikowurf**, der höhere Ergebnisse verspricht, aber auch ein deutlich erhöhtes Patzerrisiko birgt.

Der Standardwurf

Im Normalfall wird wie oben beschrieben eine Probe mit **2W10** abgelegt, beide Ergebnisse werden addiert und zum Fertigkeitswert gerechnet. Bei einem Standardwurf sind sowohl Patzer als auch ein Triumph mit einer Chance von jeweils 3 % möglich.

Der Sicherheitswurf

Der Sicherheitswurf eignet sich für Situationen, in denen entweder bereits ein geringes Würfelergebnis reicht, um eine Probe zu bestehen, oder man das Risiko eines Patzers vollständig ausschließen will. Beim Sicherheitswurf werden ebenfalls **2W10** geworfen, aber **es zählt nur der höhere** der beiden Würfel. Aus diesem Grund sind weder ein Patzer noch ein Triumph möglich.

Risikowurf

Beim Risikowurf werden insgesamt **4W10** geworfen, aber nur **die beiden höchsten Würfel** werden gezählt und für die Probe addiert. Eine Ausnahme stellt der **Patzer** dar. Zeigen zwei der vier Würfel einen Patzer, müssen diese beiden Würfel gezählt werden. Die gesamte Probe gilt als verpatzt, ungeachtet der anderen beiden Würfel, die sogar einen Triumph zeigen könnten. Die Wahrscheinlichkeit, einen Patzer zu würfeln, ist bei einer Risikoprobe deutlich erhöht, sie liegt bei knapp 14 %, die Wahrscheinlichkeit für einen Triumph liegt bei etwa 13,5 %.

Beispiel:
Es war ein schwerer Kampf gegen die Waldbestie, nun muss sich der Heiler Eshi um seine verletzten Gefährten kümmern. Er selbst hat leichte Wunden davon getragen und erleidet auf seinen Heilkunde-Wert von 12 einen Punkt Einbußen durch Wundabzüge. Cederion hat es schlimmer erwischt, er liegt schwer verletzt am Boden, deswegen verarztet ihn Eshi zuerst, bevor er sich um sich selbst kümmert. Die Schwierigkeit der Heilkunde*-Probe beträgt 24, daher entscheidet sich Eshi für einen Risikowurf. Er würfelt 3, 3, 7, 8, was für einen knappen Erfolg ausreicht (12 – 1 + 7 + 8 = 26 gegen 24).*
Anschließend wendet er sich der Magierin Selesha zu. Deren leichte Verletzungen erfordern nur eine Probe mit der Schwierigkeit 20, Eshi entscheidet sich also für einen Standardwurf. Er würfelt 5, 6 für ein Gesamtergebnis von 22. Das reicht auch knapp, sodass seine Freunde nun sicher versorgt sind.

Im Spielleiterkapitel ab Seite 256 finden Sie einige weitere Angaben zum Umgang mit Risiko- und Sicherheitswurf.

Ein Wort zu den Wahrscheinlichkeiten
Sie fragen sich vielleicht, welche Würfelvariante Sie in welchen Fällen nehmen sollen und mit welcher Variante die besten Chancen bestehen, eine Probe zu schaffen. Diese Frage ist nicht so einfach zu beantworten, da jeder Spieler eine andere Auffassung davon hat, wie sicher eine Probe zu bestehen sein muss. Aus unserem Stochastikkeller möchten wir Ihnen ein paar kleine Tipps mitgeben:
Der **Erwartungswert** ist die Zahl, die der Würfelwurf im Mittel annimmt. Beim Standardwurf liegt dieser Erwartungswert bei 11, beim Sicherheitswurf knapp über 7 und beim Risikowurf etwas über 13. Hinzu kommt, dass der Risikowurf natürlich bessere Wahrscheinlichkeiten für höhere Ergebnisse liefert. Ein Würfelergebnis von 15 erreicht man beim Risikowurf mit über 50 % Wahrscheinlichkeit, beim Standardwurf nur mit etwa 20 %. Beachten Sie aber auch das Risiko eines Patzers, so ein Fehlschlag hat schon einige Abenteurer in große Schwierigkeiten gebracht.

Vergleichende Proben

Die meisten Proben werden gegen eine feste Schwierigkeit gewürfelt. In einigen Situationen, einem Wettkampf oder einer direkten Konfrontation etwa, können zwei Charaktere direkt gegeneinander antreten. Das kann etwa eine Lüge sein, die vom Gegenüber durchschaut werden kann, oder eine Fessel, die der Gefesselte lösen will.
Der Modus einer vergleichenden Probe ist simpel. Wenn die Handlung gleichzeitig stattfindet, beispielsweise beim Lügen (*Redegewandtheit* gegen *Empathie*), würfeln beide Kontrahenten eine Probe und errechnen das Ergebnis. Wer das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt den Vergleich – und über die Differenz zwischen beiden Ergebnissen wird, sofern nötig, der Erfolgsgrad bestimmt. Sozusagen gilt das Probenergebnis des Unterlegenen als Schwierigkeit für das Ergebnis des Siegers. In diesem Fall erfahren die Kontrahenten nicht vorher, welches Ergebnis sie übertreffen müssen, sondern müssen auf sich gestellt überlegen, ob sie auf Sicherheit oder Risiko setzen wollen. Ein Patzer/Triumph gibt hierbei einen Bonus/Malus in Höhe von 9 Punkten auf die Probe, keine zusätzlichen EG.
Findet der Vergleich nicht gleichzeitig statt, etwa beim Lösen einer Handfessel, erfährt der zweite Kontrahent das Würfelergebnis des ersten und würfelt gegen diese Schwierigkeit.
Sollten die Kontrahenten in einer vergleichenden Probe das gleiche Ergebnis erreichen, aber in dieser Situation kein Gleichstand sinnvoll möglich sein, gewinnt der Kontrahent mit den meisten Fertigkeitspunkten in der erprobten Fertigkeit. Sind auch diese gleich, zählt der ganze Fertigkeitswert.

Vergleichende erweiterte Proben

Eine Kombination aus vergleichender und erweiterter Probe sind **vergleichende erweiterte Proben**. In diesem Fall legen beide Kontrahenten so lange Proben gegen eine bestimmte Schwierigkeit ab und sammeln Fortschrittspunkte an, bis ein Kontrahent eine bestimmte Anzahl an Fortschrittspunkten erreicht hat.

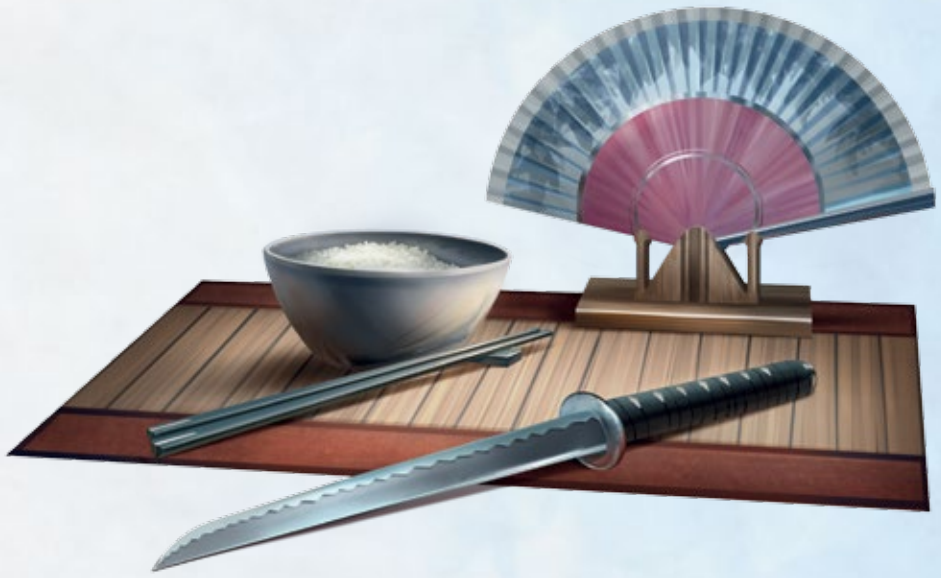
Beispiel:
Keira hat es mit zwei Verfolgern zu tun. Im dichten Marktgetümmel will sie sich in eine Seitengasse schleichen, während die Halunken nach ihr suchen. Sie würfelt eine Heimlichkeit-Probe, ihr Fertigkeitswert beträgt 14. Sie wirft 2 und 4, in der Summe nur 20, einer der Verfolger erzielt bei seiner Wahrnehmung-Probe jedoch eine 23. Entdeckt! Mit einem lauten Pfiff alarmiert der Verfolger seine Kumpanen. Keira nimmt die Beine in die Hand und läuft davon.
Ob sie es schafft, ihren Verfolgern zu entkommen, entscheiden vergleichende erweiterte Athletik-Proben (Schwierigkeit 15). Der Spielleiter bestimmt: Wenn sie 7 Fortschrittspunkte Vorsprung hat, ist sie außer Sicht aller Verfolger, eingeholt wird sie, wenn ein Verfolger

genauso viele Fortschrittspunkte erreicht wie Keira zu diesem Zeitpunkt hat. Sie startet mit 3 Fortschrittspunkten Vorsprung.
Erster Vergleich: Keira erzielt 2 Fortschrittspunkte, der erste Schurke fällt mit -2 Fortschrittspunkten zurück, während der zweite Verfolger ihr mit 2 Fortschrittspunkten auf den Fersen bleibt. Zwischenstand: Keira 5, erster Schurke -2, zweiter Schurke 2.
Zweiter Vergleich: Keira schafft ihre Probe mit insgesamt 6 Fortschrittspunkten, der erste Schurke bleibt bei 0 Fortschrittspunkten, der zweite Schurke schafft 1 Fortschrittspunkt. Dadurch kommt Keira auf 11 Fortschrittspunkte und kann beide Schurken (die bei -2 und 3 liegen) abschütteln.

Zusammenarbeiten

Abenteurer können für eine Aufgabe zusammenarbeiten und einander helfen, ob bei der Reparatur einer Brücke (für die *Handwerk* nötig ist) oder bei der Unterstützung einer schwierigen Kletterpartie (*Athletik*).
Die wichtigste Bedingung für diese Regel ist, dass sich die Zusammenarbeit auf einen konkreten Vorgang im Spiel beziehen muss. Beim Brückenbau sägt ein Abenteurer vielleicht die Bretter, ein anderer baut sie in die Konstruktion ein, beim Klettern kann eine Räuberleiter oder das beherzte Zufassen und Hochziehen eine solche Hilfestellung sein. Es liegt im Ermessen des Spielleiters zu entscheiden, in welchen Situationen ein Zusammenarbeiten sinnvoll ist und wie viele Helfer sich maximal beteiligen können.
Zunächst muss ein Abenteurer bestimmt werden, der die Hauptverantwortung der Probe trägt, anschließend die Helfer. Im zweiten Schritt legen die Helfer eine Probe auf dieselbe Fertigkeit mit einer **um 5 reduzierten Schwierigkeit** ab. Jede gelungene Probe verschafft dem Hauptverantwortlichen einen **Bonus in Höhe von 1 Punkt** (und zusätzlich +1 Bonus pro Erfolgsgrad). Gescheiterte Proben werden äquivalent mit einem Malus in Höhe von 1 Punkt eingerechnet (dieser Malus steigt ebenfalls pro negativem Erfolgsgrad um 1).
Anschließend legt der Hauptverantwortliche seine eigene Fertigkeitsprobe mit dem entsprechenden Gesamt-Modifikator ab.
Eventueller zusätzlicher Zeitaufwand beim Zusammenarbeiten unterliegt dem Spielleiterentscheid auf Grundlage des konkreten Vorgangs. In bestimmten Situationen ist es auch denkbar, dass durch Zusammenarbeit die nötige Zeit verkürzt wird. Auch hier entscheidet der Spielleiter über die genauen Auswirkungen.
Bei manchen Aufgaben (wie etwa der *Wildnisführung*, siehe S. 153) kann es vorkommen, dass Helfer und Hauptverantwortliche auf unterschiedliche Fertigkeiten würfeln.
Es ist auch möglich, in einem Kampf zusammenzuarbeiten. Details hierzu finden Sie auf S. 167.

Beispiel:
Nach dem Kampf gegen die Waldbestie muss auch Eshi verarztet werden (Schwierigkeit 20). Diese Aufgabe übernimmt Telkin Feuerfaust, aber Eshi gibt ihm genaue Anweisungen, was zu tun ist. Eshi assistiert somit bei seiner eigenen Heilung und muss eine Heilkunde*-Probe gegen die Schwierigkeit von 15 ablegen. Er legt einen Sicherheitswurf ab, da er trotz Verletzung immer noch 11 Punkte aus seiner eigenen Fertigkeit bekommt. Er würfelt 4, 6 und schafft mit einer 17 somit seine eigene Probe ohne Erfolgsgrad (Modifikator +1 für Telkin). Auch Arrou hilft beim Auswaschen der Wunde. Seine Heilkunde-Probe (Fertigkeitswert 6) gelingt mit einem Standardwurf von 3, 8 ebenfalls ohne Erfolgsgrad. Telkin kann somit 2 Punkte zu seinem Fertigkeitswert von 7 addieren und würfelt 5, 8 für ein Endergebnis von 22. Damit ist Eshis Wunde ebenfalls versorgt.*



Standhafte Krieger und listige Diebe

Die Erschaffung eines Abenteurers

Die Klingentänzerin, die mit wirbelndem Schwert Feinde zurücktreibt; der Zauberheiler, dessen kundige Hände Leben retten; der Waldläufer, der wie ein Schatten durch die Wälder gleitet: Im Mittelpunkt von ***Splittermond*** stehen die *Abenteurer*.
Abenteurer sind die Helden der Geschichten, die Sie mit ***Splittermond*** erleben können. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles, was Sie zur Erschaffung Ihres Abenteurers wissen müssen. Im Grunde ist es ganz einfach: Schnappen Sie sich einen Bleistift, kopieren Sie das Charakterdokument aus dem Anhang (S. 344) (oder laden Sie es sich von **www.splittermond.de** herunter und drucken Sie es aus) und legen Sie los!

Die unterschiedlichen Erschaffungsarten

Wenn Sie einen Abenteurer erschaffen, können Sie entscheiden, ob Sie Punkte frei verteilen (die *freie Charaktererschaffung*) oder stattdessen Module wählen (die *Modul-Charaktererschaffung*) wollen – oder ob Sie eine Mischung aus beiden Arten nutzen möchten.

Freie oder Modul-Charaktererschaffung – was passt zu mir?

Die Module bieten Ihnen einen breiten Querschnitt der Möglichkeiten, die ***Splittermond*** bereithält. Sie enthalten eine Anzahl festgelegter Werte, die konkret auf ein bestimmtes Gebiet zugeschnitten sind. Dennoch ist es möglich, dass Ihnen ein gänzlich anderer Abenteurer vorschwebt, als er sich mit den Modulen verwirklichen lässt. Sie können daher frei zwischen den beiden Erschaffungsmöglichkeiten wählen.

Die freie Charaktererschaffung

In der freien Charaktererschaffung wählen Sie nur *Rasse* und *Mondsplitter* und können dann eine bestimmte Anzahl zur Verfügung stehender Punkte frei verteilen und müssen hierbei nur darauf achten, dass bestimmte Obergrenzen eingehalten werden. Sie erlaubt es Ihnen, genau den Abenteurer zusammenzustellen, der Ihnen vorschwebt.
Haben Sie bereits eine konkrete Vorstellung für einen bestimmten Abenteurer? Haben Sie eine ganz eigene Idee zu Herkunft oder Werdegang? Oder wollen Sie einfach nur die vollständige Kontrolle über die Werte des Abenteurers haben? Verwenden Sie in diesem Fall die *freie Charaktererschaffung*.

Die Modul-Charaktererschaffung

In der Modul-Charaktererschaffung verteilen Sie hingegen nur wenige Punkte frei. Stattdessen wählen Sie neben *Rasse* und *Mondsplitter* verschiedene *Module* für die unterschiedlichen Generierungsschritte: *Kultur* (die kulturelle Herkunft des Abenteurers), *Abstammung* (seine soziale Herkunft) und *Ausbildung* (sein beruflicher Werdegang). Jedes Modul enthält eine Anzahl von festgelegten Werten, die konkret auf ein bestimmtes Gebiet zugeschnitten sind (das Kulturmodul „Selenia“ enthält also alle Werte, die ein Abenteurer aus Selenia aufgrund seiner Kultur erhält). Auf diese Weise werden Sie Stück für Stück zu einem fertigen Abenteurer geleitet.
Die Module zeigen nicht nur die Möglichkeiten, die Splittermond bereithält, sondern entsprechen außerdem natürlich den offiziellen Splittermond-Werten, an denen sich auch die Werte der Nichtspielercharaktere orientieren.
Gefällt Ihnen eine der im Buch vorgestellten Kulturen und Ausbildungen so gut, dass Sie keine Änderungswünsche haben? Möchten Sie aus einer Vielzahl ausgearbeiteter Optionen wählen, um sich Ihren Abenteurer zusammenzustellen? Oder möchten Sie einfach nur nicht lange über Fragen der Punktverteilung brüten? Wählen Sie in diesem Fall die *Modul-Charaktererschaffung*.

Freie und Modul-Charaktererschaffung kombinieren

Beide Arten der Charaktererschaffung folgen demselben Prinzip und erzielen im Wertevergleich die gleichen Ergebnisse. Daher ist es problemlos möglich, beides zu kombinieren.
Wenn ein Spieler beispielsweise eine *Abstammung* und eine *Kultur* interessant findet, ihn aber keine *Ausbildung* anspricht, wählt er die gewünschte Abstammung und Kultur, verteilt bei Schritt 5 (siehe S. 24) aber die Punkte frei, anstatt auch hier ein Modul zu wählen. Natürlich können Sie auch ein Modul wählen und lediglich einige Fertigkeitspunkte umverteilen, Meisterschaften tauschen oder andere Stärken wählen und so Ihre Vorstellung verwirklichen – Sie müssen nur darauf achten, dass die in diesem Kapitel angegebenen Grenzen eingehalten werden.

Schritt für Schritt: Ein Abenteurer entsteht

Sie haben das Dokument, Sie wissen, worum es geht – jetzt kann es losgehen. Um einen Abenteurer zu erstellen, gehen Sie in zehn Schritten vor. Freie und Modul-Erschaffung folgen größtenteils dem gleichen Ablauf – nur die Schritte 3, 4 und 5 unterscheiden sich. Im Anschluss an diese Auflistung finden Sie ab Seite 27 ein Beispiel für den Ablauf der Generierung anhand eines der Archetypen.

Schritt 1: Idee

Ganz am Anfang steht die *Idee*. Welche Art von Abenteurer wollen Sie spielen? Einen tapferen Krieger? Eine listige Diebin? Einen weisen Magier? Überlegen Sie sich, was Ihr Abenteurer können soll. Wenn Sie möchten, können Sie sich von den Rassen, Mondsplittern, Kulturen, Abstammungen und Ausbildungen inspirieren lassen. Wenn Sie sich jetzt schon einige Gedanken darüber machen, was Ihnen an Ihrem Abenteurer wichtig ist und in welche Richtung Sie mit ihm gehen wollen, erleichtert dies die nächsten Schritte erheblich.

Schritt 2: Rasse

Die *Rasse* bestimmt die grundlegenden Eigenschaften und einige angeborene *Stärken* eines Abenteurers. Dieses Modul gibt also vor, mit welchen Fähigkeiten ein Abenteurer geboren wurde. Spielbare Rassen bei ***Splittermond*** sind *Menschen*, *Alben*, *Zwerge*, *Gnome* und *Varge*. Sie werden ab S. 32 beschrieben.



Wählen Sie die Rasse Ihres Abenteurers. Zu jeder Rasse gehören *Attributsmodifikatoren*, *Stärken* und die *Größenklasse*. Notieren Sie die möglichen *Attributsmodifikatoren* zur späteren Verrechnung mit den Attributen in Schritt 6 der Generierung und notieren Sie die *Stärken* und die *Größenklasse*.

Schritt 3: Kultur

Der nächste Schritt ist die Wahl der *Kultur*. In welcher Gegend ist der Abenteurer aufgewachsen? Welche Sprache hat er als Kind erlernt? Unter welchem Herrscher hat er gelebt? Die Kultur beschreibt den Lebensabschnitt von Kindheit und früher Jugend: die Zeit, in der äußere Einflüsse einen Abenteurer stark prägen. Ab S. 38 werden die *Kulturen* beschrieben.

Freie Erschaffung: Verteilen Sie 15 Punkte auf *Fertigkeiten*, die zur Kultur Ihres Abenteurers passen (je maximal +2, Magieschulen maximal eine einzelne +1), und wählen Sie eine passende *Stärke* im Wert von 1 Punkt. Sie erhalten zusätzlich die Stärke *Kulturkunde* für die Heimatregion der Kultur kostenlos. Weiterhin wählen Sie 1 passende *Meisterschaft* der ersten Schwelle, für die Sie die üblichen Voraussetzungen in Bezug auf Fertigkeitswerte nicht erfüllen müssen (dennoch sind keine Meisterschaften in Fertigkeiten wählbar, in denen Sie am Ende der Generierung nicht mindestens 1 Punkt besitzen, da eine Meisterschaft immer eine gewisse Beschäftigung mit einer Fertigkeit voraussetzt).
Beachten Sie, dass Sie in diesem Schritt nur höchstens eine Magieschule mit Wert 1 wählen dürfen – Zauberei ist primär eine individuell und durch Übung erworbene Fertigkeit, kein kulturelles Gemeingut.

Modul-Erschaffung: Wählen Sie ein *Kultur*-Modul (siehe Seite 38).

Notieren Sie die von Ihnen gewählten oder vom Kultur-Modul vorgegebenen Werte auf Ihrem Charakterdokument.

Schritt 4: Abstammung

Als nächstes müssen Sie die *Abstammung* Ihres Abenteurers notieren. Dieser Abschnitt legt das familiäre Umfeld und die soziale Herkunft des Abenteurers fest. Waren seine Eltern Fahrende, Adlige oder Priester? Ist er bei Handwerkern aufgewachsen oder hat er sich auf der Straße durchgeschlagen? Während *Kultur* bestimmt, aus welcher Gegend ein Abenteurer stammt, legt *Abstammung* fest, aus welcher Schicht er kommt. Dieser Abschnitt beschreibt also das soziale Umfeld, in das ein Abenteurer hineingeboren wurde, wie sich dieses entwickelt und auf ihn eingewirkt hat – und welche Vorteile er aus seiner Abstammung ziehen kann. Die *Abstammungen* finden Sie ab S. 51.

Freie Erschaffung: Verteilen Sie 5 Punkte auf *Fertigkeiten* (je maximal +1, keine Magieschulen wählbar) und 4 Punkte auf *Ressourcen*.
Modul-Erschaffung: Wählen Sie ein *Abstammungs*-Modul (siehe S. 51).

Notieren Sie die gewählten oder vom Modul vorgegebenen Werte auf Ihrem Charakterdokument.

Schritt 5: Ausbildung

Nach der Abstammung folgt die Wahl der *Ausbildung*, also des Berufswegs, den Ihr Abenteurer eingeschlagen hat. Die *Ausbildung* ist nicht zwangsweise eine formelle Schulung, sondern beschreibt vor allem den Lebensweg, den ein Abenteurer meist schon in seiner Jugend eingeschlagen hat. Hat er sich auf der Straße als Taschendieb durchgeschlagen oder wurde ihm Zugang zu einer magischen Ausbildung gewährt? Stand er als Knappe im Dienst eines Ritters oder ist er als Jäger durch das Land gezogen? Die *Ausbildung* beschreibt eine Art Werdegang und ist entscheidend für die Fertigkeiten eines Abenteurers (und seine Rolle in der Abenteurergruppe). Sie wird ab S. 55 beschrieben.

Freie Erschaffung: Verteilen Sie 2 Punkte auf *Ressourcen*, die zur gewünschten Ausbildung passen, 30 Punkte auf passende Fertigkeiten (je maximal +3, Magieschulen maximal +4) und wählen Sie passende *Stärken* im Wert von insgesamt 2 Punkten. Weiterhin wählen Sie 2 passende *Meisterschaften* der ersten Schwelle, für die Sie die üblichen Voraussetzungen in Bezug auf Fertigkeitspunkte nicht erfüllen müssen (dennoch sind keine Meisterschaften in Fertigkeiten wählbar, in denen Sie am Ende der Generierung nicht mindestens 1 Punkt besitzen, da eine Meisterschaft immer eine gewisse Beschäftigung mit einer Fertigkeit voraussetzt).
Modul-Erschaffung: Wählen Sie ein *Ausbildungs*-Modul (siehe Seite 55).

Notieren Sie die gewählten oder vom Modul vorgegebenen Werte auf Ihrem Charakterdokument.

Schritt 6: Attribute

Nachdem Sie die Grundpfeiler Ihres Abenteurers festgelegt haben, geht es daran, die physischen und psychischen Fähigkeiten festzulegen: die *Attribute*. Alles Wissenswerte zu Attributen finden Sie auf den Seiten 11. Achten Sie dabei bereits auf die Kerngebiete Ihres Abenteurers wie etwa die in den Modulen verliehenen Fertigkeiten, um die entsprechend passenden Attribute nicht zu niedrig zu setzen.
Ihnen stehen 18 Punkte zur Verfügung, die Sie auf die acht Attribute verteilen können. Jedes Attribut muss zunächst mindestens einen Wert von 1 haben. Maximal dürfen Sie 3 Punkte auf ein einzelnes Attribut verteilen.
Nachdem Sie diese Verteilung vorgenommen haben, werden die in Schritt 2 der Generierung ermittelten *Attributsmodifikatoren* angewendet. Hierdurch dürfen die maximalen und minimalen Attributswerte auch über- oder unterschritten werden (es sind also in einzelnen Attributen auch Werte zwischen 0 und 5 möglich).
Achten Sie darauf, dass Menschen ihre zwei *Attributsmodifikatoren* zwar frei verteilen, nicht aber ein einzelnes Attribut um 2 Punkte erhöhen dürfen. Auch Vargen ist es nicht erlaubt, ihren freien Bonus zusätzlich auf die Stärke zu setzen, sie müssen ein anderes Attribut wählen – dürfen hier aber durchaus die gesenkte Willenskraft erhöhen, um hier keinen Malus zu erleiden. Alben, Zwerge und Gnome dürfen hingegen mit ihrem freien *Attributsmodifikator* auch einen bestehenden Bonus auf +2 erhöhen oder einen bestehenden Malus ausgleichen.

Schritt 7: Stärken, Ressourcen und freie Fertigkeitspunkte

Inzwischen haben Sie alle Punkte verteilt oder Module gewählt – jetzt erhalten Sie weitere freie Punkte, die Sie in beiden Erschaffungsarten auf Stärken, Ressourcen und Fertigkeiten verteilen können. Viele Stärken können auch im späteren Verlauf des Abenteurerlebens gewählt werden, einige sind aber nur bei der Charaktererschaffung verfügbar. Diese sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.

Stärken sind sowohl angeborene Talente als auch erworbene spezielle Fähigkeiten. Sie individualisieren Ihren Abenteurer und geben ihm besondere Gaben mit auf den Weg. Sie erhalten **3 Punkte**, die Sie frei auf Stärken verteilen können, wobei Stärken je nach ihrer Stufe einen oder zwei dieser Punkte kosten. Eine Liste der Stärken und ihrer Stufen finden Sie ab S. 72. Sollten Sie durch gewählte Module eine Stärke mehrfach erhalten, die aber nur einmal wählbar ist, können Sie die entsprechende Anzahl von Punkten neu auf passende Stärken verteilen.
Anders als Stärken dienen *Ressourcen* dazu, das Umfeld zu charakterisieren, aus dem ein Abenteurer kommt, und wie sich dieses Umfeld auf den Abenteurer ausgewirkt hat. Wie reich ist er, wie ist sein gesellschaftlicher Status, wurde ihm von seiner Vorgeschichte irgendetwas mit auf den Weg gegeben oder ist er vielleicht schon bekannt? *Ressourcen* finden Sie ab S. 74 beschrieben. Sie starten auf dem Wert 0, sofern sie nicht durch Module erhöht oder gesenkt wurden. Sie erhalten **2 Punkte**, die Sie frei auf Ressourcen verteilen können (auch auf solche, die bereits in vorherigen Schritten Punkte zugeteilt bekommen haben oder die durch ein Modul einen negativen Wert erhalten haben). Achten Sie darauf, dass Ressourcen, die einen Wert von mehr als 4 erreichen, eine Kampagne nachhaltig beeinflussen können. Eine Anhebung auf 5 oder 6 erfordert daher die Zustimmung des Spielleiters.
Bei den Kernressourcen *Ansehen*, *Kontakte*, *Stand* und *Vermögen* ist es in diesem Schritt möglich, mit Zustimmung des Spielleiters negative Ressourcenstufen zu wählen. Jede negative Ressourcenstufe (bis hin zum bei der jeweiligen Ressource angegebenen Mindestwert) gibt 1 weiteren Punkt, den der Spieler auf andere Ressourcen verteilen kann. Auch bereits durch Module erhöhte Ressourcen können hier problemlos verringert werden, um sie ins Negative zu setzen. Die entsprechenden Punkte werden wieder frei, um sie anderweitig zu verteilen.
Fertigkeiten wurden teilweise bereits durch die Module erhöht, an dieser Stelle erhalten Sie zur Abrundung Ihres Charakters aber noch einmal **5 weitere Punkte**. Diese können Sie auf beliebige Fertigkeiten verteilen (gleich ob Kampffertigkeiten, allgemeine Fertigkeiten oder Magieschulen), dürfen dabei aber den Höchstwert zu Spielbeginn in Höhe von 6 Fertigkeitspunkten in keiner Fertigkeit übersteigen.

Schritt 8: Mondsplitter und Schwächen

Einige wenige Personen auf Lorakis – darunter alle Spielercharaktere – sind sogenannte *Splitterträger*.
Alle Informationen zu Splitterträgern finden Sie ab Seite 80.
Der *Mondsplitter* ist eine besondere Fähigkeit, die einem Abenteurer (und anderen Splitterträgern) innewohnt und die ihn von anderen Personen auf der Welt abgrenzt. Sie verbindet ihn mit einem bedeutenden Schicksal und zeichnet ihn aus. Die Mondsplitter werden ab S. 82 beschrieben. Wählen Sie einen der Mondsplitter und notieren ihn auf Ihrem Dokument.

Steigerungskosten zu Spielbeginn

Eigenschaft	Wert	Kosten	Höchstwert
Attribute	pro Punkt	10	Startwert + 1
Fertigkeiten	pro Punkt	3	6
Stärken	pro Stufe	7	–
Zauber	Grad 0/1/2*	1/3/6	–
Meisterschaften	pro Meisterschaft**	5	–
Ressourcen	pro Stufe	7	6
Sprachen	pro Sprache	5	–

*Zauber des Grads 0/1/2 können erst gewählt werden, wenn der Abenteurer in der zugehörigen Magieschule mindestens 1/3/6 Fertigkeitspunkte besitzt.
**Meisterschaften können nur in solchen Fertigkeiten gewählt werden, in denen der Abenteurer mindestens 6 Fertigkeitspunkte besitzt. Durch diesen wird die erste Meisterschaftsschwelle erreicht und Meisterschaften der Schwelle 1 werden freigeschaltet.

Es ist auch möglich, *Schwächen* auf sich zu nehmen, um den Abenteurer noch weiter auszugestalten. Schwächen sind Fehler, Charakterschwächen oder Marotten, die üblicherweise eher darstellerischer Natur sind. Sie helfen dabei, Splitterpunkte zurückzugewinnen, wenn sie im Verlauf eines Spiels zu Nachteilen für den Abenteurer führen. Schwächen und die zugehörigen Regelmechanismen finden Sie auf S. 83 beschrieben.
Es ist nicht nötig, Schwächen zu wählen, sie können Ihren Abenteurer aber zusätzlich abrunden und stellen außerdem die einzige Möglichkeit dar, während einer Spielsitzung Splitterpunkte zurückzuerhalten.

Schritt 9: Start-Erfahrung

Schließlich erhält Ihr Abenteurer 15 *Erfahrungspunkte*, um seine Werte nach den oben genannten Regeln zu steigern. Er beginnt auf *Heldengrad 1*. Verwenden Sie hierzu die obenstehende Tabelle der Erfahrungspunktekosten. Diese Start-Erfahrung dient vor allem dazu, die Kernkompetenzen Ihres Abenteurers weiter zu stärken und weitergehende Interessen des Charakters abseits seiner üblichen Beschäftigung abzudecken.
Die 15 Erfahrungspunkte werden zu den Gesamt-Erfahrungspunkten des Abenteurers gerechnet. Überschüssige Punkte können Sie aufbewahren und später einsetzen.

Beachten Sie dabei, dass ein Abenteurer in Schritt 10 der Generierung freie Zauber und Meisterschaften je nach Punkten in Fertigkeiten oder Magieschulen erhält. Es kann sich entsprechend lohnen, die jeweiligen Schwellen durch Start-Erfahrung zu erreichen – ebenso ist es aber hier nicht zwingend nötig, sich Meisterschaften und Zauber zu kaufen, die Ihr Abenteurer eventuell sowieso kostenlos erhält.

Optimierte Kombinationen und Kompetenz
Einige Kombinationen von Modulen ergeben in den Fachgebieten eines Startabenteurers höhere Werte als andere. Ein Waldläufer etwa, der aus einer Kultur mitten in der Wildnis stammt, wird höhere Werte in den Wildnis-Fertigkeiten haben als ein Waldläufer, der aus einer städtischen Gegend kommt.
Die Module sind so angelegt, dass beliebige Kombinationen den Fertigkeitspunkte-Höchstwert von 6 zu Spielbeginn nicht überschreiten. Wenn Sie eine Kombination wählen, die diesen Wert in einer für Ihren Abenteurer wichtigen Fertigkeit deutlich *unter*schreitet, sollten Sie sich überlegen, diese Fertigkeit mit Ihren Start-Erfahrungspunkten oder den freien Punkten aus Schritt 7 der Generierung zu steigern.

Schritt 10: Feinschliff

Im letzten Schritt gibt es nur noch wenig auszuwählen oder zu verteilen. Stattdessen finden jetzt die letzten Handgriffe statt, die nötig sind, um den Abenteurer abzurunden und fertigzustellen:

- Werfen Sie noch einmal einen Blick auf Ihren Abenteurer. Sind Sie mit allem zufrieden? Falls nicht, können Sie problemlos zu einem der Schritte zurückkehren und Änderungen vornehmen. Sie können auch Punkte umverteilen und Module individualisieren, sofern Sie die Maximalwerte einhalten.
- Ermitteln Sie die *Abgeleiteten Werte*. Dies sind *Geschwindigkeit*, *Lebenspunkte*, *Fokus*, *Initiative* und die drei *Widerstandswerte*.
- Wählen Sie *Meisterschaften*, die Ihnen zustehen. In jeder Fertigkeit, in der Sie 6 Fertigkeitspunkte erreichen, erhalten Sie zusätzlich zu eventuell durch die Generierung vorhandenen Meisterschaften eine weitere kostenlose Meisterschaft der ersten Schwelle (siehe S. 91).

ᚠ Wählen Sie *Zauber*, die Ihnen zustehen. In jeder *Magieschule*, in der Sie mindestens 1 Fertigkeitspunkt haben, erhalten Sie einen Zauber des 0. Grades. Bei mindestens 3 Fertigkeitspunkten erhalten Sie zusätzlich einen Zauber des 1. Grades. Bei mindestens 6 Fertigkeitspunkten erhalten Sie zusätzlich einen Zauber des 2. Grades (siehe S. 223).
ᚹ Notieren Sie die Start-Splitterpunkte (3 plus gegebenenfalls Stärken).
ᚱ Notieren Sie die Start-Sprachen. Jeder Abenteurer erhält am Anfang automatisch die *Sprache Basargnomisch* und die bei seiner Kultur angegebene (oder in der freien Generierung: eine zum Konzept passende) *Muttersprache*. Sollte eine Kultur *Basargnomisch* als *Muttersprache* besitzen, kann an dieser Stelle eine weitere Sprache gewählt werden.
ᚠ Sollten Sie Ressourcen erhalten haben, die beliebig aufzuteilen sind (etwa Punkte in *Relikt*, aus denen Sie mehr als einen Gegenstand generieren wollen), können Sie jetzt festlegen, wie sich diese Ressourcen genau auswirken.
ᚹ Notieren Sie die Ausrüstung, die jeder Abenteurer automatisch erhält. Wählen Sie darüber hinaus weitere Startausrüstung gemäß den unten stehenden Angaben. Notieren Sie Ihr verbliebenes Startvermögen.
ᚱ Wählen Sie einen Namen und (sofern nicht bereits über die Rasse per Würfelwurf bestimmt) weitere Merkmale wie Augenfarbe, Haarfarbe, Körpergröße, Lieblingsfarbe und ähnliche Informationen, die keine regeltechnischen Auswirkungen haben, Ihnen aber helfen, sich eine genauere Vorstellung des Abenteurers zu machen.
ᚠ Sofern Sie es wünschen, können Sie sich an dieser Stelle auch die 16 Fragen auf S. 29 durchlesen und sich auf deren Basis weitere Gedanken zum Hintergrund Ihres Abenteurers machen.

Und was bleibt sonst noch zu tun? Ganz einfach: Spielen Sie!

Schritt 10: Feinschliff

Geschwindigkeit	Beweglichkeit + Größenklasse (+ Stärken)
Lebenspunkte	Größenklasse + Konstitution (+ Stärken)
Fokus	(Mystik + Willenskraft) x 2 (+ Stärken)
Initiative	10 – Intuition (+Stärken)
Verteidigung	12 + Beweglichkeit + Stärke ± Modifikator nach Größenklasse
Geistiger Widerstand	12 + Verstand + Willenskraft (+ Stärken)
Körperlicher Widerstand	12 + Konstitution + Willenskraft (+ Stärken)
Meisterschaften	1 Meisterschaft der 1. Schwelle pro Fertigkeit auf Fertigkeitswert 6
Zauber	1 Zauber des 0. Grades pro Magieschule mit mind. 1 Fertigkeitspunkt, 1 Zauber des 1. Grades pro Magieschule mit mind. 3 Fertigkeitspunkten, 1 Zauber des 2. Grades pro Magieschule mit mind. 6 Fertigkeitspunkten
Start-Splitterpunkte	3 (+ Stärken)
Start-Sprachen	*Muttersprache* und *Basargnomisch*
Ausrüstung	gemäß nebenstehender Angaben

Ausrüstung
Natürlich zieht selbst ein frischgebackener Abenteurer nicht nackt und unbewaffnet in die Welt hinaus. Listen mit Ausrüstungsgegenständen finden Sie ab Seite 183. Welche Ausrüstung Ihr Abenteurer mit sich führt, sollten Sie mit dem Spielleiter absprechen. Lassen Sie hier ein wenig gesunden Menschenverstand walten und überlegen Sie sich, was Ihr Abenteurer glaubwürdig bei sich tragen könnte. Hier sind einige Faustregeln zur Orientierung:

ᚠ Jeder Abenteurer erhält die Grundausstattung für eine Reise: robuste Kleidung, eine Decke, einen Wasserschlauch, Essgeschirr, Feuerstein und Stahl, Marschrationen für 3 Tage und 5 Fackeln oder eine Laterne samt Lampenöl.
ᚹ Ein Abenteurer erhält zusätzlich das notwendige Handwerkszeug seiner gewählten Ausbildung bzw. die zu seinem Konzept gehörige Ausrüstung. Ein Alchemist verfügt also über einen Alchemistenkoffer, ein Einbrecher über Dietriche, Seil und Wurfhaken, ein Heiler über Verbände und Heilkräuter, ein Kämpfer über eine Waffe und eine Rüstung. Orientieren Sie sich hierbei an den höchsten Fertigkeitswerten, um die Kerngebiete des Abenteurers zu bestimmen. Der Wert dieses Handwerkszeugs darf insgesamt 35 Lunare nicht übersteigen. Die finale Entscheidung über passendes Handwerkszeug liegt beim Spielleiter.
ᚱ Jeder Abenteurer kann eine Waffe wählen, die einen Wert von 10 Lunaren nicht übersteigen sollte. Hat der Abenteurer bereits eine Waffe als Handwerkszeug erworben, kann er hier zusätzlich zur Hauptwaffe eine weitere Waffe wählen.
ᚠ Jeder Abenteurer erhält Geld, das ihm zur freien Verfügung steht und mit dem er sich auch weitere Ausrüstung vor Spielbeginn zulegen kann. Eine Auflistung möglicher Ausrüstung finden Sie ab S. 183. Wie viel Geld ein Abenteurer zu Spielbeginn konkret besitzt, hängt von der Ressource *Vermögen* ab (siehe S. 77):

Vermögen -2	Nichts
Vermögen -1	1 Lunar
Vermögen 0	3 Lunare
Vermögen 1	5 Lunare
Vermögen 2	20 Lunare
Vermögen 3	40 Lunare
Vermögen 4	65 Lunare
Vermögen 5	100 Lunare
Vermögen 6	150 Lunare

Übersicht über die Charaktererschaffung

Schritt 1	Idee	Der Spieler überlegt sich das Konzept seines Abenteurers und macht sich erste Gedanken zu dessen Hintergrund.
Schritt 2	Rasse	Der Spieler wählt die *Rasse* (Mensch, Alb, Zwerg, Gnom, Varg) und notiert die entsprechenden Werte, Modifikatoren und Stärken.
Schritt 3	Kultur	Der Spieler verteilt 15 Punkte auf *Fertigkeiten*, die zu seiner Kultur passen (je maximal +2, maximal eine einzelne Magieschule +1), und wählt eine passende *Stärke* im Wert von 1 Punkt. Weiterhin wählt er 1 passende *Meisterschaft* und erhält die passende *Kulturkunde*. Alternativ wählt er ein *Kultur*-Modul.
Schritt 4	Abstammung	Der Spieler verteilt 4 Punkte auf *Ressourcen* und 5 Punkte auf *Fertigkeiten* (je maximal +1, keine Magieschulen möglich), die zu seiner gewünschten Abstammung passen. Alternativ wählt er ein *Abstammungs*-Modul.
Schritt 5	Ausbildung	Der Spieler verteilt 2 Punkte auf *Ressourcen*, die zu seiner Ausbildung passen, 30 Punkte auf passende Fertigkeiten (je maximal +3, Magieschulen bis +4) und wählt passende Stärken im Wert von insgesamt 2 Punkten. Weiterhin wählt er 2 passende *Meisterschaften*. Alternativ wählt er ein *Ausbildungs*-Modul.
Schritt 6	Attribute	Der Spieler verteilt 18 Punkte auf die Attribute (Minimum 1, Maximum 3). Anschließend rechnet er die in Schritt 2 erhaltenen Attributsmodifikatoren ein.
Schritt 7	Stärken, Ressourcen, Fertigkeitspunkte	Der Spieler verteilt 3 Punkte frei auf *Stärken.* Weiterhin verteilt er 2 Punkte frei auf *Ressourcen* und wählt gegebenenfalls negative und zusätzliche Kernressourcen. Er verteilt 5 Punkte auf beliebige *Fertigkeiten*, ohne dabei das Punktemaximum zu übersteigen.
Schritt 8	Mondsplitter, Schwächen	Der Spieler wählt einen *Mondsplitter* und gegebenenfalls *Schwächen*.
Schritt 9	Start-Erfahrung	Der Spieler verteilt die 15 Start-Erfahrungspunkte.
Schritt 10	Feinschliff	Der Spieler ermittelt die Abgeleiteten Werte, wählt freie Meisterschaften und Zauber, notiert Splitterpunkte und Start-Sprachen, konkretisiert eventuell Ressourcen und sucht sich einen Namen aus. Eventuell macht er sich weitere Gedanken zum Hintergrund seines Abenteurers auf Basis der 16 Fragen auf S. 29.

Beispiel: Die Erschaffung einer Klingentänzerin

Katharina hat vor, sich eine neue Abenteurerin für ihre Splittermond-Gruppe zu erschaffen. Mit dem Regelwerk zur Hand macht sie sich daran, ihrer Figur Leben einzuhauchen.

Schritt 1: Die Idee

Katharina hat schon einige konkrete Vorstellungen für ihre Abenteurerin. Sie soll sich in einem Kampf behaupten und zaubern können, um viele Herausforderungen zu bewältigen. Ihr schwebt dabei eine anmutige, schnelle Kämpferin vor, die sich eher durch ihre Geschicklichkeit als durch rohe Stärke auszeichnet. Beim Blättern durch die Module im Regelwerk fallen ihr die Mystischen Krieger ins Auge, besonders die seealbischen *Klingentänzer*, die genau zu ihrer Idee passen. Eine Albin hatte sie sich ohnehin vorgestellt, und der Albische Seebund gefällt ihr ebenfalls. Also steht es fest: Eine Klingentänzerin soll es werden.

Schritt 2: Die Rasse

Die *Rasse* auszuwählen, fällt Katharina nicht schwer. Klingentänzer gehören zum *Albischen Seebund*, also soll es auch eine *Albin* sein. Mit ihrem Bonus auf Beweglichkeit passt diese Rasse ohnehin zu ihrer Vorstellung einer anmutigen Kämpferin.

Katharina notiert sich also die festen Boni (+1 auf *Beweglichkeit*, +1 auf *Ausstrahlung*) und Mali (-1 auf *Konstitution*) und legt den freien Attributsbonus bereits jetzt ebenfalls auf *Beweglichkeit* (+1), da ihre Albin besonders geschickt sein soll. Sie notiert außerdem die automatischen Stärken (*Attraktivität*, *Scharfes Gehör* und *Dämmersicht*) und würfelt Haar- und Augenfarbe sowie die Körpergröße aus.

Schritt 3: Die Kultur

Auch die Kultur ist schnell entschieden: der *Albische Seebund*. Katharina notiert sich die Fertigkeitsboni aus dem Kulturmodul und die automatische Stärke *Gleichgewichtssinn*. Bei den Fertigkeiten kann sie eine Auswahl treffen: Sie wählt *Kettenwaffen* statt *Klingenwaffen*, da ihre Albin hauptsächlich mit der Kettensichel kämpfen soll, *Darbietung* statt *Edelhandwerk* und *Wassermagie* statt *Windmagie* oder *Überleben*. Als Meisterschaft wählt sie *Beine des Seemanns*, da sie sich vorstellt, dass ihre Albin selbst auf schwankenden Schiffen noch jederzeit das Gleichgewicht halten kann.

Schritt 4: Die Abstammung

Die *Abstammung* ist das erste Modul, das nicht durch ihre Wahl der Klingentänzerin festgelegt ist. Katharina hat sich überlegt, dass ihre Klingentänzerin schon etwas herumgekommen sein soll. Sie entscheidet sich, dass sie die Tochter einer Händlerfami-

lie sein soll, die viel Zeit auf See verbracht hat. Als Abstammung wählt sie dementsprechend *Händler* und notiert die Fertigkeits-Boni. Für die variablen Boni wählt sie *Seefahrt* statt *Straßenkunde* oder *Tierführung*. Bei den Ressourcen hat sie ebenfalls einiges an Auswahl zu treffen: Sie will aus einem reichen Elternhaus kommen, also wählt sie *Vermögen* 2 und *Kontakte* 1. Einen festen Wohnsitz (*Zuflucht*) möchte sie nicht haben, daher wählt sie außerdem *Stand* 1.



Schritt 5: Die Ausbildung

Die Wahl der Ausbildung ergibt sich wieder von selbst: Ihre Albin wird eine *Klingentänzerin*, eine Variante des *Mystischen Kriegers*. Die Auswahl der Stärken, die *Mystische Krieger* üblicherweise haben, entfällt in diesem Fall, da die Variante *Klingentänzer* die Stärke *Erhöhter Fokuspool* vorschreibt. Bei den Ressourcen entscheidet sie sich, ihren *Stand* von 1 auf 2 zu erhöhen. Außerdem wählt sie einen *Mentor* mit einem Wert von 1 – einen alten, erfahrenen Klingentänzer, der sie während ihrer Ausbildung unter seine Fittiche genommen hat.

Bei den Fertigkeiten muss sie ebenfalls einige Entscheidungen treffen. Als Kampffertigkeiten wählt sie sowohl *Kettenwaffen*, das schon 1 Punkt aus der Kultur erhalten hat, als auch *Klingenwaffen*, um die zweite traditionelle seealbische Waffe, die Maira, führen zu können. Sie wählt *Stärkungsmagie* mit einem Bonus von 3, *Schutzmagie* dafür mit einem Bonus von 2.

Normalerweise würden *Mystische Krieger* einen Bonus in Höhe von 2 auf die *Zähigkeit* erhalten, dieser wird durch die Variante *Klingentänzer* aber auf 1 reduziert. Dafür erhält sie einen entsprechenden Bonus auf *Schwimmen*.

Der Bonus auf *Kampfmagie* entfällt sogar vollständig, stattdessen hat sie *Wind-* und *Wassermagie* zur Auswahl. Auch hier entscheidet sie sich wieder für die *Wassermagie*, die sie schon von der Kultur erhalten hat. Dementsprechend wählt sie auch die Meisterschaft *Kind der Wellen*.

Jetzt steht ihr noch eine Meisterschaft für eine der gewählten Kampffertigkeiten zu. Sie blättert durch die Möglichkeiten und entscheidet sich für die Meisterschaft *Umreißen* in der Fertigkeit *Kettenwaffen*.

Schritt 6: Die Attribute

Nachdem sie die Ausbildung festgelegt hat, benötigt Katharina keine weiteren Module mehr. Stattdessen muss sie als nächstes die 18 Attributspunkte verteilen. *Beweglichkeit* setzt sie natürlich auf 3 (zumal sie dies für die Kettensichel benötigt), was zusammen mit dem festen Rassenbonus und dem von ihr auf Beweglichkeit gelegten freien Punkt aus der Rasse einen Wert von 5 ergibt. Auch *Mystik* erscheint ihr wichtig, wenn sie zaubern können will, also wählt sie auch hier einen Wert von 3. *Ausstrahlung* setzt sie auf 2, was durch den Bonus auf 3 erhöht wird. Da die Klingentänzerin nicht zu zerbrechlich sein sollte, setzt sie auch die *Konstitution* auf 2 – durch den Rassenmalus wird diese ohnehin auf 1 reduziert. Schon 10 Punkte verbraucht, und 4 Attribute fehlen noch. Die restlichen 8 Punkte verteilt sie gleichmäßig auf die verbliebenen vier Attribute, so dass sie dort durchschnittliche Werte (2) besitzt.

Schritt 7: Stärken, Ressourcen und freie Fertigkeitspunkte

Die Module hat Katharina damit fertig eingerechnet. In den letzten Schritten kann sie noch einige freie Entscheidungen treffen.

Als erstes kann sie 3 Punkte auf Stärken verteilen und 2 Punkte auf Ressourcen und 5 auf Fertigkeiten, wobei sie nicht mehr als 6 Punkte in einer einzelnen Fertigkeit haben darf – dies ist die erste Meisterschaftsschwelle.

Katharina möchte gerne einen Begleiter haben – ein Wasserwesen, das ihr treu zur Seite steht. Also wählt sie bei den Ressourcen eine *Kreatur* und legt alle 2 Punkte darauf. Für einen magischen Begleiter ist das noch zu wenig, aber darum kann sie sich im letzten Schritt kümmern.

Um ihren Begleiter noch enger an sich zu binden, wählt sie die Stärke *Tiervertrauter* im Wert von 1 Punkt. Da für eine Zauberkundige mehr Fokus nie schadet, investiert sie die letzten 2 Punkte in einen weiteren Erwerb der Stärke *Erhöhter Fokuspool* (einmal hat sie ihn bereits von der Ausbildung erhalten).

Die 5 Fertigkeitspunkte wendet sie auf, um *Kettenwaffen*, *Akrobatik* und *Arkane Kunde* jeweils auf den Höchstwert von 6 zu steigern.

Schritt 8: Mondsplitter und Schwächen

Ein Mondzeichen zu wählen, fällt Katharina nicht schwer. Ihre Klingentänzerin soll eine blitzschnelle, anmutige Kämpferin sein. Das Mondzeichen *Der Blitz* erscheint ihr mehr als nur passend. Da sie sich ihre Klingentänzerin außerdem als stolze Person vorstellt, die in ihrem Leben noch viel erreichen will, gibt sie ihr die Schwächen *Stolz* und *Ehrgeizig*.

Schritt 9: Die Start-Erfahrung

Katharina hat im nächsten Schritt 15 Erfahrungspunkte, um ihre Klingentänzerin noch ein wenig abzurunden. Sie verwendet 6 Punkte, um Wassermagie von 4 auf 6 zu steigern, und 3 Punkte, um Schutzmagie von 2 auf 3 zu steigern. Außerdem gibt sie 5 Punkte aus, um sich eine zusätzliche Meisterschaft zu holen (*Akrobatik*: Blitzreflexe). Den letzten Punkt wendet sie auf, um sich einen weiteren Zauber des Grades 0 zu sichern, auch wenn sie noch nicht genau weiß, welchen.

Schritt 10:
Auf der Zielgeraden – Feinschliff

Fast geschafft! Katharina wirft noch einen Blick auf die Werte ihrer Klingentänzerin und entscheidet sich für ein paar Änderungen.

♉ Um die Möglichkeit eines kleinen Wasserwesens als Begleiter wahrzunehmen, streicht sie die *Kontakte* und 1 Punkt von ihrem *Stand* und erhöht stattdessen ihre *Kreatur* um 2 Punkte.
♌ Nachdem sie sich die Zauber angesehen hat, fällt ihr auf, dass *Stärkungsmagie* nicht so recht zu ihrer Vorstellung passen will. Sie ersetzt die 3 Punkte *Stärkungsmagie* daher durch 3 Punkte *Kampfmagie*.
♎ *Kampfmagie* sagt ihr deutlich mehr zu. Um hier noch effektiver zu sein, entscheidet sie sich, eine Meisterschaft (*Seefahrt*: Beine des Seemanns) durch eine andere Meisterschaft (*Kampfmagie*: Gezielte Zauber) zu ersetzen.

Durch die Module hat sie bereits drei Meisterschaften erhalten. Sie hat vier Fertigkeiten auf der ersten Meisterschaftsschwelle (6 Fertigkeitspunkte), also erhält sie in jeder dieser Fertigkeiten (*Kettenwaffen*, *Akrobatik*, *Arkane Kunde* und *Wassermagie*) eine weitere Meisterschaft der ersten Schwelle. Sie entscheidet sich für *Schild umschlagen (Kettenwaffen)*, *Ausweichen I (Akrobatik)*, *Arkane Verteidigung I (Arkane Kunde)* und *Sparsamer Zauberer (Wassermagie)*. Zusammen mit der durch Start-Erfahrung erworbenen Meisterschaft *Blitzreflexe* startet sie also mit acht Meisterschaften.
Jetzt fehlen noch die Zauber. Für jede Magieschule mit 1 Fertigkeitspunkt erhält sie einen Zauber des Grades 0, bei 3 Fertigkeitspunkten zusätzlich einen Zauber des Grades 1, bei 6 Fertigkeitspunkten einen Zauber des Grades 2. Die Klingentänzerin (*Kampfmagie* 3, *Schutzmagie* 3, *Wassermagie* 6) erhält also in jeder Magieschule je einen Zauber der Grade 0 und 1 und in *Wassermagie* einen Zauber des Grades 2. Auf Grad 0 entscheidet sie sich für *Geisterdolch*, *Katzenwäsche* und *Kleiner Magieschutz*. Auf Grad 1 wählt sie *Einfrieren*, *Flammende Waffe* und *Magische Rüstung*. Der Grad-2-Zauber wird die *Eislanze*. Außerdem hat sie sich durch die Start-Erfahrung noch einen weiteren Grad-0-Zauber gekauft und wählt hier *Gegenstand beschädigen*.
Das war's! Katharina notiert noch die Muttersprache (*Vintial*) und *Basargnomisch* sowie die *Splitterpunkte* (3) und rechnet jetzt die abgeleiteten Werte aus. Zu guter Letzt gibt sie ihrer Klingentänzerin einen Namen: *Tiai Schimmersee* ist bereit für ihr erstes Abenteuer (den vollständigen Charakterbogen für Tiai finden Sie im Anhang auf S. 340).

Hilfreiche Fragen zur Ausgestaltung eines Abenteurers

Sind die spielrelevanten Werte eines Abenteurers erst einmal festgelegt, steht dem Beginn des Rollenspielabenteuers nichts mehr im Wege – es sei denn, Sie möchten das Profil Ihres Spielercharakters noch etwas genauer schärfen, bevor Sie sich mit ihm oder ihr in die Weiten von Lorakis vorwagen. Hilfreich sind zusätzlich zu den spieltechnischen Werten zunächst einmal Angaben wie Aussehen und Statur Ihres Abenteurers, aber auch seine Charakterzüge und sein persönlicher Hintergrund können im Verlauf des Spiels wichtig werden.
Selbstverständlich kann man sich auch bereits vor der Charaktergenerierung eine ausführliche Hintergrundgeschichte für den Abenteurer überlegen, und diese dann in den Werten auf dem Charakterbogen „zusammenfassen" – oder aber den Charakter während des Spiels erst Farbe annehmen lassen.
Für alle, die sich aber vor Beginn des ersten Abenteuers weiterführende Gedanken über ihren Abenteurer machen möchten, sollen die folgenden 16 Fragen als Anregung dienen. Selbstverständlich nehmen auch die Charakterwerte des Abenteurers Einfluss auf die unten stehenden Fragen (etwa durch die Abstammung oder durch gewählte Schwächen), hier ist aber Platz für eine nähere Ausgestaltung des Hintergrunds der reinen Werte.

Wie sieht der Abenteurer aus – und wie wirkt er auf Fremde?

Ist er hübsch, hässlich oder durchschnittlich? Seine Statur stattlich oder schmächtig? Was sagt seine Körpersprache aus – wirkt er einschüchternd, offenherzig, arrogant oder zurückhaltend? Gibt es Merkmale, die ihn unverwechselbar machen, wie zum Beispiel eine Narbe, besonderer Körperschmuck, Tätowierungen, traditionelle Kleidung?

In welchem Umfeld ist der Abenteurer aufgewachsen?

Wie ist Ihr Abenteurer aufgewachsen? War seine Familie arm oder reich, lebte sie auf dem Land oder in der Stadt, auf dem Festland oder auf dem Meer? Hatte er überhaupt eine Familie, oder ist er als einsames Waisenkind aufgewachsen? Hatte er einen Mentor oder Vorbilder, zu denen er aufgeschaut hat? Pflegt er noch Kontakt zu seiner Familie oder Freunden von früher, oder hat er sämtliche Verbindungen zu seiner Vergangenheit abgebrochen? Wie sah sein Umfeld aus – und welchen Einfluss hatte es auf sein Benehmen von heute (Tischmanieren bis hin zu persönlicher Ehrvorstellung)?

Hat der Abenteurer eine eigene Familie und/oder eine große Liebe?

Hatte der Abenteurer in seinem Leben bereits die Möglichkeit, eine Familie zu gründen, oder hat er sich unsterblich verliebt? Wenn er eine Familie hat, bedeutet sie ihm etwas, oder ist das Verhältnis zerrüttet? Hat er Kinder? Ist er ein unverbesserlicher Junggeselle, der das einsame Leben liebt, oder träumt er heimlich von einem Seelenverwandten? Schmachtet er von Weitem einer unerreichbaren Liebe hinterher? Oder ist ihm das Herz gebrochen worden?

Hat der Abenteurer einen besten Freund und/oder ärgsten Feind?

Wer ist der engste Vertraute des Abenteurers, und warum? Geht diese Freundschaft schon lange zurück, oder ist sie erst vor kurzem gewachsen? Hat der Abenteurer sich in seinem Leben Feinde gemacht, und wer sind sie? Hat er einen Erzfeind, und warum?

Zu welchen Göttern betet der Abenteurer?

Glaube spielt in Lorakis eine wichtige Rolle, denn die Götter nehmen aktiv Einfluss auf das Diesseits. Welchen Göttern schenkt der Abenteurer sein Vertrauen, und warum? Glaubt er voller Hingabe, oder ist er manchmal unzufrieden oder sogar wütend auf die Götter? Ist er fanatisch einem Gott ergeben und versucht, andere zu missionieren? Hat er schon einmal das Orakel in Ioria besucht oder plant er eine solche Reise?

Wie geht der Abenteurer mit Magie um?

In Lorakis können fast alle vernunftbegabten Wesen Magie einsetzen. Wie sieht Ihr Abenteurer Magie? Nutzt er sie, wann immer er kann, oder hält er lieber Abstand und überlässt dies anderen? Hat er Angst vor verheerenden Zauberfehlschlägen oder geht er unbeschwert mit seiner Gabe um und versucht alles auszukosten, was möglich ist? Wie ist seine Einstellung zu anderen Magienutzern? Sieht er einen Unterschied zwischen profaner und magischer Problemlösung? Betrachtet er die magische Gabe als ein Geschenk übernatürlicher Mächte oder sieht er sie als naturgegeben an?

Wie kam der Abenteurer zum Abenteurerleben?

Eine selbstverständlich scheinende Frage, und doch legt sie die Grundlagen für vieles, was die Vergangenheit des Abenteurers betrifft: Was hat ihn angetrieben, sich dem Abenteurerleben zu verschreiben? Warum hat er eines schönen Tages sein Zuhause verlassen, um in ein vermutlich unsicheres und gefährliches Leben hinauszuziehen? Sieht er sich überhaupt als „Abenteurer“, oder hat ihn etwas anderes in die Welt hinausgetrieben? Wonach strebt er durch sein Leben als Abenteurer? Will er Ruhm erlangen, Geld machen oder einfach nur die Welt sehen?

Was ist der sehnlichste Wunsch des Abenteurers?

Hat der Abenteurer einen heimlichen Wunsch, und was ist es? Was ist seine größte Hoffnung und welches Ziel müsste er erreichen, um sich entspannt zurücklehnen und sein Leben als erfüllt betrachten zu können?

Wovor fürchtet sich der Abenteurer am meisten im Leben?

Welches ist die größte Furcht des Abenteurers, und sein Schwachpunkt gegenüber Feinden? Hat er Angst, jemanden zu verlieren, oder pflegt er möglicherweise eine irrationale Panik vor Spinnenwesen? Fürchtet er sich vor Kranken oder läuft er vor einem schlechten Gewissen davon, immer in Gefahr mit diesem konfrontiert zu werden?

Wie sehen die Moralvorstellungen des Abenteurers aus?

Lebt der Charakter nach strengen Moralvorstellungen, oder macht er sich über derlei Dinge eher wenig Gedanken? Sind kleine Betrügereien in Ordnung oder bereits verwerflich? Würde der Abenteurer seine moralischen Werte für etwas verraten oder steht er zu ihnen, was immer kommen mag? Wie stark bewertet er Verfehlungen anderer Personen? Ist er unnachgiebig oder eher nachsichtig bei Taten, die gegen seine Moralvorstellungen verstoßen?

Wie steht der Abenteurer zu Gewalt und dem Töten von Lebewesen?

Ist Gewalt immer ein einfacher und schnell eingeschlagener Weg für den Abenteurer, oder sucht er wo immer es geht nach friedlichen Lösungen? Was fühlt er für seine Gegner – Respekt, Mitleid, Hass oder Gleichgültigkeit? Was ist ihm das Leben eines denkenden und fühlenden Lebewesens wert? Versucht er die Unschuldigen zu schützen oder lebt er nach der Doktrin: „Jeder ist für sein eigenes Schicksal verantwortlich“?

Pflegt der Abenteurer seltsame Verhaltensweisen oder Macken?

Hat der Abenteurer seltsame Angewohnheiten, die auf andere verwirrend oder sogar abstoßend wirken könnten? Gibt es etwas, was er akribisch sammelt, oder verzweifelt meidet? Ist er abergläubisch oder zwanghaft pedantisch?

Versteht der Abenteurer Spaß?

Hält der Abenteurer Freizeitvergnügen für einen wichtigen Teil des Lebens oder ist ihm schon der Begriff fremd? Hat er Humor, versteht er Sarkasmus? Was würde er mit einem freien Tag anfangen?

Ist der Abenteurer aufgeschlossen gegenüber Neuem?

Ist der Abenteurer neugierig und möchte am liebsten an jedem neu gelernten Brauch gleich teilnehmen, oder hält er skeptischen Abstand von allem, was ihm fremd ist? Hegt er Vorurteile gegenüber anderen Völkern, Rassen, Glaubensgemeinschaften oder Berufsständen?

Was ist das tiefste Geheimnis des Abenteurers?

Hat der Abenteurer ein Geheimnis, das er mit niemandem teilen kann? Was ist es?

Weiß der Abenteurer, dass er ein Splitterträger ist, und wie beeinflusst ihn das?

Das Wissen um die Splitterträger ist nicht weit verbreitet in Lorakis, aber wenn der Abenteurer es durch irgendeinen Umstand erfährt oder bereits vermutet – was hält er davon, und wie verändert ihn das? Hat er das Gefühl, es erhebt ihn über andere, oder hat er eher Furcht vor den Implikationen? Ist er stolz darauf, oder hat er Angst vor Verantwortung?



Das Charakterdokument

Sämtliche Werte und wichtigen Informationen Ihres Abenteurers finden auf dem Charakterdokument Platz. Die erste Seite des Dokuments soll hier kurz erläutert werden.

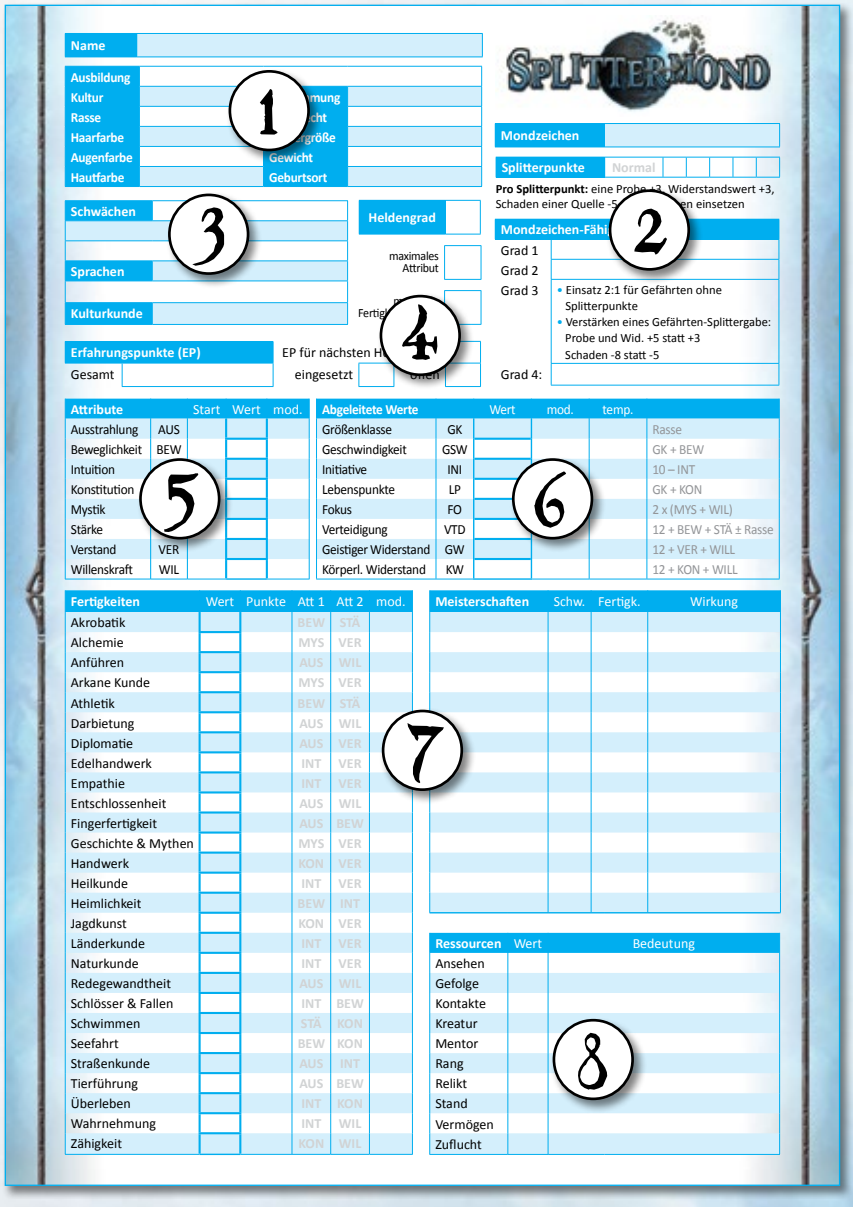
1: Allgemeine Informationen
Tragen Sie hier die grundlegenden Informationen zu Ihrem Abenteurer wie Name, Gewicht, Körpergröße und ähnliches ein. Auch die gewählten Generierungsmodule haben hier Platz.

2: Mondzeichen und Splitterpunkte
An dieser Stelle können Sie ihr *Mondzeichen* notieren (S. 82), sowie ihren aktuellen Stand an Splitterpunkten nachhalten. Dazu haben Sie die Einsatzmöglichkeiten der *Splitterpunkte* (S. 81) auf einen Blick versammelt.

3: Schwächen
Hier können Sie ihre *Schwächen* eintragen (S. 83), die unter anderem für die Erlangung von Splitterpunkten im Spiel bedeutsam sind.

4: Erfahrungspunkte und Heldengrad
Hier ist Platz für die *Erfahrungspunkte* Ihres Abenteurers. Unter *Gesamt* können Sie eintragen, wie viele Punkte er insgesamt erhalten hat. Unter *Offen* tragen Sie die Punkte ein, die Sie noch nicht zum Steigern seiner Werte verwendet haben. Darüber ist Platz um einzutragen, ab wie viel verbrauchten Erfahrungspunkten ihr Abenteurer den nächsten Heldengrad erreicht. Bei *Heldengrad* können Sie eben diesen eintragen – zu Beginn ist dies stets 1, er erhöht sich abhängig von den ausgegebenen Erfahrungspunkten (siehe S. 87). Unter dem *Heldengrad* finden Sie die Maximalwerte für Attribute, Fertigkeiten und Splitterpunkte, die der Grad zulässt.

5: Die Attribute
Hier finden Sie die acht *Attribute* Ihres Abenteurers (S. 11). Unter *Start* können Sie den zu Spielbeginn ohne Start-Erfahrungspunkte erlangten Wert angeben. Unter *Wert* ist Platz für den späteren Wert nach Steigerungen.



6: Abgeleitete Werte
Tragen Sie hier die *Abgeleiteten Werte* wie etwa *Geschwindigkeit* oder *Verteidigung* ein (siehe S. 13). Der Einfachheit halber sind die jeweiligen Formeln ebenfalls angegeben.

7: Allgemeine Fertigkeiten und Meisterschaften
Dies ist die alphabetisch sortierte Liste der profanen *Fertigkeiten* Ihres Abenteurers (siehe S. 100). In jeder Zeile finden Sie Platz, um die zugehörigen Attribute, die Fertigkeitspunkte und den daraus resultierenden Fertigkeitswert einzutragen. Auch die *Meisterschaften* (S. 91) in Ihren allgemeinen Fertigkeiten können Sie hier notieren, um sie stets gemeinsam mit den Fertigkeiten im Blick zu haben.

8: Ressourcen
An dieser Stelle ist Platz für ihre *Ressourcen* (S. 74), sowohl in Bezug auf ihren Wert als auch die Ausgestaltung derselben. Ressourcen erweitern die Fertigkeiten des Abenteurers um weitere ihm zur Verfügung stehende Mittel wie einen Rang, eine Kreatur oder ein Artefakt.

Die zweite Seite

Im Anhang auf Seite 345 finden Sie eine weitere Seite des Charakterdokuments. Hier können Sie Kampfwerte, Lebenspunkte, Meisterschaften, Stärken und Schwächen, Ausrüstung und Zauber Ihres Abenteurers eintragen.

Die Rassen

Auf Lorakis gibt es verschiedene zivilisierte Rassen, von denen fünf über den ganzen Kontinent verbreitet sind und den Großteil der Bewohner aller Reiche stellen:

- die ehrgeizigen **Menschen**, die die zahlreichste Rasse sind und die sich durch Vielseitigkeit auszeichnen
- die feinsinnigen **Alben**, die für Schönheit und Grazie bekannt sind
- die zähen **Zwerge**, die trotz ihres kleinen Wuchses ungemein stark und ausdauernd sind
- die kleinen **Gnome**, die ursprünglich aus den Feenwelten stammen und ein starkes magisches Gespür besitzen
- die wolfartigen **Varge**, deren Stärke unter den Rassen von Lorakis ihresgleichen sucht

Diese Rassen prägen das Bild vieler Tavernen und Basare zwischen Westergrom und Takasadu, und man kann sie in praktisch allen Häfen und auf allen Landstraßen antreffen. Dabei leben die Rassen meist nicht voneinander getrennt, sondern haben auch gemeinsame Kulturen gegründet, in denen sie einträchtig Seite an Seite leben.

Die fünf Rassen werden auf den folgenden Seiten ausführlicher vorgestellt und bilden die für einen Abenteurer wählbaren Rassen. Jede Rasse hat dabei eigene Vor- und Nachteile, die ihre unterschiedlichen Fähigkeiten innerhalb der Spielwelt abbilden.

Alle Rassen werden nach einem einheitlichen Muster beschrieben: Nach einem kurzen Überblick folgen die Beschreibung der **körperlichen Grundlagen** und anschließend Angaben zur **Verbreitung** auf Lorakis. Dabei ist zu beachten, dass in den meisten Reichen der bekannten Welt die einzelnen Rassen einträchtig beisammen leben – die Wahl einer Rasse bestimmt also nicht automatisch auch die Lebensweise des Abenteurers. Diese wird erst durch die Punktverteilung im Rahmen der *freien Charaktererschaffung* oder durch die Wahl einer Kultur (siehe S. 38) in der *Modul-Erschaffung* bestimmt – was jeweils im nächsten Schritt der Generierung (siehe S. 23) geschieht.

Erläuterung der Werteangaben

Die Beschreibung jeder Rasse wird von einem Wertekasten komplettiert, in dem Sie die spielrelevanten Eigenschaften aufgelistet finden. Die einzelnen Punkte werden hier kurz näher erläutert.

Attributsmodifikator: Jeder Abenteurer erhält einen Bonus auf die prägenden Attribute (siehe Seite 11) seiner Rasse. Durch diese dürfen auch die in Schritt 6 der Generierung genannten Höchst- und Mindestwerte über- oder unterschritten werden. *Anmerkung:* Zu beachten ist, dass bei der Steigerung eines *beliebigen Attributs* auch bereits fest durch die Rasse modifizierte Attribute gewählt werden können. Bei den Vargen ist nach ihrem Stärkebonus von einem *beliebigen anderen Attribut* die Rede – hier darf entsprechend die Stärke nicht weiter modifiziert werden, wohl aber alle anderen Attribute.

Größenklasse: Dieser abstrakte Zahlenwert setzt die Größe der Völker von Lorakis ins Verhältnis zueinander und hat beispielsweise Einfluss darauf, wie viel man einstecken kann und wie leicht man getroffen wird (siehe S. 13).

Stärken: Alle hier genannten Stärken (siehe S. 72) erhält ein Angehöriger der jeweiligen Rasse automatisch, es fallen hierfür keine Kosten an.

Haarfarbe & Augenfarbe: Dies ist keine regeltechnische Angabe, sondern dient der weiteren Ausgestaltung Ihres Abenteurers. Wenn Sie diesen Punkt auswürfeln wollen, finden Sie hierfür alle Angaben. Aber natürlich können Sie die Haar- und Augenfarbe Ihres Abenteurers auch völlig frei bestimmen. Generell ist hierbei natürlich zu beachten, dass aufgrund der großen Varianz zwischen den Völkern von Lorakis die hier gemachten Angaben keine Aussagen über die prozentuale Verteilung der Haarfarben innerhalb der einzelnen Rassen treffen – es dient lediglich einer einfachen und schnellen Auswahl, falls Sie hier auf ein Zufallselement Wert legen.

Körpergröße: Hier finden Sie Würfelangaben für die Körpergröße Ihres Helden, können anhand der vorhandenen Spanne diese aber auch frei festlegen. Die Körpergröße ist nicht mit der regeltechnischen Größenklasse zu verwechseln und dient der zusätzlichen Ausgestaltung Ihres Abenteurers.

Gewicht: Das Gewicht Ihres Abenteurers hat ebenfalls keine regeltechnischen Auswirkungen. Sie können es mit Blick auf die Körpergröße und die Attribute frei festlegen. Zur Orientierung wird bei jeder Rasse eine grobe Spanne angegeben.

Die Alben

„Das schöne Volk“, „die Ewigen“ oder schlicht „Spitzohren“ – das sind nur einige der Beinamen, die immer wieder für die Alben gefunden werden. Diese anmutige und schöne Rasse gilt als stolz und leidenschaftlich und ist für ihren Scharfsinn bekannt. Alben besitzen oft einen Blick fürs Detail und gelten als feinsinnig und kunstfertig, was sie auch in nicht rein albischen Kulturen oft zu Berufen greifen lässt, in denen sie ihre Stärken nutzen können.



Körperliche Merkmale

Alben sind im Durchschnitt etwas größer als Menschen und haben dabei eine schmalere und grazile Statur. Ihren Bewegungen und Zügen wohnt stets eine gewisse Eleganz und Geschmeidigkeit inne. Die leicht schräg stehenden Augen der Alben erstrahlen in klaren Edelsteinfarben oder sind auffällig mit andersfarbigen Einsprengseln gemustert. Zudem sind sie auffallend groß und ermöglichen es den Alben, im Dämmerlicht zu sehen. Die albischen Wangenknochen treten deutlich hervor und lassen im Zusammenspiel mit den großen, spitz zulaufenden Ohren feingeschnittene, charakteristische Gesichter entstehen.

Innerhalb der Rasse gibt es je nach Region einige Unterschiede. Die Alben des Nordens haben etwa üblicherweise eine sehr helle, ebenmäßige Haut, die sie oftmals blass erscheinen lässt. In südlicheren Regionen, etwa in den Dschungeln Arakeas oder an der Smaragdküste, herrschen hingegen helle bis dunkle Brauntöne vor, bisweilen sogar Oliv oder Schwarz.

Die Haare der Alben sind sehr fein und haben einen besonderen, oft metallischen Schimmer, sodass Goldblond, Kupferrot und Silberweiß ein ebenso gewöhnlicher Anblick sind wie schillerndes Blauschwarz.

Alben werden durchschnittlich etwa 300 Jahre alt. Einige lebende Legenden und der Welt entrückte Eremiten sollen noch deutlich älter sein und sogar das Splittern des Mondes noch erlebt haben, doch ist ein solch langes Leben auch unter ‚den Ewigen‘ ein rares Geschenk.

So hoch die Lebenserwartung der einzelnen Alben ist, so langsam vermehren sie sich im Gegenzug. Zwar dauern Kindheit und Jugend der Alben mit etwa 25 Jahren nicht viel länger als bei Menschen, doch werden Albenfrauen nur sehr selten schwanger, und nur in äußerst ungewöhnlichen Fällen zieht ein albisches Paar mehr als ein Kind gleichzeitig heran.

Verbreitung

Alben lassen sich in fast allen Regionen von Lorakis finden, vor allem in Dragorea, Takasadu, Arakea und an der Smaragdküste. In den farukanischen Shahiraten oder in den Einöden der Frostlande erblickt man sie hingegen deutlich seltener. Dabei haben Alben sich wie die übrigen Völker auch oft in die jeweiligen Reiche und deren Kulturen eingegliedert.

Vier Völkerschaften der Alben haben sich hingegen jeweils eigene Reiche geschaffen:

Im Süden von Lorakis, in den Dschungeln Arakeas, findet man die *Andarai* oder *Dämmeralben*, die in den gigantischen Bäumen Städte und Dörfer errichten, in Harmonie mit Tieren und Naturgeistern leben und ein uraltes Erbe bewahren.

Direkt nördlich der ewigen Dschungel schließt sich das auf viele kleine Inseln verteilte Herrschaftsgebiet des *Albischen Seebundes* an, der große Teile der Kristall- und der Albensee auf Handelsschiffen durchfährt. Die stolzen *Vindarai*, wie die Angehörigen des kunstfertigen Volkes sich selbst nennen, werden von dem Rat der Admiräle regiert.

Die *Tarsai* leben im nördlichen Dragorea, in dem in vielen Liedern und Geschichten gerühmten Immersommerwald. Als die Menschen das Reich Wintholt errichteten, spalteten sich das Albenvolk auf. Einige zogen sich in die Tiefen des Waldes zurück, während andere sich mit den Menschen verbündeten. Noch heute trennen sie sich in die Sommeralben des Waldes und die Winteralben, die unter Menschen leben.

Im fernen Takasadu leben im Reich des Kranichs die *Schwertalben* oder *Kintarai* unter der Herrschaft einer leibhaftigen Göttin. Im Lauf der Jahrhunderte hat sich hier eine Kultur herausgebildet, die von Ehre und dem Streben nach Perfektion bestimmt wird und deren Ideal den vollkommenen Krieger und Künstler vereint.

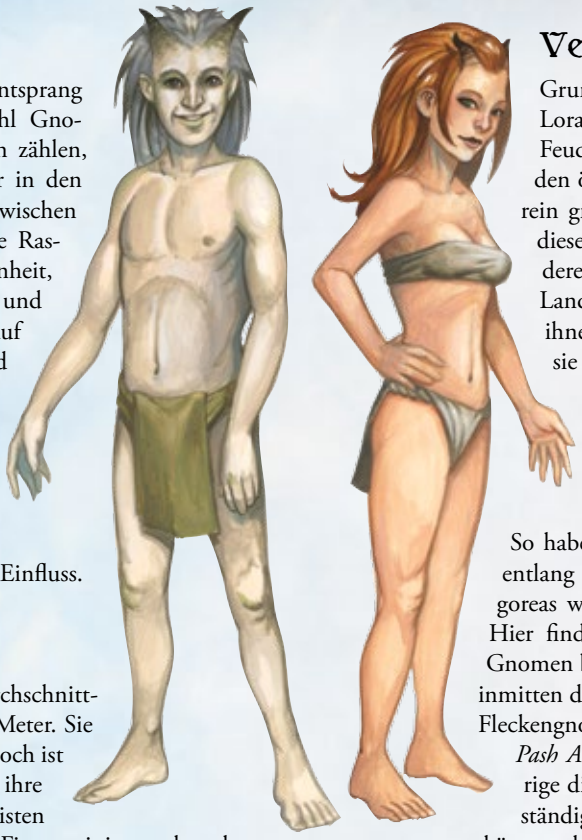
Werte eines Alben

Attributsmodifikatoren: +1 auf Ausstrahlung, +1 auf Beweglichkeit, +1 auf ein beliebiges Attribut, –1 auf Konstitution
Größenklasse: 5
Stärken:
- Alben haben eine natürliche Anmut und Grazie, die auch von anderen Völkern bewundert wird (Stärke *Attraktivität*).
- Alben verfügen über äußerst feine Ohren und sind in der Lage, leiseste Geräusche wahrzunehmen (Stärke *Scharfes Gehör*).
- Alben können selbst bei Dämmerlicht noch so gut sehen wie bei hellstem Tageslicht (Stärke *Dämmersicht*).

Haarfarbe (2W10): 2-3 silberweiß, 4-5 weißblond, 6-8 goldblond, 9-10 dunkelblond, 11-12 hellbraun, 13-14 dunkelbraun, 15-16 rotbraun 17-18 kupferrot, 19-20 blauschwarz
Augenfarbe (2W10): 2 schwarz, 3-4 grau, 5-6 graublau, 7-10 blau, 11-14 braun, 15-17 grün, 18-19 bernsteinfarben, 20 golden
Körpergröße: 1,60 m + 5W10 cm (1,65 bis 2,10 m)
Gewicht: 50 bis 100 kg

Die Gnome

Diese klein gewachsene Rasse entsprang einst den Feenwelten, und obwohl Gnome heute nicht mehr zu den Feen zählen, finden sie sich noch immer besser in den Feenwelten und auf den Pfaden zwischen den Mondtoren zurecht als andere Rassen. Diese Fähigkeit und ihre Offenheit, ihr sehr gutes Organisationstalent und ihr Forscherdrang, haben ihnen auf ganz Lorakis zu Bekanntheit und Ansehen verholfen. So basiert zum Beispiel die Handels- und Gemeinsprache des Kontinents, das *Basargnomische*, auf dem alten Gnomischen, und von Angehörigen dieser Rasse betriebene Bünde wie die Portalgilde nehmen großen Einfluss.



Körperliche Merkmale

Erwachsene Gnome erreichen durchschnittlich eine Größe von 1,10 bis 1,20 Meter. Sie haben menschliche Proportionen, doch ist ihr Kopf vergleichsweise groß und ihre Finger sind auffallend lang. Die meisten Gnome haben an jeder Hand fünf Finger, einige auch sechs.
Bekannt sind Gnome für ihre schnelle Auffassungsgabe genauso wie für ihre angeborene Begabung für die magischen Kräfte der Welt – letzteres wird meist auf ihr Feenerbe zurückgeführt.
Es sind drei Arten von Gnomen auf Lorakis bekannt, die sich in ihrem Aussehen unterscheiden: die weitest verbreitete, schlicht Gnome genannt, und zwei kleinere, die Fleckengnome und die Sumpfgnome. Die beiden letztgenannten gleichen ihren zahlenmäßig überlegenen Vettern in der Statur, Fleckengnome verfügen aber über eine dunkle Fleckenzeichnung auf Kopf und Oberkörper, während Sumpfgnome eine fahlere Hautfarbe und Schwimmhäute besitzen.
Bei jedem ausgewachsenen Gnom sitzen auf der oberen Stirn, unmittelbar vor dem leicht zurückgezogenen Haaransatz, zwei oder (selten) vier kleine Hörner. Sie sind gewöhnlich schwarz, braun oder grau, aber man sieht mitunter auch weißen, goldbraunen oder rötlichen Stirnschmuck. Auch Form und Länge variieren teils sehr stark. Letztere beträgt praktisch nie mehr als 10 cm, bei jüngeren Gnomen meist noch deutlich weniger.
Gnome erreichen durchschnittlich ein Lebensalter von 150 bis 250 Jahren. Bei Geburt weisen Gnomenkinder, die oft als Mehrlinge zur Welt kommen, nur kleine Wölbungen auf der Stirn auf, die sich ab einem Alter von fünf Jahren langsam entwickeln. Voll ausgebildet sind die Hörner ab etwa 15 Jahren, wenn ein Gnom als erwachsen gilt. Solange sie jung sind – was bei dieser langlebigen Rasse bedeutet: bis zum Alter von rund 40 Jahren – sind Gnome gewöhnlich sehr abenteuerlustig und lieben die Abwechslung. Später werden sie zunehmend ruhiger und besonnener.
Die Haut dieser Rasse ist üblicherweise gleichmäßig hell- bis dunkelbraun, fremdartige Farben wie fahles Blau oder leichtes Grau sind möglich. Alle Gnome haben reiches Haupthaar, die Männer außerdem Bärte und einen feinen Haarstrich entlang der Wirbelsäule. An Haarfarben gibt es alle Farben von Weißblond über Blond-, Rot- und Brauntöne bis hin zu Blauschwarz, seltener ein leichtes Blau oder Grau.

Verbreitung

Grundsätzlich sind Gnome überall in Lorakis verbreitet, vor allem aber in den Feudalreichen Dragoreas und in den Landen östlich der Kristallsee. Es gibt wenige rein gnomische Siedlungen. Die Mehrheit dieser Rasse ist in größeren Städten anderer Völker zu finden, seltener auf dem Land oder in der Wildnis. Hier kommt ihnen ihre Geselligkeit zugute, verstehen sie sich doch mit den meisten anderen Rassen gut und suchen oft sogar deren Nähe. Meist haben sie dort die vorherrschende Kultur angenommen, es existieren auch einige rein gnomische Völker.
So haben sich diejenigen Sumpfgnome, die entlang des Flusses *Myrkan* im Norden Dragoreas wohnen, eine eigene Kultur erhalten. Hier findet sich auch die bedeutendste von Gnomen beherrschte Stadt des Kontinents: das inmitten der Sümpfe gelegene *Dakardsmyr*.
Fleckengnome wiederum kommen vor allem in *Pash Anar* vor. Einst beherrschten Angehörige dieser gnomischen Unterart ein eigenständiges Reich namens Kesh an den Südhängen der *Schattenwand*, doch wurde dieses vor mehr als 500 Jahren von Farukan erobert und zerstört. Ein großer Teil der Fleckengnome wurde verschleppt und für mehrere Jahrhunderte versklavt. Diese Zeit ist mittlerweile vorbei, aus den Nachfahren der gnomischen Sklaven, die sich nicht an die Farukanis anpassten, entwickelte sich die Kultur der *Keshabid*, die heute frei in den Städten der farukanischen Shahirate leben.
Ein mit ihnen verwandtes Gnomenvolk, die *Keshubim*, lebt an der südöstlichen Grenze Pash Anars. Sie sind Nachfahren jener Fleckengnome aus Kesh, die einst der Versklavung entkommen konnten. Sie führen noch heute aus ihrem Dschungelreich heraus einen erbitterten Krieg gegen ihre farukanischen Feinde.

Werte eines Gnoms

Attributsmodifikatoren: +1 auf Mystik, +1 auf Verstand, +1 auf ein beliebiges Attribut, –1 auf Stärke
Größenklasse: 3
Stärken:
- Die Vorfahren der Gnome stammen aus der Feenwelt, weshalb sie sich noch heute dort gut orientieren können (Stärke *Feensinn*).
- Gnome sind für Sturheit und Willenskraft bekannt (Stärke *Hoher Geistiger Widerstand*).
- Trotz kurzer Beine sind Gnome erstaunlich schnell (Stärke *Flink*).

Haarfarbe (2W10): 2 aschgrau, 3 weißblond, 4-6 blond, 7-9 dunkelblond, 10-11 rotblond, 12-13 rot, 14-15 hellbraun, 16-17 dunkelbraun 18-19 blauschwarz, 20 blassblau
Augenfarbe (2W10): 2 orange, 3-4 grau, 5-6 aquamarin, 7-10 dunkelblau, 11-14 dunkelgrün, 15-17 hellgrün, 18-19 schwarz, 20 violett
Körpergröße: 1,05 m + 2W10 cm (1,07 bis 1,25 m)
Gewicht: 20 bis 35 kg

Die Menschen

Die zahlreichste und am weitesten verbreitete Rasse auf Lorakis sind die Menschen, die vom Schimmermeer bis zur Ewigen See fast alle bekannten Länder bewohnen. Diese Allgegenwärtigkeit des Menschen entstammt vor allem seiner Vielseitigkeit, gibt es doch kaum Tätigkeiten, die er nicht ausüben, oder Gebiete, die er nicht bewohnen könnte.

Die Herkunft der Menschen ist unbekannt, ihre Verbreitung auf der ganzen Welt lässt vermuten, dass sie zu den ältesten Rassen auf Lorakis gehören – zumal sie selbst in den frühesten Legenden aller Völker bereits genannt werden. Zahlreiche Sagen ranken sich um ihre genaue Entstehung, fast ebenso zahlreich wie die unterschiedlichen Völker der Menschen. Oft kommen dabei die Monde vor, zu denen sie eine spezielle Bindung zu besitzen scheinen.



Körperliche Merkmale

Menschen sind gewöhnlich um 1,80 Meter groß und schlank bis athletisch gebaut. Frauen sehen meist etwas zierlicher aus als Männer, in ihren Befähigungen und Fertigkeiten sind sich die beiden Geschlechter aber gleich. Die Lebensspanne der Menschen umfasst normalerweise etwa 60 bis 70 Jahre, aber deutlich ältere Greise kommen auch bei ihnen immer wieder vor.

Dies sind beinahe die einzigen Aussagen, die man über die Rasse als Ganzes treffen kann, denn je nach Lebensraum unterscheiden sich die Menschen in ihrem Aussehen mitunter stark. So gibt es etwa in Sachen Haut- und Haarfarbe erhebliche Unterschiede. Während die Farukanis in Pash Anar meist dunklere Haut und Haare haben, besitzen die dragoreischen Menschen eher helle Haut und oft blonde Haare. Die Bewohner Takasadus haben eher spärlichen Bartwuchs, während Dragoreer und Farukanis sich hier gegenseitig in nichts nachstehen. Hierin ähneln sie den Menschen der Smaragdküste. Diese besitzen außerdem deutlich dunklere Haut, die von hellem Braun bis zu tiefem Schwarz reichen kann.

Es finden sich bei allen Menschenvölkern immer wieder Einschläge der Bewohner fremder Länder, die durch Handelskontakte, uralte Wanderungen oder Reisen über die Mondpfade zustande gekommen sind. Daher lässt sich vom reinen Äußeren eines Menschen oft nicht mit Sicherheit darauf schließen, woher er wirklich stammt.

Was aber allen Menschen gemein ist, ist ihre starke Bindung an den Mond und seine kleineren Geschwister. So taucht der Mond in vielen alten Sagen menschlicher Völker prominent auf, ebenso wie Mondgottheiten häufig sind. Und auch rein physisch wirken sich bestimmte Mondkonstellationen auf Menschen aus und versetzen Angehörige der Rasse in Unruhe oder leichte Euphorie. Entsprechend sind unter Menschen auch Mondhoroskope unabhängig von der Kultur hochgeschätzt.

Verbreitung

Wie bereits erwähnt, kommen Menschen auf ganz Lorakis vor und stellen auch die bei weitem zahlreichste der zivilisierten Rassen. Sie dominieren weite Teile Dragoreas, Pash Anars, Arakeas und Takasadus, auch wenn sie dort meist mit den anderen Völkern mehr oder minder einträchtig zusammenleben. Ein Grund für diese Führungsrolle könnte neben ihrer Anzahl auch in ihrem Ehrgeiz liegen, der ihnen von anderen Rassen oft nachgesagt wird.

Die Feudalreiche Dragoreas sind fast ausnahmslos von Menschen dominierte Reiche, stellen sie dort doch trotz der großen Präsenz anderer Rassen meist neben den Herrschern auch die Mehrheit der Bevölkerung. Den Menschen hier ist wie den übrigen Rassen gemein, dass es sich um ehemalige Sklaven der alten Drachlinge handelt, die vor fast 1000 Jahren die Freiheit erlangt haben.

Anders verhält es sich bei den Menschen Farukans, des größten Reiches in Pash Anar. Dieser Verbund mehrerer Teilreiche gehört zu den ältesten menschlichen Reichen auf lorakischem Boden.

Im Osten des Kontinents, in Takasadu, gibt es Menschen nicht nur als Herrscher in Zhoujiang, sondern im von Alben dominierten Reich des Himmlischen Kranichs auch als Untergebene. Ähnlich verhält es sich bei den vielen Reichen der Smaragdküste, wo Menschen mal als Gebieter, mal als Diener oder gar Sklaven schlangenleibiger Nagas oder anderer Rassen fungieren.

Werte eines Menschen

Attributsmodifikatoren: je +1 auf zwei beliebige unterschiedliche Attribute
Größenklasse: 5
Stärken:
- Menschen sind besonders vielseitig und erhalten 2 zusätzliche frei zu verteilende Punkte für Stärken in Schritt 7 der Generierung.
- Menschen gelten als von den Monden besonders gesegnet (Stärke *Zusätzliche Splitterpunkte*).

Haarfarbe (2W10): 2-3 rot, 4-5 hellblond, 6-8 dunkelblond, 9-12 hellbraun, 13-15, dunkelbraun, 16-19 schwarz, 20 grau
Augenfarbe (2W10): 2 grau, 3-4 graublau, 5-6 blau, 7-10 grünblau, 11-14 grün, 15-17 braun, 18-19 goldbraun, 20 golden
Körpergröße: 1,52 m + 5W10 cm (1,57 bis 2,02 m)
Gewicht: 50 bis 120 kg

Die Varge

Größer, stärker, wilder – das ist das Bild, das viele Angehörige anderer Völker von den Vargen haben. Ihre Größe und kräftige Statur, unterstützt von dichtem Fell und Raubtiergebiss sowie scharfen Krallen, fallen sofort ins Auge. Doch auch ein enges Zusammengehörigkeitsgefühl und große Treue gegenüber Familie und Freunden prägen die Varge. So findet man sie als friedliche Bürger vieler Dörfer und Städte, die dort ganz alltäglichen Berufen nachgehen und sich als Angehörige eines großen Rudels begreifen. Viele Varge ergreifen das Kriegshandwerk, wofür sie aufgrund ihrer angeborenen Kraft und Ausdauer hervorragend geeignet sind.



Körperliche Merkmale

Varge ähneln aufrecht gehenden Wölfen – mit humanoidem Oberkörper und Armen, aber recht tierhafter Beinstellung und einem Schwanz. Ihr Schädel ist fast komplett wölfisch, je nach Region gibt es auch eher an Schakale oder Füchse erinnernde Kopfformen. Voll aufgerichtet messen sie meist deutlich über 2 Meter. Ihr ganzer Körper ist mit dichtem Fell bedeckt, wobei die vorherrschenden Farben auch von der Unterart abhängen, der sie angehören.

Das Fell der im höchsten Norden lebenden Varge ist zumeist grau bis weiß. Bei ihren Verwandten in den gemäßigten Wäldern Dragoreas kommen eher dunkle Farbtöne bis hin zu reinem Schwarz vor. Das Fell der Wüstenvarge zeigt dagegen, ihrer Umgebung entsprechend, helle Brauntöne bis hin zu Sandfarben. Allen Vargen gleich ist eine Aufhellung des Fells auf der Bauchseite. Allgemein sind Varge für gewöhnlich ungemustert, nur gelegentlich kommen Fellzeichnungen vor. Die Augen der Varge sind meist bernsteinfarben mit einem breiten Spektrum an Schattierungen von Hellgelb bis Braun, nur bei den Vargen des Nordens kommen selten auch eisblaue Augen vor.

Varge sind schnelle und ausdauernde Läufer auf fast jedem Untergrund, die auch bei allen anderen körperlichen Tätigkeiten kaum ermüden. Auch ihre Kraft ist in ganz Lorakis sprichwörtlich geworden, wenngleich ihnen oft eine gewisse Leichtgläubigkeit oder fehlender Ehrgeiz nachgesagt wird.

Selten wird ein Varg älter als 50 Jahre, auch unabhängig von ihrer oft ungestümen Lebensweise. Dafür sind sie recht früh, mit bereits zwölf Jahren, ausgewachsen (und gelten in den meisten Kulturen damit auch als volljährig). In diesem Alter werden Varge häufig von einer inneren Unruhe ergriffen, die viele junge Männer und manche Frauen ihr angestammtes Territorium verlassen lässt. Diese Vargen unternehmen dabei weite Wanderungen in die ganze Welt hinaus.

Verbreitung

Varge sind in fast ganz Lorakis verbreitet. Einzig die schwülfeuchten Dschungel des tiefen Südens und Südostens scheinen sie zu meiden. Besonders häufig findet man sie in den nordwestlichen Landen Dragoreas, wo man auch ihren Ursprung vermutet, und in Farukan und der Wüste Surmakar. Dabei gibt es neben den in gemischten Kulturen lebenden Vargen auch drei große rein vargische Kulturen:

Die *Vaigarr* oder *Waldvarge* sind ein verbreiteter Anblick in Dragorea. Ihre Stammlande liegen in Nyrdfing im Nordwesten des Kontinents, wo sie gebietsweise sogar die häufigste Spezies darstellen. Von ihnen stammen die meisten Varge ab, die in den Städten und Dörfern der Feudalreiche leben.

Die wilden *Raugarr* oder *Tundravarge* kommen eher selten außerhalb ihrer angestammten Gebiete in den Frostlanden vor. Dort streifen sie durch die Taiga und Tundra und leben von dem, was sie dem Land abringen können. Sie gelten als ungezügelt und barbarisch.

Die *Tarr* oder *Wüstenvarge* leben vorwiegend halbnomadisch in der Wüste Surmakar bis in den Südwall. Man trifft sie auch, sesshaft geworden, in manchen Dörfern und Städten Pash Anars an, vor allem in Farukan. Berühmt geworden ist dabei die Vargengarde des Padishahs, die sich alljährlich aus den Reihen der Tarr rekrutiert.

Werte eines Vargen

Attributsmodifikatoren: +2 auf Stärke, +1 auf ein beliebiges anderes Attribut, –1 auf Willenskraft
Größenklasse: 6
Stärken:
- Das Fell der Varge ist sehr dicht und schützt vor Schaden (Stärke *Natürlicher Rüstungsschutz*).
- Varge können auch über lange Strecken laufen oder andere körperliche Anstrengungen unternehmen, ohne dabei zu ermüden (Stärke *Ausdauernd*).
- Varge besitzen scharfe Krallen und spitze Zähne, mit denen sie gefährliche Wunden anrichten können (Stärke *Natürliche Waffe*).

Fellfarbe (2W10): 2-3 sandfarben, 4-6 ocker, 7-10 hellbraun, 11-13 dunkelbraun, 14-16 dunkelgrau, 17-20 schwarz
Augenfarbe (2W10): 2-3 schwarz, 4-6 goldbraun, 7-14 bernsteinfarben, 15-19 bernsteinfarben mit grauen Sprengseln, 20 eisblau
Körpergröße: 2 m + 3W10 cm (2,03 bis 2,30 m)
Gewicht: 110 bis 160 kg

Die Zwerge

Die Zwerge von Lorakis sind eine bodenständige Rasse, die vor allem für Ausdauer und Zähigkeit bekannt ist. Zwar sind sie deutlich kleiner als Menschen, Alben oder gar Varge, stehen diesen Rassen aber an Kraft und Widerstandsfähigkeit kaum nach. Nicht selten wählen Zwerge eher zupackende Berufe wie Handwerker oder Krieger. Kunstfertigkeit ist ihnen nicht fremd, zumal sie meist sehr geduldig in ihrem Tun sind. Dies ist mit einer geradezu sprichwörtlichen Dickköpfigkeit verbunden, denn meist wird ein Zwerg einen einmal gefassten Plan mit großer Ausdauer verfolgen.



Körperliche Merkmale

Zwerge sind von kleinem Wuchs und gelten allgemein als eher träge und behäbig, was allerdings durch ihre breite, meist muskulöse Statur mehr als wettgemacht wird. Der durchschnittliche Zwerg ist um die 1,45 Meter groß, hat aber trotzdem die Masse eines normal großen Menschen. Dies bedeutet nicht etwa, dass Zwerge fettleibig wären, vielmehr rührt der Großteil ihrer Körpermasse von stark ausgeprägten Muskeln her. Zwerge sehen nicht nur robust aus – sie können auch tatsächlich wesentlich mehr einstecken als andere Rassen und sind darüber hinaus weniger anfällig für Gifte (wozu auch Alkohol gehört, was ihnen ausgedehnte Trinkgelage ermöglicht).

Männliche Zwerge tragen sehr oft Bärte, die sowohl kurz geschoren wie auch sehr lang und geflochten sind. Bei weiblichen Zwergen ist Bartwuchs bis auf ein paar tragische Ausnahmen weitgehend unbekannt. Die Haarfarbe der Zwerge reicht von strohblond bis tiefschwarz, wobei dunklere Töne häufiger vorkommen. Bei den im hohen Norden lebenden Zwergen kommen auch rote Haare vor.

Die Hautfarbe der Zwerge ist vor allem bei den meist unterirdisch lebenden Vulkanzwergen eher hell, da diese sich seltener im Sonnenlicht bewegen als andere Völker. Ansonsten herrschen bei Zwergen dieselben Hautfarben vor wie etwa bei Menschen und Alben.

Eine Besonderheit der Zwerge ist ihr Gespür für die richtige Himmelsrichtung. Manche Gelehrte vermuten, dass diese Fähigkeit auf einer unbewussten Wahrnehmung von Magnetismus beruht, ob dies der Wahrheit entspricht, ist aber unbekannt.

Zwerge werden meist um die 120 Jahre alt, es gibt aber oft Fälle von Zwergen, die dieses Alter deutlich übertreffen. Die ältesten bekannten Zwerge erreichen ein Alter von über 300 Jahren und erfreuen sich dabei trotzdem noch bester Gesundheit.

Verbreitung

Zwerge kommen überall auf Lorakis vor. Der Ursprung der zwergischen Völker wird von den meisten Gelehrten auf der Insel Korobrom vermutet, auf der auch heute noch das Volk der Borombri ansässig ist. Allerdings teilen nicht alle Zwerge diese Ansicht, und mitunter werden hierüber erbitterte Streitgespräche geführt. Zwerge leben in den meisten Reichen einträchtig mit den anderen Völkern des Kontinents zusammen, scheinen dabei aber eine städtische Lebensweise gegenüber dem Leben auf dem Land zu bevorzugen. Zudem gibt es mehrere rein zwergische Völker von größerer Bedeutung:

Die *Furgand* oder *Vulkanzwerge* sind ein in weiten Teilen Dragoreas vorkommendes Zwergenvolk, das vor allem in (und unter) den Gebirgen beheimatet ist, wo es nach Erzen, Edelsteinen und anderen Bodenschätzen schürft und seine prächtigen Städte direkt in den Stein der größten Berge schlägt.

Die *Frynjord* oder *Gletscherzwerge* leben im hohen Norden, wo sie im Winter in den Kavernen von Jordheim im Ewigen Eis leben und im Sommer in die eindrucksvollen Eispaläste von Zimahora ziehen. Die Frynjord sind eine raue und pragmatische Zwergenkultur – andere Zwerge kommen manchmal zu Beginn nur schwer mit ihnen aus und ihr Vertrauen ist schwierig zu gewinnen.

Die *Borombri* oder *Inselzwerge* sind eine auf Frieden bedachte Zwergenkultur. Ihre Heimat ist die Insel Korobrom in der nördlichen Kristallsee. Sie leben hauptsächlich von Fischfang, Ackerbau und dem Handel mit Pilgern, die selbst die Kathedrale von Korobrom sehen wollen. Aus diesem Grund sind ihnen viele andere Kulturen auf Lorakis bekannt, was man an ihrem freundlichen Umgang mit Gästen merken kann.

Werte eines Zwergs

Attributsmodifikatoren: +1 auf Konstitution, +1 auf Willenskraft, +1 auf ein beliebiges Attribut, –1 auf Beweglichkeit
Größenklasse: 4
Stärken:
- Zwerge sind unverwüstlich und sehr widerstandsfähig gegen verdorbene Nahrung, Alkohol und sogar Gifte (Stärke *Giftresistenz*).
- Zwerge sind trotz ihrer Größe äußerst zäh und vermögen es, Verletzungen gut wegzustecken (Stärke *Robust*).
- Zwerge haben ein untrügliches Gefühl für Richtungen und können sich hervorragend orientieren (Stärke *Orientierungssinn*).

Haarfarbe (2W10): 2-3 weiß, 4-6 hellblond, 7-9 dunkelblond, 10-12 hellbraun, 13-14 dunkelbraun, 15-18 schwarz, 19-20 feuerrot
Augenfarbe (2W10): 2 schwarz, 3-4 grau, 5-6 dunkelbraun, 7-10 hellbraun, 11-14 grünbraun, 15-17 grün, 18-19 kupferfarben, 20 silbern
Körpergröße: 1,35 m + 2W10 cm (1,37 bis 1,55 m)
Gewicht: 60 bis 100 kg

Die Kulturen

Die **Kultur** bezeichnet das Volk, in dem ein Abenteurer in seiner Jugend aufgewachsen ist. Jede Gemeinschaft besitzt eigene Sitten und teilt eine Lebensweise – und vom höchsten Adligen bis zum niedersten Gossenjungen haben die meisten Mitglieder der Kultur einiges gemeinsam. So geht es auch dem Abenteurer, der sich seinem Volk normalerweise zugehörig fühlt und der mit vielen Tätigkeiten und Bereichen in Kontakt gekommen ist, die für das Leben in seiner Heimat bedeutsam sind.

Dies ist auch der Grund, warum die Kultur für die Fähigkeiten des Abenteurers wichtig ist: Ein jeder erhält durch sie Punkte auf prägende Fertigkeiten und Stärken und Meisterschaften. Ein Bewohner des Seealbischen Bundes beispielsweise wird in seiner Jugend in der Regel mit der Seefahrt oder dem Schwimmen in Kontakt gekommen sein, selbst wenn sein späteres Leben in eine gänzlich andere Richtung führen sollte. Diese früh erlernten Fähigkeiten werden durch die Kultur abgedeckt.

Aufbau der Beschreibungen

Jede der auf den folgenden Seiten aufgelisteten Kulturbeschreibungen ist nach demselben Schema aufgebaut. Nach einer kurzen Einleitung folgt stets ein Abschnitt zu **Leben und Gesellschaft**, in dem einige Informationen zu Aufbau und Lebensweise der Gemeinschaft vermittelt werden. Anschließend werden Angaben zur vorherrschenden **Mentalität** des Volkes gemacht, ebenso zu **Weltsicht und Glaube**. Auf einige Informationen zu verbreiteten Formen der **Magie** in der Kultur folgt schließlich noch ein kurzer Abschnitt zum **Erscheinungsbild** eines typischen Vertreters des Volkes. Dazu werden im Hintergrundteil der Beschreibung noch einige **beispielhafte Namen** für beide Geschlechter aufgelistet.

Ergänzt wird jede Beschreibung durch einen Kasten, in dem Sie alle Werteangaben für einen Abenteurer aus dieser Gemeinschaft finden. Diese werden im nächsten Abschnitt noch genauer erläutert.

Die Kulturen im Grundregelwerk

Albischer Seebund (S. 39): die Bezwinger der Meere
Ashurmazaan (S. 40): das Land der Ruhmsucher
Dämmeralben (S. 41): die Wipfelläufer der Dschungel
Furgand (S. 42): die Vulkanzwerge der Berge
Ioria (S. 43): die Heimat der Kristallchronik
Keshabid (S. 44): die vertriebenen Gnome Pash Anars
Mertalischer Städtebund (S. 45): das Land der Intrigen
Pashtar (S. 46): das Land der Kauffahrer
Selenia (S. 47): das aufstrebende Kaiserreich
Tarr (S. 48): die Vargen der Wüste
Wächterbund (S. 49): die Streiter wider die Finsternis
Zwingard (S. 50): das Bollwerk gegen die Orks

Erläuterung der Werteangaben

Übliche Rassen: Hier werden jene Rassen angegeben, aus denen sich die Angehörigen der jeweiligen Kultur hauptsächlich zusammensetzen. Die Reihenfolge der Rassen gibt dabei grob die Häufigkeit innerhalb der Kultur wieder. Dabei ist zu beachten, dass es sich nur um die Norm handelt und dass mitunter auch Angehörige anderer Rassen in den jeweiligen Kulturen aufwachsen können. Dies sind aber klare Sonderfälle, während alle hier aufgelisteten Rassen stets weit verbreitet und ein üblicher Anblick innerhalb der Gemeinschaft sind.

Übliche Abstammungen: Hier sind alle Abstammungen (siehe S. 51) angegeben, aus denen ein Abenteurer aus dieser Kultur gewöhnlich wählen kann. Abweichungen von der Norm sind durchaus möglich, bilden aber seltene Fälle.

Muttersprache: Unter diesem Punkt ist die Muttersprache eines Abenteurers aus dieser Kultur angegeben. Mehr zu Sprachen finden Sie auf S. 314.

Kulturkunde: Hier wird die Kulturkunde des Abenteurers angegeben, die er kostenlos erhält. Mehr zur Kulturkunde erfahren Sie auf S. 73.

Stärke: Durch seine Kultur erhält ein Abenteurer immer eine Stärke (im Wert von 1 Punkt, siehe S. 72).

Fertigkeiten: Durch die Kultur erhält ein Abenteurer insgesamt 15 Fertigkeitspunkte auf solche Fertigkeiten (siehe S. 91), die in seinem Umfeld besonders bedeutsam waren und die ihn daher geprägt haben. Dabei dürfen die durch die Kultur pro Fertigkeit verliehenen Fertigkeitspunkte 2 nicht übersteigen, auch wenn Auswahlen dies prinzipiell ermöglichen würden. *Beispiel: Wenn eine Kultur Klingenwaffen 2 verleiht und weiterhin die Möglichkeit besteht, eine Kampffertigkeit nach Wahl auf 1 zu setzen, kann dieser weitere Fertigkeitspunkt nicht ebenfalls auf Klingenwaffen gesetzt werden.* Die Fertigkeitspunkte aus der Kultur werden im weiteren Verlauf der Generierung mit den Fertigkeitspunkten aus späteren Modulen addiert, wodurch sich am Ende die gesamten Fertigkeitspunkte in einer Fertigkeit ergeben.

Meisterschaft: Jede Kultur vergibt eine automatische Meisterschaft (siehe S. 91) auf eine prägende Fertigkeit. In manchen Fällen muss eine von zwei Möglichkeiten gewählt werden.

Der Albische Seebund

Die Herren der Meere

„Im Herz des Sturms ist immer Zeit für Anmut, aber nie für leeres Geschwätz.“

Die auch als Vindarai bekannten Seealben bilden eine Gemeinschaft, die auf unzähligen Inseln und noch mehr Schiffen in der Alben- und der Kristallsee leben. Der Albische Seebund ist in vielen Städten am Rand des Binnenmeers ein gern gesehener Handelspartner, umgekehrt aber sehen die Vindarai Besucher in ihren vielgerühmten, gläsernen Städten immer mit einer gewissen Skepsis.



Leben und Gesellschaft

Jede Ansammlung von Vindarai, sei es die Gemeinschaft eines Segelschiffs, ein Fischerdorf oder ein einzelnes Stadtviertel, wählt einen Kapitän, der ihr als Richter vorsteht. Ein Kapitän entscheidet auch, welcher der fünf großen Flotten sich die Gemeinschaft anschließt und damit auch, welchem Lebenswandel sie hauptsächlich nachgehen wird. So gibt es zum Beispiel die Kriegsflotte, die den Schutz der Heimat vor Piraten und Seeungeheuern und die Ordnung innerhalb der Städte sichert, oder die Handelsflotte, deren Angehörige nicht nur Waren nach Mertalia oder Pashtar verschiffen, sondern auch diplomatische Aufgaben übernehmen. An der Spitze des Albischen Seebunds, über den *Kalrigar*, die für kleinere Inselgruppen oder Schiffsverbände sprechen, steht der *Admiralsrat*, dessen fünf Mitglieder aus der Mitte des Rats der Kapitäne jeder einzelnen Flotte bestimmt werden. Ein Seealb ist nicht für immer an ein Schiff oder eine Insel gebunden, sondern kann sich auch einer neuen Gemeinschaft anschließen.

Mentalität

Seealben sind direkt und aufrecht, auch wenn sie nie bewusst die Etikette verletzen würden. Selten werden sie Gedanken für sich behalten und ebenso leben sie ihre Gefühle aus. Viele Vindarai gelten als aufbrausend und launisch, aber auch als begeisterungsfähig und leidenschaftlich. Seealben sind denen, die sie als Teil ihrer Gemeinschaft ansehen, gegenüber außerordentlich loyal, wobei sie wenig über ihre eigene Freiheit stellen würden.

Weltsicht und Glaube

Die Vindarai sind ein sehr gläubiges Volk, das sich streng an die Gebote seiner Götter hält und Priester als wichtige Säulen der Gesellschaft achtet. Viele Seealben führen heilige Symbole mit sich, um ihre Götter zu ehren.

Der Glaube an fremde Götter wird toleriert, die Vindarai sehen es aber nicht gern, wenn Fremde ihr Pantheon der Meere anrufen. Zu ihren wichtigsten Göttern gehören: Baruo, der schwarze Narwal, der Herr der Meereskreaturen und strafende Richter aller Feinde, Sylar, die man als den Schwan der Meere kennt, und die die Gemeinschaft und die Emotionen behütet, und Katiar, die Wächterin der Geheimnisse und des Handwerks. Ihre Priester tragen den Kraken im Wappen.

Magie

Die Zauberer des Albischen Seebunds konzentrieren sich oft auf Wind- und Wogenzauberei, die auf ihren heimischen Inseln oder an Bord der Schiffe äußerst hilfreich sein kann. Aber auch im Alltag ist Magie ein alltäglicher Anblick, so werden etwa Seetangseide oder Meereskristall magisch verfeinert oder Fischschwärme angelockt, um den Fang zu erleichtern.

Erscheinungsbild

Vindarai tragen üblicherweise langes Haar, das bei Sturm zu Zöpfen geflochten oder mit einem Tuch gebändigt wird. Ihre Kleidung besteht aus weiten Hosen, Röcken und Jacken, die oft nur von einem breiten Gürtel geschlossen werden. Auf See sind Mäntel sehr beliebt, um sich vor Sturm und Regen zu schützen.

Wenn Vindarai sich rüsten, bevorzugen sie kunstvolle, nach innen gekrümmte Klingen. Rüstungen werden traditionell nur aus leichten Materialien und vielen kleinen Teilen gefertigt. Schmuck, der meist die Form von Meerestieren hat, wird gern und häufig getragen. Oft sieht man auch Verzierungen aus farbigem Glas oder Emaille, die von bunten Perlen in den Haaren bis zu kunstvollen Schwertgriffen reichen.

Beispielhafte Namen

Männlich: Biaku, Fuorar, Lian, Naruar, Rihou, Toraau
Weiblich: Alaii, Gahanee, Kairah, Mileii, Oridiah, Siah
Nachnamen: Silberklinge, Sonnensucher, Wellentanz; oft wird der Name des Schiffs oder der Insel, der man entstammt, angefügt.

Werte eines Abenteurers aus dem Albischen Seebund

Übliche Rasse: Alben
Übliche Abstammungen: alle außer Hochadel und Magistrale
Muttersprache: Vintial
Kulturkunde: Albischer Seebund
Stärke: Gleichgewichtssinn
Fertigkeiten: Kettenwaffen *oder* Klingenwaffen 1, Akrobatik 2, Arkane Kunde 2, Darbietung *oder* Edelhandwerk 1, Diplomatie 2, Entschlossenheit 1, Länderkunde 1, Schwimmen 2, Seefahrt 2, Überleben *oder* Wassermagie *oder* Windmagie 1
Meisterschaft: Seefahrt (Schwerpunkt Seeschifffahrt *oder* Beine des Seemanns)

Ashurmazaan
Land der tausend Federn

„Die Feder ist die Krone des ehrbaren Mannes.“



In Ashurmazaan, einem Teilreich des großen Farukans, werden die hehren Ideale von Ehrenhaftigkeit, Wahrhaftigkeit und Mut hochgehalten – und nicht ohne Stolz blickt das Land auf seine tapferen Krieger, wissbegierigen Gelehrten und weisen Priester. Aber auch für Gastfreundschaft und Respekt gegenüber Fremden sind die Ashurmazaanis weit über die Grenzen ihrer Heimat bekannt. Nur wer sich unehrenhaft verhält, bekommt ihren ganzen Zorn zu spüren.

Leben und Gesellschaft

Die meisten Ashurmazaanis sind einfache Bauern oder Tagelöhner, Schuldsklaven sind wie in ganz Farukan durchaus üblich. In den Städten leben vor allem Händler und Handwerker, aber auch Gelehrte, die als Hauslehrer, Magier oder Priester ihr Wissen zum Wohle des Volkes einsetzen – oder der eigenen Eitelkeit dienen. Doch auch manchen bettelarmen Philosophen und Sternkundler findet man hier, der stolz auf sein Wissen ist.
Herrscher über das Land ist ein Shahir, der als Statthalter des ehrwürdigen Padishahs von Farukan dient. Ihm unterstehen die Satrapen als Heerführer und Provinzherrscher. Für diese Posten werden oft jene eingesetzt, die sich zuvor durch herausragende Ehrentaten hervorgetan haben.

Mentalität

Befolgt ein Ashurmazaani die Tugenden Rechtschaffenheit, Fleiß, Strebsamkeit und Gelehrsamkeit, so soll seine Ehre nur an seinen Taten, nicht aber an seiner Abstammung oder seinem Besitz gemessen werden. Dennoch liegt es in der Natur der Dinge, dass ein ehrbarer Viehhirte nur schwerlich einem erfolgreichen Feldherrn gleichkommen wird; eine verschlagene Händlerin wird ihr Ansehen aber mit keinem Gold der Welt erkaufen können.
Und so machen sich jedes Jahr viele junge Ashurmazaanis auf in die weite Welt, um eines Tages als Held zurückzukehren und die als Ehrenzeichen verliehenen Pfauenfedern zu mehren – getrieben von Ehrgeiz, der nicht selten aus den Zügeln gerät.

Weltsicht und Glaube

Ashurmazaanis glauben, dass alles Gute, das einem von den Göttern geschenkt wird, auch wieder zurückgegeben werden sollte. Wer ein ehrvolles Leben führt, rechte Worte spricht und andere an seinem Wohlstand teilhaben lässt, führt ein göttergefälliges Leben. Denn wer den Segen der Götter weitergibt, leistet ihnen den größten Dienst.

Schutzgott von Ashurmazaan ist Rahidi, Gott der Wahrheit und der Weisheit, des Kampfes für das Gute und der Gerechtigkeit. Sein Symbol, der Uhu, ziert das Wappen der Shahirsfamilie. Seine Priester stellen als Rechtskundige eine Art Gerichtsinstanz dar, in ihrer Weisheit gelten sie aber von den profanen Belangen dieser Welt entrückt.

Magie

Die Beherrschung von Magie ist in Ashurmazaan eine hoch angesehene Fähigkeit, so lange man sie für ehrbare Zwecke einsetzt. Vor allem Schutz- und Bannmagie sowie magische Heilung sind beliebte Traditionen, aber auch Elementarzauberer trifft man wie in ganz Farukan viele. Als unaufrichtig verpönt ist hingegen jede Art von Illusionszauberei, höchstens bei Unterhaltungskünstlern finden sie gelegentlich Verwendung. Auch Beherrschungszauberei wird sehr kritisch betrachtet.

Erscheinungsbild

Aufgrund des milden Klimas bevorzugen Ashurmazaanis für ihre Kleidung leichte Stoffe und helle Farben. Pfauenfedern, als in ganz Farukan verbreitetes Symbol der Tugendhaftigkeit, trägt man oft stilisiert als Brosche oder Stickerei am Turban.
Der Krummsäbel oder der farukanische Dreizackspieß sind die gängigsten Waffen für den ehrenhaften Zweikampf. Zu Pferd kommen auch chorrashitische Reiterbögen zum Einsatz.

Beispielhafte Namen

Männlich: Aztad, Bashim, Farshid, Roshad, Yanoush, Zaryan
Weiblich: Alaleh, Mahaaba, Shatereh, Sebah, Rashaan, Ziranah
Nachnamen (w/m): Ashurdoh/-beh, Alalehdoh/-beh, Daryadoh/-beh, Maradoh/-beh, Zaryandoh/-beh; -doh bedeutet Tochter des/der, -beh bedeutet Sohn des/der

Werte eines Abenteurers aus Ashurmazaan

Übliche Rassen: Menschen, Varge, Alben, Gnome, Zwerge
Übliche Abstammungen: alle außer Hochadel und Landadel
Muttersprache: Farukanisch
Kulturkunde: Ashurmazaan
Stärke: Gesellig *oder* Zielstrebig
Fertigkeiten: Klingenwaffen 1, Schusswaffen *oder* Stangenwaffen 1, Anführen *oder* Bannmagie *oder* Schutzmagie 1, Athletik *oder* Tierführung 1, Diplomatie 2, Empathie 1, Entschlossenheit 2, Geschichte und Mythen 2, Länderkunde 2, Redegewandtheit 2
Meisterschaft: Diplomatie (Diplomat)

Die Dämmeralben

Die Kinder des ewigen Dschungels

„Jedes Leben endet, aber das Leben endet nie.“

Schon seit Jahrtausenden sind die Dämmeralben ein Teil des urtümlichen Dschungels Arakeas im Süden von Lorakis. Das sich selbst als Andarai bezeichnende Volk lebt im Einklang mit der Natur und spiegelt viele Facetten des Regenwaldes wider: Die farbenfrohe, vor Leben überbordende Vielfalt erkennt man genauso wieder wie die grausam erscheinende Kompromisslosigkeit der unbändigen Natur.



Leben und Gesellschaft

In den tiefen Dschungeln, die von der Albensee bis zur Ewigen See reichen, sind die Dörfer und Städte der Dämmeralben die einzigen nennenswerten Siedlungen. Diese sind zum Schutz gegen die unnachgiebige Natur hoch oben in den Wipfeln der Baumriesen, in Felskratern und Hängen der Gebirgszüge oder inmitten großer Seen gelegen. Sie werden oft von einem Ältestenrat regiert und unterstehen unmittelbar nur einem der drei Andrianar, die auch über je eine der drei großen Hauptstädte gebieten und die wichtigsten Aspekte der dämmeralbischen Gemeinschaft repräsentieren: das Leben, den Tod und die Geisterwelt. Dämmeralben wählen selbst, welche Aufgaben sie zum Zusammenleben beitragen wollen, üblicherweise nachdem sie in einigen Wanderjahren ihre eigenen Fähigkeiten erforscht haben.

Mentalität

Dämmeralben feiern gerne das Leben und das Sonnenjahr in seinen verschiedensten Phasen, sind sich aber durchaus der Vergänglichkeit des Seins bewusst, weswegen sie jede Art von Fehler zu vermeiden suchen und zum Perfektionismus neigen. Andarai glauben daran, dass ein neues Dasein nach dem Tod bereits auf sie wartet und die Natur trotz aller Härte keinen Grund für Gram liefern sollte. Gemeinschaften jeglicher Art haben einen hohen Stellenwert, unabhängig davon, ob sie zwischen zwei Alben, einem Tier und seinem Herrn oder einem Wipfeldorf und seinen Wohnbäumen bestehen.

Weltsicht und Glaube

Andarai glauben an den ewigen Kreislauf des Lebens: Alles wird vergehen und wieder entstehen. So gelten viele der Ältesten und die Könige als wiedergeborene Helden der Vergangenheit. Im alltäglichen Leben dankt man oft und gerne den vielen Natur- und Tiergeistern, die alles und jeden umgeben und jede erdenkliche Tätigkeit unter ihren Schutz stellen. Die mächtigsten dieser Geister werden als Götter verehrt, wobei der Sonne – *Aand* genannt – als wichtigster Lebensspenderin ein ganz besonderer Platz eingeräumt wird. Götter anderer Völker werden auch als unterschiedliche, machtvolle Geister betrachtet, denen man, falls es angemessen erscheinen sollte, sogar kleinere Opfer darbieten würde.

Magie

Dämmeralbische Magie beeinflusst oft die Natur und ihre Umgebung, sei es, dass sie zwischen einzelnen Bäumen große Brücken wachsen lässt, sei es, dass sie auf gewaltigen, verschmolzenen Blättern in luftiger Höhe Tau-Seen anlegt. Viele Schamanen verstehen sich auch auf die Kontrolle von Tieren, von den kleinen Flederkatzen, die man als Späher einsetzt, bis hin zu gewaltigen Schattenpanthern, auf denen Reiter in Schlachten ziehen.

Erscheinungsbild

In der Natur wird ein Dämmeralb oft praktische, leichte Kleidung in Braun- und Grüntönen tragen, um im Geäst oder Unterholz nicht aufzufallen. Rüstungen werden meistens aus Holz, Leder oder Horn hergestellt. Fast jeder Andarai führt einen Bogen oder einige Wurfwaffen mit sich, wobei auch hier, ähnlich wie Nahkampfwaffen, eine Neigung zu solchen, die beim Klettern nicht zu stark behindern, auffällig ist.
Innerhalb der Siedlungen herrschen häufig prunkvolle, gewickelte Gewänder und Goldschmuck vor. Dämmeralben tragen ihr Haupthaar meistens lang und mit eingeflochtenen Zierelementen.

Beispielhafte Namen

Männlich: Assiar, Baral, Cuo, Kabar, Ralkar, Siiro
Weiblich: Anua, Cerei, Lyri, Nania, Toiira, Ziles
Nachnamen: Blütenkelch, Goldlied, Reißzahn, Wolkenharfe

Werte eines Abenteurers der Dämmeralben

Übliche Rasse: Alben
Übliche Abstammungen: alle außer Gesindel, Großbauern, Landadel und Magistrale
Muttersprache: Antial
Kulturkunde: Dämmeralben
Stärke: Tierfreund *oder* Tiervertrauter
Fertigkeiten: Schusswaffen *oder* Wurfwaffen 2, Athletik 2, Darbietung 1, Edelhandwerk *oder* Handwerk 1, Heilkunde *oder* Naturmagie 1, Jagdkunst 1, Naturkunde 2, Tierführung 2, Überleben 2, Wahrnehmung 1
Meisterschaft: Athletik (Kletteraffe) *oder* Tierführung (Dompteur)

Die Furgand

Das Volk der Vulkanzwerge

„Ein Fremder? Wir haben es nicht so gerne, wenn Fremde bei uns rumschnüffeln. Der soll seine Geschäfte erledigen und dann verschwinden!“



Die Furgand, von Fremden auch aufgrund ihrer Lebensweise tief in den Gebeinen der Berge Vulkanzwerge genannt, leben vorwiegend in den unwirtlichen Gebirgen Dragoreas, wo sie dem Fels seine Schätze und Geheimnisse abtrotzen. Ihre zurückgezogene Lebensweise und ihre für andere Kulturen mitunter schwer erreichbaren Siedlungen haben sie gegenüber der Außenwelt meist misstrauisch und vorsichtig gemacht. Wenn man sich allerdings erst einmal ihr Vertrauen verdient hat, so sind die Furgand treue Verbündete und Freunde.

Leben und Gesellschaft

Jeder Furgand hat seinen festen Platz in seiner Heimat. Ein Schmied ist ein Schmied und ein Tunnelwächter ist ein Tunnelwächter. Es gibt nur wenige Vulkanzwerge, die ihrem von ihren Priestern vorherbestimmten Schicksal entsagen, um einen anderen Weg zu beschreiten. Und wenn dies geschieht, müssen diese Furgand noch weit mehr tun als andere, um wieder das volle Vertrauen ihres Volkes zu erlangen.

Jede Bergfeste wird von einem Bergkönig regiert, die wiederum einem Bergregenten unterstellt sind, der der nominelle Herrscher über alle Furgand in einem Gebirge ist. Dieser wird immer dann neu gewählt, wenn der alte Bergregent stirbt oder, was selten vorkommt, abdankt. Allerdings hat der Bergregent keine richtige Macht über die Könige, sondern nur die Rolle des Vermittlers bei Streitigkeiten unter einzelnen Bergfesten.

Die größte und zugleich älteste der vulkanzwergischen Bergfesten ist Altfeste im Zwigrat, ganz im Westen von Dragorea. Von hier aus werden sogar die nicht-zwergischen Bewohner des Reiches Westergrom durch die Furgand beherrscht, während das Zwergenvolk sonst meist unter sich bleibt.

Mentalität

Vulkanzwerge sind in der Regel eher verschlossen und Fremden gegenüber zunächst misstrauisch oder sogar offen abweisend. Dies ändert sich erst, wenn sie Vertrauen zu jemandem gefasst haben. Das Leben unter der Erde innerhalb der festen Gesellschaftsstrukturen ihres Stammes ist außerdem nicht sehr abwechslungsreich, was den meisten Furgand mit ihrer eher stoischen bis gleichgültigen Geisteshaltung gegenüber Veränderungen sehr entgegen kommt. Die Vulkanzwerge haben den festen Glauben, dass ihre Lebensweise, der sie seit Jahrhunderten folgen, die einzig richtige ist.

Es gibt aber Ausnahmen von der Regel, und gerade Furgand, die sich entschließen auf Abenteuer auszuziehen, sind in den meisten Fällen neugieriger und offener als ihre Artgenossen.

Weltsicht und Glaube

Die Furgand glauben, dass die Welt von Furbrom, dem Gott der Vulkane, erschaffen wurde und dass alle anderen (minderen) Götter auch von diesem abstammen. Ihrem Glauben nach hat Furbrom die Zwerge geschaffen, um die Welt zu bevölkern und zu verwalten. Für die Existenz der anderen Völker auf Lorakis gibt es recht unterschiedliche Mythen bei den Furgand, die sich von Bergfeste zu Bergfeste stark unterscheiden können, je nachdem, welche Völker gerade in der Nähe leben.

Magie

Hoch angesehen sind die Feuer- und Felszauberer der Furgand, sie beherrschen die Kunst, den Elementen der Vulkane Magie einzuhauchen und sind in den Bergfesten des Volkes von großem Nutzen. Für andere Spielarten der Magie haben die Furgand meist weniger übrig, auch wenn es dennoch Zauberer gibt, die sich etwa mit der Belebung von mechanischen Konstrukten oder der magischen Erkenntnis beschäftigen. Wer aber zu weit abseits der traditionellen Pfade wandelt, der kann sich gerümpfter Nasen und Unverständnis unter seinen Mitzwergen sicher sein.

Erscheinungsbild

Fast alle männlichen Vulkanzwerge tragen einen Bart, der oft aufwändig geflochten oder verziert ist. Entgegen weit verbreiteter Vorurteile ist ein fehlender Bart kein Grund für Ausgrenzung. Furgand bevorzugen praktische, einfache Kleidung, die sie nicht bei der Arbeit behindert. Das gleiche gilt für Waffen, was dazu führt, dass vor allem kurze, eher klobige Exemplare wie Hämmer und Beile Verwendung finden, die in den engen Gängen und Stollen praktischer sind als lange, feine Waffen.

Beispielhafte Namen

Männlich: Bingul, Bramor, Kalarakh, Ningi, Ranthak, Taeldor
Weiblich: Ayma, Linshara, Nellwen, Rigwen, Taira, Viga
Nachnamen: Steinborn, Eisenfels, Feuersturm, Felsspalter, Lavaläufer

Werte eines Abenteurers der Furgand

Übliche Rasse: Zwerge
Übliche Abstammungen: alle außer Höflinge, Reisende, Seefahrer
Muttersprache: Furato
Kulturkunde: Furgand
Stärke: Hitzeresistenz
Fertigkeiten: Hiebwaffen 2, Akrobatik *oder* Schlösser und Fallen 1, Anführen *oder* Felsmagie *oder* Feuermagie 1, Athletik 1, Edelhandwerk 2, Entschlossenheit 2, Geschichte und Mythen 1, Handwerk 2, Wahrnehmung 1, Zähigkeit 2
Meisterschaft: Entschlossenheit (Kühler Kopf I)

Ioria

Das Juwel der Kristallsee

„Der, dem die Götter gewogen sind, sollte schnell voranschreiten. Gute Gelegenheiten sind die flüchtigsten aller Momente."

Eine so bunte Mischung an Völkern und Kulturen wie in Ioria findet man nur an wenigen Orten auf Lorakis. Die um die Himmelstreppe – den Götterberg – gebaute Metropole beherbergt das große Orakel der Götter und blüht vor Leben. Neben den weisesten Priestern des Kontinents hat sie vermutlich auch die übelsten Scharlatane und gewieftesten Geschäftsleute hervorgebracht. So ergibt sich in der größten Stadt des Kontinents, die auf uralten Fundamenten ruht und die das Ziel vieler Pilger aus der ganzen bekannten Welt ist, eine explosive Mischung.



Leben und Gesellschaft

Alles in Ioria zentriert sich auf das Orakel, das vom Orden der Bewahrer verwaltet und beschützt wird. Außerhalb dieses heiligen Bezirks um die Himmelstreppe hat sich eine riesige Unterstadt gebildet, die zwar nominell auch der Gerichtsbarkeit des Ordens untersteht, praktisch aber ihren eigenen Geschäften überlassen wird. Die Stadtviertel werden von den verschiedensten Gruppierungen dominiert, die öffentlichen Plätze sind ein Hort des Feilschens und Zufluchtsort allerlei Gesindels. An exotischen Waren und Weltanschauungen fehlt es hier nicht. Viele Einwohner leben von den vielen Pilgern aus allen Winkeln der Welt, die zum Orakelheiligtum streben. Aber längst nicht jeder findet so sein Auskommen, denn um in Ioria sein Glück zu machen, braucht es hauptsächlich Einfallsreichtum und Hartnäckigkeit – so heißt es zumindest.

Mentalität

Es gibt wenige Dinge, die einen Iorier aus dem Konzept bringen können: Hier denkt man aufgrund der vielen Händler von allen Ufern der Kristallsee, der Pilger aus aller Herren Länder und des Mondportals zur fernen und exotischen Smaragdküste, man habe alles schon einmal gesehen – was der Wahrheit wahrscheinlich recht nahe kommt. In der Metropole erwirbt man sich ebenso fast automatisch eine gewisse Weltgewandtheit wie das manchmal eingebildet wirkende Bewusstsein, in der größten und wohl prächtigsten Stadt des Kontinents zu leben. Ein Iorier kann ein wenig vorlaut wirken und hat zumindest seiner Meinung nach für alle Probleme eine Lösung parat. Sein unerschütterliches Göttervertrauen unterstützt sein Selbstbewusstsein dabei – diesen manchmal anstrengenden Charakterzug macht er aber durch herzliche Offenheit wett.

Weltsicht und Glaube

Ioria ist als Behüterin des großen Orakels wahrscheinlich eine der spirituell am stärksten geprägten Städte des Kontinents. Man glaubt fest an die Götter und daran, alles werde gut ausgehen. Die Schutzgottheiten des Orakels sind Jarakah, die Wissende, und Eughos, der Älteste. Die Weißen Wächter, die Garde des Heiligtums, verehren Theris, den Rechtschaffenen: eine Gottheit, die an vielen Orten der Stadt als weißer Seeadler dargestellt ist. Andere Religionen aus ganz Lorakis sind in Ioria stets präsent und werden als Teil des bunten Ganzen wahrgenommen.

Magie

In Ioria wird durch die Präsenz des Bewahrerordens und die Priester verschiedenster Götter sehr häufig göttliche Magie gewirkt. Die Götterdiener nutzen die Quelle ihres Glaubens, um Kranke zu heilen, Schutz- und Bannzauber zu wirken und das Wesen der Magie und der Welt besser zu verstehen. In der großen Stadt gibt es außerhalb der Ordensmauern verschiedenste kleine Magierschulen, in denen vielfältige andere Formen der Zauberei praktiziert werden, während die einfachen Bewohner meist die Zauberei wirken, die ihnen im Alltag den meisten Nutzen bringt.

Erscheinungsbild

Das Klima in Ioria ist sehr warm, weshalb leichte Leinenkleidung bevorzugt wird. Frauen tragen oft ärmellose Gewänder oder Wickelkleider mit langen, breiten Schals, die zum Schutz vor der Sonne über den Kopf geschlungen werden. Männer greifen zu leichten Tuniken. Farbenfrohe Kleidung ist verbreitet, wer es sich leisten kann, trägt eine aufwändige Frisur und Schmuck. Einen optischen Ruhepol bildet die Tracht der Bewahrer, die meist aus einfachen weißen Gewändern besteht.

Beispielhafte Namen

Männlich: Aithan, Egidis, Hareon, Iachinon, Nereus, Ocias, Semyahel, Urianos

Weiblich: Aquila, Carys, Francia, Heyanike, Lalia, Ravidya, Treiana, Xelis

Nachnamen: Achinos, Nephemos, Paxenos, Selanee, Theureco, Velydis

Werte eines Abenteurers aus Ioria

Übliche Rassen: Menschen, Alben, Gnome, Zwerge, Varge
Übliche Abstammungen: alle außer Hochadel, Höflinge, Landadel
Muttersprache: Basargnomisch
Kulturkunde: Ioria
Stärke: Weltgewandt
Fertigkeiten: Handgemenge 1, Arkane Kunde 1, Diplomatie 2, Empathie 2, Entschlossenheit 1, Geschichte und Mythen 2, Handwerk 1, Länderkunde 2, Redegewandtheit *oder* eine Magieschule 1, Straßenkunde 2
Meisterschaft: Straßenkunde (Schwerpunkt Ioria *oder* Gerüchte aufschnappen)

Die Keshabid

Die Vertriebenen

„Sie haben uns unser Land genommen, aber nicht unsere Heimat; denn die Heimat sind wir.“



Die Keshabid sind ein vertriebenes Volk von Fleckengnomen in Pash Anar. Sie stammen ursprünglich von den Südhängen der Schattenwand im heutigen Turubar, wo sie einst das sagenumwobene Gnomenreich Kesh beherrschten. Nach ihrer Versklavung durch die Farukanis wurde das Volk in alle Winde zerstreut und lebt heute, nachdem es seine Freiheit wiedererlangt hat, in den Städten der verschiedenen Shahirate. Ihr gemeinsames Schicksal hat die Keshabid eng zusammen geschmiedet.

Leben und Gesellschaft

Im Gegensatz zu anderen Gnomen leben die Keshabid meist unter sich und grenzen sich in ihrer Lebensweise bewusst von anderen Völkern Farukans ab. Auch wenn sie mittlerweile aus der Sklaverei entlassen wurden, ist ihre Gesellschaft nachhaltig von dieser Erfahrung geprägt. Als gefragte Handwerker führen viele Keshabid kleine Werkstätten, meist als Familienbetrieb, oder ziehen als gefragte Heiler durch die Lande. Reisende Priester oder Geschichtenerzähler genießen hohes Ansehen als Bewahrer der Tradition und besitzen praktischen Nutzen, indem sie die Gemeinschaft selbst über weit entfernte Orte hinweg zusammenhalten.

Mentalität

Keshabid haben einen Ruf als clevere und geschickte Bastler und gelten Fremden gegenüber als aufgeschlossen und freundlich. Dies ist aber nur Fassade, sie bleiben gegenüber Fremden anfangs oft unverbindlich und oberflächlich. Ihr ausgeprägter Familiensinn hat sich aufgrund der Erfahrungen aus der Sklaverei auf die gesamte Gemeinschaft der Keshabid übertragen – komme was wolle, sie halten stets zusammen. Wer aber einmal ihre Freundschaft erworben hat, der wird meist wie ein Familienmitglied behandelt.
Durch den Verlust ihrer Heimat halten sie besonders stark an ihrer Geschichte und ihren gemeinsamen Sitten fest. Jahrhunderte der Sklaverei haben sie nicht nur zu fleißigen Arbeitern gemacht, sondern sie in Stolz und Traditionsbewusstsein umso mehr bekräftigt.

Weltsicht und Glaube

Derselbe Pragmatismus, der das Volk die schweren Jahrhunderte der Sklaverei überdauern ließ, ist prägend für das gesamte Weltbild und den Glauben: Was auch immer das Schicksal bringt, ein Keshabid macht stets das Beste aus seiner Situation. Mal sind einem die Götter gewogen, mal lassen sie einen im Stich – dann bittet man eben einen anderen. Dazu bedienen sie sich einer großen Götterfamilie diverser Schutzgötter, die sie eher situationsbedingt den jeweiligen Funktionen zuordnen. Zu den beliebtesten keshabidischen Gottheiten gehören Durbash, Gott der Treue und der Tradition und Shanezi, Beschützer der Gemeinschaft und des Friedens. Es gibt für alle Belange des Alltags einen Ansprechpartner, und auch fremde Götter übernehmen die Keshabid allzu bereitwillig und lassen sie ebenso schnell wieder fallen, wenn sie ihnen nutzlos erscheinen.

Magie

Unter Keshabid sind insbesondere die Verzauberung von Objekten und die Heil- und Stärkungsmagie beliebt und finden durch magische Mechaniker oder Heiler praktische Anwendung. Dabei sind die Keshabid unter anderem für alchemistische Künste, die Fertigung magischer Fallen und fliegender Teppiche bekannt. Auch praktische Alltagsartefakte erfreuen sich großer Beliebtheit. Durch den starken Kontakt mit farukanischen Traditionen sind Elementarzauberer verbreitet, werden aber von besonders traditionell eingestellten Keshabid eher misstrauisch beäugt.

Erscheinungsbild

Einen Keshabid erkennt man von weitem an seiner Vorliebe für bunte Farben und verspielte Muster, wobei er sich gerne mit traditionellen Symbolen und Glücksbringern schmückt. Keshabid tragen ihre fleckengnomische Herkunft stolz zur Schau, betonen Hörner bewusst durch maßgeschneiderte Turbane oder kokettieren mit ihren Flecken, indem etwa Gnominnen ihre Schleier hinter den Ohren feststecken.

Beispielhafte Namen

Männlich: Zahab, Sherabi, Tuasha, Zerash, Teheza, Shianab, Subeha, Ramush
Weiblich: Meheza, Beshan, Noasha, Bazuri, Mirash, Mameha, Nunuz
Sippennamen: bid-Arash, bid-Shahar, bid-Nazur, bid-Paresh, bid-Turub, bid-Babesh

Werte eines Abenteurers der Keshabid

Übliche Rasse: Gnome
Übliche Abstammungen: Gelehrte, Gesindel, Händler, Handwerker, Künstler, Magistrale, Priester, Reisende, Zauberer
Muttersprache: Keshabu
Kulturkunde: Keshabid
Stärke: Bastler *oder* Gesellig
Fertigkeiten: Akrobatik *oder* Stärkungsmagie 1, Arkane Kunde 1, Diplomatie 2, Edelhandwerk *oder* Handwerk 2, Empathie 1, Fingerfertigkeit *oder* Schlösser und Fallen 1, Geschichte und Mythen 2, Heimlichkeit 2, Redegewandtheit 2, Straßenkunde 1
Meisterschaft: Heimlichkeit (Leisetreter)

Der Mertalische Städtebund
Halbinsel der Metropolen

„Komm nach Mertalia, haben sie gesagt. Da findest du dein Glück, haben sie gesagt.“

Der Mertalische Städtebund ist ein Zusammenschluss neun großer Städte, die gemeinsam die gesamte Halbinsel beherrschen, über die sich einst das Reich Mertalia erstreckte. In den vergangenen Jahrhunderten sind viele Flüchtlinge aus unterschiedlichen Regionen eingewandert und haben kulturelle Einflüsse mitgebracht. So verschieden die neun Städte und ihre Einwohner sein mögen, so eint sie doch ihr Selbstverständnis als überzeugte Städter und der feste Glaube, hier durch eigene Leistung ihr Glück machen zu können.



Leben und Gesellschaft

Die Gesellschaft des Städtebundes teilt sich in drei deutlich voneinander geschiedene Schichten: die beinahe rechtlosen Nichtbürger, die Bürger, welche jährlich die Summe zum Erwerb eines Bürgerbriefes aufbringen können, und die Magnaten, die herrschende Oberschicht. Die meisten Bürger und so gut wie alle Nichtbürger sind einem der Magnaten als Klienten verpflichtet und arbeiten für ihn. Das Leben in den einfachen Dörfern und kleineren Städten der Mertalischen Halbinsel unterscheidet sich deutlich vom geschäftigen Treiben der Metropolen, dennoch orientiert man sich an diesem Vorbild.

Mentalität

Die meisten Mertalier wissen ihr Leben in vollen Zügen zu genießen, auch wird ihnen eine gewisse Schwatzhaftigkeit nachgesagt. In jedem Fall zeichnen sie sich durch ihre Toleranz (manche nennen es auch Gleichgültigkeit) und oftmals eine gute Menschenkenntnis aus, was sicherlich dem vielfältigen Völkergemisch der Metropolen zuzuschreiben ist.
In vielen Regionen von Lorakis existiert das Vorurteil, Mertalier seien unehrenhafte Gauner, und tatsächlich sind die meisten Einwohner des Städtebundes geschäftstüchtig, pragmatisch und auf ihren Vorteil bedacht. Zudem findet man unter ihnen viele gerissene Intriganten und Krämerseelen, die sich bei allen Vereinbarungen ein Hintertürchen offen halten. Besonders bedeutsam ist der Glaube, dass man bei genug Glück – und dem Einsatz seiner Ellenbogen – in der Gesellschaft nach oben gelangen kann.

Weltsicht und Glaube

Toleranz und Pragmatismus prägen auch die religiösen Gepflogenheiten im Städtebund: Es wird der Gott angebetet, der in der jeweiligen Situation hilft. Daher findet man in den Metropolen der Mertalischen Halbinsel Tempel so ziemlich jeden Gottes der Länder an Kristall- und Albensee, wobei besonders die Götter Dragoreas vorherrschen. Dazu gibt es lokale Gottheiten, die als Schutzherr der jeweiligen Stadt gelten. Diskussion über den ‚einzig wahren‘ Glauben sind allerdings eher selten und gelten als Domäne weltfremder Fanatiker.

Magie

Prägend für die Magie des Städtebundes ist die Magokratie Nuum, eine Metropole, die von einem Orden mächtiger Zauberer beherrscht wird, der sich den düsteren Spielarten der arkanen Kunst widmet. Aber auch die Gelehrtenstadt Taupio bringt fähige Verständigungs- und Illusionsmagier hervor, während es unter den Waffenmeistern von Eisenbrann manche meisterlichen Mystischen Krieger gibt. Generell gelten Magiekundige unterschiedlichster Prägung im Städtebund als gesuchte Spezialisten und werden für ihre Dienste gut entlohnt.

Erscheinungsbild

Auf der Mertalischen Halbinsel sind weite Hemden und enge, oftmals seitlich geschnürte Hosen beliebt. Darüber tragen die Männer bestickte Westen und die Frauen reich verzierte Schnürmieder, wobei florale Muster und arkane Symbole als Zierrat sehr beliebt sind. Mit Ausnahme der Streiter aus Eisenbrann sind die Mertalier eher leicht gerüstet und bevorzugen Dolche, leichte Klingenwaffen und Lederrüstungen. Als regionale Besonderheit kann das Fulnische Doppelschwert gelten.

Beispielhafte Namen

Männlich: Bela, Darko, Gondan, Luano, Trogan, Stibor, Varenkin
Weiblich: Anei, Brinja, Edita, Katina, Leona, Miale, Rasima
Nachnamen: Darveos, Kulmak, Palok, Tarisan, Zeronis

Werte eines Abenteurers aus dem Mertalischen Städtebund

Übliche Rassen: Menschen, Gnome, Alben, Zwerge, Varge
Übliche Abstammungen: alle
Muttersprache: Mertalisch
Kulturkunde: Mertalischer Städtebund
Stärke: Soziales Gespür *oder* Weltgewandt
Fertigkeiten: Handgemenge 1, eine Kampffertigkeit 1, Arkane Kunde 1, Darbietung 1, Empathie 2, Handwerk *oder* eine Magieschule 1, Heimlichkeit 2, Länderkunde 2, Redegewandtheit 2, Straßenkunde 2
Meisterschaft: Empathie (Schwerpunkt Lügen erkennen) *oder* Straßenkunde (Gerüchte aufschnappen)

Pashtar

Das Shahirat der Seefahrer und Händler

„Der Padishah hat zwar kein Mondportal, aber dafür hat er uns.“

Kein anderer Teil des großen Farukans ist so weltoffen und von verschiedensten Völkern bewohnt wie Pashtar. Nur eine kurze Seereise von Ioria entfernt, ist man hier den Anblick Fremder gewohnt und fast jeder Pashtari spricht mindestens eine Fremdsprache. Man ist gesellig, gastfreundlich und außerordentlich geschäftstüchtig, denn fast aller Seehandel und ein Großteil des farukanischen Flusshandels läuft über Pashtar.



Leben und Gesellschaft

Die Pashtaris sind Händler und Seefahrer: Waren werden in ihrer Heimat von Schiffen auf Karawanen und Flöße umgeladen und in die anderen Shahirate gebracht und umgekehrt. Beinahe jeder Einwohner ist mehr oder weniger direkt daran beteiligt, sei es als Träger oder als Werftarbeiter, als Schreiber oder als Verwalter eines Händlers oder als Kapitän eines Handelsschiffs. Nur ein geringer Teil arbeitet auf den kargen Viehweiden der gebirgigen Halbinsel oder auf den Feldern direkt an der Küste.
Die Geschicke können sich schnell wandeln und ein gescheiterter Händler ist alsbald zum Träger in einem seiner ehemaligen Lagerhäuser abgestiegen, doch wer zum rechten Zeitpunkt die richtige Gelegenheit ergreift, dem steht ein steiler Aufstieg bevor.

Mentalität

Pashtaris sind Neuem gegenüber meist offen und neugierig bis hin zur Indiskretion. Sie schätzen die Gesellschaft anderer und suchen das Gespräch. Sie wissen viel über Lorakis, oder sind zumindest davon überzeugt, und gerne gut informiert. Allerdings lieben sie auch den Tratsch und haben keine Hemmungen, dem Unbedarften abenteuerlichste Märchen als seriöse Information zu verkaufen. Zudem sehen sich die Pashtaris als Farukans Ersatz für den fehlenden Zugang zu einem der Mondpfade und verbinden ausgeprägten Stolz mit dieser Rolle.

Weltsicht und Glaube

Das Meer, die Flüsse und der Handel prägen Pashtar. Deswegen sind die meistverehrten Götter der weise Nigali und die liebliche Maddad. Beide verkörpern für die Pashtaris die unterschiedlichen Aspekte des Meeres. Auch die als Götter verehrten Flüsse Ashur und Pardash haben große Bedeutung. Pashtaris vereinen den Glauben an Chancen, das Leben zu verändern, mit einem klaren Gerechtigkeitssinn. Dadurch, dass ihre Schiffe viele Häfen im und rund ums Binnenmeer anlaufen, denken viele dort beim Begriff Farukan in erster Linie an die Pashtaris, die sich im Gegenzug oft als Sendboten ihrer Heimat empfinden.

Magie

Die Seefahrt prägt die Magie in Pashtar. So sind Wind-, Wogen- und Wetterzauberei weit verbreitet. Auch magisches Handwerk wird hoch geschätzt. Es gibt nur eine Form der Magie, die generell abgelehnt wird, nämlich die Einflussnahme auf einen fremden Geist. Diese wird, gerade wenn sie bei Verhandlungen zum Einsatz kommt, als unlauter angesehen und kann den Anwender schnell in große Schwierigkeiten bringen.

Erscheinungsbild

Die typisch farukanische Kleidung aus weiten Hosen und wallenden Gewändern wird in Pashtar zumeist etwas enger getragen als im Rest des Reiches. Ein besonderes Kleidungsstück der Pashtaris ist zudem der Phygas, ein Stoffschlauch, den die Pashtaris um den Hals tragen, je nach Wickelung auch als Schärpe, Kopfbedeckung oder sogar Gesichtsschleier.
Zu besonderen Anlässen wird häufig eine zweifarbige, bodenlange Weste angelegt, die vorne stark gerafft oder geschürzt ist und mehr oder weniger aufwändig mit Goldornamenten und Perlen verziert ist.
Die in ganz Farukan als Zeichen der persönlichen Ehre meist an der Kopfbedeckung getragenen Pfauenfedern sind auf See sehr unpraktisch. Die Pashtaris tragen stattdessen oft Ohrringe aus blauschimmernden Perlen – die sogenannten Pfauenaugen –, die nur vor den Felsinseln im Westen der Halbinsel gefunden werden.

Beispielhafte Namen

Männlich: Atosh, Bijan, Hydarnes, Jamsheb, Madjun, Rushtam, Shahanjin, Ziavash
Weiblich: Aazita, Harysto, Laili, Kaidyme, Parmis, Selesha, Shahanjane, Zerineh
Nachnamen: außer bei altehrwürdigen Sippen ungebräuchlich, stattdessen werden Beinamen benutzt (der Schöne, Blauauge, Adlernase, Flinkzunge)

Werte eines Abenteurers aus Pashtar

Übliche Rassen: Menschen, Varge, Alben, Gnome, Zwerge
Übliche Abstammungen: alle außer Hochadel
Muttersprache: Farukanisch
Kulturkunde: Pashtar
Stärke: Orientierungssinn
Fertigkeiten: Handgemenge *oder* Klingenwaffen 1, Akrobatik 1, Diplomatie 2, Empathie 1, Geschichte und Mythen 1, Länderkunde 2, Redegewandtheit 2, Schwimmen 2, Seefahrt 2, Überleben *oder* Wassermagie *oder* Windmagie 1
Meisterschaft: Länderkunde (Schwerpunkt Drei Meere) *oder* Seefahrt (Blick auf die Sterne)

Selenia

Aufstrebendes Reich unter den Monden

„Selenia: der Funken der Hoffnung im Licht der drei Monde. Unter dem Schutz des Reiches werden die Völker erblühen und niemals vergehen. Dafür stehe ich – berufen durch die Götter, legitimiert durch meine Taten.“
–Aus der Antrittsrede des jungen Kaisers Selenius III. im Jahre 989 LZ



Selenia ist das größte und mächtigste Reich in Dragorea: Vier Feudalreiche haben sich vor drei Generationen zusammengeschlossen und so ein neues Machtzentrum unter der Herrschaft des Mondenthrons begründet. Auf diesem sitzt seit kurzem erst Selenius III., jugendlicher Kaiser und Herrscher über fruchtbare Erde und reiche Ressourcen.

Leben und Gesellschaft

Selenia ist ein Feudalreich, in der es neben dem Adel und dem dominierenden Kaiserhof in Sarnburg eine gut gestellte Bürgerschaft gibt. Die Städte sind oft groß, mit florierendem Handel und Handwerk. In den Gassen tobt das Leben – sowohl das lichte als auch das zwielichtige. Auf dem Land überwiegen Weiler und Dörfer, die auf fruchtbarem Ackerland liegen und in den seltensten Fällen befestigt sind.

Mentalität

Wer aus Selenia kommt, ist sich bewusst, aus einem wohlhabenden und aufstrebenden Reich zu stammen, das seine Bürger gut versorgen kann. Der Adel buhlt um Macht und Einfluss beim Kaiser und schafft sich so seine eigenen Probleme, während die einfache Bevölkerung froh ist, dass das Land von Kriegen weitgehend verschont blieb. Insgesamt führt man ein eher behütetes Leben und schert sich mehr darum, welche Gefahr im finsteren Forst hinter dem nächsten Hügel lauert, als darum, welche größere Bedrohung hinter den Grenzen stecken mag.Selbst die Gefahren und Geheimnisse in den vielen Ruinen der untergegangenen Drachlingskultur können den frohen Mut der Einwohner kaum nachhaltig schrecken. Viel mehr erinnern die Überreste daran, dass man sich vor tausend Jahren vom Joch der Unterdrückung befreit hat. Vielleicht auch deswegen ist Freiheit ein hohes Gut im Land.

Weltsicht und Glaube

Die Selenier sind anderen Kulturen und fremden Völkern gegenüber recht aufgeschlossen, solange sie nicht den Frieden und die Sicherheit im Reich bedrohen. Auch in der Ausübung seiner Religion wird niemand gehindert – es sei denn, er geht offen gegen den Staats- und Mondgott Yonnus vor, den Schutzpatron der Kaiserfamilie und des gesamten Reiches. Gemein ist allen Seleniern aber vor allem, dass sie ihre Heimat als von den Göttern besonders gesegnet betrachten.
Selenier geben viel auf alte Legenden und Geheimnisse. Relikte und dunkle Gefahren aus den Zeiten der Drachlinge tauchen immer wieder auf, entsteigen den unerforschten Ruinen oder entweichen finsteren Kavernen aus uralten Zeiten – so als wären sie direkt den alten Sagen entsprungen.

Magie

Wie überall auf Lorakis nutzt jeder die Zauberkraft, die ihm zur Verfügung steht. Mancher Dorfschmied heizt damit seine Esse heißer, mancher Jäger macht seine Pfeile treffsicherer. Und auch die höheren Zauberkünste existieren in Selenia in mannigfaltigen Farben und Schattierungen, da sie keinem kaiserlichen Edikt untergeordnet sind. So leben im großen Reich die Dorfzauberer neben den städtischen Magiern vom berühmten *Zirkel der Zinne* oder den naturverbundenen Heilern und Einsiedlern der Wildnis.

Erscheinungsbild

Schürzen, Kleider, Beinlinge, Gugel: die einfache Bevölkerung kleidet sich im Alltag eher schlicht. Während im Süden leichte Stoffe überwiegen, wird im Norden mehr Fell und Leder getragen. Adel und reiches Bürgertum kleiden sich gerne in Brokat und feines Leinen, lieber aber noch in edle Stoffe aus Takasadu, an die man durch den Handel über den Mondpfad gelangt.
Kette und Platte wird nur im Kampf angelegt, Zugehörige eines Adelshauses tragen dazu oft einen Wappenrock. Kaum einen Selenier wird man ohne Dolch oder Messer aus dem Haus gehen sehen, gerade in der Wildnis werden größere Waffen getragen: Denn sollte etwas aus einer Drachlingsruine schleichen, will man bereit sein.

Beispielhafte Namen

Männlich: Timon, Finius, Gerion, Perhold, Wolfgar
Weiblich: Daria, Salinde, Priane, Sara, Fione
Nachnamen: Barendahl, Ronheim, Dirgast, Hulme, Nirburg; öfter nur die Ortsbezeichnung als Abstammung (vom Braustein, aus Treuhag)

Werte eines Abenteurers aus Selenia

Übliche Rassen: Menschen, Alben, Gnome, Varge, Zwerge
Übliche Abstammungen: alle
Muttersprache: Dragoreisch
Kulturkunde: Selenia
Stärke: Gesellig
Fertigkeiten: eine Kampffertigkeit 1, Darbietung *oder* Tierführung 2, Diplomatie *oder* eine Magieschule 1, Empathie 2, Geschichte und Mythen 2, Handwerk 2, Länderkunde 1, Naturkunde *oder* Straßenkunde 2, Redegewandtheit 1, Wahrnehmung 1
Meisterschaft: Geschichte und Mythen (Schwerpunkt Drachlinge)

Die Tarr

Die Varge der Sonnenweite

„Wenn du den Geistern nicht die Zähne zeigst, werden sie dich fressen."



In den unbarmherzigen Weiten der großen Wüste Surmakar lebt das Vargenvolk der Tarr. In Rudeln zieht es umher, handelt mit den umliegenden Ländern oder treibt seine Herden nach dem Lauf der Jahreszeiten. Einmal im Jahr treffen alle Tarr aufeinander und folgen gemeinschaftlich in Handel, Kämpfen und Ritualen den Traditionen. Ehre, Stolz und der tiefe Glaube an die Macht der Geister, die alles beseelen, bestimmen das Wesen dieses Volkes.

Leben und Gesellschaft

Die Tarr leben in nomadischen Rudeln, teils als Hirten, teils als Händler. Die Hirten folgen dem Strom des Kerrdaroun, der sich jährlich für einige Monate aus den Bergen der Schimmerklinge in die Wüste ergießt. Nicht nur findet ihr Vieh Nahrung in der Vegetation, die das Wasser hervorbringt, auch die Jäger haben reichlich Beute. Die Händler dagegen ziehen das ganze Jahr in Karawanen durch die unwirtliche Ödnis, von Oase zu Oase und bis tief hinein in die umliegenden Länder oder zum Mondportal an der Grenze zum Albendschungel. Jegliche Waren transportieren sie von einem Rand der Wüste zum anderen und halten Kontakt zu allen Völkern, die die Surmakar umgeben. Jedes Rudel folgt einem Rounar, dem stärksten Krieger. Seine Entscheidungen sind aber stets geleitet vom Rat der Wüstenweisen.

Mentalität

Die Tarr leben unter harten Bedingungen und sind große Entbehrungen gewöhnt. Feste Riten und Rituale prägen ihr Leben und helfen den Vargen, ihre wilde Natur im Zaum zu halten. Stolz und Ehre sind dabei sehr wichtig. Jeder Tar muss sich in der Gemeinschaft beweisen und seinen Platz ausfüllen. Dazu gehören sowohl bei den Hirten als auch bei den Händlern ein gewisser Weitblick und der Umgang mit fremden Völkern. Viele Tarr ziehen aus und wandern auf einer spirituellen Suche oder in einer Zeit des Erwachsenwerdens durch fremde Regionen und treten in Kontakt zu anderen Kulturen.

Weltsicht und Glaube

Geister sind überall. Sie erwecken die Körper der Tarr zum Leben und ebenso alles andere in ihrem Umfeld. Sie sind frei, an keine feste Form gebunden. Die Geister des Alltags sind dabei nur kleine Teile, Diener der Großen Geister, wie der sanften Mutter Naraka, der Führerin der Tarr, die hilft, die wilde Natur zu bändigen. Ihr ungestümer Sohn Kronar bricht hingegen die Gesetze seiner Mutter und entfacht die Kampfeswut und ruft Zügellosigkeit hervor. Beim Handel mit anderen Völkern leitet Shandirr das Gemüt der Tarr, ein Händler, offen für das Fremde, aber nicht ohne List.

Magie

Magie dient bei den Tarr häufig der Verbesserung ihrer Fähigkeiten. Die Varge öffnen sich und erlauben es den Geistern, in sie einzudringen und sie zu stärken, sie schneller zu machen oder ihnen Ideen zu geben. Doch jene, die sich selbst als richtige Magier verstehen, öffnen ihren Körper nicht nur, sondern verlassen ihn und treten selbst in die Welt der Geister ein. So gibt es Geistertänzer, die Geister rufen und beeinflussen, und Geistreißer, die fremde Geister bekämpfen und bannen.

Erscheinungsbild

Die Tarr haben kurzes helles Fell, beige oder leicht braun. Meist ist es bemalt mit Zeichen des Schutzes, des Mutes und der Stärke. Ihre Kleidung besteht aus der dunklen Wolle und dem weichen Leder der Schwarzkamele. Typisch ist der Schleier, der über die Schnauze gespannt wird. Arme und Beine bleiben meist frei von Kleidung. Für Rüstungen werden dickeres Leder oder die Schuppen der Kulaho-Echse verwendet. Speere und Bögen werden in der Jagd eingesetzt und die Kämpfer bedienen sich gerne verschiedener Stangenwaffen.

Beispielhafte Namen

Männlich: Anmar, Berrak, Grouarr, Jarrgo, Karrouk, Rogarr
Weiblich: Araka, Chandrra, Durar, Mourra, Shourra, Vaja

Werte eines Abenteurers der Tarr

Übliche Rasse: Varge
Übliche Abstammungen: Händler, Handwerker, Kleinbauern, Kriegsvolk, Priester, Reisende, Zauberer
Muttersprache: Tarrgro
Kulturkunde: Tarr
Stärke: Hitzeresistenz
Fertigkeiten: Handgemenge 1, Klingenwaffen *oder* Stangenwaffen 1, Schusswaffen *oder* Wurfwaffen 1, Athletik *oder* Stärkungsmagie 1, Diplomatie *oder* Tierführung 2, Geschichte und Mythen 1, Jagdkunst 2, Naturkunde 2, Überleben 2, Zähigkeit 2
Meisterschaft: Naturkunde (Schwerpunkt Wüste) *oder* Überleben (Geländekunde Wüste)

Der Wächterbund

Streiter wider die Finsternis

„Niemals wird meine Wachsamkeit nachlassen, niemals mein Schwertarm müde oder mein Mut sinken. Ich gelobe, mein Leben in den Dienst der Ordnung zu stellen und der Finsternis die Stirn zu bieten, wo auch immer sie ihr Haupt erhebt.“

Der Wächterbund ist ein Orden entschlossener Männer und Frauen, der die Grenzen der Verheerten Lande in Dragorea bewacht. Sie verstehen sich als Beschützer der freien Lande vor den von der Finsternis korrumpierten Kreaturen. Als Finsternis wird dabei die in den Verheerten Landen lauernde Kraft verstanden, die als Feind der Götter und der Schöpfung gilt.

Anmerkung: Diese Kultur wird nur gewählt, wenn man von frühester Kindheit an im Orden aufwächst. Wer als Erwachsener dem Orden beitritt, wählt die Werte seiner Heimatkultur.

Leben und Gesellschaft

Das Leben im Wächterbund konzentriert sich auf rund 20 Burgen rund um die Verheerten Lande, zu denen jeweils einige direkt im Umland gelegene Bauerndörfer gehören. Seiner Burggemeinschaft ist ein Wächter sein Leben lang verbunden, selbst wenn er in die Ferne zieht, um dort für die Ordnung zu streiten. Der Alltag ist ebenso von Patrouillen in die Verheerten Lande geprägt wie von Drill und Waffenübungen.

Innerhalb des Ordens gibt es nicht nur die kämpfenden Klingenwächter, sondern auch Kundschafter, Magier, Gelehrte und sogar Bauern und Handwerker. Die aus allen Völkern stammenden Mitglieder unterstehen dem Großkomtur, der aus der Reihe der Burgherren gewählt wird. Unterhalb dieser Ebene gelten alle Ordensmitglieder als gleichberechtigte Brüder und Schwestern, auch wenn in der Realität die aktiv gegen die Finsternis streitenden Wächter angesehener sind als ihre Gefährten, die als Pferdemägde oder Küchenburschen dienen.

Mentalität

Wächter zeichnen sich durch Entschlossenheit, Standhaftigkeit und Treue gegenüber ihren Gefährten aus. In ihrer gefährlichen Heimat würde jede Abweichung von diesen Prinzipien den sicheren Tod bedeuten. Politik und andere weltliche Dinge interessieren die Wächter kaum, während sie für ihren Kampf gegen die Finsternis zu sterben und zwielichtige Mittel einzusetzen bereit sind. In angrenzenden Landen hält man sie dennoch oft für strahlende Ritter des Guten, obwohl sie im Zweifel die Ordnung über das Wohlergehen des Einzelnen stellen.

Weltsicht und Glaube

Jeder Glaube wird toleriert, wenn er nicht der Finsternis nahesteht, denn diese Kraft hat laut ihrem Glauben die Verheerten Lande geschaffen. Gemeinsam ist allen Wächtern Vangara als Schutzherrin des Bundes und niemals schlafende Wächtergöttin. Tag und Nacht reitet sie auf ihrem treuen Drachen Skalangor über das Firmament und kämpft unerbittlich gegen die Feinde der Ordnung und die Kräfte der Finsternis.

Magie

Jegliche Magie wird von den Wächtern als Ausprägung der Ordnung geschätzt und im Kampf gegen die Finsternis genutzt. Besonders verbreitet sind Bann- und Schutzmagie, aber auch Licht- und Schattenzauber. Großes Ansehen genießen die auf magische Verständigung spezialisierten Drakenwächter und die Schildmagier, die selbst die schlimmsten von der Finsternis korrumpierten Kreaturen aufhalten können.



Erscheinungsbild

Alle Wächter tragen das Zeichen des Ordens, den bronzenen Drachen vor weißer Mondscheibe auf nachtschwarzem Feld, auf ihrer Kleidung und im Falle der Kämpfer auch auf ihren Schilden. Eine Uniform existiert nicht, obwohl die Farben des Wappens die Alltagskleidung dominieren und drachische Elemente zur Verzierung der Rüstungen genutzt werden. Wächter sind außerhalb der Burgen meist gut gerüstet und für die Wildnis zweckmäßig gekleidet.

Beispielhafte Namen

Männlich: Adalhard, Drakon, Grimhold, Thuitmor, Wulfast

Weiblich: Bria, Dragarda, Maethild, Saldelind, Teudera

Nachnamen: Es sind keine Nachnamen verbreitet, sehr wohl aber Ehrennamen wie Adleraug oder Immerwacht.

Werte eines Abenteurers aus dem Wächterbund

Übliche Rassen: Menschen, Varge, Zwerge, Alben, Gnome
Übliche Abstammungen: Gelehrte, Handwerker, Kleinbauern, Kriegsvolk, Landadel, Magistrale, Priester, Zauberer
Muttersprache: Dragoreisch
Kulturkunde: Wächterbund
Stärke: Zielstrebig
Fertigkeiten: Klingenwaffen 2, Schusswaffen *oder* Stangenwaffen 1, Anführen 2, Arkane Kunde 1, Athletik *oder* Heimlichkeit 1, Entschlossenheit 2, Geschichte und Mythen 2, Naturkunde *oder* Schutzmagie 1, Überleben 2, Wahrnehmung 1
Meisterschaft: Geschichte und Mythen (Schwerpunkt Kräfte der Finsternis) *oder* Entschlossenheit (Unbeirrbar)

Zwingard

Das Land der tausend Burgen

„Standhaft wie der Fels. Tapfer wie der Löwe.
Wir weichen nicht. Wir fliehen nicht.
An uns bricht jede Brandung.“



Zwischen den Küsten der Kristallsee und den Savannen der Orks hält im Süden Dragoreas ein Reich eherne Wacht: *Zwingard*, das Land der tausend Burgen.
Den Namen trägt das Land zurecht, denn zahllose Ritter und Festungen bieten den Leuten hier Schutz vor den Orks der Blutgrasweite. Aber nicht nur die Ritter schützen das Land, wehrhafte Menschen findet man hier überall, sei es auf dem Schlachtross oder auf dem Acker.

Leben und Gesellschaft

Die meisten Menschen in Zwingard leben in Dorf- oder Ordensgemeinschaften als Bauern, Fischer oder Handwerker. Die Dörfler bestellen tagsüber ihre Felder und versammeln sich abends in den Schänken, um dort den Liedern eines reisenden Geschichtensängers zu lauschen. Einmal wöchentlich ruft der Thain, der Burgherr, seine Untertanen zu Waffenübungen zusammen, da es jederzeit sein kann, dass er die Wehren der Dörfer zum Krieg zusammenrufen muss. Die Thaine wiederum versammeln sich mit ihren Kämpfern unter den Bannern ihrer Fürsten, den Heristen. Diese unterstehen nur noch dem von ihnen gewählten König in Sunnafest, einer der wenigen richtigen Städte Zwingards.

Mentalität

Stolz, Aufrichtigkeit, Ehre und in mancher Hinsicht Sturheit, das ist es, was einen Zwingarder ausmacht. Was auf den ersten Blick nach den Eigenschaften eines Ritters aussieht, findet sich bei fast jedem Bewohner Zwingards, sei er nun Hirte oder Schuster, denn die ritterlichen Tugenden haben die Gesellschaft fast vollständig durchdrungen. Persönliche Sorgen und Nöte behält ein Zwingarder meist für sich, da diese niemanden etwas angehen und er in der Lage sein sollte, sie selbst zu lösen.

Weltsicht und Glaube

An der Spitze von Zwingards Pantheon steht die Mond-Trias, drei Götter, den Monden zugeordnet. Diese unterteilt sich in zwei Kirchen, die Kirche des Vollmondes und die des Neumondes, wobei letztere sich auf die dunklen Aspekte der Götter konzentriert. Denn so wie der Mond unterschiedliche Phasen kennt, kennen die Götter unterschiedliche Charakterzüge.

Der Hauptgott ist Manildan, der ehrwürdige Rechtsprecher und tapfere Krieger. Tritt die Dunkelheit hervor, wird Manildan zu Maneldin, einem verschlagenen Gott, der keine Gnade kennt und streng regiert. Seine Gattin ist Wesantia, die sorgende Mutter und Hüterin des Lebens, deren zweites Gesicht, Wesinta, die Herrin der Toten und Bringerin des Schlafes ist. Über den Splittermond wacht Darunwal, der pflichtbewusste Wächter, seine dunkle Seite ist Dernwan, der Verräter.
Neben den Göttern verehren die Zwingarder viele Halbgötter, vor allem die Valkyrji, die Musen des Kampfes.

Magie

Die Menschen in Zwingard haben generell eine bodenständige Ansicht auf magische Kräfte. Zauberei wird daher etwa als Stärkungsmagie eingesetzt, um körperliche Fähigkeiten zu steigern. Komplexere Zauber wie die Manipulation der Umwelt oder Beschwörungen überlassen die Zwingarder Experten wie Astrologen und Hofmagiern, die einige Fürsten beraten, oder den Druiden, die die Wildnis durchstreifen und gelegentlich in Dörfern einkehren.

Erscheinungsbild

Sowohl Männer als auch Frauen in Zwingard tragen ihr meist dunkles Haar lang und zusammengebunden, Männer haben einen Vollbart oder sind glattrasiert. Zum Schutz vor der Hitze werden gerne weite und helle Tuniken getragen. Dennoch hindert die Hitze die Ritter nicht daran, ihre traditionellen Kettenhemden und Schuppenpanzer anzulegen. Als Waffen sind das klassische Schwert (sowohl ein- wie auch zweihändig) und Kriegshämmer, Speere und Bögen beliebt.

Beispielhafte Namen

Männlich: Arnwald, Baldvin, Hariman, Rurik, Varin, Weystan
Weiblich: Alia, Eurilidis, Helinda, Lovisa, Syele, Weystane
Nachnamen: In Zwingard gibt es keine Nachnamen. Männer wie Frauen beziehen sich auf ihren Thain (Weystan aus Halfdans Schar) oder tragen Beinamen, die sie sich verdient haben (Helinda mit dem langen Arm).

Werte eines Abenteurers aus Zwingard

Übliche Rassen: Menschen, Alben
Übliche Abstammung: alle
Muttersprache: Zwingardisch
Kulturkunde: Zwingard
Stärke: Zäh
Fertigkeiten: Hiebwaffen *oder* Schusswaffen *oder* Stangenwaffen 1, Klingenwaffen 2, Athletik 2, Geschichte und Mythen 1, Handwerk *oder* Naturkunde 1, Heilkunde *oder* Stärkungsmagie 1, Jagdkunst 2, Tierführung 2, Überleben 1, Zähigkeit 2
Meisterschaft: Zähigkeit (Schnell wieder auf den Beinen)

Die Abstammung

Ein Abenteurer wird nicht nur von der Kultur beeinflusst, in der er aufgewachsen ist, sondern auch von seiner privaten Umgebung. So beschäftigt sich ein Sohn aus hochadliger Familie in der Kindheit mit anderen Dingen als die Tochter von Tagelöhnern. Ein Kind von Zauberern erhält Einblick in die arkanen Künste, während der Spross eines Schreiners lernt, bestimmte Hölzer zu unterscheiden. Diese unterschiedliche Prägung wird durch die **Abstammung** ausgedrückt, die ein Spieler für seinen Abenteurer wählt. Dabei ist zu beachten, dass nicht in allen Kulturen alle Abstammungen weit verbreitet sind – die konkreten Einschränkungen sind bei den jeweiligen Modulen ab Seite 39 angegeben. Eine Abstammung gibt meist wieder, welchem Broterwerb die Eltern des Abenteurers (oder zumindest der prägende Elternteil) nachgegangen sind. Durch den unvermeidbaren Kontakt mit diesen Tätigkeiten und den Freunden und Kollegen der Eltern hat dieses Umfeld auf das Kind abgefärbt. Dadurch hat der Abenteurer grundlegende Kenntnisse in dem Bereich erhalten, den seine Eltern gemeistert haben, und hat andererseits Kontakte, einen Lehrer, Geld oder ähnliches erworben oder geerbt. Daher verleiht jede Abstammung 5 *Fertigkeitspunkte* und 4 Punkte auf *Ressourcen* (siehe Seite 74). Hierbei bestehen mitunter Wahlmöglichkeiten, sodass Sie die Auswahl an die Hintergrundgeschichte des Abenteurers anpassen können.

Rebellische Jugend
Das Modul der Abstammung geht davon aus, dass der Abenteurer bei seinen Eltern oder bei Zieheltern aufgewachsen ist und dadurch entsprechende Fertigkeiten und Ressourcen erlangt hat. Es ist auch denkbar, dass Ihr Abenteurer früh zum Waisen geworden, von zu Hause weggerannt oder aus anderen Gründen nicht in den Genuss einer normalen Kindheit gekommen ist. In diesem Fall können Sie sich dennoch an den Angaben in diesem Kapitel orientieren und, wenn nötig, einzelne Werte ändern. Sollten Sie hingegen gar kein Modul finden, dass Ihren Vorstellungen entspricht, ist vermutlich die freie Generierung für Ihr Konzept das Mittel der Wahl.

Einsiedler

Der Abenteurer wuchs, ob mit oder ohne Eltern, in einem der weiten Wildnisgebiete des Kontinents auf, in dem der nächste Nachbar oft dutzende Kilometer entfernt lebt. Gleich ob Jäger, Fallensteller, Freibauer oder Eremit, wer hier wohnt, ist auf sich gestellt. So musste sich auch der Abenteurer früh am täglichen Kampf ums Überleben beteiligen, was ihm so manche praktische Kenntnis, eine zupackende Art und profundes Wissen über die Natur vermittelt hat.
Wer in der Wildnis aufgewachsen ist, fühlt sich in zu reger Gesellschaft oft unwohl. Dafür gerät er selten im Angesicht von Herausforderungen in Panik, hat er doch in jungen Jahren schon viel erlebt.

Ressourcen: Kontakte -1, Kreatur 2, Mentor *oder* Relikt 2, Stand *oder* Vermögen -1, Zuflucht 2
Fertigkeiten: Handwerk 1, Jagdkunst *oder* Wahrnehmung 1, Naturkunde 1, Überleben 1, Zähigkeit 1

Gelehrte

Die Eltern des Abenteurers gehören zu den seltenen echten Gelehrten, die sich in den großen Reichen und Städten der Welt, wie etwa in Ioria, mit der Historie, der Völkerkunde oder anderen Disziplinen beschäftigen. Dadurch hat der Abenteurer früh zumindest rudimentäres Wissen über verschiedene Gebiete aufgeschnappt und kennt manche alten Freunde seiner Eltern, die ihm mit ihrem Wissen auf obskuren Gebieten zur Seite stehen können.
Abkömmlinge von Gelehrten zeichnen sich oft durch starken Wissensdurst und große Neugier aus, sind dabei aber mitunter etwas weltfremd. Oft müssen sie noch lernen, dass nicht alles, was es zu wissen gibt, in Büchern und Schriftrollen steht.

Ressourcen: Ansehen *oder* Relikt 1, Kontakte *oder* Vermögen 1, Mentor 2
Fertigkeiten: Arkane Kunde 1, Geschichte und Mythen 1, Länderkunde 1, Naturkunde 1, Redegewandtheit 1

Gesindel

Die Eltern des Abenteurers, falls er sie je kennengelernt hat, gehören zu jenen Gruppen, die bessergestellte Bewohner von Lorakis oft als Abschaum betrachten: Kriminelle, Bettler, Tagelöhner, Landstreicher oder gar Arbeitssklaven. Der Abenteurer hat daher früh gelernt, in der Gesellschaft auf sich gestellt zu überleben und sich seiner Haut zu erwehren, selbst wenn er heute dieses Leben hinter sich gelassen haben mag. Dennoch entkommt er seiner Herkunft nie ganz, und sei es nur wegen der vielen, teils zwielichtigen Kontakte, die er noch immer besitzt und die ihm in weniger legalen Angelegenheiten hilfreich sein können. Und im Zweifel kennt jemand aus dem Gesindel immer einen Ort, wo er Unterschlupf finden kann.
Abenteurer, die dem Gesindel entstammen, sind aufgrund ihrer harten Kindheit oft misstrauisch gegenüber Fremden und neigen dazu, nach einem besseren Leben oder gar Reichtum zu streben. Sie zeichnen sich oft aber andererseits durch unbeugsamen Willen und große Anpassungsfähigkeit aus.

Ressourcen: Ansehen -1, Kontakte 3, Kreatur *oder* Mentor 2, das andere 1, Stand -1, Vermögen -1, Zuflucht 1
Fertigkeiten: Handgemenge 1, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 1, Straßenkunde *oder* Überleben 1, Zähigkeit 1

Großbauern

Die Familie des Abenteurers gehört zu den bessergestellten Bewohnern der ländlichen Gebiete ihrer Heimat. Sie besitzt große Herden, lässt von ihren Bediensteten weitläufige Ländereien bewirtschaften oder verpachtet Land an Kleinbauern. Der Abenteurer hat daher ein behütetes Leben geführt und früh dabei geholfen, Pacht einzutreiben, Streit zu schlichten und auf den eigenen Ländereien nach dem Rechten zu sehen. An Geld wird es ihm auf seinem weiteren Weg sicher nicht mangeln.
Kinder von Großbauern sind meist daran gewöhnt, in ihrem beschränkten Umfeld zu den wichtigsten Personen zu gehören, und zudem oft behütet aufgewachsen. In der weiten Welt werden sie hingegen selten so wichtig genommen, was für sie eine Umstellung bedeutet. Dennoch können sie sich oft gut durchschlagen, da ihnen weder die Natur noch das menschliche Zusammenleben fremd sind.

Ressourcen: Gefolge *oder* Kreatur *oder* Zuflucht 1, Stand 1, Vermögen 2
Fertigkeiten: Anführen 1, Diplomatie 1, Empathie 1, Naturkunde 1, Tierführung 1

Händler

Die Eltern des Abenteurers sind Händler, gleich ob es sich dabei um Kaufleute, Fernhändler oder kleine Krämer handelt. Durch die Handelspartner und Kunden seiner Eltern hat der Abenteurer schon früh einiges über die Welt gelernt, ebenso über Verhandlungen und Feilscherei. Dazu besitzt er als Händlerkind ein gewisses Ansehen und vielleicht sogar noch etwas Geld. Womöglich kennt er einige alte Handelskontakte seiner Eltern, die ihm in fremden Landen oder bei der Beschaffung von Gütern zur Seite stehen können.
Wer von Händlern abstammt, zeichnet sich nicht nur durch große Neugier, sondern oft auch durch einen starken Geschäftssinn aus. Er versucht, aus jeder Situation das Beste zu machen, kann dabei aber mitunter gierig erscheinen.

Ressourcen: Kontakte *oder* Vermögen 2, das andere 1, Stand *oder* Zuflucht 1
Fertigkeiten: Diplomatie 1, Empathie 1, Länderkunde 1, Redegewandtheit 1, Straßenkunde *oder* Seefahrt *oder* Tierführung 1

Handwerker

Der Abenteurer ist das Kind hart arbeitender Handwerker, mögen es nun Schmiede, Sattler oder Alchemisten sein. Er musste schon früh in der elterlichen Werkstatt helfen, wodurch er erste Einblicke in das Handwerk gewonnen hat. Dazu kennt er häufig befreundete Handwerksmeister oder hat Kontakt zu einflussreichen Kunden seiner Eltern, die ihn in höhere Gesellschaftsschichten einführen können. Und außerdem hat er vielleicht etwas Geld oder gar ein wertvolles Besitzstück geerbt.
Kinder von Handwerkern sind oft von sehr zupackender Art und sehr geduldig in ihrem Tun. Selten sind sie impulsiv oder handeln vorschnell, was ihnen mitunter fälschlich als geistige Langsamkeit ausgelegt wird.

Ressourcen: Kontakte *oder* Mentor 2, Relikt *oder* Vermögen 1, Zuflucht 1
Fertigkeiten: Handgemenge 1, Edelhandwerk 1, Handwerk 1, Straßenkunde *oder* Überleben 1, Zähigkeit 1

Hochadel

Der Abenteurer entstammt dem Hochadel seines Reiches und gehört damit zu einer der bedeutendsten Familien weit und breit. Mit diesem Selbstverständnis wurde er dazu erzogen, sich über andere zu erheben und das Volk zu führen. Das höfische Leben, die Sitten und die Benimmregeln der hohen Gesellschaft hat ein Abenteurer aus dem Hochadel in seiner Jugend selbstverständlich kennengelernt.
Kinder hochadliger Eltern besitzen ein ausgeprägtes Standesbewusstsein, das oft als Arroganz ausgelegt wird. Trotz ihrer zupackenden Art haben sie außerdem oft wenig Verständnis für die Bedürfnisse des Volkes oder Probleme des einfachen Lebens, waren diese ihnen doch bisher fremd.

Ressourcen: Ansehen *oder* Gefolge *oder* Vermögen 1, Stand 3
Fertigkeiten: Anführen 1, Diplomatie 1, Entschlossenheit 1, Redegewandtheit 1, Tierführung 1



Höflinge

Die Eltern des Abenteurers leben am Hofe eines Herrschers, gleich ob es sich dabei um den Padishah von Farukan, den Kaiser von Selenia oder um einen Herzog oder Baron handelt. Höflinge zeichnet dabei aus, dass ihr Leben voll auf das Treiben am Hof ausgerichtet ist, egal welche Stellung sie dort besitzen. Auch der Abenteurer hat entsprechend Einblick in das Leben der Edlen und Adligen erhalten, ob er nun selbst diesem Stand angehört oder nicht. Der frühe Kontakt mit Menschen aus aller Herren Länder und mit Intrigen und Ränkespielen hat ihn einiges über das menschliche Zusammenleben gelehrt.
Wer von Höflingen abstammt, hat oft einen gewissen Ehrgeiz entwickelt, da er solch ein Streben am Hofe beobachten konnte. Zu Recht oder zu Unrecht sagt man ihm mitunter auch eine gewisse Verschlagenheit nach.

Ressourcen: Ansehen *oder* Rang (passende Organisation) *oder* Stand 1, Kontakte *oder* Vermögen 2, das andere 1
Fertigkeiten: Diplomatie 1, Empathie 1, Entschlossenheit 1, Redegewandtheit 1, Straßenkunde 1

Kleinbauern

Die Familie des Abenteurers besitzt einen eigenen kleinen Hof, bestellt auf den Ländereien eines Großbauern eine kleine Parzelle oder arbeitet schlicht als Bedienstete auf einem größeren Hof. Auch der Abenteurer musste dadurch früh bei der Feldarbeit oder der Versorgung des Viehs helfen und allerlei andere zupackende Tätigkeiten ausführen. Aus diesen Kindertagen ist ihm ebenso eine gewisse Zähigkeit verblieben wie einige Kontakte und vermutlich ein tierischer Begleiter.
Abkömmlinge von Kleinbauern gelten als eher ungebildet, dafür sagt man ihnen die sprichwörtliche Bauernschläue nach. Sie sind oft Meister im Improvisieren und können mit begrenzten Mitteln einiges erreichen, auch durch ihre Ausdauer und Sturheit.

Ressourcen: Kontakte *oder* Kreatur *oder* Mentor 2, ein weiteres davon 1, Vermögen *oder* Zuflucht 1
Fertigkeiten: Handwerk 1, Naturkunde 1, Tierführung 1, Überleben 1, Zähigkeit 1

Kriegsvolk

Die Eltern des Abenteurers verdienen ihren Lebensunterhalt als Kämpfer, beispielsweise als Soldaten, Söldner, im Waffengefolge eines Adligen oder als Fechtlehrer. Auch der Abenteurer hatte dadurch früh Kontakt mit dem Kriegshandwerk, auch wenn er nur zuschaute oder es kindlich nachspielte. Dennoch hat er dadurch eine gewisse Begabung für den Kampf und Zähigkeit erlangt, was ihm von Nutzen sein kann.
Kinder von Kämpfern gelten als impulsiv, dabei können sie auch sehr planvoll und berechnend vorgehen. Dazu sind sie es gewohnt, ihr Leben in vollen Zügen zu genießen, da sie in ihrer Jugend gelernt haben, wie schnell es vorbei sein kann.

Ressourcen: Ansehen *oder* Vermögen 1, Gefolge *oder* Kontakte 1, Kreatur *oder* Relikt 1, Mentor 1
Fertigkeiten: eine Waffenfertigkeit 1, Anführen 1, Athletik 1, Entschlossenheit 1, Zähigkeit 1

Künstler

Der Abenteurer ist das Kind von Künstlern, seien sie nun Gaukler, Maler oder Musikanten. Er nahm einen Einblick in das Metier seiner Eltern und erwarb einen Blick fürs Detail und die nötige Sturheit, die er in einem von Aufträgen und Gönnern bestimmten Leben benötigt. Je nachdem, ob die Eltern gefeierte Künstler oder arme Schausteller waren, kennt das Kind eventuell einen alten Mäzen oder einen Gaukleranführer, der viel auf das Kind seiner alten Favoriten hält.
Wer von Künstlern abstammt, ist oft selbst ein Freigeist, der sich nur ungern in bestimmte Rollen drängen lässt. Er ist neugierig und will seinen Horizont erweitern.

Ressourcen: Ansehen *oder* Kontakte 1, Mentor 2, Vermögen *oder* Zuflucht 1
Fertigkeiten: Darbietung *oder* Edelhandwerk 1, Empathie 1, Entschlossenheit 1, Redegewandtheit 1, Wahrnehmung 1

Landadel

Der Abenteurer entstammt einer unbedeutenden Adelsfamilie, die zwar wenig Einfluss am Herrscherhof besitzt, dafür aber Ländereien und vielleicht ein Herrenhaus oder eine kleine Burg. Daneben gibt es verarmte Landadlige, die außer ihrem Adelsstand kaum etwas besitzen. In seiner Kindheit wurde der Abenteurer in jedem Fall auf seine Rolle als Anführer ebenso wie auf die ungezähmte Natur vorbereitet.
Kinder von Landadligen besitzen häufig viel Selbstvertrauen und ein ausgeprägtes Standesbewusstsein, da sie es gewohnt sind, in der Heimat über den anderen zu stehen. Dennoch haben sie einen stärkeren Bezug zu den Nöten und Ängsten des einfachen Volkes als Hochadlige. Da ihr Horizont oft auf die eigene Heimat beschränkt ist, wirken sie in der Fremde mitunter etwas provinziell.

Ressourcen: Ansehen *oder* Relikt 1, Gefolge *oder* Kreatur *oder* Vermögen 1, Stand 2
Fertigkeiten: eine Nahkampffertigkeit 1, Anführen 1, Jagdkunst 1, Tierführung 1, Überleben 1

Magistrale

Die Eltern des Abenteurers sind angesehene Amtsleute in einem der stärker organisierten Reiche auf Lorakis, etwa als Schreiber in einer Kanzlei Selenias, als Kastellan einer Zwingarder Burg oder als Beamte am Hofe des Padishahs von Farukan. Der Abenteurer hat einige Einblick in die Geschäfte seiner Eltern erhalten und einiges über das gesellschaftliche Zusammenleben gelernt. In jedem Fall kennt er manche Personen am Hofe, die ihm im Intrigenspiel oder bei Abenteuern auf höchstem Parkett zur Seite stehen könnten.
Wer von Magistralen abstammt, hat oft ein sehr rigides Rechtsverständnis, das sich in mangelnder Flexibilität äußern kann. Dafür hat er durchaus ein Organisationstalent und kann mit komplexen Sachverhalten gut umgehen.

Ressourcen: Ansehen *oder* Vermögen *oder* Zuflucht 1, Kontakte 2, Stand 1
Fertigkeiten: Diplomatie 1, Empathie 1, Geschichte und Mythen *oder* Straßenkunde 1, Länderkunde 1, Redegewandtheit 1

Priester

Der Abenteurer stammt von Priestern einer Gottheit ab, die entweder in einem Tempel wirken oder ihren Glauben auf Reisen verbreiten. Unabhängig von seiner eigenen Frömmigkeit hat der Abenteurer Einblick in die Mythen und Glaubensvorstellungen seiner Eltern erhalten und konnte etwas von deren Geschick im Umgang mit anderen abschauen. Dazu besitzt er als Sohn ehrbarer Priester in den meisten Ländern einiges Ansehen und darüber hinaus ein geweihtes Kleinod, das ihn auf seinen Wegen beschützen soll.
Kinder von Priestern sind häufig selbst sehr spirituell und fest in ihrem Glauben. Dieses Vertrauen in höhere Mächte ermöglicht ihnen eine optimistische, bisweilen auch naive Weltsicht.

Ressourcen: Ansehen 1, Kontakte *oder* Kreatur *oder* Zuflucht 1, Mentor 1, Relikt 1
Fertigkeiten: Diplomatie *oder* Heilkunde 1, Empathie 1, Entschlossenheit 1, Geschichte und Mythen 1, Redegewandtheit 1

Reisende

Der Abenteurer verbrachte seine Kindheit mit seinen Eltern auf der Straße oder gar in der Wildnis, wo diese von Ort zu Ort zogen, unabhängig davon, ob es sich bei ihnen um stolze Reiternomaden, Kesselflicker, rechtlose Vagabunden oder Fernhändler gehandelt hat. Er hat schon in jungen Jahren viel von der Welt gesehen. Die Straße oder weite Wildnis ist ihm vertraut. Er kann oft auf Kontakte seiner weitgereisten Eltern zurückgreifen, die ihm in fremder Umgebung zur Seite stehen können. Vielleicht hat er einen tierischen Begleiter, der ihm auf seinen Fahrten Gesellschaft leistet.
Abkömmlinge von Reisenden besitzen selbst einen großen Horizont und sind oft tolerant Neuem und Unbekanntem gegenüber. Andererseits sind sie leicht misstrauisch, da Reisende stets als Fremde gelten und nicht immer gut behandelt werden.

Ressourcen: Ansehen *oder* Mentor *oder* Vermögen 1, Kontakte *oder* Kreatur 2, das andere 1
Fertigkeiten: Handwerk 1, Länderkunde 1, Straßenkunde *oder* Naturkunde 1, Tierführung *oder* Überleben 1, Zähigkeit 1

Seefahrer

Der Abenteurer hat in seiner Kindheit so viel Zeit auf dem Meer wie an Land zugebracht, da seine Eltern als Fischer, einfache Matrosen oder gar Kapitäne zur See fahren und er sie oft begleitet hat. Man sagt, er habe Salzwasser in den Adern, und er hat bereits einiges von der Welt gesehen. Auch Freunde und Geschäftspartner seiner Eltern, die in fast jedem Hafen jemanden kennen, können ihm auf Reisen nützlich und eine Anlaufstelle sein. Womöglich ist er auf einem Schiff sogar ein gern gesehener Gast.
Kindern von Seefahrern ist es nicht fremd, mit den Naturgewalten zu ringen, was sie in hektischen und brenzligen Situationen oft abgebrüht handeln lässt. Starkem Aberglauben gehen sie, wie die meisten Kinder der See, mit Inbrunst nach.

Ressourcen: Ansehen *oder* Kreatur *oder* Zuflucht 1, Kontakte 2, Mentor *oder* Vermögen 1
Fertigkeiten: Handgemenge 1, Länderkunde 1, Schwimmen 1, Seefahrt 1, Wahrnehmung 1

Zauberer

Die Eltern des Abenteurers besitzen nicht nur die einfache magische Begabung, die jedem in Lorakis zu eigen ist, sondern sind professionelle Zauberer, die damit ihren Lebensunterhalt bestreiten. Unabhängig davon, ob der Abenteurer die Magie so gut beherrscht wie seine Eltern, hat er tiefergehenden Einblick in die Zauberkunst erhalten und besitzt eine profunde Bildung. In jedem Fall besitzt er ein Artefakt, das vielleicht schon lange in Familienbesitz ist oder von seinen Eltern speziell für ihn gefertigt wurde.
Wer von Zauberern abstammt, denkt oft, alle Probleme im Leben mit Magie lösen zu können. Dazu kommt eine starke Aufgeschlossenheit gegenüber dem Übernatürlichen, das er besser als andere zu verstehen glaubt.

Ressourcen: Ansehen *oder* Stand 1, Kontakte *oder* Mentor 1, Relikt 2
Fertigkeiten: Alchemie 1, Arkane Kunde 1, Entschlossenheit 1, Geschichte und Mythen 1, Länderkunde 1

Die Ausbildungen

Jeder Abenteurer weiß aus seiner Jugend, wie er sich seinen Lebensunterhalt verdient. Die grundlegenden Fertigkeiten dazu hat er entweder während der Lehrzeit oder bei einem Mentor, bei seinen Eltern oder selbst gelernt.
Die erlernten Fähigkeiten werden durch die Ausbildung repräsentiert, die von großem Einfluss ist. So erhält ein Spielercharakter in diesem Schritt der Generierung neben vielen Fertigkeitspunkten einige Stärken, Ressourcen und Meisterschaften. Diese ergänzen sich gegenseitig und geben jedem Angehörigen einer bestimmten Ausbildung ein ähnliches Profil, das ihn auf bestimmte Fähigkeiten spezialisiert.

Aufbau der Beschreibungen

Jede Ausbildung folgt demselben Beschreibungsschema: Eine Einleitung vermittelt ein generelles Gefühl und spricht neben üblichen Ausprägungen, Mentalität und Fähigkeiten die Motivation an, auf Abenteuer auszuziehen. In diesem Abschnitt wird die grundsätzliche Ausbildung beschrieben, die stets allgemein gehalten ist und Platz für verschiedene Konzepte aus allen Teilen von Lorakis bietet. So kann der Kämpfer ein beinharter und durchtriebener Söldner aus Mertalia, ein Dschungelkrieger der Dämmeralben, ein treuer Kämpfer der Furgand oder ein ehemaliger Gardist aus Selenia sein. Alle vereint, durch diese Ausbildung ähnliche Fähigkeiten erlernt zu haben.
In einem separaten Abschnitt werden spezifische ***Varianten*** der Ausbildung vorgestellt. Bei diesen handelt es sich um beispielhafte Ausprägungen, die eng mit der Welt verknüpft sind und die sich im Detail von der Basis-Ausbildung unterscheiden. Während also ein Glaubenskrieger prinzipiell aus jedem Land stammen und jedem vom Spieler gewünschten Kult folgen kann, ist die Schildmaid eine zwingardische Art davon. Es gibt selbstverständlich nicht nur die vorgestellten Varianten, sondern diese sollen vielmehr als Vorbild für eigene Ausprägungen und Modifikationen der Ausbildungen dienen.

Die Ausbildungen im Grundregelwerk

Elementarist (S. 56)
Entdecker (S. 57)
Glaubenskrieger (S. 58)
Heiler (S. 59)
Kämpfer (S. 60)
Kundschafter (S. 61)
Magischer Unterhändler (S. 62)
Mystischer Krieger (S. 63)
Priester des Wissens (S. 64)
Ränkeschmied (S. 65)
Recke (S. 66)
Schattenklinge (S. 67)
Schurke (S. 68)
Verwandler (S. 69)
Waldläufer (S. 70)
Wanderpriester (S. 71)

Erläuterung der Werteangaben

Die Beschreibung jeder Ausbildung komplettiert ein Wertekasten, in dem die spielrelevanten Eigenschaften stehen. Die einzelnen Punkte werden hier kurz erläutert.

Stärken: Durch seine Ausbildung erhält ein Abenteurer immer eine oder mehrere Stärken (im Gesamtwert von zwei Stufen, siehe S. 72).
Ressourcen: Die Ausbildung gibt einem Abenteurer Zugang zu mehreren Ressourcen (im Gesamtwert von 2 Punkten; siehe S. 74). Sollten dabei Punkte auf Ressourcen verliehen oder gewählt werden, die bereits durch die Abstammung einen Wert haben, wird der neue Wert zum alten addiert. Bei Ressourcen, die dazu die Möglichkeit geben (beispielsweise *Relikt*), kann stattdessen auch die Ressource ein zweites Mal gewählt werden.
Fertigkeiten: Durch die Ausbildung erhält ein Abenteurer insgesamt 30 Punkte auf die Fertigkeiten, die für seine Tätigkeit besonders bedeutsam sind und die er daher oft geübt hat. Dabei dürfen durch keine Ausbildung mehr als 3 Fertigkeitspunkte in einer Fertigkeit verliehen werden, auch wenn die Auswahl dies theoretisch ermöglicht. *Beispiel: Wenn eine Ausbildung Klingenwaffen 3 verleiht und weiterhin die Möglichkeit besteht, eine Nahkampffertigkeit nach Wahl auf 1 zu setzen, kann dieser Punkt nicht ebenfalls auf Klingenwaffen gesetzt werden.* Für Magieschulen gilt abweichend hiervon ein Maximalwert von 4 durch die Ausbildung.
Meisterschaften: Jede Ausbildung vergibt zwei automatische Meisterschaften (siehe S. 91) auf prägende Fertigkeiten. In manchen Fällen muss eine Auswahl getroffen werden. Dabei sind nur die durch ein *oder* getrennten Meisterschaften Bestandteil der Wahl.
Varianten: Jede Ausbildung hat eine Anzahl optional wählbarer Varianten, deren Werteveränderungen gegenüber der Basis-Ausbildung angegeben werden. Oft hat eine Variante eine Voraussetzung, die erfüllt sein muss, damit sie gewählt werden darf. Um beispielsweise ein *Sandläufer* zu werden, muss der Abenteurer die Kultur *Tarr* im entsprechenden Schritt der Generierung gewählt haben. Sämtliche Angaben bei den Varianten sind als reine Ergänzungen und Modifikationen der weiterhin gültigen Werte der Basis-Ausbildung zu verstehen. Auch sämtliche genannten Angaben zur Kombination von Auswahlmöglichkeiten (siehe oben unter *Fertigkeiten*) gelten weiterhin.

Der Elementarist

„Nur wer die Macht der Elemente versteht, kann sie auch beherrschen."

Der Elementarist beschäftigt sich mit den Urkräften der Welt und versucht, die Elemente in ihrer Gesamtheit zu erfassen, um sie sich zunutze zu machen. Dabei setzt er sich ihnen eher direkt aus und studiert sie im Freien als in einer Schreibkammer oder einem alchemistischen Labor. Sein Ziel ist es, die Elemente zu verstehen, zu beherrschen und in seinem Sinn zu formen. Elementaristen lernen die Widerstandsfähigkeit von Stein und Erde, die wütende, zerstörerische Kraft des Feuers, die geschwinde Wendigkeit der Luft und die geduldige Durchsetzungskraft des Wassers. Ein Elementarzauberer, der die Natur ebenso kennt wie die Lehren der Magie, vermag es, gewaltige Kräfte zu kontrollieren.



Einige Elementaristen leben zurückgezogen in der Wildnis und erforschen die Kräfte, die dort am Werk sind, während andere an den Höfen ihre Zauber in den Dienst der Mächtigen stellen. Neben ihrer Spezialisierung auf die elementaren Magieschulen beschäftigen sich die Elementaristen in geringerem Maße mit anderen Spielarten wie Schutz- oder Bannmagie. Diese Kenntnisse kommen ihnen zugute, wenn sie sich mit den Wesen der Anderswelten beschäftigen. Erfahrene Elementaristen können mächtige Wesen der verschieden Elemente aus diesen Sphären beschwören und neben seinen magischen Kräften ist ein Elementarist ein guter Ratgeber, wenn es um das arkane Verständnis oder das Wissen über die Wunder der Natur geht.

Mit ihren Zauberfähigkeiten sind Elementaristen darüber hinaus in der Lage, sich und andere sowohl vor übernatürlichen Gefahren als auch vor zerstörerischen Naturgewalten zu schützen. Sie können beschworene Kreaturen verbannen und sich gegen magische Angriffe verteidigen. Ihre Stärke liegt gerade in der Vielfalt ihrer Magie. Mit den vier elementaren Magieschulen können sie nicht nur Gegner mit Feuer oder Eis bekämpfen, sondern auch Stein verformen oder Wind herbeirufen, der sie emporhebt oder ihre Gegner zurückschleudert. Ein Elementarist kann sich mit Magie wie ein Fisch durchs Wasser bewegen oder mit Luft- und Feuertricks ein Publikum zum Staunen bringen. Die Möglichkeiten der Elementarmagie sind vielseitig: Es gibt unter Elementaristen neben friedlichen Hütern der Natur kampferprobte Magier, die mit der entsprechenden Meisterschaft ganze Schiffe in ein Feuermeer tauchen oder eine ganze Abenteurergruppe mithilfe des Windes über die Mauern einer Burg tragen können.

Varianten

Die Magier des ***Zirkels der Zinne*** genießen im Kaiserreich Selenia hohes Ansehen. Die Elementaristen unter ihnen untersuchen die Mächte der Elemente eher als Gelehrte denn als Wanderer in der Natur. Die selenischen Magier benötigen für ihre Stellung in der Gesellschaft diplomatische Fertigkeiten.

Die bekanntesten der ***farukanischen Feuerrufer*** beherrschen vor allem die Flammen. Wie alle Elementarrufer ihrer Heimat pflegen sie einen eher mystischen Zugang zu den Elementen und verkehren oft mit den Wesen der Anderswelten wie den vielgestaltigen Djinnen.

Die ***Steinmeister der Furgand*** sind, wie der Name verrät, vor allem auf das Beherrschen von Gestein in allen Formen spezialisiert. Ihre Kenntnisse machen sie zu geschickten Handwerkern und Felsformern, denen auch die Wesen aus dem Innern der Berge zu Diensten sind.

Die ***Sturmbändiger*** der Vindarai verzichten auf die zerstörende Kraft des Feuers und versuchen, im Meistern von Luft- und Wassermagie die Urgewalt des Meeres zu begreifen. Sie sind auf den Schiffen des Albischen Seebundes gerne gesehen.

Werte eines Elementaristen

Stärke: Erwählter der [Fels-, Feuer-, Wasser- *oder* Wind-]wesen, Konzentrationsstärke *oder* Literat

Ressourcen: Kreatur 2 *oder* Relikt 2

Fertigkeiten: Alchemie *oder* Naturmagie 2, Arkane Kunde 3, Diplomatie 1, Entschlossenheit 3, Länderkunde 1, Naturkunde 2, Straßenkunde *oder* Überleben 2, Zähigkeit 2, Bannmagie 2, zwei der folgenden Magieschulen 4, zwei weitere 2: Felsmagie, Feuermagie, Wassermagie, Windmagie

Meisterschaften: zwei beliebige Schwelle 1-Meisterschaften aus den folgenden Magieschulen: Felsmagie, Feuermagie, Wassermagie, Windmagie

Varianten:

Elementarist des Zirkels: *Voraussetzung:* Kultur Selenia; *Stärken:* Literat muss gewählt werden; *Ressourcen:* Rang (Zirkel der Zinne) 1 und Stand 1 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* Diplomatie +2, Erkenntnismagie +1, Zähigkeit -1, keine Alchemie oder Naturmagie wählbar, Straßenkunde muss auf 2 gewählt werden

Feuerrufer: *Voraussetzung:* Kultur Ashurmazaan, Keshabid oder Pashtar; *Fertigkeiten:* Feuermagie muss auf 4 gewählt werden, Geschichte und Mythen +2, keine Alchemie oder Naturmagie wählbar; *Meisterschaften:* beide Meisterschaften müssen in Feuermagie gewählt werden

Steinmeister: *Voraussetzung:* Kultur Furgand; *Ressourcen:* kein Kreatur wählbar; *Fertigkeiten:* Felsmagie muss auf 4 gewählt werden, Stärkungsmagie +2, Handwerk +2, Naturkunde -2, keine Alchemie oder Naturmagie wählbar; *Meisterschaften:* beide Meisterschaften müssen in Felsmagie gewählt werden

Sturmbändiger: *Voraussetzung:* Kultur Albischer Seebund; *Fertigkeiten:* Wassermagie und Windmagie müssen auf 4 gewählt werden, Schwimmen +2, Seefahrt +2, Feuermagie -2, keine Alchemie oder Naturmagie wählbar; *Meisterschaften:* beide Meisterschaften müssen in Wasser- und/oder Windmagie gewählt werden

Der Entdecker

„Der Palast des letzten Autarchen von Karkylos! Genau wie es die Fischer in ihren Legenden erzählen und wie es in Tashiyamas Reisen in den Okzident *niedergelegt ist. Kollege, seid ein guter Verlierer und zahlt die 50 Lunare meinem Gönner. Bei dem stehe ich ohnehin tief in der Kreide.“*



Für einen Bewohner des farukanischen Zweistromlands oder des Mertalischen Städtebundes mag die Oberfläche von Lorakis kein Geheimnis darstellen: Straßen verbinden Städte. Neben den Straßen liegt mit Grenzsteinen markiertes Land, das einem lokalen Potentaten gehört. Die Kapitäne der Fluss- und Seeschiffe orientieren sich an den Monden und Sternen. Hinter dem Grenzpfahl beginnt das Land eines anderen Herrschers.

Dass schon ein steil eingeschnittenes Tal im nächsten Shahirat seit Jahren von niemandem betreten wurde oder dass keiner weiß, welcher der beste Pass über die Schattenwand ist, interessiert das einfache Volk kaum. Ob es sich lohnt, in den Hügeln der Bittermark Erz zu schürfen, oder ob es das in den Schwarzen Wäldern Nyrdfings verlorene Kloster Sturmhorst wirklich gibt, wissen nur diejenigen, die hinaus in die Fremde, ins Unbekannte gehen, das überall auf Lorakis nur wenige Tagesmärsche entfernt liegt.

Diese Leute nennt man Entdecker, denn ihre Aufgabe ist es, Dinge zu erforschen, die bisher unbekannt auf oder unter der Oberfläche von Lorakis schlummern. Als Kartographen verzeichnen sie die Lage und Ausdehnung von Wäldern, als Prospektoren untersuchen sie Bäche und Felsen, um Bodenschätze zu finden, als Handelsagenten suchen sie profitable Karawanenrouten und als Altertumskundler spüren sie den Sagen und Legenden der Drachlinge und anderer vorzeitlicher Völker nach.

Die Ausbildung eines neuen Entdeckers erfolgt, sofern man nicht zufällig aus einem anderen Bereich in dieses Metier gerät, meist durch einen persönlichen Lehrmeister und bei der Arbeit selbst. Es gibt zwar in Ioria, Taupio und anderen Städten, die sich der Gelehrsamkeit verschrieben haben, Gildenhäuser und Bibliotheken verschiedener Entdeckerbünde, aber diese stehen eher Veteranen offen, als dass sie sich um die Ausbildung des Nachwuchses kümmerten. Dennoch kann ein Entdeckerlehrling hier einen Meister finden, der ihn mit auf Reisen nimmt, und als Geselle einen Gönner, der es ihm erlaubt, auf eigene Faust Entdeckungen zu machen und damit den ein oder anderen Lunar zu verdienen.

Ein zukünftiger Entdecker sollte nicht nur aufgeweckt, sondern auch den Entbehrungen des Reiselebens gewachsen sein. Andererseits sollte er sich auf gesellschaftlichem Parkett etwas auskennen, denn nur dort findet er neue Aufträge und neue Förderer.

Varianten

Die Hinterlassenschaften ihres vertriebenen Volkes in Turubar aufzuspüren, haben sich die keshabidischen ***Ahnensucher*** zur Aufgabe gemacht. Der Geheimbund forscht nach verborgenen Grabmälern und Tempeln und besitzt das Wissen, die ausgeklügelten Sicherungen zu umgehen.

Die Orakelpriester Iorias suchen stets nach Bestätigungen (oder Falsifizierungen) ihrer Deutungen der kryptischen Orakelsprüche. Zu diesem Zweck unterhalten sie eine kleine Truppe von ***Wahrheitsfindern***, die alle Lande von Lorakis durchreisen, um vor Ort die Einträge der Kristallchroniken mit der Wirklichkeit zu vergleichen.

Die ***Wogenwanderer*** des Albischen Seebunds gelten als weltabgewandte Mystiker, auch wenn sie auf vielen Schiffen die Kristallsee und die angrenzenden Meere befahren und als Navigatoren zu den wichtigsten Personen an Bord gehören. Sie ziehen meist auf kleinen Booten alleine aus, um fremde Küsten zu erforschen, nur dem Flüstern des Windes folgend.

Werte eines Entdeckers

Stärken: Gutes Gedächtnis *oder* Literat, Scharfe Sicht *oder* Scharfes Gehör
Ressourcen: 2 Punkte frei wählbar aus Kontakte und Mentor
Fertigkeiten: eine beliebige Kampffertigkeit 1, Athletik *oder* Seefahrt 1, Arkane Kunde 3, Diplomatie 2, Empathie 2, Geschichte und Mythen 3, Heimlichkeit *oder* Zähigkeit 2, Länderkunde 3, Naturkunde 3, Schlösser und Fallen 1, Tierführung 1, Überleben 3, Wahrnehmung 3, Bewegungsmagie *oder* Erkenntnismagie 2
Meisterschaften: Länderkunde (Universalgelehrter), Wahrnehmung (Umgebungssinne [nach Wahl])

Varianten:
Ahnensucher: *Voraussetzung:* Kultur Keshabid; *Ressourcen:* auch Vermögen wählbar; *Fertigkeiten:* Schlösser und Fallen +2, Naturkunde -2, als Magieschule auch Bannmagie wählbar; *Meisterschaften:* bei Wahrnehmung auch Schwerpunkt Tasten statt Umgebungssinne wählbar
Wahrheitsfinder: *Fertigkeiten:* Empathie +1, Erkenntnismagie +1, Diplomatie +1, Naturkunde -2, Überleben -1; *Meisterschaften:* Geschichte und Mythen (Schwerpunkt Prophezeiungen) statt Wahrnehmung (Umgebungssinne)
Wogenwanderer: *Voraussetzung:* Kultur Albischer Seebund; *Ressourcen:* Rang (Wogenwanderer) 1 und Stand 1 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* Schwimmen +2, Seefahrt +2, Überleben -2, Diplomatie -2, als Magieschule auch Wassermagie oder Windmagie wählbar; *Meisterschaften:* Naturkunde (Schwerpunkt Meer) statt Länderkunde (Universalgelehrter)

Der Glaubenskrieger

„Führe meine Klinge!“



In Lorakis gibt es nicht nur zahlreiche Götter, sondern auch ebenso viele Kriege, Konflikte und ständig lauernde Gefahren. Daher werden viele göttliche Wesen zum Schutz der Gemeinschaft angerufen werden und haben sich ihre Diener dem Kampf verschrieben.

Den Weg zum Glaubenskrieger beschreiten meist nur diejenigen, die sich direkt von den Göttern berufen fühlen und voller Inbrunst in die Schlacht ziehen. Dabei ist es gleich, ob man einem Kriegsgott dient oder im Namen einer anderen Gottheit die Gläubigen schützt und Frevler bestraft. Nach langen Lehrjahren wird es als große Ehre angesehen, die heiligen Weihen zu erhalten, den Willen des Gottes vor allen Feinden zu verteidigen und allen Wankelmütigen ein lebendes Leuchtfeuer des Glaubens zu sein.

Eine Ausbildung zu einem Priester des Kampfes findet üblicherweise in größeren Tempeln oder Klöstern statt; in manchen Fällen nimmt sich auch ein wandernder Priester oder der Herr einer Dorfkirche eines Schülers an und formt ihn zu einer Waffe seines Gottes. Ein Glaubenskrieger lernt in dieser Zeit vor allem, sich seiner Haut zu erwehren und sich dafür diverser Waffen zu bedienen. Zudem weiß er, wie er die göttlichen Gaben seiner Herren in vielfältiger Weise einsetzt. Er kann seine Gefährten mit magischen Kräften schützen oder stärken und seine Feinde heiligen Zorn spüren lassen. Hin und wieder finden ganz alltägliche Taten seinen Segen oder verschwindet eine kleinere Verletzung unter seinen heilenden Händen.

Glaubenskrieger sind dabei mehr als nur tumbe Schlagetots mit mystischen Kräften. Als Erwählte einer göttlichen Macht vertreten sie deren Willen nicht nur auf großen Schlachtfeldern, sondern in allen Lebenslagen und dienen als Vorbild für die Gemeinschaft.

Daher verfügen sie über ein gewisses Maß an Bildung und ein Gespür für die Völker ihrer Gemeinschaft.

Darüber hinaus ermutigen sie alle Gläubigen zur Bewahrung ihrer Tugenden und bringen manchem Fremden den wahren Glauben näher. Daher verlassen Glaubenskrieger die heimischen Gefilde immer wieder. Weitere Gründe hierfür können in einer Vision ihres Gottes liegen oder in einer heiligen Queste. Auch als Begleiter und Beschützer anderer Angehöriger ihrer Glaubensgemeinschaft ziehen sie in die Welt hinaus. Nicht jeder Glaubenskrieger agiert dabei auf direkte Weisung seiner Oberen, in vielen Kulturen ist der Priester vielmehr nur seinem Gott selbst gegenüber Rechenschaft schuldig.

Varianten

Die seealbischen ***Priester des Baruo*** dienen dem schwarzen Narwal, der alle Feinde seines Volkes straft. Sie schützen die Vindarai vor Piraten, Meeresungeheuern und den Gefahren der See. Man sieht sie ebenso häufig an Bord der großen Segelschiffe wie in den vielen Hafenstädten rund um die Albensee.

Die ***Weißen Wächter*** sind für viele Reisende das bekannteste Gesicht Iorias. In ihren schweren, weißen Panzerrüstungen halten die Diener des Gottes Theris das Recht und die Ordnung innerhalb der Mauern der Metropole aufrecht und strafen jeden, der sich den Gesetzen der Orakelstadt widersetzt. Weit über die Surmakarwüste hinaus sind die ***Geistreißer*** der Tarr bekannt, die sich im Namen ihrer Götter dem Kampf mit den bösen Geistern und ihrer Bannung verschrieben haben. Es heißt, ihre obersten Priester könnten solche Wesen verschlingen, um sich ihre Kräfte einzuverleiben.

Die ***Schildmaiden*** Zwingards sind glühende Verehrerinnen der Valkyrji. Üblicherweise haben die rein weiblichen Mitglieder dieses Ordens eine der Musen des Kampfes erwählt und vertreten deren Tugenden besonders, um den Gläubigen das Ideal vorzuleben.

Werte eines Glaubenskriegers

Stärken: Erhöhter Fokuspool *oder* Robust, Priester
Ressourcen: Ansehen *oder* Relikt *oder* Stand 1, Mentor *oder* Rang (passender Kult) 1
Fertigkeiten: eine Kampffertigkeit 3, eine weitere 2, Anführen 2, Arkane Kunde 1, Athletik 2, Diplomatie 3, Empathie 1, Entschlossenheit 3, Geschichte und Mythen 3, Zähigkeit 2, Bannmagie 1, Heilungsmagie 1, Schicksalsmagie *oder* Stärkungsmagie 2, Schutzmagie *oder* Kampfmagie 3, das andere 1
Meisterschaften: Geschichte und Mythen (Schwerpunkt eigenes Pantheon), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit oder Magieschule

Varianten:
Baruo-Priester: *Voraussetzung:* Kultur Albischer Seebund; *Stärken:* Robust kann nicht gewählt werden; *Fertigkeiten:* Naturkunde +1, Schwimmen +1, Seefahrt +1, Verwandlungsmagie oder Wassermagie +2, Athletik -1, Diplomatie -2, keine Schicksalsmagie oder Stärkungsmagie wählbar
Weißer Wächter: *Ressourcen:* Rang (Weiße Wächter) muss auf 1 gewählt werden; *Fertigkeiten:* Empathie +1, Straßenkunde +2, Heilungsmagie -1, keine Schicksalsmagie oder Stärkungsmagie wählbar; *Meisterschaften:* Zähigkeit (Rüstungsträger I) statt freier Auswahl
Geistreißer: *Voraussetzung:* Kultur Tarr; *Fertigkeiten:* Bannmagie +2, Überleben +2, Anführen -1, Diplomatie -2, Heilungsmagie -1
Schildmaid: *Voraussetzung:* Kultur Zwingard, Geschlecht weiblich; *Fertigkeiten:* Jagdkunst +1, Tierführung +1, Zähigkeit +1, Arkane Kunde -1, Diplomatie -1, Empathie -1; *Meisterschaften:* Kampfmagie (Eiserne Konzentration) statt freier Auswahl

Der Heiler

„Wer Gewalt für eine Lösung hält, braucht doch früher oder später einen Heiler.“

Heiler gibt es in Lorakis überall, doch gleichen sich die gelehrten Handwerker der verschiedenen Regionen kaum. Alle behandeln Krankheiten, versorgen Verletzungen, bekämpfen Vergiftungen oder flicken Knochenbrüche, sind in den Methoden aber sehr unterschiedlich, da in ihrer Kunst kulturell geprägt. Manche lernen bei einem alten Medicus, einem Knochenflicker oder einem Bader, andere besuchen eine Schule, die neben dem Handwerk eine weite Bildung vermittelt.

Dabei entstehen die regionalen Unterschiede meist durch die verschiedenen Formen des Glaubens oder sich unterscheidenden Vorstellungen vom humanoiden Körper und seinen Funktionen. Der eine Heilkundige vermag es, durch Magie Wunden zu schließen, ein anderer näht die Haut mit Nadel und Faden. Ein Heilpriester mag zu seiner Göttin beten, um ein Gift zu stoppen, während ein Kräuterkundiger einen Wurzelsud als Gegenmittel braut.



Es sind viele verschiedene Fähigkeiten, die das Handwerk des Heilers umfasst. Alchemie und Kräuterkunde geben ihm die Möglichkeit, Salben und Tränke herzustellen, die Gifte stoppen, Wunden säubern oder Schmerz lindern. Mit dem richtigen Rezept kann man auch Klingen vergiften oder den Geist anderer Kreaturen beeinflussen. Krieger schätzen Feldscher nicht nur wegen ihrer Hilfe bei Verletzungen, sondern auch, weil sie Kenntnis von den Schwachstellen des gegnerischen Körpers haben. Und die Fähigkeit, sich in andere Wesen hineinzufühlen, hat schon manchen Konflikt auf diplomatischem Weg beendet.

Es sind häufig die aufmerksamen, stillen, aber neugierigen Kinder, die ein Medicus zu seinen Schülern macht. Doch auch ein robuster Magen und Mut gehören dazu, blutige Wunden zu nähen und gebrochene Knochen zu richten. Nach der Ausbildung ziehen viele Heilkundige aus, um die Welt zu entdecken, oder schließen sich Abenteurern an, denen ihre Fähigkeiten von unschätzbarem Wert sind. Manche sind schlicht getrieben von der Neugier, andere Wesen kennenzulernen, neue Heilpflanzen zu entdecken oder neue Rezepturen zu entwickeln. An den Höfen des Kaisers und der Könige, der Shahire und der Fürsten trifft man auf die größten ihrer Zunft, von denen manche ihr Wissen mit anderen teilen, andere aber wie einen Schatz hüten. Doch gerade sie fallen schnell in Ungnade, wenn sie das liebste Haustier des Fürsten nicht retten können – dann bleibt oft nur eine Flucht ins Unbekannte.

Varianten

Die ***Lebenswächter*** des Wächterbundes sind eine eingeschworene Gemeinschaft, die alle von der Finsternis berührten Lebewesen erforscht, um ihre Schwachstellen zu erfahren. Doch auch als Heiler in den Burgen oder auf Patrouillen leisten sie unschätzbare Dienste für ihre Brüder und Schwestern.

Die ***Trankmeister*** der Keshabid reisen häufig umher, um ihre Dienste anzubieten und ihre Tinkturen zu verkaufen. Man sagt, sie könnten den Mond in eine Flasche sperren und das Leben selbst verkorken, und auch ihre Geschäftstüchtigkeit ist in ganz Farukan legendär.

Im dichten Unterholz und in den hohen Wipfeln der Baumriesen sammeln die ***Delarain***, die Kräuterkundigen der Andarai, ihr Gut. Nicht nur zur Heilung, sondern auch zur Besänftigung von Tieren oder zur Beeinflussung des Gemüts nutzen sie Blüten und Beeren, die andere nicht einmal finden würden.

Aus getrockneten Schlangen und zerstoßenen Vogelkrallen fertigen die ***Geistheiler*** der Tarr Salben und Pasten. Sie bemalen die Krieger ihres Stammes, um sie vor bösen Geistern zu schützen und ihre Kräfte zu stärken.

Werte eines Heilers

Stärken: Giftresistenz *oder* Krankheitsresistenz, Literat *oder* Scharfe Sicht

Ressourcen: Ansehen *oder* Stand 1, Relikt *oder* Vermögen 1

Fertigkeiten: Handgemenge 2, Alchemie *oder* Arkane Kunde 3, das andere 1, Diplomatie 2, Empathie 3, Entschlossenheit 2, Heilkunde 3, Länderkunde 1, Naturkunde 3, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 2, Heilungsmagie 4, Stärkungsmagie 1

Meisterschaften: Heilkunde (Felddiagnose), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaften in Heilkunde oder Heilungsmagie

Varianten:

Lebenswächter: *Ressourcen:* Rang (Wächterbund) statt Ansehen oder Stand; *Fertigkeiten:* eine Kampffertigkeit +2, Länderkunde +1, Schutzmagie +1, Alchemie -1, Diplomatie -2, Stärkungsmagie -1; *Meisterschaften:* Naturkunde (Schwerpunkt Kreaturen der Finsternis) statt Heilkunde (Felddiagnose)

Trankmeister: *Voraussetzung:* Kultur Keshabid; *Fertigkeiten:* Stärkungsmagie +2, Entschlossenheit -1, Handgemenge -1, Alchemie muss auf 3 gewählt werden; *Meisterschaften:* Alchemie (Schwerpunkt Heilmittel) statt Heilkunde (Felddiagnose)

Delarain: *Voraussetzung:* Kultur Dämmeralben; *Fertigkeiten:* Überleben +1, Naturmagie +4, Diplomatie -2, Empathie -1, Heilungsmagie -2; *Meisterschaften:* Naturkunde (Konservierung) statt der freien Auswahl

Geistheiler: *Voraussetzung:* Kultur Tarr; *Fertigkeiten:* Entschlossenheit +1, Geschichte und Mythen +2, Stärkungsmagie +2, Arkane Kunde -1, Diplomatie -2, Empathie -1, Wahrnehmung -1; *Meisterschaften:* Stärkungsmagie (Magische Zeichen) statt freier Auswahl

Der Kämpfer

„Manchmal hilft Gerede einfach nicht mehr – dann muss es die Klinge sein!“



Es gibt viele Kämpfer auf Lorakis, seien es Söldner, Glücksritter oder wilde Stammeskrieger, seien es Schwertmeister, disziplinierte Soldaten oder Leibwächter. Sie stammen aus den unterschiedlichsten Ländern, folgen verschiedenen Traditionen und mögen ebenso von reiner Gesinnung wie verschlagene Einzelgänger sein. Sie können für Gold oder ihren Herrn streiten – eines aber ist ihnen allen gemein: Der Kämpfer kümmert sich ums Grobe.

Gut geübt im Umgang mit verschiedenen Waffen ist auf ihn Verlass, wenn es zu Handgreiflichkeiten kommt. Er kann andere beschützen oder sich besonders gefährlichen Widersachern entgegenstellen und häufig eine Menge einstecken. Mit seinen vielseitigen Waffenfertigkeiten ist ein Kämpfer jeder Auseinandersetzung gewachsen, vom Duell bis hin zur Belagerung. Zwar können nicht nur Kämpfer mit einer Waffe umgehen, auch manch ein Waldläufer ist ein guter Bogenschütze und selbst ein Intrigant mag mit einem Schwert geschickt sein. Der Kämpfer allerdings widmet sich den kriegerischen Künsten in allen Facetten und investiert seine ganze Energie in die Vervollkommnung der Kampffähigkeiten.

Die Kunst im Umgang mit verschiedenen Waffen ist sicherlich die Stärke des Kämpfers, doch endet sein Können hier nicht. Die für den Kampf wichtigen körperlichen Voraussetzungen nutzen ihm bei vielen athletischen Aufgaben und sein Training erweist sich beim Klettern, Springen und selbst beim Abrollen eines Sturzes als nützlich.

Wenn er sich auch eher selten mit magischen Tricks abgibt und bei einem gewitzten Gespräch in einem Palast kaum eine große Hilfe ist, so sollte man einen Kämpfer jenseits des Schlachtgetümmels nicht unterschätzen. Die Söldner, Waffenmeister und Krieger in Lorakis können sich durchschlagen. So kommen sie passabel in der Wildnis zurecht und sind mit ein wenig Heilkunde in der Lage, ihre Wunden und die von Gefährten zu behandeln. Das Leben als Kämpfer macht sie zäh und ausdauernd. In vielen Kulturen stellen Kämpfer die Anführer. Wenn auch andere weiser und gebildeter sind, so führen Auftreten, Zähigkeit, Kampfkunst und Entschlossenheit dazu, dass andere bereit sind, sich einem Kämpfer unterzuordnen.

Varianten

Die ***Waffenmeister*** aus Eisenbrann entstammen häufig stolzen Söldnerfamilien, die schon seit Generationen im Dienst der mertalischen Städte stehen. Im Intrigenspiel der Mertalischen Halbinsel müssen sie sich mehr mit Politik beschäftigen als andere Krieger und auch für den Kampf zur See gerüstet sein.

Für die ***Ruhmsucher*** Ashurmazaans geht es vor allem darum, ihre persönliche Ehre durch Heldentaten zu mehren. Durch großes Können, das Perfektionieren vielseitiger Fähigkeiten im Kampf und das Bestehen beeindruckender Abenteuer machen sie sich einen Namen und bringen ihrer Familie großes Ansehen ein.

Die ***Reißzähne*** der Tarr widmen ihr ganzes Training den Ritualkämpfen ihrer Wüstenheimat. Um ihre Ausbildung abzuschließen und weitere Kampftechniken zu erlernen, ziehen sie auf Wanderschaft und sind nicht zuletzt dank ihrer Stärke auch über die Heimat hinaus als Gegner gefürchtet.

Für ihre Disziplin sind die ***Klankrieger*** der stolzen Furgand bekannt. Ihre grimmige Entschlossenheit und Moral haben sie schon oft gegen überlegene Gegnermassen bestehen lassen. Die Zwerge verfügen über schwere Kriegskutschen und nutzen ausgefeilte Kriegsmaschinen.

Werte eines Kämpfers

Stärken: Robust

Ressourcen: 2 Punkte frei wählbar aus Gefolge, Mentor und Rang (passende Organisation)

Fertigkeiten: drei Kampffertigkeiten 3, Akrobatik 2, Anführen *oder* Tierführung 2, Athletik 3, Entschlossenheit 3, Handwerk 1, Heilkunde *oder* Stärkungsmagie 2, Überleben 3, Wahrnehmung 2, Zähigkeit 3

Meisterschaften: Zähigkeit (Rüstungsträger I), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

Varianten:

Waffenmeister: *Ressourcen:* Mentor 1 und Rang (passende Söldnergruppe) 1 muss gewählt werden; *Fertigkeiten:* Diplomatie +2, Schwimmen *oder* Seefahrt +1, Athletik -1, Überleben -2

Ruhmsucher: *Voraussetzung:* Kultur Ashurmazaan; *Ressourcen:* auch Ansehen wählbar; *Fertigkeiten:* Akrobatik +1, Zähigkeit -1; *Meisterschaften:* Akrobatik (Blitzreflexe) statt Zähigkeit (Rüstungsträger I)

Reißzahn: *Voraussetzung:* Kultur Tarr; *Fertigkeiten:* Jagdkunst +2, Akrobatik -1, Wahrnehmung -1, Tierführung muss auf 2 gewählt werden; *Meisterschaften:* Überleben (Geländekunde Wüste) statt Zähigkeit (Rüstungsträger I)

Klankrieger: *Voraussetzung:* Kultur Furgand; *Fertigkeiten:* Hiebwaffen muss auf 3 gewählt werden, Edelhandwerk +2, Handwerk +2, Akrobatik -2, Überleben -2

Der Kundschafter

„Es ist nicht derjenige der erfolgreiche Späher, dessen Augen weit sehen, sondern derjenige, der selbst für andere Augen unsichtbar ist.“



Eine große und wilde Welt wie Lorakis befindet sich ständig im Wandel und birgt viele Gefahren. Wo vergangene Woche noch ein Pfad durchs Tal führte, mag heute schon ein Erdrutsch den Weg versperren oder ein Drache auf die Jagd gehen. Um nicht ahnungslos in eine Falle zu laufen, muss man wissen, was in der Umgebung vor sich geht. Dies gilt für eine Handelskarawane genauso wie für einen Heerzug oder eine Dorfgemeinschaft. Kundschafter übernehmen die Aufgabe, diese Gefahren unbemerkt zu beobachten und vor ihnen zu warnen. Heimlichkeit ist ihr Markenzeichen, denn ein falscher Schritt und ihr Leben ist in Gefahr.

Die Ausbildung findet in der Regel bei der Arbeit selbst statt. Junge Kundschafter begleiten ihre Lehrer und lernen durch Zuschauen und Nachmachen. Die Einstiegshürden sind gering, häufig beginnen bereits Kinder im Spiel, Fähigkeiten zu trainieren. Klettern, sich verstecken, Spuren lesen, all das kann man bereits in jungen Jahren lernen. Und da ein guter Kundschafter eher einem Kampf ausweicht als ihn zu suchen, erfordert die Ausbildung keine lange Erfahrung an der Waffe oder eine eindrucksvolle Physis. Vielmehr sind Geschick und Ausdauer gefragt und daher jugendliche Kundschafter keine seltene Erscheinung.

Der Alltag eines Kundschafters ist, auf sich allein gestellt zu sein. Deshalb gelten sie oft als wortkarg und wenig mitteilsam. Sie sind ein Leben unter freiem Himmel und auf der Reise gewöhnt und achten daher sehr genau darauf, welche Ausrüstung sie wirklich benötigen und was nur Ballast ist.

Kundschafter kennt man in allen Kulturen auf Lorakis, seien es die feudalen Gesellschaften Selenias oder Zwingards, die farukanischen Shahirate, die sich zwischen Kristallsee und Schattenwand erstrecken, oder die in Stammesverbünden lebenden Andarai oder Tarr. Unterschiede gibt es vor allem im Ansehen innerhalb der Gesellschaft. In einer ritterlichen Umgebung ist ein Kundschafter nur ein Handlanger, bei den Dämmeralben hingegen ein hoch angesehener Beschützer der Gemeinschaft.

Sie können sich in den Welten hinter den Toren orientieren und sind als Begleiter der Portalkarawanen quasi unentbehrlich. Bisweilen brechen sie auch auf, um auf eigene Faust neue oder bessere Wege in den Feenlanden zu erkunden. Ihre Erfahrungen in der Anderswelt machen sie zu exzellenten Erforschern diesseitiger Mysterien.

Varianten

Die ***Schattenläufer*** sind die Augen und Ohren des Wächterbundes. Die furchtlosen Einzelgänger sind verlässliche Späher, die sich tief in die Verheerten Lande vorwagen, um Erkenntnisse über die Kreaturen der Finsternis und magische Bedrohungen zu erlangen.

An allen Küsten der Kristallsee und darüber hinaus trifft man auf pashtarische ***Seefalken***. Sie werden für ihren seefahrerischen Mut geschätzt und wegen ihres Trickreichtums gefürchtet. Wem sonst gelänge der ungesehene Diebstahl eines Schiffes aus dem Hafen von Talaberis?

Die **Wipfelspäher** der Dämmeralben beziehen ihre Beobachtungsposten vorzugsweise in den höchsten Baumkronen und sind dort nahezu unsichtbar. Ihr Klettergeschick sucht in Lorakis seinesgleichen.

Bei den meisten gnomischen Gemeinschaften bilden die ***Wegfinder*** eine angesehene Zunft (die häufig mit der in ganz Lorakis operierenden Handelsgilde zusammenarbeitet).

Werte eines Kundschafters

Stärken: Flink, Orientierungssinn
Ressourcen: 2 Punkte frei verteilt auf Kreatur und Relikt
Fertigkeiten: eine Nahkampffertigkeit 1, eine Fernkampffertigkeit 3, Akrobatik 2, Athletik 3, Handwerk *oder* Länderkunde 2, Heimlichkeit 3, Jagdkunst 3, Naturkunde 3, Schwimmen 2, Überleben 3, Wahrnehmung 3, Zähigkeit *oder* Naturmagie 2
Meisterschaften: Heimlichkeit (Schwerpunkt Natürliche Umgebung), Wahrnehmung (Schwerpunkt Sehen *oder* Schwerpunkt Hören)

Varianten:
Schattenläufer: *Stärken:* Ausdauernd statt Flink; *Ressourcen:* Rang (Wächterbund) 1 und Relikt 1 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* statt Zähigkeit oder Naturmagie auch Bewegungsmagie wählbar; *Meisterschaften:* Überleben (Wildnisläufer) statt Heimlichkeit (Schwerpunkt Natürliche Umgebung)
Seefalke: *Voraussetzung:* Kultur Pashtar; *Ressourcen:* Kontakte 2 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* Redegewandtheit +2, Seefahrt +3, Jagdkunst -3, Naturkunde -2, statt Zähigkeit oder Naturmagie auch Windmagie wählbar; *Meisterschaften:* Redegewandtheit (Improvisierte Verkleidung) statt Heimlichkeit (Schwerpunkt Natürliche Umgebung)
Wipfelspäher: *Voraussetzung:* Kultur Dämmeralben; *Stärken:* Gleichgewichtssinn statt Flink; *Fertigkeiten:* Akrobatik +1, Tierführung +2, Schwimmen -2, keine Nahkampffertigkeit wählbar, statt Zähigkeit oder Naturmagie auch Stärkungsmagie wählbar; *Meisterschaften:* Athletik (Kletteraffe) statt Wahrnehmung (Schwerpunkt Sehen oder Schwerpunkt Hören)
Wegfinder: *Voraussetzung:* Rasse Gnom; *Fertigkeiten:* Erkenntnismagie +3,Schutzmagie +1, Athletik -2, kein Handwerk oder Länderkunde wählbar; *Meisterschaften*: Überleben (Geländekunde Feenwelten) statt Heimlichkeit (Schwerpunkt Natürliche Umgebung)

Der Magische Unterhändler

„Ich rekapituliere: Der Herzog soll seine Truppen aus den Grenzregionen abziehen, sie Eurem Kommando unterstellen und sich Eurem Urteil stellen? – Überlasst das mir, ich werde mit ihm sprechen, mein Gebieter.“



In den meisten Kulturen auf Lorakis gehören Magische Unterhändler bei wichtigen Verhandlungen und Konsultationen zu den üblichen Gepflogenheiten. Die gut ausgebildeten Spezialisten sollen folgenschwere Missverständnisse bei Friedensabkommen verhindern, Sprachbarrieren überbrücken oder generell für ein gutes Gesprächsklima in kritischen Situationen sorgen. Häufig treten sie direkt als Gesandte ihres Dienstherrn auf, um delikate Verträge auszuhandeln oder geheime Bündnisse zu knüpfen.

Magische Unterhändler werden in der Etikette verschiedenster Kulturen ausgebildet und zu guten Menschenkennern erzogen. Rhetorische Kenntnisse und eine solide Allgemeinbildung helfen ihnen, in den unterschiedlichsten Gesprächssituationen zu bestehen.

Die Schulung ihrer arkanen Kräfte konzentriert sich auf die magische Erkenntnis, Verständigung und die Beeinflussung des Geistes, um ihre gesellschaftlichen Talente zu unterstützen.

In vielen Reichen in ganz Lorakis gibt es hochangesehene Diplomatenschulen, an denen begabte Halbwüchsige auf ihr anspruchsvolles Betätigungsfeld vorbereitet werden. Nicht selten sind es Waisenkinder, da diese noch niemandem gegenüber besonders loyal sind und daher zu verschwiegenen Vertrauten erzogen werden können. Andere angehende Magische Unterhändler werden von einem Mentor unterrichtet, dem sie in ihrer Lehrzeit als Assistent dienen. So können sie bereits in jungen Jahren wichtigen Verhandlungen beiwohnen und Erfahrungen sammeln und, was beinahe noch wichtiger ist, wertvolle Kontakte knüpfen, die ihnen später von Nutzen sind. Auch die Unterwelt hat Verwendung für solche Fähigkeiten und so mancher hat seine Profession in dunklen Hinterzimmern im Gefolge finsterer Bandenführer erlernt.

Eine der wichtigsten Eigenschaften der Magischen Unterhändler ist hohe Vertrauenswürdigkeit und Diskretion, denn sie kennen oft über heikle Informationen und könnten mit einem unbedachten Wort ganze Kriege auslösen. Die Kehrseite der Medaille ist, dass ein Magischer Unterhändler leicht bei seinem Herrn in Ungnade fällt, wenn das Vertrauen erschüttert ist – sei es zu Recht oder zu Unrecht. Zuweilen ist er dabei das Bauernopfer, dem die Schuld an einer gescheiterten Verhandlung zugeschoben wird.

Varianten

Vor allem rund um die Kristallsee bekannt ist die ***Mediatorengilde*** aus der mertalischen Stadt Fulnia, deren Mitglieder gegen Honorare wichtige Geschäftsabschlüsse vermitteln, Friedensverhandlungen zwischen verfeindeten Reichen leiten oder auf den Schiffen der Seemächte Dienst tun, um den Kontakt mit fremden Völkern herzustellen. Die Mediatoren folgen einem strengen Ehrenkodex, der sie zu strikter Neutralität und absoluter Verschwiegenheit verpflichtet.

In vielen großen dragoreischen Städten gibt es die ***Jünger von Lyxa***, die sich mithilfe ihrer Redekünste und arkanen Fähigkeiten Vorteile verschaffen, indem sie vortäuschen, zur jeweiligen Oberschicht zu gehören oder im Auftrag eines wichtigen Würdenträgers zu handeln. In allem, was sie tun, versuchen diese magischen Hochstapler, ihrer geheimnisvollen Gottheit, der vielgesichtigen *Lyxa*, nachzueifern.

Die ***Wüstenweisen*** der Tarr sind das Bindeglied zwischen den einzelnen Rudeln der Wüstenvarge. Wenn sich zwei Karawanen treffen, handeln sie den Warentausch, eventuelle gemeinsame Winterlager oder das Überlassen lebensnotwendiger Vorräte aus. Während des Großen Rudeltreffens bilden die Wüstenweisen den Rat des Lichts, der für den Erhalt des Friedens in der großen Zeltstadt verantwortlich ist.

Werte eines Magischen Unterhändlers

Stärken: Literat, Soziales Gespür
Ressourcen: 2 Punkte frei verteilt auf Kontakte und Mentor
Fertigkeiten: Handgemenge 1, Anführen 1, Arkane Kunde 2, Diplomatie 3, Empathie 3, Entschlossenheit 3, Länderkunde 3, Redegewandtheit 3, Straßenkunde 1, Wahrnehmung 1, Beherrschungsmagie 3, Erkenntnismagie 4, Schutzmagie 2
Meisterschaften: Diplomatie (Diplomat), Erkenntnismagie (Forschender Geist)

Varianten:
Mediator: *Stärken:* Gutes Gedächtnis statt Soziales Gespür; *Ressourcen:* Kontakte 1 und Rang (Mediatorengilde) 1 statt obiger Auswahl; *Fertigkeiten:* Wahrnehmung +1, Schutzmagie +1, Anführen -1 Straßenkunde -1
Jünger von Lyxa: *Voraussetzung:* Kultur Ioria, Mertalischer Städtebund oder Selenia; *Fertigkeiten:* Straßenkunde +1, Illusionsmagie +4, Beherrschungsmagie -3, Schutzmagie -2; *Meisterschaften:* Illusionsmagie (Schwerpunkt Trugbild) statt Diplomatie (Diplomat)
Wüstenweiser: *Voraussetzung:* Kultur Tarr; *Fertigkeiten:* Überleben +1, Naturmagie +3, Beherrschungsmagie -3, Straßenkunde -1; *Meisterschaften:* Empathie (Beruhigen) statt Erkenntnismagie (Forschender Geist)

Der Mystische Krieger

„Wer Körper und Geist zu einer Einheit verschmelzen und einen kraftvollen Verstand mit einem schnellen Arm verbinden kann, wird unaufhaltsam sein.“

Lorakis ist eine magische und zugleich bedrohliche Welt, sodass an vielen Orten zähe Kämpfer und weise Zauberer gegenwärtig sind. In manchen Kulturen sind dabei besondere Kampfstile entstanden, die die Fähigkeiten beider Welten miteinander verbinden und Streiter hervorbringen, die nicht allein über kriegerische Fähigkeiten verfügen, sondern Magie und profanen Kampf in einer organischen Verbindung vereinen.

Auch wenn es Mystische Krieger in allen Gesellschaftsschichten geben mag, sind sie doch häufig eine angesehene und durch ihre Stellung hervorgehobene Gruppierung. So findet man sie als Schüler respektierter Lehrmeister, als Elitegruppe regulärer Einheiten oder gar in eigens eingerichteten Schulen. In jahrelanger Ausbildung erhalten die angehenden magischen Kämpfer nicht nur Unterweisung in den notwendigen theoretischen Grundlagen und geistiger Disziplin sowie ein Gespür für Zauberei, sondern eignen sich auch eine grundlegende Körperkontrolle und die Beherrschung der favorisierten Waffe des jeweiligen Kampfstils an.

Viele Mystische Krieger haben gelernt, sich selbst oder Verbündete schneller, stärker oder widerstandsfähiger zu machen und sich so den letzten Vorteil gegenüber Kontrahenten zu verschaffen. Andere wiederum lassen ihre Magie in die Waffen fließen, um so manche kaum verletzbare Kreatur niederzustrecken. Sie sind in der Lage, Verletzungen ungeschehen zu machen, oder zeigen einer Gruppe weit entfernter Widersacher mit Blitzschlägen und Feuerbällen ihre Grenzen auf. Ein Mystischer Kämpfer steht nach dem Abschluss seiner Ausbildung oft zum ersten Mal in seinem Leben auf eigenen Füßen und will das langwierig Erlernte nun auf die Probe stellen. Manche sind zwar durch Loyalitäten an ihren Lehnsherrn oder Lehrmeister gebunden, doch gibt es auch für sie viele Gründe, die Heimat zu verlassen und die weite Welt zu bereisen. Einige werden als Beschützer anderer Reisender unterwegs sein, andere streben profan nach Gold, Ruhm und Ehre, während ein nicht kleiner Teil der Mystischen Krieger nach neuen Herausforderungen und Möglichkeiten sucht, die eigenen Fertigkeiten zu schulen. Berichte über einen seltenen Zauber oder zurückgezogene Schwertmeister können so eine eigene Reise wert sein.

Varianten

Wenn die Thaine Zwingards zur Waffenübung rufen, halten sie Ausschau nach besonders begabten Bogenschützen, die die Möglichkeit erhalten, zu ***Skeftamagi*** oder Pfeilzauberern ausgebildet zu werden. Diese besonders ehrenvollen Streiter sichern die Wälder und Grenzen des Lands der tausend Burgen und strecken ihre Widersacher oft schon auf weite Entfernung nieder, ohne überhaupt eine Klinge ziehen zu müssen.

Die ***Klingentänzer*** des Albischen Seebunds haben sich stärker als andere Mystische Krieger der Zauberei verschrieben. Sie schwächen oder verletzen ihre Gegner mit Magie, bevor sie sich ihnen im anmutigen, ja fast verspielten Nahkampf zuwenden. In allen Zwergenreichen auf Lorakis sind die todesmutigen ***Runenkrieger*** wohlbekannt, die den unnachgiebigen Kampf gegen alle Feinde der Zwergenvölker suchen und durch die auf sich selbst oder der Ausrüstung angebrachten Zauberzeichen als unaufhaltsam und unverletzlich gelten.

Werte eines Mystischen Kriegers

Stärken: Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Lebensregeneration
Ressourcen: Ansehen *oder* Stand 1, Mentor *oder* Vermögen 1
Fertigkeiten: zwei Kampffertigkeiten 3, Akrobatik 2, Arkane Kunde 3, Athletik 2, Diplomatie 1, Entschlossenheit 3, Geschichte und Mythen 1, Heilkunde *oder* Heilungsmagie 1, Länderkunde 1, Zähigkeit 2, Kampfmagie 3, Schutzmagie *oder* Stärkungsmagie 3, das andere 2
Meisterschaften: Kampfmagie (Eiserne Konzentration), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

Varianten:

Skeftamagi: *Voraussetzung:* Kultur Zwingard; *Fertigkeiten:* Schusswaffen muss auf 3 gewählt werden, Naturkunde +1, Überleben +2, Arkane Kunde -1, Diplomatie -1, Geschichte und Mythen -1; *Meisterschaften:* Kampfmagie (Geschossmagie) statt Kampfmagie (Eiserne Konzentration)

Klingentänzer: *Voraussetzung:* Kultur Albischer Seebund; *Stärken:* Erhöhter Fokuspool muss gewählt werden; *Fertigkeiten:* Schwimmen +1, Wassermagie oder Windmagie +3, Zähigkeit -1, Kampfmagie -3; *Meisterschaften:* Wassermagie (Kind der Wellen) oder Windmagie (Stimme des Sturms) statt Kampfmagie (Eiserne Konzentration)

Runenkrieger: *Voraussetzung:* Kultur Furgand; *Ressourcen:* Rang (Runenkrieger) statt Mentor oder Vermögen; *Fertigkeiten:* Zähigkeit +1, Feuermagie +2, Akrobatik -2, Arkane Kunde -1; *Meisterschaften:* Stärkungsmagie (Magische Zeichen) statt Kampfmagie (Eiserne Konzentration)



Priester des Wissens

„Die Welt um uns herum besteht aus fantastischen Wundern, sowohl großen als auch kleinen. Sie wartet nur darauf, mit dem Segen der Götter und ein klein wenig Mut erforscht zu werden!“

Die Welt weist zahllose Wunder auf und in allen Reichen gibt es weise Männer und Frauen, die das Wissen darüber sammeln und hüten. Insbesondere in Tempeln und Klöstern werden wissbegierige Priester ausgebildet, nicht nur um den Göttern zu huldigen, sondern auch um das Wesen der Welt zu erforschen. Manche dieser Gelehrten verlassen die Schreibstube nie oder studieren jahrelang die Kräuter im Klostergarten. Viele Priester führt die Neugier aber in die Welt hinaus. Wenn sie sich mit anderen Gelehrten über ihre Erkenntnisse austauschen wollen, bleibt ihnen oft nichts anderes übrig, als weite, gefährliche Wege in Kauf zu nehmen.
Die Wissensgebiete, mit denen sich diese gelehrten Männer und Frauen beschäftigen, sind ausgesprochen vielfältig. Mancher Priester hütet vor allem die Geschichte und die Geheimnisse seiner Heimat, während andere magischen Wundern in allen Ecken der Welt nachspüren. Ihnen allen ist gemein, dass sie sich nicht auf ein Wissensgebiet beschränken, sondern die Mysterien von ganz Lorakis ergründen wollen.
Priester des Wissens gibt es unter den Dienern der verschiedensten Götter, nicht nur unter jenen des Wissens und der Weisheit. Auch ein Verehrer eines Kampfgottes kann als Priester des Wissens unterwegs sein, um die Kampftechniken und Kriege der Welt zu studieren, während der Diener einer Schöpfergottheit Möglichkeiten sucht, seinem Herrn gefällig Neues zu erschaffen oder Bestehendes zu perfektionieren.
Alle Priestern des Wissens sind voller Neugier, wenn sie Lorakis durchstreifen. Auf ihren Reisen und Abenteuern helfen ihnen dabei weitreichende Kenntnisse auf verschiedenen Gebieten, sodass sie ihren Gefährten stets als wichtige Ratgeber dienen. Auf der Suche nach Erkenntnis stellen ihre magischen Kräfte aber ebenso vielseitige und nützliche Werkzeuge dar. Gerne tun sich Priester des Wissens mit weiteren Abenteurern zusammen, um auf gefährlichen Reisen tatkräftige Begleiter um sich zu haben, oder auch, um an ihrer Seite erst in fremde Länder vorzudringen und alte Mythen zu erforschen.

Varianten

Die ***Drakenwächter*** aus dem Wächterbund dienen verschiedenen Göttern, doch halten sie stets Skalangor in Ehren, den drachischen Gefährten der standhaften Vangara. Sie sammeln das Wissen über die Kreaturen und Schrecken aus den Verheerten Landen. Als Verteidiger gegen die Schrecken der Verheerten Lande lernen sie auch den Umgang mit Waffen. Drakenwächter ziehen immer wieder aus, um mehr über die Finsternis in der Welt zu erfahren.



Ioria, die Orakelstadt, ist ein Hort der Gelehrsamkeit. Weise und Wissbegierige aus allen Ländern kommen in die Stadt, doch auch der Orden der Bewahrer beschäftigt Gelehrte, um die in der der Kristallchronik gesammelten Orakelsprüche zu verstehen und zu deuten. Die ***Hüter der Geheimnisse*** sind Priester von Jarakah oder Eughos, die sowohl die Prophezeiungen studieren als auch die Stadt verlassen, um das Wissen zu erlangen, das benötigt wird, um die Orakelsprüche zu begreifen.
Die farukanischen ***Jünger Rahidis*** suchen nicht im Auftrag eines weltlichen Herrn nach Erkenntnis. Vielmehr suchen sie Wissen als reinen Selbstzweck und zur Mehrung ihres Horizonts, um somit ihrem Gott gefällig zu sein. Im Gegensatz zu vielen, die Wissen sammeln, teilen sie ihre Kenntnisse gerne mit anderen und sind bekannte Lehrer.
Auch die ***Adeshbid***, die Bewahrer der Traditionen, verstehen sich als Lehrmeister. Diese Keshabid dienen neben der restlichen Götterfamilie vor allem Durbash, dem Bewahrer, und reisen durch ganz Farukan, um den Kontakt zwischen den unterschiedlichen Sippen ihres Volkes aufrechtzuerhalten.

Werte eines Priesters des Wissens

Stärken: Gutes Gedächtnis, Literat, Priester
Ressourcen: Ansehen *oder* Stand 1, Rang (passender Kult) *oder* Relikt 1
Fertigkeiten: Alchemie oder Edelhandwerk 1, Arkane Kunde 3, Diplomatie 2, Empathie 2, Entschlossenheit 2, Geschichten und Mythen 3, Heilkunde 1, Länderkunde 3, Naturkunde 3, Wahrnehmung 1, Erkenntnismagie 4, Schutzmagie 3, eine Magieschule 2
Meisterschaften: Erkenntnismagie (Forschender Geist), Länderkunde (Schwerpunkt Geographie *oder* Sprachbegabt)

Varianten:

Drakenwächter: *Ressourcen:* Rang (Wächterbund) muss auf 1 gewählt werden; *Fertigkeiten:* eine Kampffertigkeit +2, Bannmagie +3, Schutzmagie +1, Empathie -2, Erkenntnismagie -2, keine freie Magieschule wählbar

Hüter der Geheimnisse: *Fertigkeiten:* Entschlossenheit +1, Wahrnehmung +1, Länderkunde -2; *Meisterschaften:* Erkenntnismagie (Schwerpunkt Hellsicht) statt Länderkunde (Schwerpunkt Geographie oder Sprachbegabt)

Jünger Rahidis: *Voraussetzung:* Kultur Ashurmazaan oder Pashtar; *Fertigkeiten*: Anführen +1, Redegewandtheit +2, Entschlossenheit -1, Schutzmagie -2

Adeshbid: *Voraussetzung:* Kultur Keshabid; *Fertigkeiten:* Empathie +1, Redegewandtheit +2, Naturkunde -3; Meisterschaften: Geschichte und Mythen (Schwerpunkt Keshabid) statt Länderkunde (Schwerpunkt Geographie oder Sprachbegabt)

Der Ränkeschmied

„Eine Lüge ist nur dann gefährlich, wenn sie nicht von einem selbst stammt."



In fast allen Kulturen auf Lorakis gibt es mitunter die Notwendigkeit, auf unorthodoxem Wege ein Ziel zu erreichen. Hier können nicht nur Heimlichkeit und Verschlagenheit von großer Hilfe sein, sondern auch eine flinke Zunge und ein tiefes Verständnis für das Wesen des Gegenübers. Gleich ob als Spione, Diplomaten, gewitzte Höflinge, ruchlose Intriganten, verschlagene Glücksritter oder schlichte Überlebenskünstler: Ränkeschmiede sind Experten auf diesem Gebiet. Sie vermögen es, tiefe Kenntnisse auf gesellschaftlichem Gebiet mit eher zwielichtigen Fertigkeiten zu verbinden und können somit sowohl für gekrönte Häupter als auch für Unterweltgrößen von großem Nutzen sein.

Nicht selten kommt es auch vor, dass ein Ränkeschmied keinem festen Herrn dient, sondern sich auf eigene Faust durchs Leben schlägt. Seine Kenntnisse machen es ihm leicht, Auftraggeber zu finden oder sich, nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht, in das Intrigenspiel fremder Länder einzuschalten. Aber Ränkeschmiede sind nicht immer selbstsüchtig oder auf Gewinn aus, es gibt auch gutherzige Vertreter dieser Zunft, die ihre Kenntnis zum Schaden raffgieriger Unterweltgrößen oder Adliger einsetzen und die dem einfachen Volk helfen möchten.

Eine der wichtigsten Waffen des Ränkeschmieds ist die Redegewandtheit, mit der er nicht nur Lügen verbreiten und sich selbst in ein gutes Licht rücken, sondern auch seinen Standpunkt eloquent darlegen und Verhandlungen führen kann. Im Notfall kann er sich aus jeder noch so brenzligen Situation herauswinden. Dazu ist er natürlich auf ein hohes Einfühlungsvermögen angewiesen, um stets die richtigen Worte zu finden. Sollten diese alleine irgendwann nicht mehr reichen, kann der Ränkeschmied auf zwielichtige Mittel zurückgreifen, vom Einschleichen in fremde Heime über das Schlösserknacken bis hin zum Taschendiebstahl. Da er sich in Städten hervorragend auskennt, besitzt er oft ein Gespür für die Begebenheiten an einem fremden Ort und bewegt sich dort wie ein Fisch im Wasser.

Varianten

Die ***Legendensänger*** sind in Zwingard gern gesehen, bringen sie doch Geschichten aus fernen Ländern und alten Zeiten. Sie sind Meister des Vortrags, schlichten oft Streitigkeiten zwischen den Thainen und dienen als fahrende Richter. Mitunter werden sie von Burgherren in geheimer Mission ausgesandt, da sie sich auf die Kunst des Wortes hervorragend verstehen und so oft Geheimnisse in Erfahrung bringen können.

Die ***Wogenboten*** aus dem Seealbischen Bund dienen oft als Emissäre in fremde Länder. Man sagt ihnen nach, dass sie nicht nur Verhandlungen führen, sondern auch stets Augen und Ohren nach allerlei Nützlichem offen halten. Gelegentlich sollen sie hierzu gar ehrenrührige Mittel einsetzen. In jedem Fall sind die Wogenboten für ihre Beherrschung der guten Sitten bekannt, was einen ihre Meisterschaft in der Kunst der Verschlagenheit oft vergessen lässt.

In Ioria kennt man die ***Gossenprinzen***, an denen außer dem Namen nichts Edles ist. Mit diesem Titel werden all jene bezeichnet, die es perfekt verstehen, sich im Intrigenspiel der Unterstadt zu bewegen, und dort durch ihre Seidenzunge ein gutes Auskommen finden. Sie können durch Kontakte, Redegewandtheit und Verschlagenheit, oft gegen klingende Münze, die Armen gegen alles und jeden aufbringen oder aber die wütenden Massen besänftigen.

Werte eines Ränkeschmieds

Stärken: Gutes Gedächtnis *oder* Literat, Soziales Gespür
Ressourcen: Ansehen *oder* Kontakte 1, Mentor *oder* Stand 1
Fertigkeiten: eine Nahkampffertigkeit 1, Anführen 3, Arkane Kunde *oder* Geschichte und Mythen *oder* Illusionsmagie 1, Darbietung *oder* Edelhandwerk 1, Diplomatie 3, Empathie 3, Entschlossenheit 3, Fingerfertigkeit *oder* Schlösser und Fallen 2, Heimlichkeit 3, Länderkunde 2, Redegewandtheit 3, Straßenkunde 3, Wahrnehmung 2
Meisterschaften: Diplomatie (Diplomat), Redegewandtheit (Ablenken)

Varianten:
Legendensänger: *Voraussetzung:* Kultur Zwingard; *Fertigkeiten:* Darbietung +2, Geschichte und Mythen +2, Anführen -2, Heimlichkeit -2; *Meisterschaften:* Geschichte und Mythen (Legendensänger) statt Redegewandtheit (Ablenkung)
Wogenbote: *Voraussetzung:* Kultur Albischer Seebund; *Ressourcen:* Stand muss auf 1 gewählt werden; *Fertigkeiten:* Länderkunde +1, Wahrnehmung +1, Anführen -1, Straßenkunde -1; *Meisterschaften:* Diplomatie (Stil und Grazie) statt Redegewandtheit (Ablenkung)
Gossenprinz: *Voraussetzung:* Kultur Ioria; *Ressourcen:* Kontakte 2 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* Fingerfertigkeit +1, Wahrnehmung +1, Diplomatie -1, Länderkunde -1; *Meisterschaften:* Straßenkunde (Gerüchte aufschnappen) statt Diplomatie (Diplomat)

Der Recke

„Brüder, die Zeit der Entscheidung ist da – jetzt erfüllt euren Schwur! Für den König!“



Der dragoreische Ritter hoch zu Ross, mit blitzender Rüstung und wehender Helmzier, die farukanische Sipahi, im Kampf stets nach der größten Ehre strebend, oder der seealbische Anführer, dessen Zunge so scharf ist wie seine Klinge: nur wenige Personen inspirieren mehr Heldengeschichten als die Recken. Sie stammen oft aus gutem Hause und werden im Kampf geschult, um sich für ihren Herrn, die Schwachen und für die Wehrlosen in der Welt einzusetzen und das Unrecht zu bekämpfen. Sie alle folgen einem strengen Ehrenkodex, von der unerschütterlichen Tugendhaftigkeit der Ritter bis zum Heldenmut der Sipahi – so ist zumindest das Idealbild, dem nicht jeder Recke immer gerecht wird.

Für viele Recken ist der Umgang mit anderen ebenso wichtig wie das Meistern der Kampfkunst. Neben dem Kampf erlernen sie daher korrektes Auftreten, Manieren und das richtige Taktgefühl – und verinnerlichen dies ebenso intensiv wie Riposten und das Wissen um die Schwachstellen feindlicher Rüstungen. Vor allem aber wird von einem Recken erwartet, dass er in der Lage ist, andere anzuführen und dort weiterzugehen, wo andere zaudern.

In den Geschichten und Sagen ist der Recke daher eine Lichtgestalt, die ihren Gefährten Ideale vorlebt und mit unerschütterlichem Mut voranschreitet, um die Schwachen zu beschützen. Das Leben aber ist keine Geschichte, und eines Tages wird ein Recke feststellen, dass es nahezu unmöglich ist, seinen Idealen ständig Folge zu leisten. Hier liegt die wahre Herausforderung: Recken müssen sich dort bewähren, wo nicht alle ihren Ehrenkodex teilen, und wo Tugend auf Wirklichkeit trifft, stehen schwere Entscheidungen an.

Die Ausrüstung eines Recken ist kostspieliger als die eines einfachen Söldners: Teure Rüstungen, wertvolle Waffen und prächtige Reittiere befinden sich oft in ihrem Besitz. Recken lassen sich häufig am Hof eines Fürsten nieder, um das Reich zu schützen, wenn der Lehnsherr zu den Waffen ruft. Viele ziehen auch von Ort zu Ort und suchen auf eigene Faust Abenteuer, in denen sie sich beweisen können – und davon gibt es genug.

Varianten

Ritter gibt es in den meisten Feudalreichen Dragoreas, wo sie nach der Schwertleite auf edlem Pferd in die Schlacht oder zum Turnier reiten. Einige Ritter besitzen besondere Aufgaben: Die ***Ritter des Wyrmbann*** aus Zwingard suchen nach Artefakten aus den Schmieden der Drachlinge. Sie haben ihr Leben dem Kampf gegen die Drachen gewidmet und stehen in Rivalität zum Wächterbund.

Die selenischen ***Schwertrichter*** ziehen im Namen des Kaisers durch Selenia. Anders als ihr Name es vermuten lässt, sind sie keine Henker: Sie dienen an entlegenen Orten als Schlichter bei Streitigkeiten und als Vermittler zerstrittener Parteien und setzen das Gesetz des Kaisers durch. Als Zeichen ihrer Autorität dient ein Amulett, in das ein winziger Mondstein eingearbeitet ist.

Die ***Klingenwächter***, die besonders in der Kampfkunst geschulten Angehörigen des Ordens, bilden das Rückgrat des Wächterbundes bei der Wacht über die Verheerten Lande. Klingenwächter müssen von Zeit zu Zeit in die Welt hinausziehen, wenn es heißt, das Rätsel einer Ruine oder eines Artefaktes zu lüften, dessen Ursprünge in fernen Ländern ruht. Die Klingenwächter streiten nicht für das Gute, sondern vor allem gegen die Finsternis, die alle Länder zu verderben droht.

In ganz Farukan kennt und achtet man die Orden der ***Sipahis*** aus Ashurmazaan; ehrwürdige Panzerreiter, denen die Ehre ihrer Gemeinschaft über alles geht. Sie ziehen aus, um den Ruf ihrer Orden in Farukan und darüber hinaus zu mehren und damit den Glanz Ashurmazaans selbst in weit entfernte Reiche zu tragen.

Werte eines Recken

Stärken: Erhöhte Lebensregeneration *oder* Robust

Ressourcen: 2 Punkte frei wählbar aus Ansehen, Kreatur und Stand

Fertigkeiten: zwei Kampffertigkeiten 3, Akrobatik *oder* Athletik 2, Anführen 3, Arkane Kunde *oder* Heilkunde 1, Diplomatie 3, Empathie 2, Entschlossenheit 3, Geschichte und Mythen 2, Länderkunde 2, Redegewandtheit 1, Tierführung 2, Wahrnehmung 1, Zähigkeit 2

Meisterschaften: Anführen (Sammeln), Zähigkeit (Rüstungsträger I) *oder* eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft einer gewählten Kampffertigkeit

Varianten:

Ritter des Wyrmbann: *Voraussetzung:* Kultur Zwingard; *Fertigkeiten:* Arkane Kunde +1, Naturkunde +3, Anführen -1, Diplomatie -2, Empathie -1; Meisterschaften: Naturkunde (Schwerpunkt Drachen) statt Anführen (Sammeln)

Schwertrichter: *Voraussetzung:* Kultur Selenia; *Fertigkeiten:* Empathie +1, Redegewandtheit +1, Tierführung -1, Zähigkeit -1; *Meisterschaften:* Empathie (Rede mit mir) statt Anführen (Sammeln)

Klingenwächter: *Ressourcen:* Rang (Wächterbund) 2 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* Arkane Kunde +1, Wahrnehmung +1, Zähigkeit +1, Empathie -1, Länderkunde -1, Tierführung -1; *Meisterschaften:* Entschlossenheit (Unbeirrbar) statt Anführen (Sammeln)

Sipahi: *Voraussetzung:* Kultur Ashurmazaan; *Fertigkeiten:* Akrobatik +1, Tierführung +1, Anführen -1, Diplomatie -1, Akrobatik muss auf 2 gewählt werden

Die Schattenklinge

„Wer aus den Schatten zuschlägt, braucht keine schwere Rüstung. Er braucht nur Geschick und Verstand, dies sind seine schärfsten Waffen.“

Nicht immer ist es sinnvoll, mit gezückter Waffe und einem Kampfschrei auf den Lippen auf einen Gegner zuzustürmen. Manchmal kann es angebracht sein, sich einem Kontrahenten unbemerkt zu nähern und aus dem Verborgenen heraus zuzuschlagen. Dies ist das Metier der Schattenklingen, die Kampfkraft mit Heimlichkeit und Agilität verbinden. Sie verlassen sich dabei nicht alleine auf Stärke, sondern vor allem auf Gerissenheit, das Ausnutzen der Umgebung und auf Schnelligkeit und Beweglichkeit. Nicht selten setzen sie Mittel ein, die andere als ehrlos erachten.

Auch wenn Schattenklingen mitunter keinen guten Ruf besitzen, sind nicht alle Angehörigen dieser Gruppe finstere Mordgesellen und Meuchler. Vielmehr gehören manche Agenten und Spione zu den Schattenklingen, ebenso wie Freischärler, Freibeuter oder Kopfgeldjäger. Ihnen allen ist gemein, dass sie die direkte Konfrontation meiden, zumal sie oft gegen überlegene und gut gerüstete Gruppen vorgehen.

Dennoch dürfen Schattenklingen sich nicht nur auf ihre Heimlichkeit verlassen, denn spätestens wenn das Überraschungsmoment verflogen ist, müssen sie sich ihrer Haut erwehren. Daher üben sie den Umgang mit verschiedenen Waffen, die sie teils hervorragend beherrschen. Aufgrund ihrer auf Schnelligkeit und Beweglichkeit abgestimmten Kampfweise bevorzugen sie oft flinke und grazile Waffen, ebenso wie sie nur selten schwere Rüstung tragen.

Neben ihren Fertigkeiten im Kampf und auf dem Gebiet der Heimlichkeit kennen sich Schattenklingen gut in Städten aus, da diese die besten Möglichkeiten für ihre Lebens- und Kampfweise bieten. Der Umgang mit anderen ist ihnen nicht fremd, müssen sie sich doch oft erst mit Worten den Weg ans Ziel bahnen oder sich schnell eine gute Ausrede für ihre Anwesenheit ausdenken. Alles in allem sind Schattenklingen hervorragend gerüstet, um schnell aus dem Verborgenen zuzuschlagen und anschließend wieder ungesehen zu verschwinden.



Varianten

Die mertalischen ***Protectoren*** sind als Leibwächter und Beschützer weit über die Grenzen ihrer Heimat bekannt. Sie dienen Unterweltgrößen, reichen Händlern, Magnaten und gekrönten Häuptern gleichermaßen, sofern die Bezahlung stimmt. Sie kennen sich nicht nur in zwielichtigen Geschäften aus und sind so in der Lage, Gauner und Gefahren frühzeitig zu erkennen, sondern zeichnen sich auch durch hervorragende Menschenkenntnis aus. Zu den wichtigsten Leuten der Unterstadt von Ioria gehören die ***Straßenklingen***. Unter diesem Begriff werden all jene zusammengefasst, die durch Kampfkraft und Verschlagenheit ihre Ziele erreichen, gleich ob sie im Dienste einer der Verbrecherbanden der Stadt stehen oder ob sie ihre eigene Nachbarschaft vor eben jenen Gruppen schützen. Nicht selten kommt es dabei vor, dass sie sich mit den falschen Leuten anlegen, was so manchen schon aus der Stadt vertrieben hat.

Weniger in den Städten als auf dem Meer kennen sich die pashtarischen ***Sturmkorsaren*** aus. Auch sie sind Meister der Heimlichkeit und Verschlagenheit, nutzen ihr Wissen aber vor allem zum Kapern feindlicher Schiffe und zum Kampf gegen Piraten. Im Vordergrund steht bei ihnen wie in ganz Farukan die persönliche Ehre, nicht die größtmögliche Beute.

Werte einer Schattenklinge

Stärken: Flink, Gleichgewichtssinn
Ressourcen: Ansehen *oder* Relikt 1, Kontakte 1
Fertigkeiten: Handgemenge *oder* Bewegungsmagie *oder* Schattenmagie 2, zwei Waffenfertigkeiten 3, Akrobatik 3, Arkane Kunde *oder* Länderkunde 1, Athletik 2, Empathie 2, Entschlossenheit 2, Fingerfertigkeit 2, Heimlichkeit 3, Redegewandtheit 1, Straßenkunde 3, Wahrnehmung 3
Meisterschaften: Fingerfertigkeit (Schnellziehen), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit

Varianten:

Protector: *Voraussetzung:* Kultur Mertalischer Städtebund; *Fertigkeiten:* Diplomatie +1, Empathie +1, Fingerfertigkeit -1, Redegewandtheit -1; *Meisterschaften:* Wahrnehmung (Umgebungssinne Stadt) statt Fingerfertigkeit (Schnellziehen)

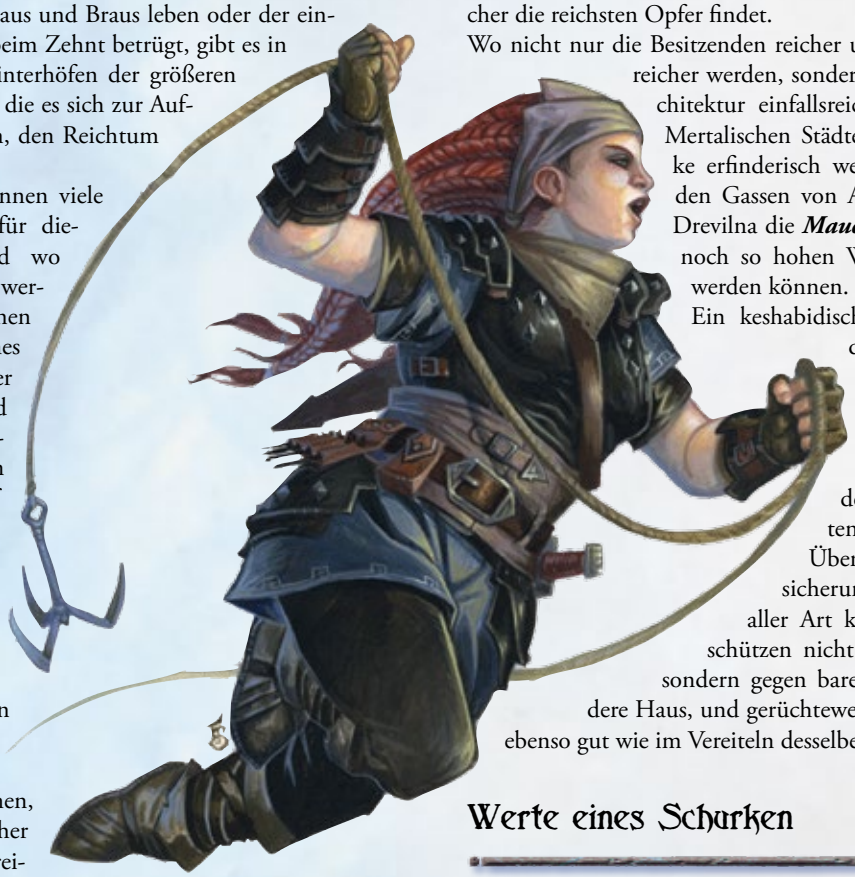
Straßenklinge: *Voraussetzung:* Kultur Ioria; *Ressourcen:* Kontakte 2 statt bestehender Verteilung; *Fertigkeiten:* Fingerfertigkeit oder Schattenmagie +1, Handgemenge +1, eine der freien Kampffertigkeiten -1, keine Arkane Kunde oder Länderkunde wählbar

Sturmkorsar: *Voraussetzung:* Kultur Pashtar; *Fertigkeiten:* Seefahrt +3, Empathie -1, Straßenkunde -2, statt Handgemenge oder Bewegungsmagie oder Schattenmagie auch Windmagie wählbar; *Meisterschaften:* Akrobatik (Balance) statt Fingerfertigkeit (Schnellziehen)

Der Schurke

„Es gibt nichts, was sich nicht besorgen lässt."

Die Reichtümer auf Lorakis sind ungleich verteilt. Aber während die Bauern nur darüber jammern, dass Burg- und Landherren auf ihre Kosten in Saus und Braus leben oder der einfache Handwerker beim Zehnt betrügt, gibt es in den Gassen und Hinterhöfen der größeren Städte Wagemutige, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, den Reichtum aktiv umzuverteilen.



Die Besitzenden kennen viele unschöne Namen für diese Abenteurer und wo sie ihrer habhaft werden, ergeht es ihnen schlecht: Öffentliches Auspeitschen oder Brandmarken sind die geringsten Strafen, Zwangsarbeit in den Minen oder auf Galeeren ist üblich und das Abhacken von Händen ist bekannt. Und doch gibt es immer wieder mehr als genug Schurken, die ihren Lebensunterhalt mit Diebstahl und Einbruch verdienen, sei es aus persönlicher Gier, sei es aus schreiender Ungerechtigkeit oder einfach nur des Nervenkitzels wegen. Dennoch ist in fast jedem Schurken neben der Rebellion gegen die Ordnung auch mehr als nur eine Spur Eigennutz zu finden.

All diese Diebe und Einbrecher (und auch Hehler und Fälscher) müssen natürlich ihre Fertigkeiten irgendwo erlernen – andererseits kennen sie Berufsgeheimnisse, die ihnen ein Auskommen sichern. Es gibt wenige organisierte Ausbildungen, sondern meist ein Verhältnis eines älteren Mentors zu einem jungen Dieb. Mal sind sie in Familien oder Banden (äußerst selten in einer städtischen Gilde) zusammengeschlossen, häufig, gerade in kleineren Städten, arbeiten sie auf eigene Faust.

Neben dem Diebes- und Einbruchshandwerk besitzen Schurken eine oft erstaunliche Ortskenntnis und wissen auch, welcher Gardist geschmiert werden kann und welcher Hehler am besten zahlt. Ihre Stärke ist das Weglaufen, Untertauchen und Verschwinden, sie meiden den Kampf, wo es nur geht, und versuchen, ihr Ziel heimlich zu erreichen, wo immer möglich.

In die Ferne zieht es den Schurken üblicherweise nicht – es treibt ihn höchstens dorthin. Wenn einen die übereifrige Obrigkeit oder missliebige Konkurrenten aus der Stadt vertreiben, wird es Zeit, sich andernorts umzusehen. Aber manchmal entschließt sich ein Schurke auch bewusst, sein altes Leben voll Gaunereien hinter sich zu lassen und ein neues Auskommen zu finden. Hier können ihm seine Fähigkeiten durchaus nützen, wenn es gilt, alte Katakomben zu erforschen oder eine Intrige aufzudecken.

Varianten

Die Menschenmassen der selenischen Städte, wo sich an Markttagen allen an Ständen und Garküchen drängt, enthalten stets einen guten Anteil an Dieben. Große Bekanntheit hat die Gilde der ***Goldhände*** aus Sarnburg erlangt, die angeblich stets zielsicher die reichsten Opfer findet.

Wo nicht nur die Besitzenden reicher und alle Menschen zahlreicher werden, sondern in erster Linie die Architektur einfallsreicher wird, wie z.B. im Mertalischen Städtebund, muss ein Schurke erfinderisch werden. Berühmt sind in den Gassen von Aurigion, Gondalis oder Drevilna die ***Mauerstürmer***, die auch von noch so hohen Wällen nicht abgehalten werden können.

Ein keshabidischer ***Fallenmeister*** würde es empört von sich weisen, als Schurke bezeichnet zu werden, schließlich ist er ein angesehener Handwerker, der sich um das Einrichten, aber natürlich auch Überwinden von Diebstahlsicherungen und Schlössern aller Art kümmert. Diese Gnome schützen nicht nur die Sippenburgen, sondern gegen bare Münze auch jedes andere Haus, und gerüchteweise sind sie im Einbruch ebenso gut wie im Vereiteln desselben.

Werte eines Schurken

Stärken: Flink, Orientierungssinn
Ressourcen: 2 Punkte frei wählbar aus Kontakte und Mentor
Fertigkeiten: Akrobatik 3, Arkane Kunde 1, Athletik 3, Diplomatie 1, Empathie 2, Entschlossenheit 2, Fingerfertigkeit 3, Heimlichkeit 3, Länderkunde 1, Redegewandtheit 2, Straßenkunde 3, Wahrnehmung 3, Schattenmagie *oder* Schlösser und Fallen 2, Stärkungsmagie *oder* eine Kampffertigkeit 1
Meisterschaften: Heimlichkeit (Schwerpunkt Städtische Umgebung), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in Straßenkunde

Varianten:

Goldhand: *Voraussetzung:* Kultur Selenia; *Fertigkeiten:* Empathie +1, Entschlossenheit +1, Akrobatik -1, Athletik -1, Schattenmagie muss auf 2 gewählt werden; *Meisterschaften:* Fingerfertigkeit (Schwerpunkt Taschendiebstahl) und Straßenkunde (Schwarzmarkt) statt bestehender Verteilung

Mauerstürmer: *Voraussetzung:* Kultur Mertalischer Städtebund; *Fertigkeiten:* Wurfwaffen +2, Entschlossenheit +1, Diplomatie -1, Redegewandtheit -2; *Meisterschaften:* Athletik (Kletteraffe) statt Heimlichkeit (Schwerpunkt Städtische Umgebung)

Fallenmeister: *Voraussetzung:* Kultur Keshabid; *Stärken:* Scharfes Gehör statt Flink; *Fertigkeiten:* Arkane Kunde +1, Schlösser und Fallen +1, Schutzmagie +2, Akrobatik -1, Athletik -2, Heimlichkeit -1, Schlösser und Fallen muss auf 2 gewählt werden; *Meisterschaften:* Schlösser und Fallen (Vorsicht I) statt Heimlichkeit (Schwerpunkt Städtische Umgebung)

Der Verwandler

„Wandel verstehen heißt die Welt verstehen."

Eine der vielleicht klassischsten Formen der Zauberei ist der Wandel, der Übergang von einer Form in eine andere. Ein genügend großer Funke dieser Kraft erlaubt es den Kundigen, das eigene Aussehen zu verändern, anderen eine neue Gestalt aufzuzwingen oder die Beschaffenheit unbelebter Dinge zu verändern. Für wahre Meister dieser Kunst scheint jedwede Form nur ein flüchtiger Gedanke, bloß eine Möglichkeit unter vielen. Verwandler nehmen aber nicht nur das reine Äußere anderer Wesen an, wie es ein Illusionist täte. Sie werden zu dem, als das sie erscheinen, schärfen als Luchse ihre Ohren, entwickeln die Kraft eines Stiers, erheben sich auf Vogelschwingen in die Lüfte oder schwimmen wie ein Fisch. Auch anderen Wesen oder gar Objekten geben sie mit Zauberkraft eine neue Form.

Die Traditionen der Verwandlungsmagier in Lorakis sind so vielfältig und wandelbar wie ihre Zauberei selbst. Ihnen allen ist gemein, dass sie sich umfangreiches Wissen über die Gesetze der Welt und der Magie, über Form und Funktion der Dinge aneignen müssen, um ihre Kunst zur Wirkung zu bringen. Nur wer wirklich versteht, was eine Gestalt im Kern ausmacht, kann sie sich zunutze machen.





Wer wie der Falke fliegen will, muss, zumindest in magischer Hinsicht, das wahre Wesen des Vogels kennen. Wer aus Stroh Gold spinnen möchte, muss ihrer beider Beschaffenheit erfassen und wissen, wie die Magie den Übergang vom einen ins andere ermöglicht.

Doch ist die Ausbildung eines Verwandlers nicht allein trockenes Lernen von Naturgesetzen, magischen Mustern, Elementelehren oder kosmischen Kräften: Nicht wenigen Schülern dieser Zauberkunst geht recht schnell auf, welche Möglichkeiten sie eröffnet, um andere zu verblüffen und zu foppen. Meist bleibt es bei einigen jugendlichen Eskapaden, die bald einem verantwortungsvollen und erwachsenen Umgang mit der Magie weichen. Mancher Verwandler zieht es hingegen selbst im späteren Leben vor, ein Tunichtgut zu bleiben und andere mit ihrer Zauberei hinters Licht zu führen.

Die meisten Verwandler leben in den Städten der großen Reiche, wo sie mit ihren Kenntnissen zu Wohlstand gelangen. Doch manchen Zauberer langweilt ein Leben im Dienste der Mächtigen und Reichen, wo er stets die eigene Zauberkraft zur Stärkung alter Adliger oder zu Unterhaltungszwecken auf Festlichkeiten anwenden muss. Solche Verwandler zieht es nicht selten in die Welt hinaus, um dort neue Inspiration für eigene Zauber zu finden und ihr Wissen zu mehren.

Varianten

Wohl jedes Volk in Lorakis kennt Gestaltwechsler, die ganz oder in Teilen das Aussehen und die Eigenschaften anderer Wesen annehmen können. Zu ihnen gehören die ***Tierwandler*** der Dämmeralben, die sich die Geschöpfe des Dschungels zum Vorbild nehmen. Ihre Magie wirkt in erster Linie auf den eigenen Körper.

Die ***Hexer*** Dragoreas, Gefolgsleute der dreigesichtigen Hekaria, sind dagegen Meister der Verwandlung anderer. Man konsultiert die Männer und Frauen dieses Bundes der Heilkünste und stärkenden Zauber wegen, doch sind sie aufgrund ihrer Flüche gefürchtet, deren Opfer oft ein Dasein als niedere Kreaturen oder grässlich entstellte Unholde fristen müssen.

Das Wissen, Blei zu Gold machen zu können, sagt man den ***Auriferi von Nuum*** nach. Diese spezielle Gabe ist zwar nur den Höchsten dieses geheimniskrämerischen Zauberbundes zu eigen, doch bringen sie es in der Verwandlung toter Materie allgemein zu großer Meisterschaft.

Werte eines Verwandlers

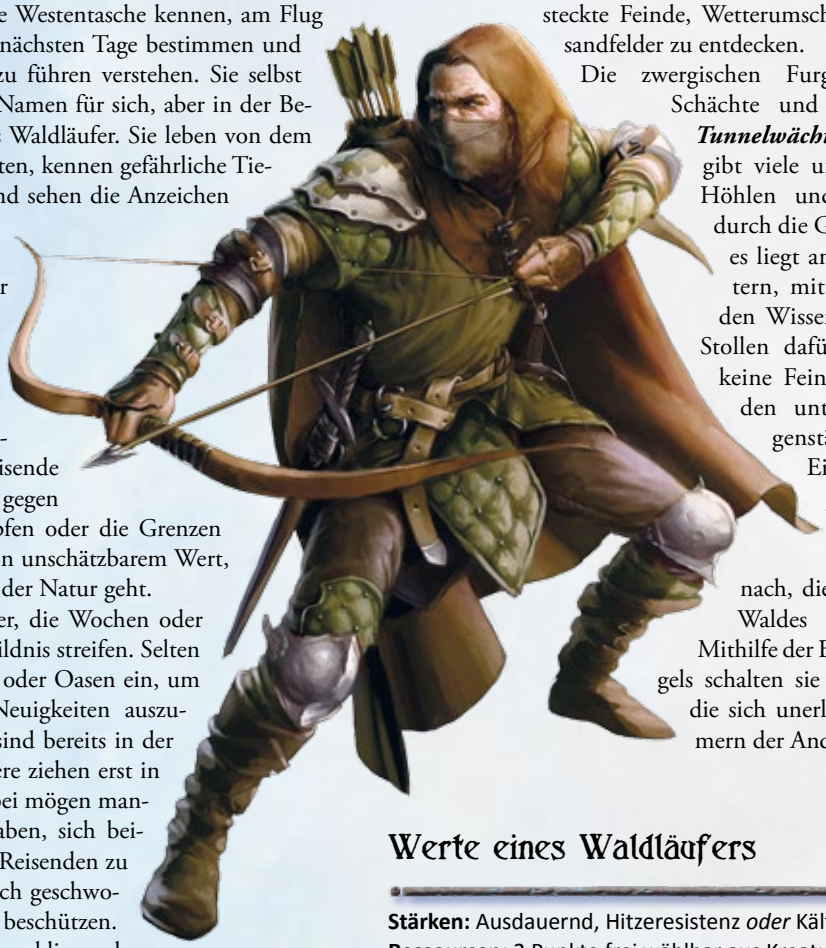
Stärke: Erhöhter Fokuspool *oder* Erhöhte Fokusregeneration
Ressourcen: Ansehen *oder* Stand 1, Relikt *oder* Vermögen 1
Fertigkeiten: Alchemie 2, Arkane Kunde 3, Empathie 1, Entschlossenheit 2, Geschichte und Mythen 3, Handwerk 2, Länderkunde 1, Naturkunde 3, Heilungsmagie 2, Naturmagie 2, Schutzmagie 2, Stärkungsmagie 3, Verwandlungsmagie 4
Meisterschaften: Stärkungsmagie (Überlasten), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in Verwandlungsmagie

Varianten:
Tierwandler: *Voraussetzung:* Kultur Dämmeralben; *Fertigkeiten:* Jagdkunst +1, Überleben +2, Erkenntnismagie +2, Alchemie -2, Empathie -1, Schutzmagie -2; *Meisterschaften:* Verwandlungsmagie (Bevorzugte Gestalt) statt freier Auswahl
Hexer: *Voraussetzung:* Kultur Selenia oder Zwingard; *Ressourcen:* statt Relikt oder Vermögen auch Kontakte oder Mentor wählbar, Rang (Kult der Hekaria) 1 statt Ansehen oder Stand; *Fertigkeiten:* Schicksalsmagie +4, Handwerk -1, Länderkunde -1, Stärkungsmagie -2, statt Schutzmagie auch Erkenntnismagie wählbar; *Meisterschaften:* Schicksalsmagie (Vorahnung) statt Stärkungsmagie (Überlasten)
Aurifer: *Voraussetzung:* Kultur Mertalischer Städtebund; *Ressourcen:* statt Relikt oder Vermögen auch Zuflucht wählbar, Rang (Gilde der Auriferi) 1 statt Ansehen oder Stand; *Fertigkeiten:* Alchemie +1, Naturkunde -1; *Meisterschaften:* Alchemie (Geselle) statt Stärkungsmagie (Überlasten)

Der Waldläufer

„Die Wolke am Horizont ist bleich wie der Reißzahn eines jungen Welpen. Ein Sandsturm zieht auf."

Überall in Lorakis kann man auf wettergegerbte Gestalten treffen, die die Wildnis wie ihre Westentasche kennen, am Flug der Wolken das Wetter der nächsten Tage bestimmen und manche Waffe meisterhaft zu führen verstehen. Sie selbst haben selten einen eigenen Namen für sich, aber in der Bevölkerung kennt man sie als Waldläufer. Sie leben von dem Land, in dem sie sich aufhalten, kennen gefährliche Tiere und heilsame Pflanzen und sehen die Anzeichen eines Wetterumschwungs rechtzeitig.



Waldläufer ist natürlich nur ein Sammelbegriff, nicht alle durchstreifen Wälder. Auch in den Tundren der Frostlande oder den staubigen Wüsten Pash Anars leben Wildniskundige, die Reisende und Karawanen begleiten, gegen abscheuliche Monster kämpfen oder die Grenzen beschützen. Ihre Hilfe ist von unschätzbarem Wert, wenn es gegen die Fährnisse der Natur geht.

Waldläufer sind Einzelgänger, die Wochen oder Monate alleine durch die Wildnis streifen. Selten kehren sie in Dörfer, Städte oder Oasen ein, um Vorräte aufzufüllen oder Neuigkeiten auszutauschen. Viele Waldläufer sind bereits in der Wildnis aufgewachsen, andere ziehen erst in späterem Leben hinaus. Dabei mögen manche eigene Beweggründe haben, sich beispielsweise dem Schutz von Reisenden zu verschreiben, oder mögen sich geschworen haben, eine Grenze zu beschützen. Andere verdingen sich gegen klingende Münze als Beschützer in gefährlichem Gebiet. Oft aber sind Waldläufer schlicht Personen, die ein Leben in der Natur dem städtischen Treiben vorziehen und sich das Geschick im Umgang mit Waffen angeeignet haben, in der Wildnis zu überleben.

Kommt es zum Kampf, stürmt der Waldläufer selten blind ins Gefecht, sondern plant sein Vorgehen genau, um sich einen größtmöglichen Vorteil zu verschaffen. Diese Sorgfalt sollte nicht mit Feigheit verwechselt werden: Auch Waldläufer stellen sich schwierigen Kämpfen, wenn es die Situation erfordert und sie einen Grund dafür sehen. Viel eher rührt diese Kampfweise daher, dass Waldläufer meist nur einzeln und leicht gerüstet durch die Wildnis ziehen und auf jeden Vorteil bedacht sein müssen, um auch größere Gruppen von Gegnern aus dem Hinterhalt oder in stetigen kleinen Scharmützeln auszuschalten.

In einigen Gegenden von Lorakis werden wildniskundige Soldaten ausgebildet, die auf die gleiche Art kämpfen. An ihnen liegt es, dafür zu sorgen, dass keine Räuber oder Schmuggler die Grenzen überqueren und sich keine Straftäter in den Wäldern verstecken. Manchmal werden sogar kleine Gruppen von diesen Kämpfern unterhalten, um im Kriegsfall feindliche Nachschublinien zu unterbrechen und Gegner aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Aber ganz gleich, ob Einzelgänger oder ob Soldat: Ein Waldläufer ist ein treuer Gefährte, der seine Freunde mit großer Verbissenheit verteidigen wird.

Varianten

Die ***Sandläufer*** der Tarr kennen die Oasen und Karawanenrouten der Surmakar-Wüste sehr genau und verstehen sich gut darauf, aus den Sanddünen heraus Gegner zu überfallen. Sie sind als Karawanenwachen hochgeschätzt, da sie in der Lage sind, versteckte Feinde, Wetterumschwünge und Treibsandfelder zu entdecken.

Die zwergischen Furgand lassen ihre Schächte und Gänge von den ***Tunnelwächtern*** bewachen. Es gibt viele unterirdische Wege, Höhlen und Pässe, die sich durch die Gebirge ziehen, und es liegt an den Tunnelwächtern, mit ihrem tiefgreifenden Wissen der entlegensten Stollen dafür zu sorgen, dass keine Feinde sich Zutritt zu den unterirdischen Zwergenstädten verschaffen.

Einer ähnlichen Aufgabe kommen die ***Bestienrufer*** der Dämmeralben nach, die sich die Tiere des Waldes zunutze machen. Mithilfe der Bestien des Dschungels schalten sie Eindringlinge aus, die sich unerlaubt den Heiligtümern der Andarai nähern.

Werte eines Waldläufers

Stärken: Ausdauernd, Hitzeresistenz *oder* Kälteresistenz
Ressourcen: 2 Punkte frei wählbar aus Kreatur und Relikt
Fertigkeiten: eine Nahkampffertigkeit 3, eine weitere 1, eine Fernkampffertigkeit 3, Akrobatik 3, Athletik 2, Heimlichkeit 2, Jagdkunst 3, Naturkunde 3, Tierführung *oder* Naturmagie 2, Überleben 3, Wahrnehmung 2, Zähigkeit 3
Meisterschaften: Überleben (Geländekunde [nach Wahl]), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Fernkampffertigkeit

Varianten:
Sandläufer: *Voraussetzung:* Kultur Tarr; *Stärken:* Orientierungssinn statt Hitzeresistenz oder Kälteresistenz; *Fertigkeiten:* Naturmagie +1, Akrobatik -1; *Meisterschaften:* Jagdkunst (Unermüdlicher Verfolger) statt freier Fernkampfmeisterschaft
Tunnelwächter: *Voraussetzung:* Kultur Furgand; *Fertigkeiten:* Entschlossenheit +2, Felsmagie +2, Akrobatik -2, Naturkunde -1, Überleben -1, Tierführung muss auf 2 gewählt werden
Bestienrufer: *Voraussetzung:* Kultur Dämmeralben; *Stärken:* Tiervertrauter statt Hitzeresistenz oder Kälteresistenz; *Ressourcen:* Kreatur muss auf 2 gewählt werden; *Fertigkeiten:* Heimlichkeit +1, Tierführung +1, Naturmagie +1, Zähigkeit -2, keine weitere Nahkampffertigkeit auf 1 wählbar; *Meisterschaften:* Naturmagie (Vertrautenband) statt freier Fernkampfmeisterschaft

Der Wanderpriester

„Mein Gott ist stets bei mir, egal wohin ich gehe."

Am Rande der großen Reiche von Lorakis liegt eine Welt, die noch in vielen Teilen unberührt und kaum besiedelt ist. In diesen Gegenden finden Priester verschiedener Naturgottheiten die Nähe ihrer Herren. Einige Religionsgemeinschaften verehren ihre Götter nur an besonderen Plätzen in der freien Natur, weshalb ihre Priester auf Lichtungen oder in Höhlen leben oder sich auf steter Wanderschaft befinden. In anderen Kulten gibt es zwar Tempel, aber der Glaube gebietet es den Priestern, die Welt zu bereisen. Sie verlassen ihre Gotteshäuser auf der Suche nach Orten besonderer Götternähe, spirituellen Erfahrungen oder sich selbst. Einige kehren nach der Wanderung zurück an den Heimattempel, andere verbringen den Großteil des Lebens unter freiem Himmel oder den ständig wechselnden Dächern von gastfreundlichen Gläubigen. Unter den Wanderpriestern gibt es Pragmatiker, die sich in erster Linie um die Bedürfnisse der einfachen Leute fernab der Zivilisation kümmern, und Mystiker, die unbeschrittene Pfade suchen, um ihrem Gott näher zu kommen. So unterschiedlich wie die Lebensweisen sind die Anlässe, aus denen eine Ausbildung zum Wanderpriester angetreten wird. Manch ein Schüler wird unterwegs von einem Priester aufgenommen. Andere fühlen die Nähe zu einer Gottheit der Natur in sich und wieder andere haben das Bedürfnis, den Dienst an der Gemeinschaft der Gläubigen zu verrichten. Wer sich dazu berufen fühlt, bricht zu einem Tempel oder heiligen Hain auf, um dort ausgebildet zu werden.



Nicht jeder eignet sich für diesen Weg, denn ein vertrauter Umgang mit den Gegebenheiten der Natur und die Fähigkeit, einige Tage auf sich allein gestellt zu überleben, sind zwingende Voraussetzungen für jeden, der dieser Berufung nachgehen möchte.

Für so manchen Bewohner der Wildnis oder abgelegener Dörfer ist ein solcher Priester der einzige Kontakt zu den Gaben der Götter. So ergeben sich vielfältige Anforderungen an reisende Priester. Mal sollen sie Zeremonien zu Geburt oder Heirat abhalten, dann wieder bei Alltagsproblemen Rat geben, dann wiederum als Heiler dienen, wo die vor Ort bekannte Heilkunst versagt.

Varianten

Die ***Sturmrufer*** Farukans sind Priester von Nigali. Sie begleiten Schiffe und manchmal Karawanen und beschützen sie vor Stürmen und anderen Gefahren. Ab und an scheinen sie allerdings die tosenden Winde zu suchen. Dann stehen sie in den aufbrausenden Wettergewalten und preisen ihren Gott, während sich ihre Begleiter in jeden Unterschlupf kauern, den sie nur finden können.Vor allem im Norden Dragoreas ist der kleine Orden der ***Lunaren Sucher*** aktiv. Seit Menschengedenken hat sich diese verborgene Gemeinschaft der Suche nach Mondsplittern verschrieben und taucht immer auf, wenn ein Mondsteinregen am Himmel zu sehen ist. Sie beanspruchen besonders große Splitter für ihren Gott Caran, der damit Waffen gegen seine göttliche Feindin Iosaris schmieden soll – doch selbst andere Caran-Gläubige betrachten sie eher mit Argwohn.

Die ***Hammerpriester*** der Furgand leben auf Berggipfeln, in tiefen Höhlen und an sturmumtosten Klippen. Überall dort, wo sich die rohe Naturgewalt frei entfaltet, fühlen sie sich den Schmiedegöttern besonders nah. Einer ihrer wichtigsten Patrone ist Kashrok, der das Schmiedefeuer schürt und in dessen Auftrag sie in die Welt hinausziehen, um das Böse zu bekämpfen.

Druiden verehren mächtige Naturgeister, darunter beispielsweise die Vanyr in Zwingard. Es gibt sie in weiten Teilen Dragoreas, vor allem in Zwingard sind sie weit verbreitet. Ihre Tempel sind majestätische Wälder, einsame Seen und Findlingsgärten, wo sie Riten und Feste praktizieren.

Werte eines Wanderpriesters

Stärken: Ausdauernd *oder* Soziales Gespür, Orientierungssinn, Priester

Ressourcen: Ansehen *oder* Rang (passender Kult) 1, Kontakte *oder* Relikt 1

Fertigkeiten: eine Kampffertigkeit 2, Athletik *oder* Tierführung 1, Diplomatie 1, Entschlossenheit 2, Geschichte und Mythen *oder* Länderkunde 3, das andere 2, Handwerk 2, Heilkunde *oder* Heilungsmagie 3, Jagdkunst 1, Naturkunde 2, Überleben 3, Zähigkeit 1, Bewegungsmagie 3, Naturmagie 4

Meisterschaften: Überleben (Geländekunde [nach Wahl]), Naturmagie (Naturkenner)

Varianten:

Sturmrufer: *Voraussetzung:* Kultur Pashtar oder Ashurmazaan; *Fertigkeiten:* Schwimmen +2, Seefahrt +2, Windmagie +3, Jagdkunst -1, Überleben -2, Naturmagie -3, keine Athletik oder Tierführung wählbar, statt Bewegungsmagie auch Wassermagie wählbar; *Meisterschaften:* Überleben (Meteorologe) statt Überleben (Geländekunde)

Lunare Sucher: *Fertigkeiten:* Straßenkunde +1, Erkenntnismagie +3, Überleben -2, Naturmagie -2

Hammerpriester: *Voraussetzung:* Kultur Furgand; *Ressourcen:* Relikt muss auf 1 gewählt werden; *Fertigkeiten:* Felsmagie *oder* Feuermagie +3, Naturmagie -2, keine Athletik oder Tierführung wählbar; *Meisterschaften:* Felsmagie (Felsresistenz I) oder Feuermagie (Feuerresistenz I) statt Naturmagie (Naturkenner)

Druide: *Stärken:* statt Ausdauernd oder Soziales Gespür auch Tiervertrauter wählbar; *Ressourcen:* statt Kontakte oder Relikt auch Kreatur wählbar; *Fertigkeiten:* Naturkunde +1, Tierführung +1, Jagdkunst +1, Diplomatie -1, Bewegungsmagie -2; *Meisterschaften:* statt Naturmagie (Naturkenner) auch Naturmagie (Vertrautenband) wählbar

Stärken

Neben den Fertigkeiten, die gelernte Befähigungen darstellen, existieren bestimmte Eigenschaften, die entweder angeboren sind oder sich ohne bewusstes Zutun entwickeln. Diese Stärken können ebenfalls mit Erfahrungspunkten erworben werden, wobei die Kosten 7 Erfahrungspunkte pro Stufe entsprechen (die Stufe – 1 oder 2 – ist stets hinter dem Namen der Stärke in Klammern angegeben). Weiterhin erhält ein Abenteurer im Rahmen der Generierung einige automatische Stärken und kann weitere mit freien Punkten wählen (siehe S. 24). Eine Stärke kann immer nur einmal gewählt werden, sofern nichts anderes explizit angegeben ist.
Eine Besonderheit stellen mit Sternchen (*) versehene Stärken dar, die lediglich im Rahmen der Generierung ausgewählt werden können (egal ob mit freien Punkten, passenden Modulen oder Start-Erfahrungspunkten).

Liste der Stärken

Attraktivität (1*): Entweder die Erscheinung oder die Stimme des Abenteurers ist von makelloser Schönheit, was ihm bei anderen Personen leichter Sympathien einbringt. Die *Einstellung* (S. 145) eines Gegenübers ist stets 1 Stufe besser, als es normalerweise der Fall wäre (bis maximal *hilfsbereit*).

Ausdauernd (1): Der Abenteurer kommt bei anstrengenden Tätigkeiten nicht so leicht aus der Puste, sei es im Kampf oder auf einem langen Marsch. Bei *Zähigkeit*-Proben zur Abwehr des *Zustands Erschöpft* (S. 168) erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Außerdem werden Abzüge durch den *Zustand Erschöpft* halbiert. Für die Berechnung von *Überanstrengung* (S. 175) gilt die KON als verdoppelt.

Bastler (1): Der Abenteurer ist ein geborener Improvisationskünstler. Fehlt ihm das passende Werkzeug, kann er die negativen Auswirkungen teilweise umgehen: Die negativen Umstände durch fehlendes Werkzeug (siehe S. 94) gelten für ihn als um eine Stufe vermindert (fast unmöglich wird zu stark negativ, stark negativ zu leicht negativ, leicht negativ führt zu keinen Abzügen). Beim improvisierten Handwerk (siehe S. 143) erhält er außerdem einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Dämmersicht (2*): Die Augen des Abenteurers haben sich an dunkle Umgebungen angepasst. Die vorherrschenden *Lichtverhältnisse* (S. 169) gelten für ihn als um 2 Stufen verbessert, sofern nicht *Finsternis* herrscht.

Einen Schritt voraus (2): Der Abenteurer versteht es besser als üblich, die ihm zur Verfügung stehenden Mittel zu seinem Vorteil zu nutzen. Der maximale Bonus auf Proben und abgeleitete Werte (S. 18) ist für ihn für jede Quelle um 1 Punkt erhöht.

Entfernungssinn (2): Der Abenteurer benötigt im Fernkampf immer einen Erfolgsgrad weniger, um weiter entfernte Ziele zu treffen.

Erhöhte Fokusregeneration (2): Der Abenteurer gewinnt magische Kraft deutlich schneller zurück. Bei der Regeneration von *Verzehrtem Fokus* in einer *Ruhephase* wird die *Willenskraft* verdreifacht statt verdoppelt.

Erhöhte Lebensregeneration (2): Die Verwundungen des Abenteurers heilen deutlich schneller. Bei der Regeneration von verlorenen *Lebenspunkten* in einer *Ruhephase* wird die *Konstitution* verdreifacht statt verdoppelt.

Erhöhter Fokuspool (2): Der Abenteurer vermag es, ein größeres Maß an magischer Kraft durch seinen Körper zu leiten. Er erhält 5 zusätzliche Fokuspunkte. Diese Stärke ist beliebig oft wählbar.

Erwählter der [Wesen] (1*): Wesen eines bestimmten *Typus* sind dem Abenteurer äußerst wohlgesonnen. Ihre *Einstellung* (S. 145) gilt ihm gegenüber stets als um 2 Stufen verbessert. Die Stärke ist mehrfach wählbar und gilt dann immer für einen anderen *Typus*. Als wählbare *Typen* kommen alle in der folgenden Liste genannten infrage: Felswesen, Feuerwesen, Geisterwesen, Lichtwesen, Naturwesen, Schattenwesen, Untoter, Wasserwesen, Windwesen

Feensinn (1*): Der Abenteurer kann sich durch feeisches Erbe deutlich besser in der Welt der Feen orientieren. Sämtliche Proben zur Orientierung in Feenwelten erhalten einen Bonus in Höhe von 6 Punkten. Der Abenteurer erhält außerdem einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seinen *Geistigen Widerstand* gegen Magie, die von Wesen des *Typus Feenwesen* gewirkt wird.

Feine Nase (1*): Die Nase des Abenteurers nimmt eine Vielzahl von Aromen und Gerüchen wahr. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, wenn der Geruchssinn betroffen ist.

Flink (1*): Der Abenteurer verfügt über eine angeborene Schnelligkeit. Seine *Geschwindigkeit* steigt um 1 Punkt.

Gesellig (1): Der Umgang mit Kulturschaffenden liegt dem Abenteurer im Blut. Hält er sich mindestens eine Woche lang in einer größeren Gemeinschaft auf, erhält er temporär bis zu seiner Abreise die Ressource *Kontakte 1* für diese Gemeinschaft, sofern er bisher keine entsprechenden *Kontakte* besitzt.

Giftresistenz (1): Der Abenteurer ist besonders resistent gegen Gifte (S. 175). Kommt er mit einem entsprechenden Stoff in Kontakt, gilt sein *Körperlicher Widerstand* als um 2 Punkte erhöht. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Gift erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Gleichgewichtssinn (1): Der Abenteurer hat eine ausgezeichnete Körperbeherrschung. Jede Fertigkeitsprobe, um auf den Beinen zu bleiben oder zu balancieren, erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Gutes Gedächtnis (1*): Der Abenteurer hat ein ausgezeichnetes Gedächtnis. Jede Probe, um sich an etwas zu erinnern oder Wissen abzurufen (siehe S. 150), erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Der Spielleiter kann den Spieler außerdem auf Details hinweisen, an die sich der Abenteurer vielleicht erinnert, auch wenn der Spieler dies nicht tut.

Hitzeresistenz (1): Hohe Temperaturen schränken den Abenteurer kaum ein. Die *Hitzestufe* (S. 174) gilt für ihn als um 1 Stufe gesenkt. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Hitze erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Hoher Geistiger Widerstand (2): Der Abenteurer verfügt über einen unbeugsamen Geist und ist nur schwerlich zu beeinflussen. Sein *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht. Diese Stärke kann einmal pro Heldengrad gewählt werden, bis zu einem maximalen Bonus in Höhe von 8 Punkten.

Hoher Körperlicher Widerstand (2): Der Körper des Abenteurers widersteht selbst stärksten Belastungen. Sein *Körperlicher Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht. Diese Stärke kann einmal pro Heldengrad gewählt werden, bis zu einem maximalen Bonus in Höhe von 8 Punkten.

Kälteresistenz (1): Der Abenteurer ist an den Aufenthalt in frostigen Gebieten gewöhnt. Die *Kältestufe* (S. 175) gilt für ihn als um 1 Stufe gesenkt. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Kälte erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Konzentrationsstärke (1): Dank seinem eisernen Willen ist es sehr schwer, den Abenteurer von einer Tätigkeit abzulenken. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben, wenn seine Konzentration (etwa beim Zaubern) gestört wird.

Krankheitsresistenz (1): Der Abenteurer ist besonders resistent gegen Krankheiten (S. 176). Kommt er mit einer solchen in Kontakt, gilt sein *Körperlicher Widerstand* als um 2 Punkte erhöht. Auf *Zähigkeit*-Proben zum Widerstand gegen Krankheiten erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Kulturkunde (1): Der Abenteurer kennt sich intuitiv mit den Sitten und Bräuchen einer bestimmten Region oder eines Volkes (etwa im Umfang eines Kultur-Moduls) aus. Im sozialen Umgang mit Personen, die dieselbe Kulturkunde besitzen, erhält der Abenteurer einen *leicht positiven Umstand* (Bonus in Höhe von 2 Punkten). *Voraussetzung:* Beherrschung der Muttersprache der Kultur.

Lastesel (1): Für die Berechnung der *Last* gilt die Stärke als um 1 Punkt erhöht (ergibt 2 Punkte *Last* extra). Diese Stärke kann bis zu dreimal gewählt werden. Die Verwendung dieser Stärke ist nur bei gleichzeitiger Nutzung der Optionalregel zur Traglast (S. 181) sinnvoll.

Literat (1): Der Abenteurer hat gelernt zu lesen und zu schreiben. Er beherrscht automatisch die Schriften aller von ihm beherrschten Sprachen. Ohne diese Stärke ist ein Abenteurer des Lesens und Schreibens nicht mächtig.

Natürlicher Rüstungsschutz (2*): Die Haut des Abenteurers ist von einem dichten Fell bedeckt oder auf andere Weise besonders widerstandsfähig, was ihm eine *Schadensreduktion* von 1 einbringt.

Natürliche Waffe (1*): Der Abenteurer verfügt über scharfe Krallen oder spitze Zähne, die er im Kampf einsetzen kann. Im unbewaffneten Nahkampf kann er nach Wahl *echten Schaden* anstelle von *Betäubungsschaden* anrichten.

Orientierungssinn (1): Der Abenteurer verfügt über ein besonderes Gespür für die Himmelsrichtung. Er erhält stets einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zur Orientierung.

Priester (0): Der Abenteurer ist ein geweihter Priester seiner Gottheit. Er bezieht Magie nicht mehr aus der Umgebung, sondern direkt und ausschließlich von seinem Gott. Dadurch hat seine Magie nie negativen Einfluss auf die Umwelt gemäß der Angaben auf der Tabelle zu *Fokus und Umgebung* (siehe S. 197). Im Gegenzug kann sein Gott ihm bei groben Verstößen gegen die Prinzipien des Kultes den Zugang zur Magie temporär verwehren – die Entscheidung dazu liegt letzten Endes beim Spielleiter. Bei Patzern würfelt er außerdem nicht auf die Patzertabelle für Magier, sondern auf die für Priester (siehe S. 200). Er erhält niemals echten Schaden durch fehlgeschlagene Zauber, das Band zu seinem Gott und sein Selbstvertrauen können aber erschüttert werden. Diese Stärke kostet keine Punkte, da sich Vor- und Nachteile etwa aufwiegen.

Robust (2): Der Abenteurer kann deutlich mehr Schaden einstecken als andere Personen gleicher Statur. Auf jeder *Gesundheitsstufe* erhält er 1 zusätzlichen *Lebenspunkt*. Diese Stärke kann bis zu dreimal gewählt werden.

Scharfes Gehör (1*): Die Ohren des Abenteurers nehmen selbst leiseste Geräusche wahr. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, wenn das Gehör betroffen ist.

Scharfe Sicht (1*): Die Augen des Abenteurers sind scharf wie die eines Falken. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, wenn die Sicht betroffen ist.

Schmerzresistenz (2): Schmerzen können dem Abenteurer weniger anhaben. *Wundabzüge* (siehe S. 172) sind für ihn stets um 1 Punkt verringert.

Soziales Gespür (1): Der Abenteurer kann außergewöhnlich gut mit anderen Personen umgehen und besitzt ein Gespür für die Stimmung seines Gegenübers. Wird er in einen *Sozialen Konflikt* verwickelt, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle damit verbundenen Proben.

Stabile Magie (1): Die Magie des Abenteurers wirkt auf besonders stabile Art und Weise. Wenn er beim Zaubern einen verheerenden Misserfolg oder einen Patzer würfelt, kann er in der Tabelle für *Verheerende Zauberauswirkungen* eine Stufe abziehen. Sollte er dadurch unter die niedrigste Stufe fallen, entfallen die Auswirkungen aus der Tabelle.



Tierfreund (1): Der Abenteurer hat eine besonders positive Ausstrahlung auf Tiere. Jede Probe im Umgang mit Wesen des *Typus Tier* erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt. Wesen des *Typus Tier* zeigen ihm gegenüber zudem immer eine um eine Stufe verbesserte *Einstellung*.

Tiervertrauter (1): Der Abenteurer hat ein besonders intensives Schicksalsband zu einem Tier geknüpft, dass ihn im Rahmen der Ressource *Kreatur* begleitet. Er spürt stets den Gesundheitszustand des Tieres, selbst wenn es weit von ihm entfernt ist. Außerdem ist das Tier ihm gegenüber bedingungslos loyal. Die Stärke ermöglicht darüber hinaus das Erlernen spezieller Vertrautenmagie. Sollte der Tiervertraute irgendwann sterben, kann der Abenteurer eine neue Bindung zu einem anderen Tier der gleichen Art eingehen.

Verbesserte Initiative (2): Der Abenteurer ist besonders reaktionsschnell. Seine *Intuition* gilt für die Bestimmung der *Initiative* als um 3 Punkte erhöht.



Weltgewandt (1): Der Abenteurer hat ein Gespür für fremde Kulturen und gewöhnt sich schnell an neue Bräuche und Sitten. Hält er sich mindestens eine Woche lang in einer fremden Region auf, erhält er temporär bis zu seiner Abreise einen Bonus in Höhe von 2 Punkten im Umgang mit Personen der fremden Kultur.

Zäh (1): Es ist sehr schwer, den Abenteurer ins Totenreich zu schicken. Erhält er den Zustand *Sterbend*, verdoppelt sich die Zeit bis zum Verlust einer *Gesundheitsstufe*.

Zielstrebig (1): Wenn der Abenteurer sich erst einmal etwas in den Kopf gesetzt hat, ist er nicht so leicht davon abzubringen. Wenn er diese Stärke erwirbt, sucht er sich ein Ziel aus. Dies kann eine konkrete Handlung sein (das Reinwaschen des eigenen Namens) oder ein abstraktes Ideal (der Kampf gegen Ungerechtigkeit in der Welt). Immer, wenn der Abenteurer dieses Ziel direkt verfolgt, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Körperlichen Widerstand* und *Geistigen Widerstand*, auf *Entschlossenheit* und *Zähigkeit*. Sollte das Ziel jemals erreicht sein, kann sich der Abenteurer ein neues Ziel setzen. Dies ist aber höchstens einmal pro Jahr möglich.

Zusätzliche Splitterpunkte (2*): Das Schicksal ist dem Abenteurer in besonderem Maße gewogen. Er erhält 2 zusätzliche *Splitterpunkte*.

Ressourcen

Ressourcen sind Werte Ihres Abenteurers, die Elemente aus seiner Hintergrundgeschichte oder seine Vergangenheit in Zahlen abbilden. Im Gegensatz zu den anderen Spielwerten eines Charakters, die eher darstellen, wie er ist, erfährt man durch die Ressourcen, was er hat.

So umfassen Ressourcen sowohl das Vermögen und andere besondere Besitztümer, die einem Abenteurer zur Verfügung stehen, als auch seine sozialen Beziehungen, soweit sie spielrelevante Vorteile bringen.

Häufig dienen die Ressourcen als Anknüpfungspunkt für den Spielleiter, um die Gruppe in neue Abenteuer zu ziehen, sei es, weil der Mentor des Taschendiebs um Hilfe bittet, die Burg des Ritters in die Hände fremder Eroberer zu fallen droht oder das uralte Familienerbstück des Wildnisläufers geraubt wurde.

Aus diesem Grund sollten die Ressourcen keine nackten Zahlenwerte bleiben; jeder Spieler sollte sich Gedanken dazu machen, was die Ressource konkret für seinen Abenteurer bedeutet. Die Beispiele bei den einzelnen Ressourcen weiter unten bieten Anregungen dazu.

Regeln für Ressourcen

Es gibt zwei Sorten von Ressourcen: auf der einen Seite **Kernressourcen**, über die jeder Abenteurer verfügt, selbst wenn er keinen Punkt in ihnen erworben hat, auf der anderen Seite **Optionale Ressourcen**, die zu Spielbeginn nicht zwangsläufig bei jedem Charakter vorhanden sind.

Erwerb von Ressourcen

Beide Arten von Ressourcen werden bei der Charaktergenerierung und im späteren Spiel auf die gleiche Weise wie andere Spielwerte erworben (siehe S. 86). Zu Spielbeginn gilt bei Ressourcen die Besonderheit, dass Werte im Bereich 5 und 6 nur mit Zustimmung des Spielleiters erworben werden sollten, da sie großen Einfluss auf eine Kampagne haben können. 1 Punkt in einer Ressource kostet 7 Erfahrungspunkte.

Bezüglich des späteren Erwerbs mit Erfahrungspunkten gilt ebenfalls die Besonderheit, dass eine Erhöhung von Ressourcen über Erfahrungspunkte immer mit dem Spielleiter abgesprochen werden und zu den erlebten Abenteuern passen sollte.

Anders als bei anderen Spielwerten kann der Spielleiter auch Punkte in einer Ressource als Belohnung für erlebte Abenteuer verteilen. Mehr hierzu finden Sie auf S. 261.

Einfluss von Ressourcen im Spiel
Auf Ressourcen werden üblicherweise keine Proben abgelegt, dennoch können sie großen Einfluss im Spiel haben: So können etwa das *Ansehen* oder der *Stand* eines Abenteurers darüber entscheiden, ob er eine Audienz beim örtlichen Machthaber erhält, oder das gemeinsame *Vermögen* der ganzen Gruppe entscheidet darüber, ob sie den Karawanenführer für die Passage durch das Mondportal bezahlen kann.
In einzelnen Fällen kann der Wert einer Ressource als Voraussetzung oder Modifikator beim Ablegen von Fertigkeitsproben verwendet werden. Beispielsweise gelingen einem Abenteurer *Recherchen* häufig leichter, wenn er über viele *Kontakte* verfügt. Bei den einzelnen Fertigkeiten ab S. 95 ist bei den Umständen jeweils angegeben, ob Ressourcen bei Proben hilfreich oder sogar störend sein können: Während positive Ressourcen meist positive Auswirkungen haben, können negative Ressourcen einschränkend wirken. Die konkrete Entscheidung, wann ein solcher Fall eintritt, liegt beim Spielleiter.
Im Folgenden geben wir für alle Kernressourcen und Optionalen Ressourcen Beschreibungen für einen Wertebereich bis hin zu 6 Punkten an. Mächtige Spielleiterfiguren mögen über höhere Werte verfügen, die Skalen lassen sich in diesen Fällen in ähnlicher Weise fortführen.

Kernressourcen

Die **Kernressourcen** bilden wichtige Aspekte des Charakterhintergrunds ab, die für jeden Abenteurer von Relevanz sind. Jeder Abenteurer startet hier auf einem Wert von 0, wenn er keine Punkte auf diese Ressource verteilt hat. Kernressourcen können einen negativen Wert annehmen, wenn Sie dies bei der Charaktererschaffung wählen. Details finden Sie im entsprechenden Kapitel auf S. 24.

Ansehen

Das *Ansehen* eines Abenteurers entscheidet darüber, inwiefern er im positiven Sinne bekannt ist und wie die Gesellschaft auf ihn reagiert. Dies ist natürlich vor allem in dicht besiedelten Landstrichen und Städten relevant, wenn es darum geht, zu einem gesellschaftlichen Großereignis eingeladen zu werden, einem legendären Schwertkämpfer wird aber vielleicht auch nachts die Herbergstür in menschenfeindlicher Einöde geöffnet, wo sie für einen unbekannten Taugenichts verschlossen bleibt.
Es ist zu beachten, dass ein hohes Ansehen nicht immer mit dem formellen gesellschaftlichen
Status korrespondiert, sondern sehr unterschiedliche Ursprünge haben kann: Der Abenteurer kann einer einflussreichen Familie entstammen, ein angesehener Gelehrter sein oder als Kind großer Helden etwas von ihrem Ruhm abbekommen haben. So ist es auch denkbar, dass ein armer Eremit, der als sehr göttergefällig bekannt ist, ein höheres Ansehen genießt, als dies bei einem reichen und skrupellosen Kaufmann der Fall ist.
Pauschal gesehen gilt das *Ansehen* für ganz Lorakis. Je nach Situation, Aufenthaltsort, Herkunft und Grund für das Ansehen kann es aber regional stark schwanken. Die Entscheidung darüber, ob das *Ansehen* eines Abenteurers ihm in einer konkreten Situation nutzt, liegt letzten Endes beim Spielleiter.

Verlust von Ressourcen
Anders als andere Werte der Abenteurer, wie etwa Fertigkeitspunkte oder Meisterschaften, können Punkte in Ressourcen durchaus verloren gehen. Dies kann etwa passieren, wenn ein Gefolgsmann eines Abenteurers im Kampf stirbt, ein Abenteurer seinen guten Namen in einer Region ruiniert oder ein Relikt geopfert wird, um die Gruppe zu retten oder eine Queste zu erfüllen. Im Gegensatz zu normaler Ausrüstung stehen Ressourcen aber unter einem gewissen Schutz. So sollte ein Spielleiter sie nie einfach durch widrige Umstände entziehen, also etwa eine Leibwächterin eines Abenteurers einfach ertrinken lassen oder ein Pferd von einem aus dem nichts auftauchenden Monster fressen lassen. Ressourcen sollten nur dann auf dem Spiel stehen, wenn der Abenteurer selbst sie einer Gefahr aussetzt. Hierzu zählt bei Gefolgsleuten und Kreaturen etwa der Einsatz im Kampf, aber nicht eine Lawine auf dem Bergpass, die unvorhersehbar war.

Optional: Ressourcenpunkte aufsparen
Es ist möglich, dass die Ressourcenpunkte für einen Abenteurer zu Spielbeginn zu üppig erscheinen: Wer einen Abenteurer spielen will, der aus einfachen Verhältnissen kommt oder dem das Glück bisher nicht hold war, der will möglicherweise nicht gleich mit einem treuen Begleiter oder einem ganzen Netz aus Kontakten beginnen. In diesem Fall kann der Spieler (in Absprache mit dem Spielleiter) Ressourcenpunkte aufsparen, um sie später im Spiel an passender Stelle einzusetzen. Möglicherweise schwebt ihm bereits eine Szene vor, in der der Abenteurer für seine Leistungen geadelt wird, oder im Spiel ergibt sich eine Situation, die ihm ein regelmäßiges Einkommen beschert. Mit Zustimmung des Spielleiters kann er dann im Laufe des Spiels Ressourcen mit den Punkten erwerben, die er sich von Spielbeginn an aufgespart hat, ohne hierfür Erfahrungspunkte aufwenden zu müssen.
Ressourcen, die ohnehin durch Erfolge in Abenteuern verliehen werden, bleiben davon natürlich unberührt. Mit den aufgesparten Punkten kann ein Spieler *zusätzlich* zu etwaigen Belohnungen Ressourcen erwerben.

Beispiel 1:
Der Abenteurer ist dabei behilflich, die Tochter des Shahirs von Ashurmazaan zu retten. Nach Absprache mit dem Spielleiter gibt er aufgesparte Ressourcenpunkte für eine Kreatur aus und erhält dafür ein Ross aus dem Gestüt des Shahirs, zusätzlich zur ohnehin erhaltenen Belohnung des Abenteuers.

Beispiel 2:
Der Abenteurer lernt einen iorischen Geschäftsmann kennen. Er spricht mit dem Spielleiter ab, dass er sich mit einer Geschäftsidee an den Händler wendet und dafür am Gewinn beteiligt wird. Er gibt angesparte Ressourcenpunkte für eine Stufe in Vermögen aus.

Punkte	Bedeutung	Beispiele
-2	gehasst und verachtet	der tyrannische König von Midstad
-1	kritisch betrachtet	eine skrupellose Kauffrau
0	unbeschriebenes Blatt	eine zufällige Person von der Straße
1	wohlwollend betrachtet	Kind einer bekannten Person
2	respektiert	eremitische Priesterin, die als Vorbild in Güte und Milde gilt
3	angesehen	angesehener Hauptmann der Wache, der manchen Verbrecher gefasst hat
4	hoch angesehen	Kapazität auf dem Gebiet frühdragoreischer Geschichte
5	bewundert	hochgeschätzte magische Beraterin eines Fürsten
6	verehrt	Schlächter der Wasserhydra von Xeminos

Kontakte (siehe Tabelle unten)

Du bist, wen du kennst – dieser Satz gilt in vielen Gegenden von Lorakis. *Kontakte* können einem Abenteurer auf viele Weise nützlich sein: Sie dienen als Informationsquellen, können einem die richtigen Leute vorstellen oder Waren beschaffen, die sonst schwierig zu bekommen sind. Kontakte würden allerdings nicht direkt für den Abenteurer Partei ergreifen, können also eher nicht als rettende Kavallerie verwendet werden. Vielmehr sind sie bereit, ihr Wissen mit dem Abenteurer zu teilen und ihm auf andere, nicht direkt gefährliche Weise zu helfen.

Ein hoher Wert in Kontakte kann bedeuten, dass der Abenteurer beinahe überall einige wenige Personen kennt oder aber, dass er in einer kleinen Region so gut wie jeden kennt. Die genauen Umstände sollte jeder Spieler in Absprache mit dem Spielleiter festlegen. Auch die Entscheidung, ob *Kontakte* in einer konkreten Situation hilfreich sind, liegt beim Spielleiter.
Der Wert der Ressource Kontakte kann in passenden Situationen als Bonus auf *Straßenkunde*-Proben verwendet werden.

Stand

Der *Stand* eines Abenteurers spiegelt seinen formellen Status innerhalb der Gesellschaft wider. In vielen Gegenden von Lorakis gibt es hierbei eine stark ausgeprägte Hierarchie mit gravierenden Unterschieden zwischen den einzelnen Schichten, die sich fast immer in einem unterschiedlichen Rechtsstatus und anderen Privilegien äußern. Beispiele hierfür sind etwa die Adelssysteme Dragoreas oder die strikten Hierarchien in Teilen Takasadus.Auch wenn diese Strukturen zwischen den verschiedenen lorakischen Regionen stark differieren, hat der Stand über Landesgrenzen hinaus oft große Bedeutung: Ein Würdenträger eines fremden Reiches wird anders empfangen als ein dahergelaufener Handwerksgeselle.
Es ist zu beachten, dass der Stand zwar häufig, aber nicht immer mit dem *Ansehen* eines Abenteurers korrespondiert. Natürlich ist auch ein Adliger bekannt und genießt gewisse Privilegien, aber eher wegen seines Titels und seiner Familie. Die Ressource *Ansehen* bezieht sich auf persönlich erworbenen Ruf. Wer hohen Stand und niedriges Ansehen besitzt, könnte etwa ein tyrannischer König oder ein verräterischer Baron sein.

Punkte	Bedeutung	Beispiele
-2	unfrei	ein dalmarischer Fronbauer
-1	Unterschicht	Bewohnerin der Unterstadt von Ioria
0	Bürger mit Bürgerrechten oder vergleichbar	Bürger einer mertalischen Metropole
1	städtische Amtsträger, niedriger Würdenträger	niedere Magistralin in Ashurmazaan
2	Großbürger, Landadel, Hofbeamter	zwergischer Landbesitzer in Westergrom
3	Baronsfamilie, vergleichbarer Hochadel	Tochter eines selenischen Barons, Zwingarder Ritter
4	Grafenfamilie, vergleichbarer Hochadel	Gemahl einer Zwingarder Heristin, selenische Baronin
5	Herzogsfamilie, vergleichbare Herrscher	dalmarischer Graf, Satrap einer farukanischen Satrapie
6	Herzog, Mitglied der Königsfamilie	selenischer Herzog, Nichte des Padishah von Farukan

Punkte	Bedeutung	Beispiele
-2	Einzelgänger, keinerlei soziale Kontakte	ein verschrobener Eremit aus der Wildnis
-1	nur das direkte soziale Umfeld	eine Stubenhockerin, die das Haus selten verlässt
0	eine Handvoll Freunde	ein gewöhnlicher Handwerker
1	einige nützliche Bekannte	eine Marktschreierin in einem Viertel Iorias
2	viele Bekannte in verschiedenen Positionen	ein reisender Fernhändler
3	dichtes Informantennetz	eine Schurkin mit oft wechselndem Einsatzgebiet
4	weitreichende Kontakte und viele Freunde	ein weitgereister pashtarischer Kapitän mit Kontakten in jedem Hafen
5	kennt fast immer die richtigen Leute	eine mertalische Verbrecherführerin mit einem ausgedehnten Spitzelnetz
6	kennt praktisch jeden	der Spionagemeister am selenischen Hof

Vermögen

Das *Vermögen* ist ein abstraktes Maß für den materiellen Besitz und den Lebensstandard eines Abenteurers. Hierdurch soll verhindert werden, dass über jede Hafergrütze und jeden gekauften Mantel detailliert Buch geführt werden muss. Der durch *Vermögen* bedingte Lebensstil deckt alle kleineren Ausgaben wie Essen, Unterkunft, normale Kleidung und Einkäufe von Waren des täglichen Bedarfs im Rahmen des Lebensstils ab. Größere Anschaffungen wie Waffen, Rüstungen, Reittiere, Schiffe, besondere Ausrüstung, Festgewänder oder gar Immobilien können hingegen nicht über den Lebensstil finanziert werden. Die Ressource bestimmt darüber hinaus das frei verfügbare Startvermögen eines Abenteurers.

Was bedeutet der Lebensstil?
Wir haben den Lebensstil bewusst nur als grobe Orientierung mit Schlagworten angegeben. Was genau dabei die Abgrenzung zwischen einem einfachen und einem bequemen oder zwischen einem luxuriösen und einem exklusiven Lebensstil liegt, ist auch Frage der Spielgruppe und des Spielleiters.
Als grobe Orientierung können sie davon ausgehen, dass ein Abenteurer mit *mittellosem* Lebensstil sämtliche Ausgaben aus seiner Barschaft bestreiten muss und ein Abenteurer mit *einfachem* Lebensstil sich einfache und billige Kleidung, ein Bett im Schlafsaal und einen Eintopf zum Abendessen ohne zusätzlichen Geldaufwand leisten kann, während ein Abenteurer mit *reichlichem* Lebensstil auf gute Kleidung, gelegentliche Kutschfahrten, leckere Speisen und Unterbringung in Einzelzimmern ohne zusätzliche Kosten zurückgreifen kann.

Verfügbares Geld
Vermögen legt fest, wie viel finanzielle Mittel der Abenteurer aufbringen kann, wenn er an die Reserven geht. In der entsprechenden Spalte zu *verfügbarem Geld* ist angegeben, wie viele Mittel kurzfristig durch das Anpumpen der Familie, die Veräußerung von Handelsbeteiligungen, Ländereien, das Verpfänden von Privilegien oder das Plündern des Sparstrumpfs verfügbar gemacht werden können. Hierfür ist meist eine gewisse räumliche Nähe zur eigenen Heimat nötig, sodass ein Rückgriff auf das Ersparte stets mit dem Spielleiter abgesprochen werden muss. Außerdem kann man im Falle des Plünderns der Reserven für 3 Monate nur den Lebensstil nutzen, der eine Stufe unter dem eigentlichen Wert liegt. Ein solcher Vorgang ist für jeden Abenteurer einmal pro Jahr machbar.



Punkte	Lebensstil	Verfügbares Geld	Startvermögen
-2	mittellos	–	Nichts
-1	karg	2 Lunare	1 Lunar
0	einfach	6 Lunare	3 Lunare
1	bequem	10 Lunare	5 Lunare
2	reichlich	40 Lunare	20 Lunare
3	übermäßig	80 Lunare	40 Lunare
4	luxuriös	130 Lunare	65 Lunare
5	exklusiv	200 Lunare	100 Lunare
6	märchenhaft	300 Lunare	150 Lunare

Optionale Ressourcen

Nicht jeder Abenteurer besitzt ein uraltes Drachlingsartefakt als Familienerbstück oder ist Mitglied in der Diebesgilde von Ioria. Daher werden solche Aspekte des Charakterhintergrunds als **Optionale Ressourcen** behandelt. Erst wenn mindestens 1 Punkt in diesen Ressourcen erworben wurde (sei es bei der Charaktererschaffung oder später im Spiel), werden sie auf dem Charakterbogen notiert. Ein Wert 0 existiert bei den optionalen Ressourcen nicht.
Die sechs hier beschriebenen Optionalen Ressourcen sind bei Abenteurern recht verbreitet, es spricht aber nichts dagegen, in Ihrer Spielrunde eigene Optionale Ressourcen zu definieren.

Gefolge

Manche Abenteurer sind so wohlhabend oder von solch hohem Geblüt, dass sie über *Gefolge* verfügen. Aber selbst einem ärmeren Gesellen mag jemand folgen, der sich ihm aufgrund einer früheren Tat, eines Eides oder Verbundenheit zu seinen Eltern verpflichtet fühlt. Dies reicht von einem persönlichen Leibdiener, der sich um Gepäck und niedere Tätigkeiten kümmert, über die Knappen fahrender Ritter bis hin zu Leibwächtern oder gar einem kleinen Tross aus Zofen, Köchen und Vorkostern.
Gefolgsleute sind ihrem Herrn gegenüber loyal und greifen durchaus handelnd in das Spielgeschehen ein, können also dem Abenteurer in Kämpfen zur Seite stehen oder Wache stehen. Sie sollten daher zumindest rudimentär ausgearbeitet werden. Das Gefolge sollte durch seine Dienste nie einen anderen Spielercharakter überflüssig machen – sehr wohl kann er aber Schwächen des Abenteurers ausgleichen. Die letzte Entscheidung über den Einsatz des Gefolges liegt daher stets beim Spielleiter.
Der erste Punkt verschafft dem Abenteurer einen Gefolgsmann mit durchschnittlichen Werten in den *Attributen* (2 + Rassenmodifikator) und den üblichen Werten ihrer Kultur (*Fertigkeitspunkte*, *Stärken*, *Meisterschaften* des Kulturmoduls). Weitere Gefolge-Punkte können für zusätzliche Gefolgsleute ausgegeben werden. Alternativ kann auch die Kompetenz eines vorhandenen Gefolgsmanns erhöht werden, seine Fertigkeit darf aber nie höher sein, als es der Heldengrad des Abenteurers zulässt.

Punkte	Bedeutung
1	eine Person Gefolge
jeder weitere Punkt	eine weitere Person Gefolge ODER zusätzliche Meisterschaft/ Zauber ODER Fertigkeit auf die erste Meisterschaftsschwelle anheben (er erhält natürlich die Meisterschaften und/oder Zauber dieser Schwelle)

Beispiele

Gefolge 2: eine wortgewandte Leibdienerin (Redegewandtheit 6)

Gefolge 4: Dienerschaft bestehend aus einer Zofe, einem Knecht und einem Leibwächter mit der Meisterschaft *Verteidiger*

Gefolge 6: kleine Leibgarde aus drei Schildmaiden (jeweils Stangenwaffen 6)

Kreatur (siehe Tabelle unten)

Natürlich können gewöhnliche Reittiere oder Jagdhunde bei entsprechenden Züchtern einfach käuflich erworben werden. Die Ressource *Kreatur* soll im Gegensatz dazu Wesen abbilden, zu denen der Abenteurer eine tiefgehende Beziehung hat oder die aufgrund ihrer Seltenheit, unbedingter Loyalität oder anderer Besonderheiten über normale Nutztiere hinausgehen. Dies umfasst das gezähmte Säbelzahneichhörnchen ebenso wie das treue Streitross aus dem Gestüt der Eltern, das der Abenteurer seit Kindertagen kennt.

Ein über die Ressource Kreatur erworbenes Wesen gehorcht seinem Herrn ohne weitere Probe im Rahmen seiner Möglichkeiten und charakteristischen Verhaltensweisen. Bei einem minderen Elementarwesen mag dieses Verhältnis eher einer Freundschaft ähneln, während sich normale Tiere wie gut ausgebildete Exemplare ihrer Spezies verhalten. Selbst seinen Selbsterhaltungstrieb wird das Tier zurückstellen, um seinen Besitzer zu schützen.

Die Ressource kann mehrfach erworben werden und gilt dann jeweils für einzelne tierische Begleiter.

Mentor

Viele Abenteurer verfügen über einen *Mentor*, der sie in ihrem früheren Leben gefördert hat und weiterhin bereit ist, ihnen in kritischen Situationen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Mentoren können ehemalige Lehrer, Ausbilder oder Vorgesetzte innerhalb einer Organisation sein, in vielen Fällen sind es die eigenen Eltern oder andere enge Verwandte. Sie können eine ähnliche Funktion erfüllen wie Kontakte, als Lehrmeister für seltene Kenntnisse dienen oder als Leumund für den Abenteurer bürgen.

Der Mentor-Wert bestimmt über Mächtigkeit und Kompetenz des Mentors und über seine Bereitschaft, dem Abenteurer zu helfen.

Ein Mentor sollte vom Spieler zumindest rudimentär ausgearbeitet werden und dient dem Spielleiter häufig als wichtige Spielleiterfigur.

Mentor-Punkte einsetzen

Ein Abenteurer mit der Ressource *Mentor* kann die Punkte, die er in *Mentor* investiert hat, verwenden, um für kurze Zeit andere Ressourcen zu simulieren. Das repräsentiert die Möglichkeit, sich z.B. Geld oder ein kostbares Artefakt von seinem Mentor zu leihen, das Ansehen seines Mentors zu nutzen, um ein Ziel zu erreichen, oder für kurze Zeit die Zuflucht seines Mentors zu nutzen. Der Abenteurer kann im Normalfall einmal pro Monat die Punkte seines Mentors auf diese Art einsetzen. Er muss hierbei nicht alle auf einmal einsetzen, sondern kann sie sich für mehrere Zwecke aufteilen. Die maximal erreichbare Ressourcenstufe beträgt auch durch Einsatz von *Mentor*-Punkten 6.

Wenn beispielsweise für die Teilnahme an einem Hofball ein Stand von 2 erforderlich ist, der Abenteurer aber nur einen Mentor mit 2 Punkten besitzt, kann er sich mit der Begründung „Ich bin zwar nicht von Stand, aber der Schüler des berühmten Magisters Paxanos!“ die 2 Punkte seines Mentors aufbrauchen, um sich dennoch Zutritt zu verschaffen. Diese Simulation anderer Ressourcen gilt nur für den einmaligen Einsatz: Der Abenteurer kommt zwar auf den Ball, hat aber damit noch längst keinen Freibrief. Erst nach Ablauf von einem Monat (und damit vermutlich meist im nächsten Abenteuer) kann er die Punkte wieder einsetzen. Auch z.B. ein geliehenes Wunderschwert würde ihm nur für einen Kampf überlassen werden. Und natürlich werden endliche Ressourcen (wie z.B. Geld) dadurch nicht auf einmal unendlich nutzbar.

Punkte	Bedeutung	Beispiele
1	Maskottchen: Ein kleiner Begleiter, der für Unterhaltung und vielleicht die eine oder andere nützliche Hilfe sorgen kann, aber mehr Zier als echter Helfer ist.	Ratte, Taube, Frettchen
2	Einfaches Nutztier: Eine Kreatur mit einigen wenigen, dafür aber nützlichen Fähigkeiten.	Spürhund, Maultier, Jagdfalke, Skorpion
3	Reittier/kleiner Kampfgefährte: Ein ausgebildetes Reittier, ein nützlicher Helfer im Kampf oder etwas von ähnlicher Mächtigkeit.	Streitross, Grabbeißer, Reitkamel
4	Vernunftbegabtes Wesen/mittlerer Kampfgefährte: Ein kleines, aber vernunftbegabtes Wesen oder ein mittelgroßer Kampfgefährte.	Wolf, Riesenspinne, Hyäne
5	Vernunftbegabtes Wesen/gefährlicher Gefährte: Ein mittelgroßes, vernunftbegabtes Wesen oder ein etwas stärkerer Kampfgefährte	Felsling, Rattling, Spuk
6	Magische Kreatur/Raubtier: Ein starkes Raubtier oder ein vernunftbegabtes Wesen mit etwas magischer Macht.	Jaguar, Riesenschlange, Flimmerfee

Was genau möglich ist und wie lange dieser Ersatz anhält, ist dabei von Mentor, Hintergrund und Situation abhängig. So kann man sich beispielsweise kaum auf einen Mentor im fernen Sarnburg berufen, wenn man sich gerade im Dschungel von Gotor aufhält. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter, was möglich und sinnvoll ist.

Punkte	Bedeutung	Beispiele
1	einfacher Lehrer ohne größeren Einfluss	Protegé eines alten Freundes der Eltern
2	angesehener Ausbilder	Schüler eines mächtigen Magiers mit geringem Interesse an seinen Zöglingen
3	lokal wichtige Person	Schützling eines Unterführers in der lokalen Diebesgilde
4	wohlhabender und einflussreicher Förderer	Vertrauter eines fürsorglichen Stadtmeisters
5	Lokalpotentat	Patenkind eines farukanischen Satrapen
6	hoher Würdenträger	favorisierter Diener eines selenischen Herzogs

Rang

Es gibt eine Vielzahl von Organisationen und einflussreichen Gruppierungen, in denen ein Abenteurer Mitglied sein kann. Die Ressource *Rang* bestimmt dabei seinen Platz innerhalb der Hierarchie der betreffenden Organisation, was in den meisten Fällen gewisse Befugnisse mit sich bringt, häufig Einsichten in tiefere Geheimnisse der Gruppe nach sich zieht oder Befehlsgewalt über rangniedere Mitglieder der Organisation verleiht.
Allerdings ist nicht jede Organisation gleich mächtig und einflussreich, sodass ein niederer Rang in einer äußerst mächtigen Gruppierung mehr Punkte kosten kann als ein hoher Rang innerhalb einer sehr kleinen.
Die Ressource kann bei Mitgliedschaften in mehreren Organisationen mehrfach erworben werden. Dies kann zu Interessenskonflikten führen und nicht jede Organisation wird dies zulassen.
Wer einen Rang bekleidet, der muss sich ihm entsprechend verhalten und die Gebote und Verbote seiner Gemeinschaft achten, um auf die Annehmlichkeiten seiner Position zurückzugreifen. So kann ein Komtur des Wächterbundes zwar über die Wächter seiner Burg verfügen und ihnen Befehle erteilen – aber nur, wenn dies im Einklang mit den Zielen des Ordens steht, sonst steht er schnell einer Opposition in der eigenen Burg gegenüber. Auch sollte beim Rang immer bedacht werden, dass es meist noch übergeordnete Personen gibt, die einem Abenteurer mit Rang Aufträge erteilen können, die er in gewissem Maße erfüllen muss.

Punkte	Bedeutung[1]	Beispiel (Wächterbund)
1	Rekrut	einfaches Mitglied
2	Mitglied	zum Ritter geschlagener Wächter
3	Erprobtes Mitglied	Hauptmann der Schattenläufer
4	Amtsträger	Gesandter am selenischen Hof
5	Berater	Siegelführer der Drakenwächter
6	Anführer	Komtur

[1]Richtwert für eine Organisation von regionalem Einfluss und mittlerer Größe

Relikt

Relikte sind besondere Ausrüstungsgegenstände eines Abenteurers, die es nicht im Krämerladen an der Ecke oder beim nächsten Waffenschmied zu kaufen gibt. Dies können uralte Familienerbstücke sein oder mystische Artefakte, die dem Abenteurer innerhalb seiner Ausbildung zugefallen sind. In jedem Fall haben Relikte für ihn stets einen ideellen Wert.
Jeder Punkt in dieser Ressource erhöht entweder die Gegenstandsqualität (siehe S. 142) des Relikts um 1 *oder* macht es zu einem *Strukturgeber* mit einer Artefaktqualität im Wert von 1 Punkt (siehe S. 254). Die beiden Optionen lassen sich kombinieren, um etwa ein verbessertes Relikt mit zusätzlichem magischem Effekt zu erhalten.
Besonders große oder mächtige Objekte können ohne weitere Verbesserung oder Verzauberung nach Spielleiterentscheid mehr Punkte kosten.
Die Ressource kann mehrfach erworben werden, um unterschiedliche Relikte zu besitzen.

Punkte	Bedeutung
1	Qualität 1/Artefaktqualität 1
2	Qualität 2/Artefaktqualität 2
3	Qualität 3/Artefaktqualität 3
4	Qualität 4/Artefaktqualität 4
5	Qualität 5/Artefaktqualität 5
6	Qualität 6/Artefaktqualität 6

Zuflucht

Üblicherweise werden die Wohnverhältnisse eines Abenteurers durch seinen Lebensstil festgelegt, hängen also entweder von seinem Vermögen oder von seinem Stand ab. Es gibt aber Fälle, in denen ein Abenteurer eine deutlich davon abweichende *Zuflucht* besitzt. Dies kann die ererbte Burg eines verarmten Adligen sein, der ansonsten in betrüblichen Zuständen haust. Oder aber ein vorsichtiger Dieb unterhält neben seiner üblichen Wohnung einen geheimen Unterschlupf, wo er sich versteckt, wenn es brenzlig wird. In all diesen Fällen ist es so, dass der Abenteurer diese Zuflucht tatsächlich besitzt und nicht nur auf Miete unterkommt oder bei seiner Familie Unterschlupf findet.
Je höher der Wert der Ressource ist, desto komfortabler, größer und prächtiger ist die Zuflucht üblicherweise. In anderen Fällen kann ein hoher Wert für ein perfekt getarntes Versteck stehen, das eher karg ausgestattet ist, aber über gute Sicherheitsvorkehrungen verfügt.

Besonders wohlhabende oder paranoide Abenteurer können diese Ressource mehrfach erwerben. Darüber hinaus ist es möglich, dass mehrere Abenteurer ihre Ressourcen kombinieren und gemeinsam eine höherwertige Zuflucht erwerben.

Punkte	Bedeutung	Beispiele
1	Unterschlupf	geheimes Baumhaus im Wald, Zimmer bei einem verschwiegenen Wirt
2	Versteck	gut gesicherte geheime Höhle, versteckte Jagdhütte in der Wildnis, kleiner Reisewagen
3	Rückzugsort	alter Wohnturm, Höhlensystem in den Katakomben von Ioria, Hausboot
4	Anwesen	Herrenhaus mit großem Grundstück, unterirdisches Geheimlabor
5	Burg	alte Familienburg, mittelgroßes Segelschiff
6	Festung	gut ausgebaute Festung, geheime Basis in einem erloschenen Vulkan

Splitterpunkte und Mondzeichen

„Seht den Schweif am Himmel – violett, die Farbe der Erhabenheit! Heute Nacht ist ein Held geboren worden, dem die Götter ein großes Schicksal in die Wiege gelegt haben. Betet für Azurahim, dass es sein Schreien war, das der Götter Auge erregte!“

Der gesplitterte Mond und die häufig auftretenden Sternschnuppen haben die Menschen zu vielen Legenden inspiriert. Eine lautet, dass die Splitter, die am Himmel als Sternschnuppen verglühen, ihre innewohnende übernatürliche Kraft an neugeborene Kinder übertragen.
Ganz gleich, ob diese Legende einen Funken Wahrheit enthält oder nicht – manche Bewohner von Lorakis besitzen von Geburt an besondere Gaben. Sie sind in hohem Maße mit dem Schicksal verbunden, im Guten wie im Schlechten. Erst im Laufe ihres Lebens während des langsamen Prozesses des Erwachsenwerdens werden sich diese ***Splitterträger*** ihrer Verbundenheit mit den Urkräften der Welt bewusst und erlernen, das Schicksal zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Doch in Lorakis selbst wissen nur wenige Eingeweihte von den wahren Zusammenhängen, während das einfache Volk oft keine Ahnung von der Existenz der Splitterträger hat oder sich gewisse Fähigkeiten mit Magie oder schlicht Glück erklärt.
Die Macht eines Splitterträgers ist dezent, sie äußert sich zumeist in kleinen, kaum merklichen Vorteilen und Gaben, die ihm zur Verfügung stehen. Daher kann niemand beweisen, ob eine bestimmte Person von der Macht der Mondsplitter gezeichnet ist oder nicht. Einzig der Splitterträger selbst erhält eine Ahnung, dass ihm eine Macht zur Verfügung steht, die nicht von dieser Welt ist.
Es ist unklar, wie viele Splitterträger unter den Völkern von Lorakis leben. Die Gabe ist selten, aber doch häufig genug, dass immer wieder eine Gruppe Splitterträger wie von unsichtbarer Hand geführt an einem Ort zusammentrifft. Um solche Erwählte dreht sich ***Splittermond***: die Abenteurer Ihrer Runde.

Die Regeln

Jeder Abenteurer in ***Splittermond*** ist ein *Splitterträger*. Das bedeutet, er verfügt über einen gewissen Vorrat an *Splitterpunkten*. Mithilfe dieser Punkte kann er entscheidende Situationen zu seinen Gunsten wenden, indem er bestimmte *Splittergaben* einsetzt. Außerdem steht er in der Gunst eines *Mondzeichens*, einer besonderen Splittergabe. Dieses Mondzeichen ist von Person zu Person verschieden und wird bei der Charaktererschaffung gewählt.
Im Laufe des Abenteurerlebens gewinnen Splitterträger weitere Gaben hinzu und können immer mächtigere Effekte hervorrufen. Damit einher geht oft eine Erforschung der eigenen Bestimmung und das Bewusstsein, mit dem Schicksal der Welt verknüpft zu sein.



Splitterpunkte

Splitterpunkte sind die Währung eines Splitterträgers: Mit ihnen bezahlt er den Einsatz von Splittergaben und Mondzeichen. Zu Beginn jeder Spielsitzung erhält jeder Abenteurer so viele Splitterpunkte, wie auf seinem Charakterbogen angegeben sind. Im Verlaufe eines Abenteurerlebens erhöht sich dieser Vorrat, der bei Spielbeginn in der Regel 3 Punkte (bei Abenteurern mit der *Stärke Zusätzliche Splitterpunkte* 5) beträgt.

Während des Spiels erhält ein Abenteurer immer dann Splitterpunkte, wenn er durch eine seiner *Schwächen* einen Spielnachteil erleidet (siehe S. 83). Dabei kann es sich um Szenen handeln, in die der Abenteurer vom Spielleiter auf den Effekt der *Schwäche* hingewiesen wird, oder wenn der Spieler seine Figur bewusst einer *Schwäche* aussetzt und daraus eine Komplikation, eine Gefahr oder eine ähnlich nachteilige Situation entsteht.

Schwächen können jederzeit ausgespielt werden, einen Splitterpunkt erhält der Abenteurer aber nur dann, wenn von der *Schwäche* ein tatsächlicher Spielnachteil ausgeht. Näheres finden Sie auf Seite 258. Mit dieser Regel können nicht nur ausgegebene Splitterpunkte zurückerlangt werden, der Abenteurer kann über seinen Startwert hinaus Punkte ansammeln, um sie zu einem späteren Zeitpunkt auszugeben.

Am Start jeder Spielsitzung wird der Stand der Splitterpunkte wieder auf den Normalwert des Abenteurers gesetzt. Eventuell vorhandene, im Abenteuer erlangte überzählige Punkte gehen also verloren, genauso wie verlorene Punkte wieder aufgefüllt werden. Sollte eine Spielsitzung besonders lang sein, kann der Spielleiter entscheiden, die Splitterpunkte zwischendurch (etwa zur Hälfte der Sitzung) wieder aufzufüllen.

Splittergaben

Die *Splittergaben* sind eine unsichtbare, kaum auffällige Art, dem Schicksal nachzuhelfen und kritische Situationen zu einem glücklichen Ausgang zu bringen. Kein Beobachter kann erkennen, ob ein Abenteurer in einer Szene eine Splittergabe einsetzt oder schlicht Glück hat. Und selbst der Splitterträger kann seine Fähigkeiten völlig unbewusst einsetzen, ohne etwas von seinen besonderen Splittergaben zu wissen.

Für eine einzelne Probe oder konkrete Situation kann jede einzelne Splittergabe exakt einmal eingesetzt werden. Mehrmals dieselbe Gabe zu aktivieren, um beispielsweise den Widerstandswert um 9 Punkte zu erhöhen, ist nicht erlaubt. Möglich hingegen ist, bei der *Aktiven Abwehr* im Kampf einen Bonus in Höhe von 3 Punkten für die Probe zu erwerben, anschließend die *Verteidigung* um 3 Punkte anzuheben, und wenn auch das nicht reicht, 5 Punkte Schaden reduzieren. Dies würde insgesamt 3 Splitterpunkte kosten.

Ein Spieler kann den Einsatz einer Splittergabe sowohl vor als auch nach einem Wurf ansagen.

Für einen Splitterpunkt kann man

- einer Probe einen Bonus in Höhe von 3 Punkten geben,
- einen Widerstandswert um 3 Punkte erhöhen,
- Schaden aus einer Quelle um 5 Punkte reduzieren,
- die Gabe seines Mondzeichens (siehe unten) einsetzen,
- einen anderen Splitterträger unterstützen (siehe unten unter *Resonanz*).

Wahl des Mondzeichens

Bei der Charaktererschaffung wählt jeder Spieler in Schritt 8 ein Mondzeichen für seinen Abenteurer. Wählen Sie aus den am Ende des Kapitels aufgelisteten zehn Mondzeichen eines, das Ihnen für das angestrebte Charakterkonzept am besten gefällt, oder würfeln Sie es im Zweifel aus.

Verbesserung des Mondzeichens

Mit zunehmender Erfahrung des Abenteurers wächst die Macht seines Mondzeichens und es kommen zusätzliche Eigenschaften zum Vorschein. Bei Erreichen eines neuen *Heldengrades* (siehe S. 87) erhalten Sie automatisch die folgenden Möglichkeiten:

- Bei Erreichen des **Heldengrades Wanderer (Grad 2)** können die Gaben des Mondzeichens in einer ***verstärkten Version*** aktiviert werden. Diese verstärkte Version kostet 2 Splitterpunkte statt 1. Bei jedem Mondzeichen steht verzeichnet, was die Verstärkung bewirkt.
- Bei Erreichen des **Heldengrades Veteran (Grad 3)** entdeckt der Abenteurer die Fähigkeit zur Resonanz mit anderen Splitterträgern. Er kann die weiter unten unter ***Gegenseitige Beeinflussung*** aufgeführten Fähigkeiten einsetzen.
- Bei Erreichen des **Heldengrades Heroe (Grad 4)** blickt der Abenteurer hinter die höheren Geheimnisse seines Mondzeichens und kann eine zweite, ***geheime Gabe*** nutzen. Diese gehört ebenfalls in den Bereich der Resonanz, die Kosten betragen für alle Beteiligten je 1 Splitterpunkt.

Resonanz

Wie die Splitter des Mondes sind auch die Gaben der einzelnen Splitterträger fragmentarisch und von geringer Macht. Wenn allerdings mehrere Träger zusammentreffen, können ihre Gaben miteinander agieren und sich gegenseitig verstärken. Dieses Phänomen nennen einige wenige Gelehrte *Resonanz*. Splitterträger lernen die Fähigkeit zur Resonanz erst im Laufe ihres Lebens kennen, und niemand vermag genau zu sagen, was bei der Resonanz vor sich geht. Auch für die Splitterträger ist es nur ein Bauchgefühl und manche sind sich des Einsatzes dieser Fähigkeit nicht einmal bewusst.

Die Aura eines Splitterträgers

Die Gabe des Mondzeichens ist unsichtbar, sie kann auf gewöhnlichem Wege nicht wahrgenommen oder nachgewiesen werden. An sich selbst bemerkt ein Splitterträger im Laufe der Zeit aber durch den unbewussten Einsatz von Splitterpunkten einige Veränderungen. Es handelt sich dabei nicht um physische Veränderungen, sondern um Veränderungen in der Aura des Abenteurers, die er intuitiv spüren kann.

Die Wahrnehmung der eigenen Aura wird immer intensiver, je erfahrener der Abenteurer ist. Dies ermöglicht ihm, sich seines Mondzeichens bewusst zu werden und sich einzustimmen. Dadurch kann er wie beschrieben bei Erreichen eines neuen *Heldengrads* weitere Splittergaben entdecken und erlernen. Ob und wann ein Splitterträger sich seiner besonderen Fähigkeiten bewusst wird, hängt völlig vom Verlauf seines Abenteurerlebens ab. Eine solche Erkenntnisreise kann Ziel einer ganzen Kampagne sein oder schlicht im Hintergrund ablaufen – und sie kann völlig ausbleiben. Sollte Ihr Splitterträger sich aber irgendwann seiner Schicksalsverbundenheit bewusst werden, ist es ihm möglich, die

Splittergaben bewusst einzusetzen. Regeltechnisch macht dies keinen Unterschied, bezüglich des Hintergrundes Ihres Abenteurers kann dies aber große Veränderungen hervorrufen.

Gegenseitige Beeinflussung

Splitterträger können sich gegenseitig unterstützen, wenn sie mindestens den *Heldengrad Veteran* (Grad 3) erreicht haben. Da der Einsatz der Splitterpunkte auch unbewusst geschehen kann, stellt die Resonanz eine außerweltliche Spielressource dar. Es existiert nicht zwingend eine mit dem Mechanismus korrespondierende Handlung in der Spielwelt. Ist sich der Splitterträger seiner Kräfte bewusst, kann dies aber der Fall sein.
Es gibt zwei Möglichkeiten für einen Splitterträger, einem anderen zur Seite zu stehen:

1. Der Unterstützer kann einem Splitterträger, der selbst keinen Splitterpunkt mehr besitzt, zwei eigene Splitterpunkte pro nötigem Punkt zum Einsatz einer beliebigen Splittergabe überlassen.
2. Der Unterstützer kann durch Ausgabe eines Splitterpunkts die Splittergabe, die in diesem Moment ein anderer Splitterträger einsetzt, verstärken. Der Bonus für diese Gabe steigt für einen Fertigkeits- oder Widerstandsbonus von 3 auf 5, für die Schadensreduktion von 5 auf 8.

Der zweite Fall kann nur für die allgemeinen Splittergaben eingesetzt werden, nicht für die Mondzeichen. Außerdem ist der Bonus nicht kumulativ, es kann immer nur ein Splitterträger einem anderen helfen. Beide Splitterträger müssen in der Spielszene anwesend sein, auch wenn sie räumlich getrennt sein können.

Die Mondzeichen

Wählen Sie zu Spielbeginn eines der folgenden 10 Mondzeichen für Ihren Abenteurer. Im Verlauf seiner Karriere entfalten sich weitere Gaben des Mondzeichens, so wie der Abenteurer sich seiner besonderen Fähigkeit bewusst wird. Sowohl die *verstärkte* wie auch die *geheime Gabe* sind Teil des Mondzeichens, somit kann nur eine von ihnen bei einer Probe zum Einsatz kommen, nicht aber zwei oder gar alle drei.
Bei jedem Mondzeichen sind Wesenszüge angegeben, die häufig den Trägern des jeweiligen Zeichens zu eigen sind. Ob Sie diese Merkmale zur Ausgestaltung Ihres Abenteurers verwenden wollen, ist Ihre Entscheidung. Daraus entstehen keine regeltechnischen Vor- oder Nachteile. Es ist aber denkbar, eine zu den Eigenschaften des Mondzeichens passende Schwäche zu wählen (siehe S. 83).

1. Omen des schwarzen Mondes



Der Einsatz dieser Gabe zwingt den Spielleiter zur Wiederholung einer Probe, die sich unmittelbar gegen den Splitterträger richtet. Die zweite Probe gilt in jedem Fall. Die Gabe muss vor einer etwaigen Gegen- oder Vergleichsprobe des Abenteurers eingesetzt werden. Träger dieses Splitters vertrauen auf ihr Glück, sind optimistisch und handeln bisweilen leichtsinnig.
Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte bekommt die Probenwiederholung einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Geheime Gabe: Ein Gefährte darf einen einzelnen Würfel neu werfen, sofern kein Patzer vorliegt.

2. Das zweite Gesicht



Der Splitterträger erkennt Gefahren rechtzeitig und verhindert bei Einsatz dieser Gabe für sich eine etwaige Überraschung und jeden Probenmalus und Abzug, der daraus resultiert. Er kann bei einem Hinterhalt normal agieren, als wäre er nicht überrascht worden und erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf die Initiative in solch einer Situation. Träger dieses Splitters sind stets wachsam und vorausschauend, neigen aber zur Schwarzseherei.
Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte gibt es einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf die Initiative in einer Überraschungssituation.
Geheime Gabe: Der Splitterträger und ein Gefährte tauschen ihre Initiative-Ergebnisse.

3. Freundschaft der Trabanten



Aktiviert der Splitterträger diese Gabe, kann er für eine bestimmte Probe seine eigenen Fertigkeits*punkte* an einen Gefährten verleihen. Dieser benutzt die geliehenen Punkte statt seiner eigenen für diese eine Probe. Träger dieses Splitters haben einen gewissen Beschützerinstinkt.
Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte überträgt sich der komplette Fertigkeits*wert*.
Geheime Gabe: Der gewählte Gefährte verleiht seine Fertigkeitspunkte für eine Probe an den Splitterträger.

4. Der Spieler



Mit der Gabe darf, sofern kein Patzer vorliegt, bei einer Risiko-Probe der zweitniedrigste Würfel neu geworfen werden. Es gilt stets der zweite Würfelwurf, die Probe wird anschließend ganz normal ausgewertet. Träger dieses Splitters lassen sich bisweilen zu waghalsigen Aktionen verleiten und setzen gerne viel aufs Spiel.
Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte wird stattdessen der niedrigste Würfel neu geworfen, sofern kein *Patzer* vorliegt.
Geheime Gabe: Ein Gefährte darf den zweitniedrigsten Würfel einer Risiko-Probe neu werfen, sofern kein *Patzer* vorliegt.

5. Gunst des reichen Mannes



Der Splitterträger legt nach einer Risiko-Probe ein beliebiges Würfelergebnis beiseite, das hierdurch für die aktuelle Probe nicht genutzt werden kann. Würfel, die einen *Patzer* erzeugen, können nicht ausgewählt werden. Diesen Würfel kann er für eine spätere Probe während der Spielsitzung verwenden und wirft in diesem Fall einen Würfel weniger. Es kann stets nur ein Würfel bereitgehalten werden. Träger dieses Splitters gelten als freigiebige Gönner, die Bequemlichkeit zu schätzen wissen.
Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte werden zwei nicht genutzte Würfel beiseite gelegt. Eingesetzt werden dürfen sie aber nur einzeln.
Geheime Gabe: Ein Gefährte des Splitterträgers nutzt ein beiseite gelegtes Würfelergebnis für eine konkrete Probe.

6. Segen der Mondkraft



Der Einsatz dieser Gabe halbiert die Dauer von Gift- und Krankheitsverläufen und den Ruhebedarf bei natürlicher Lebenspunkte-Heilung. Letzteres bedeutet, dass der Splitterträger in einer *Ruhephase* zweimal regeneriert oder bereits durch eine halbe *Ruhephase* einmal regenerieren kann. Träger dieses Splitters sind oft stille Zeitgenossen mit einer Vorliebe für Ruhe. Auch die Dauer einer *Verschnaufpause* kann halbiert werden.

Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte sinkt die Dauer einer *Ruhephase* auf ein Drittel oder es kann in einer *Ruhephase* dreimal regeneriert werden. Alternativ kann die Dauer einer *Verschnaufpause* gedrittelt werden.

Geheime Gabe: Ein Gefährte kann sich die Zeit leichter Tätigkeit (Wandern, Reiten) als *Ruhephase* anrechnen lassen.

7. Der Blitz



Eine einzelne Kampfhandlung wird um 4 Ticks verkürzt, dauert aber nicht weniger als 2 Ticks. Träger dieses Splitters fackeln nicht lange und handeln schnell, sie neigen bisweilen zur Ungeduld.

Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte beträgt die Zeitverkürzung 6 Ticks, das Minimum beträgt weiterhin 2 Ticks.

Geheime Gabe: Ein Gefährte, der mit anderen Kampfteilnehmern auf dem gleichen Tick-Feld steht, wird an vorderste Stelle gerückt, darf also als erster in dieser Gruppe handeln.

8. Blutiges Antlitz des Mondes



Der Einsatz dieser Gabe verwandelt für eine Probe die *Wundabzüge* aufgrund angebrochener *Gesundheitsstufen* in einen einmaligen Bonus in gleicher Höhe. Träger dieses Splitters gelten als aufopferungsbereit und scheinen keinen Schmerz zu kennen.

Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte erhöht sich der Bonus um 3 Punkte.

Geheime Gabe: Der Splitterträger übernimmt für maximal eine Stunde die bis zu diesem Zeitpunkt erlittenen *Wundabzüge* eines Gefährten, sodass dieser ohne Abzüge agieren kann.

9. Geist der Gedanken



Mit Einsatz dieser Gabe kann der Splitterträger *Schaden* auf seine *Fokuspunkte* umleiten beziehungsweise aufgewendete *Fokuspunkte* auf seine Lebensenergie. Der Einsatz muss in dem Moment erfolgen, wenn der *Schaden* erlitten wird oder der *Fokus* benötigt wird, nicht zu einem späteren Zeitpunkt. Entsprechend müssen die Punkte aus einer einzelnen Quelle wie einem gegnerischen Angriff oder einem gewirkten Zauber herrühren. Wie viele der aus dieser Quelle stammenden Punkte umgeleitet werden, unterliegt keinen Beschränkungen. Die Art der Verwendung (*erschöpft*, *kanalisiert*, *verzehrt*) bleibt bestehen. Eine solche Umleitung ist nur möglich, wenn der Abenteurer noch genügend Punkte besitzt, auf die der Schaden umgeleitet werden kann. Träger dieses Splitters haben eine lebhafte Fantasie und neigen bisweilen zu Tagträumen oder Selbstgesprächen.

Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte werden bis zu 3 Punkte *Verzehrung* aus einer gerade auftretenden Quelle zu *Erschöpfung* vermindert.

Geheime Gabe: Ein Gefährte kann die *Kosten* eines gerade gewirkten Zaubers ganz oder teilweise auf den Splitterträger umlenken.

10. Der Fels



Wenn der höchste Würfel eines Sicherheitswurfes nur maximal 5 zeigt, darf der Abenteurer beide Würfel doch addieren und als Ergebnis werten. Ein *Patzer* ist hier trotzdem nicht möglich. Träger dieses Splitters verfügen häufig über eine stoische Ruhe, die sich für Außenstehende als Phlegma zeigen kann.

Verstärkt: Für 2 Splitterpunkte wird ein dritter Würfel geworfen und auf die ersten beiden addiert, sofern der höchste Würfel nur maximal 5 zeigt. Dabei gelten die Patzerregeln ebenfalls nicht.

Geheime Gabe: Ein Gefährte darf nachträglich einen Sicherheitswurf als Standardwurf werten, also beide Ergebnisse addieren.

Schwächen

Jeder Abenteurer verfügt über einen eigenen Charakter, der nicht nur von seinen Stärken, sondern auch von seinen *Schwächen* bestimmt wird. Diese drücken sich vor allem in harmlosen Marotten aus, es existieren daneben Angewohnheiten, Ängste und Einstellungen, die einen umherwandernden Abenteurer in Schwierigkeiten bringen können – sei es die Angst vor dem Meer, ein aufbrausendes Gemüt oder eine notorische Vergesslichkeit.

Prinzipiell ist die Auswahl derartiger Merkmale den Spielern überlassen und dient vor allem der detaillierten Ausgestaltung des Abenteurers. In ***Splittermond*** haben solche Schwächen darüber hinaus eine handfeste Wirkung: Das Schicksal und die Kraft der Monde sind all jenen Hold, die sich ihren Schwächen stellen und sie überwinden. Aus diesem Grund erhält ein Abenteurer bei jedem Einbringen seiner Schwächen ins Spiel einen *Splitterpunkt*, solange ihm dadurch spürbare Nachteile erwachsen, er beispielsweise aufgrund seiner Angst vor einer Kletterpartie einen gefährlichen Umweg in Kauf nehmen muss oder mit seinem jähzornigen Verhalten die Stadtwache gegen sich aufbringt. Beachten Sie, dass dem Abenteurer ein tatsächlicher Nachteil entstehen muss. Die Schwäche kann jederzeit ausgespielt werden, einen *Splitterpunkt* erhält er aber nur zurück, wenn er durch die Schwäche wirklich in Bedrängnis gerät, ungeplante *Ressourcen* aufwenden muss oder mit Folgeschwierigkeiten zu kämpfen hat. Einige Hinweise und Angaben finden Sie im Abschnitt über *Splitterpunkte* (siehe S. 81).

Bei der genauen Ausgestaltung einzelner Schwächen kann der Spieler entweder seiner Kreativität freien Lauf lassen oder sich der im Folgenden aufgeführten Vorschläge bedienen. Wichtig ist, dass kein Zwang des Ausspielens besteht, sondern lediglich eine Anregung gegeben werden soll. Auf diese Weise kann einem Charakter mehr Farbe verliehen und das Spiel bereichert werden. Schwächen werden gewöhnlich zu Spielbeginn gewählt und bleiben dem Abenteurer sein ganzes Leben erhalten. Es ist aber möglich, beim Erreichen eines neuen Heldengrades (siehe S. 87)

eine bestehende Schwäche abzulegen oder durch eine andere zu ersetzen. Alternativ kann er eine neue Schwäche wählen. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn ein Abenteurer seine Verhaltensweisen wegen einschneidenden Ereignissen tiefgreifend geändert hat.

Beispielhafte Schwächen

Aberglaube: Der Abenteurer erklärt sich die Welt anhand irrationaler Vorstellungen, sieht beispielsweise hinter jedem Ereignis ein unerklärliches magisches Phänomen, anstatt den tatsächlichen Ursachen nachzugehen. Möglicherweise besitzt er mit seinem Aberglauben zusammenhängende lästige Angewohnheiten, die Fremde schnell vor den Kopf stoßen können, oder glaubt an eine ganz Lorakis umspannende Verschwörung, an der eine eigentlich wohlgesonnene Person beteiligt sein muss.

Angst: Der Abenteurer fürchtet sich vor bestimmten Wesen oder Umständen wie Spinnen, engen Räumen oder großen Höhen. Er wird sein Möglichstes tun, nicht mit seiner Angst konfrontiert zu werden. Alternativ kann es sich bei ihm auch um einen Feigling handeln, ganz unabhängig von der konkreten Situation.

Außenseiter: Legt der Abenteurer sein übliches Verhalten an den Tag, erfährt er die Ablehnung seiner Umwelt. Vielleicht tritt er als gefährlicher Schwarzmagier oder blutrünstiger Barbar auf, mit dem niemand etwas zu tun haben möchte, möglicherweise vertritt er öffentlich eine verbotene Ansicht oder eine unliebsame Meinung.



Boshaftigkeit: Pure Boshaftigkeit oder zumindest ein dunkles Wesen treiben den Abenteurer an. Er zeigt kein Mitgefühl, triezt Schwächere oder quält Wesen in seiner Gewalt. In gesellschaftlichen Situationen kann er sein Gegenüber schnell gegen sich aufbringen, und sei es nur aufgrund eines unangemessenen Humors.

Eitelkeit: Das Auftreten anderen gegenüber und sein Ansehen sind dem Abenteurer äußerst wichtig. Er wird Umstände vermeiden, die die Gefahr eines Fehltritts bergen oder nur das Risiko mit sich bringen, sein teures Gewand zu beschmutzen. Die Schwäche kann sich auf die Ehre des Abenteurers beziehen, die er unabhängig aller Widrigkeiten verteidigen wird.

Fanatiker: Der Glaube an einen Gott oder seine persönliche moralische Überzeugung bestimmt die Handlungen des Abenteurers. Er duldet keine Kritik an seinen Vorstellungen, bekehrt Heiden wie Abweichler und straft Handlungen, die in seinen Augen ketzerisch und verwerflich sind.

Gehorsam: Der Abenteurer ist überzeugt von der Wichtigkeit einer geordneten und hierarchisch gegliederten Gesellschaft. Er befolgt die Anweisungen jeder Person, die über größere Autorität verfügt als er selbst, sei es der Herrscher eines Landstrichs oder ein einfacher Stadtgardist.

Gier: Gier ist der Antrieb des Abenteurers. Es mag der Drang sein, möglichst großen Reichtum anzusammeln, der Wunsch, um jeden Preis alles zu erfahren, oder einfach nur der pure Neid auf jeden, der mehr besitzt als er selbst. Warnungen und potenzielle Gefahren werden dabei ignoriert, wenn das Objekt der Begierde nur verlockend genug erscheint.

Hochmut: In den Augen des Abenteurers ist er selbst der Maßstab aller Kompetenz. Weder seine Mitstreiter noch dahergelaufene Personen können ihm das Wasser reichen, mag es sich auch um Fachleute auf ihrem Gebiet handeln. Wichtige Aufgaben übernimmt er stets selbst, während niedere Tätigkeiten an andere delegiert werden.

Hitzkopf: Der Abenteurer verfügt über ein aufbrausendes Gemüt. Er handelt impulsiv, ohne über die Konsequenzen seiner Taten nachzudenken. Er streitet gern und viel, wobei er sich oft um Kopf und Kragen redet. Beleidigungen werden schnell mit der Faust oder gar mit gezückter Waffe beantwortet.

Kodex: Der Abenteurer folgt einem strikten Kodex, basierend auf göttlichen Geboten oder eigenen Prinzipien. Seine Überzeugung verbietet es ihm, anders vorzugehen als von ihm gefordert, erst recht nicht zum eigenen Vorteil. Wird er einmal dazu gezwungen, wird er alles daran setzen, sich von seinem Fehltritt reinzuwaschen.

Leichtgläubig: Menschenkenntnis gehört nicht zu den Stärken des Abenteurers, vielmehr ist er durch Naivität und Leichtgläubigkeit geprägt. Er wird von gewieften Händlern über den Tisch gezogen, zweifelt nicht an leeren Versprechungen und glaubt selbst die dreisteste Lüge, die ihm aufgetischt wird.

Loses Mundwerk: Der Abenteurer hat Schwierigkeiten, seine Gedanken für sich zu behalten. In den ungünstigsten Situationen wird er seinen Missmut zum Ausdruck bringen, ein Geheimnis ausplaudern oder einen völlig unangebrachten Kommentar von sich geben – und sei es während einer Audienz beim König.

Nachtragend: Wird dem Abenteurer Unrecht getan oder fühlt er sich schlecht behandelt, nagt die begangene Tat stetig an ihm. Er ist bestrebt, den Missetäter einer ihm angemessen erscheinenden Bestrafung zuzuführen. Seine Rachegelüste wiegen dabei schwerer als die Rücksicht auf Unbeteiligte oder auf seine eigene Gesundheit.

Schüchtern: Zurückhaltend und unauffällig ist die beste Beschreibung des Abenteurers. Er wird sich niemals in den Vordergrund drängen, eine angemessene Belohnung verlangen oder versuchen, ein ihm zustehendes Recht einzufordern. Stattdessen gibt er sich mit dem zufrieden, was ihm vorgesetzt wird.

Streitlustig: Der Abenteurer geht keinem Konflikt aus dem Weg. Er behält gerne das letzte Wort und steckt in Debatten und Streitgesprächen nicht zurück. Droht er zu unterliegen, reagiert er mit Provokation oder Beleidigung.

Vergesslich: Das Gedächtnis des Abenteurers ist derart löchrig, dass ihm selbst wichtigste Details entfallen. Erhält er einen Auftrag, kann man sich nicht auf seine Erfüllung verlassen, soll er eine wichtige Botschaft überbringen, hat er sie längst vergessen, wenn er an seinem Bestimmungsort ankommt.

Verschwendungssüchtig: Der Abenteurer lebt gerne auf großem Fuß. Er gibt sein Geld mit vollen Händen aus und unterschreibt lieber Schuldscheine als auf reizvolle Annehmlichkeiten zu verzichten.

Vorurteile: Der Abenteurer verfügt über ein festgefahrenes und äußerst schlechtes Bild einer bestimmten Gruppierung, beispielsweise eines Volkes oder einer Spezies. Wird er mit ihren Vertretern konfrontiert, ist er rationalen Argumenten gegenüber nicht mehr zugänglich und macht sie für alles verantwortlich, das auch nur ansatzweise negativ ist.

Weichherzig: Pragmatisches Denken ist dem Abenteurer fremd, wenn es um den Umgang mit seinen Feinden geht. Aus purem Gutmenschentum heraus lässt er besiegte Straßenräuber ziehen, die ihm gerade noch einen Hinterhalt gelegt haben, und vertuscht Beweise, um die Bestrafung des Bösewichts zu verhindern.

Helden und Legenden

Charakterentwicklung und Steigern

Manche Herausforderungen sind für einen frischgebackenen Abenteurer kaum zu bewältigen: Wie soll er den Kampf gegen einen ashurmazaanischen Schwertmeister gewinnen, wie in der Jagd auf einen Sanddrachen erfolgreich sein?
Aber nicht alles ist so aussichtslos, wie es auf den ersten Blick erscheinen mag. Um ein echter Held zu werden, um den sich Legenden ranken, darf sich ein Abenteurer von scheinbar unüberwindbaren Hindernissen nicht einschüchtern lassen: Er muss an seinen Herausforderungen wachsen.
In diesem Kapitel finden Sie alles, was Sie brauchen, um aus Ihrem Abenteurer einen echten Helden zu machen und seine Werte weiterzuentwickeln, damit er sich größeren Herausforderungen stellen kann.

Erfahrungspunkte

Die Erfahrung eines Abenteurers misst sich in *Erfahrungspunkten*. Erfahrungspunkte sind ein abstraktes Maß für die Lehren, die ein Abenteurer aus seinen Erlebnissen gezogen hat. Triumphale Siege können hierbei ebenso zu seiner Erfahrung beitragen wie krachende Niederlagen.

Erfahrungspunkte erhalten

Erfahrungspunkte werden den Abenteurern vom Spielleiter zugeteilt, meist am Ende einer Spielsitzung, am Ende einer großen Herausforderung oder als Belohnung ganz am Schluss eines Abenteuers. Wie viele Erfahrungspunkte die Abenteurer erhalten, hängt davon ab, wie gut sie sich geschlagen und wie viel sie dabei gelernt haben. Haben sie auf ganzer Linie versagt und die Situation noch schlimmer gemacht, erhalten sie möglicherweise weniger Erfahrungspunkte, als wenn sie durch Kühnheit, List und gute Einfälle einen uneingeschränkten Sieg eingefahren haben. Vielleicht erhalten sie aber im Gegenteil mehr Erfahrungspunkte, da sie eine Lektion gelernt haben, die sie ihr Leben lang nicht vergessen werden.



Im Spielleiterkapitel (und in weiteren offiziellen Publikationen) finden Sie Angaben und Vorschläge dafür, wie viele Erfahrungspunkte die Gruppe erhalten kann. Die Entscheidung liegt letzten Endes aber immer beim Spielleiter.

Als Faustregel gilt: Ein Abenteuer (von etwa 3 Spielsitzungen Dauer) ergibt etwa 15 bis 30 Erfahrungspunkte – dies kann aber je nach Abenteuer und Spielleiterentscheidung stark variieren. Mehr zur Vergabe von Erfahrungspunkten finden Sie ab Seite 259.

Erfahrungspunkte einsetzen

Erfahrungspunkte können von den Spielern eingesetzt werden, um die spieltechnischen Werte (also zum Beispiel *Attribute* und *Fertigkeiten*, *Stärken* oder *Meisterschaften*) ihrer Abenteurer zu verbessern. Im Gegensatz zur kurzfristigen Erhöhung von Werten, beispielsweise durch Magie oder Alchemie, sind die Steigerungen, die für Erfahrungspunkte erworben werden, von Dauer. Die Spieler haben prinzipiell die freie Entscheidung, welchen Wert sie steigern. Als Grenze gelten allerdings die Maximalwerte, die vom *Heldengrad* des Abenteurers festgelegt werden. Der *Heldengrad* ist das Maß, um die Erfahrung und Mächtigkeit eines Abenteurers einzuschätzen, was vor allem dem Spielleiter dabei hilft, die angemessenen Herausforderungen für die Abenteurer zu finden. Mehr zu Heldengraden finden Sie weiter unten.

Jede Steigerung hat bestimmte Kosten. Der nebenstehenden Tabelle können Sie sowohl die Kosten für einzelne Steigerungen als auch den jeweiligen Höchstwert entnehmen. Die Steigerung erfolgt hierbei schrittweise: Um beispielsweise eine Fertigkeit von 6 auf 9 zu steigern, müssen alle Zwischenschritte (von 6 auf 7, von 7 auf 8, von 8 auf 9) bezahlt werden.

Üblicherweise ist die Steigerung nur zwischen zwei Abenteuern möglich (oder zwischen größeren Kapiteln innerhalb eines Abenteuers), nicht direkt während einer Herausforderung. Ausnahmen liegen natürlich in der Hand des Spielleiters.

Nicht ausgegebene Punkte können aufgespart werden, um sie später auszugeben.

Steigerungskosten

Eigenschaft	Wert	Voraussetzungen	Kosten	Höchstwert
Attribute	erste Steigerung	–	10	Startwert +1
	zweite Steigerung	Heldengrad 2	15	Startwert +2
	dritte Steigerung	Heldengrad 3	20	Startwert +3
	vierte Steigerung	Heldengrad 4	25	Startwert +4
Fertigkeiten	pro Punkt bis 6/9/12/15	Heldengrad 1/2/3/4	3/5/7/9	nach Heldengrad
Stärken	Stufe 1	–	7	–
	Stufe 2	–	14	–
Sprache	pro Sprache	–	5	–
Ressourcen	pro Punkt	Spielleiterentscheid	7	6
Zauber	Grad 0	Magieschule 1+ Punkte	1	–
	Grad 1	Magieschule 3+ Punkte	3	–
	Grad 2	Magieschule 6+ Punkte	6	–
	Grad 3	Magieschule 9+ Punkte	9	–
	Grad 4	Magieschule 12+ Punkte	12	–
	Grad 5	Magieschule 15 Punkte	15	–
Meisterschaften	Schwelle 1	6+ Fertigkeitspunkte	5	–
	Schwelle 2	9+ Fertigkeitspunkte	10	–
	Schwelle 3	12+ Fertigkeitspunkte	15	–
	Schwelle 4	15 Fertigkeitspunkte	20	–

Abgeleitete Werte (wie *Fokus*, *Lebenspunkte*, *Initiative*, *Widerstandswerte* und *Geschwindigkeit*) werden nicht separat gesteigert, sondern steigen automatisch mit den gesteigerten Grundwerten oder eventuell erworbenen *Stärken* und *Meisterschaften*. Nach dem Erhöhen von zugehörigen *Attributen* oder dem Erwerb von entsprechenden *Stärken* und *Meisterschaften* sollten entsprechend die betroffenen *Abgeleiteten Werte* neu berechnet werden.

Ressourcen steigern

Mit einer guten Begründung ist es möglich, die Ressourcen eines Abenteurers zu steigern. Wenn die Abenteurer etwa einen Drachenschatz gefunden haben, kann dies das *Vermögen* eines Abenteurers permanent erhöhen. Ebenso könnte eine im Abenteuer getroffene Spielleiterfigur zum *Gefolge* des Abenteurers werden.

Ob Erfahrungspunkte hierfür aufgewendet werden müssen, hängt vom Anlass ab: Möchte der Spieler von sich aus die Ressourcen seines Abenteurers erhöhen und bittet den Spielleiter, hierfür gemeinsam mit ihm eine Begründung zu entwickeln, kostet die Erhöhung Erfahrungspunkte.

Geht die Erhöhung aber vom Spielleiter aus, ist sie also zum Beispiel eine Belohnung für ein bestandenes Abenteuer, ist keine Aufwendung von Erfahrungspunkten nötig.

Beispiel:
Ein Abenteurer des Heldengrades Wanderer (maximale Fertigkeitspunkte 9) will eine Fertigkeit von 5 auf 7 steigern. Hierzu muss er 8 Erfahrungspunkte aufwenden: 3, um die Fertigkeit von 5 auf 6 zu steigern, plus 5, um sie von 6 auf 7 zu steigern. Maximal darf er die Fertigkeitspunkte bis zum Wert 9 steigern – dies ist der Höchstwert für seinen Grad. Weiterhin will er sich einen Zauber des 2. Grades kaufen. Dies kostet ihn 6 weitere Erfahrungspunkte. Insgesamt hat er also 14 Erfahrungspunkte investiert.

Heldengrade

Die gesamte Leistungsfähigkeit der Abenteurer in Splittermond wird in verschiedene *Heldengrade* eingeteilt. Ein Heldengrad hat in erster Linie eine beschreibende Funktion und dient dazu, besser einzuschätzen, was ein Abenteurer mit einer bestimmten Erfahrung kann und was nicht. Er ist also ein Maß sowohl für Spieler, an dem sie sich orientieren können, als auch für Spielleiter, um die Herausforderungen für die Gruppe festzulegen. Wie Sie als Spielleiter mit Heldengraden und Herausforderungen umgehen, erklärt Ihnen das entsprechende Kapitel ab Seite 259.

Einen Heldengrad erreichen

Ein Abenteurer erreicht einen neuen Heldengrad automatisch, wenn er ausreichend Erfahrungspunkte (siehe unten) ausgegeben hat. Er muss nichts dafür tun, es entstehen keine weiteren Kosten und er muss keine anderen Voraussetzungen erfüllen: Hat er genug Erfahrungspunkte ausgegeben (sie also nicht nur angesammelt, sondern auch eingesetzt, um seine Werte zu steigern), erreicht er einen neuen Heldengrad. Für das Erreichen ei-

nes Heldengrades zählen sämtliche Erfahrungspunkte. Ein neuer Abenteurer startet immer auf dem Heldengrad *Suchender*. Hat er insgesamt 100 Erfahrungspunkte ausgegeben (inklusive der Start-Erfahrungspunkte), erreicht er den Heldengrad *Wanderer*. Hat er insgesamt 300 Erfahrungspunkte ausgegeben (also 200 zusätzlich zu den 100 für *Suchender*), erreicht er den Heldengrad *Veteran*. Bei 600 ausgegebenen Erfahrungspunkten (also 300 zuzüglich zu den für den Heldengrad *Veteran* nötigen Punkten) erreicht er schließlich den Heldengrad *Heroe*.

Auswirkungen

Das Erreichen eines neuen Heldengrades hat verschiedene Auswirkungen auf den Abenteurer (siehe Tabelle unten).

Maximale Fertigkeitspunkte
Beim Erreichen eines neuen Heldengrades steigen die maximalen *Fertigkeitspunkte* für Fertigkeiten. Ein Abenteurer des Heldengrades *Suchender* darf Fertigkeiten maximal auf 6 Punkte steigern. Erreicht er den Heldengrad *Wanderer*, darf er seine Fertigkeiten bis auf 9 Punkte steigern – und so weiter.
Innerhalb eines Grades kann ein Spieler seinen Charakter somit beliebig in die Breite steigern, zusätzliche Fähigkeiten erwerben und seine Möglichkeiten ausweiten, während ihm mit Erreichen eines neuen Grades weitere Möglichkeiten zum Steigern in die Höhe, also zum Ausbau seiner Kernfähigkeiten, eröffnet werden.

Attributssteigerung
Ab Erreichen eines neuen Heldengrades kann der Abenteurer seine Attribute weiter steigern. **Jedes Attribut kann pro Heldengrad um 1 Punkt gesteigert werden (auch bereits beim *ersten Heldengrad*)**. Hierfür fallen die oben genannten Kosten an. Insgesamt darf der Abenteurer in seiner Laufbahn also jedes Attribut um 4 Punkte steigern. Auf dem Charakterbogen können Sie anhand der Felder für den Startwert und den aktuellen Wert nachvollziehen, wie viele Steigerungen bereits vorgenommen wurden.

Splitterpunkte
Bei Erreichen eines neuen Heldengrades erhält der Abenteurer automatisch und ohne weitere Kosten 1 Splitterpunkt zu seinem Vorrat hinzu.

Auswirkungen eines Heldengrades
Jeder Heldengrad ab *Wanderer* hat also folgende Auswirkungen:
- Jedes **Attribut** kann um 1 Punkt gesteigert werden (auch bereits auf *Suchender* möglich).
- Das **Fertigkeitsmaximum** erhöht sich um 3.
- Der Abenteurer erhält **1 Splitterpunkt** hinzu.
- Der **Mondsplitter** erhält neue Optionen.
- Der Abenteurer kann **1 Schwäche** austauschen oder streichen oder 1 neue Schwäche wählen.
- Der **Maximalwert von Boni** durch Zauberei *und* Ausrüstung steigt um 1 Punkt.
- Die **Widerstandswerte** steigen um jeweils 2 Punkte.

Verbesserung des Mondsplitters
Ab dem Heldengrad *Wanderer* und bei jedem folgenden Heldengrad wird das eigene *Mondzeichen* verbessert. Die genauen Angaben hierzu finden Sie auf Seite 80.

Schwächen
Mit der Zeit verbessern sich nicht nur die Fähigkeiten eines Abenteurers. Es kann auch sein, dass er charakterliche Veränderungen durchmacht. Vielleicht hat er ein Gebirge überwunden und dabei seine Angst vor Höhen bewältigt, oder eine Begegnung mit einem Nekromanten hat ihn tief erschüttert.
Unter „Persönliche Entwicklung“ (siehe unten) sind einige Gedanken und Hinweise zu diesem Thema zusammengefasst. Regeltechnisch kann sich diese Veränderung wie folgt auswirken:

Bei Erreichen eines neuen Heldengrades kann der Abenteurer eine einzelne Schwäche gegen eine andere Schwäche austauschen oder sogar komplett streichen. Alternativ kann er eine neue Schwäche hinzunehmen.

Auswirkungen der Heldengrade

Grad	nötige EP	max. Fertigkeits-punkte	max. Attributs-steigerung	Splitter-punkte	Mondgabe	Schwächen	max. Probenbonus Zauber/Ausrüstung	Wider-stände
1 (Suchender)	0	6	Startwert +1	–	–	–	+3	–
2 (Wanderer)	100	9	Startwert +2	+1	zus. verstärkte Version	eine Schwäche austauschbar/ streichbar	+4	+2
3 (Veteran)	300	12	Startwert +3	+1	zus. gegenseitige Beeinflussung	eine Schwäche austauschbar/ streichbar	+5	+2
4 (Heroe)	600	15	Startwert +4	+1	zus. geheime Gabe	eine Schwäche austauschbar/ streichbar	+6	+2

Maximaler Bonus für Proben und abgeleitete Werte
Ein Abenteurer kann nicht beliebig von positiven Effekten von *Zauberei* und *Ausrüstung* profitieren (siehe S. 18). Vielmehr steigt auch die Möglichkeit, solche positiven Umstände für sich zu nutzen, mit der Erfahrung des Abenteurers. Der maximale Bonus (zu Spielbeginn je +3) steigt mit jedem Heldengrad um 1 Punkt.

Gesteigerte Widerstandswerte
Je erfahrener ein Abenteurer ist, desto besser kann er sich gegen Angriffe, Beeinflussungen oder körperliche Widrigkeiten verteidigen. Entsprechend steigen mit jedem Heldengrad nach dem ersten alle drei *Widerstandswerte* um jeweils 2 Punkte.

Die einzelnen Heldengrade

In ***Splittermond*** gibt es die Heldengrade *Suchender*, *Wanderer*, *Veteran* und *Heroe*.

Heldengrad 1: Suchender
Der Abenteurer hat seine Ausbildung gerade erst hinter sich und steht am Anfang seiner Laufbahn. Dies ist der Heldengrad, auf dem alle neuen Charaktere beginnen.

Benötigte Erfahrungspunkte: 0
Splitterpunkte: 3, bei Stärke *Zusätzliche Splitterpunkte* 5
Fertigkeitsmaximum: 6
Attributsmaximum: Startwert +1
Maximaler Bonus auf Proben und abgeleitete Werte: +3

Heldengrad 2: Wanderer
Der Abenteurer hat bereits mehrere Herausforderungen bestanden, viel erlebt und gesehen und einige Gefahren bewältigt. Noch ist er keine Berühmtheit, aber auf dem besten Weg dahin.

Benötigte Erfahrungspunkte: 100
Splitterpunkte: 4, bei Stärke *Zusätzliche Splitterpunkte* 6
Fertigkeitsmaximum: 9
Attributsmaximum: Startwert +2
Maximaler Bonus auf Proben und abgeleitete Werte: +4
Mondsplitter: Verstärkte Version verfügbar
Widerstandswerte: +2

Heldengrad 3: Veteran
Der Abenteurer ist ein erfahrener Recke, der schon zahlreiche Gefahren überwunden und sich einen Namen in vielen Regionen gemacht hat.

Benötigte Erfahrungspunkte: 300
Splitterpunkte: 5, bei Stärke *Zusätzliche Splitterpunkte* 7
Fertigkeitsmaximum: 12
Attributsmaximum: Startwert +3
Maximaler Bonus auf Proben und abgeleitete Werte: +5
Mondsplitter: Resonanz verfügbar
Widerstandswerte: +4

Heldengrad 4: Heroe
Der Name des Abenteurers ist weithin bekannt. Nur wenige können sich auf seinem Spezialgebiet mit ihm messen. Bewunderer sehen zu ihm auf und eifern ihm nach.

Benötigte Erfahrungspunkte: 600
Splitterpunkte: 6, bei Stärke *Zusätzliche Splitterpunkte* 8
Fertigkeitsmaximum: 15
Attributsmaximum: Startwert +4
Maximaler Bonus auf Proben und abgeleitete Werte: +6
Mondsplitter: Geheime Gabe verfügbar
Widerstandswerte: +6

Optionalregel: Lehrmeister und Meisterschüler
Viele Personen benötigen kundige Lehrer, um sich neues Wissen und neue Talente anzueignen, andere sind begabte Autodidakten, denen im Selbststudium gelingt, was andere auch unter bester Anleitung nicht zu erlernen vermögen.
In *Splittermond* sollen die Spieler nicht dadurch eingeschränkt werden, dass sie für jeden neuen Fertigkeitspunkt einen Lehrmeister aufsuchen müssen. Gleichzeitig sollen sie nicht ohne jeglichen Einfluss von außen zum Erzmagier aufsteigen können.
Daher finden Sie hier einige Faustregeln für den Umgang mit Lehrmeistern. Die Entscheidung liegt im Konsens der Gruppe. Diese Angaben sind daher als vollkommen optional zu verstehen.

Attribute: *Attribute* können (innerhalb der Grenzen des Heldengrades) ohne Lehrmeister beliebig gesteigert werden.

Fertigkeiten: Innerhalb der Grenzen eines Heldengrades können *Fertigkeiten* normalerweise beliebig gesteigert werden. Das Erreichen einer *Meisterschaftsschwelle* (also der Werte 6, 9, 12 und 15) erfordert häufig einen Lehrmeister.

Stärken: Bei *Stärken* hängt die Notwendigkeit eines Lehrmeisters von der Stärke ab. Während die Stärke *Literat* etwa nur bei einem Lehrer gelernt werden kann, kann ein Abenteurer auch allein durch körperliche Abhärtung *robust* werden. Die Entscheidung liegt hier beim Spielleiter.

Sprachen: *Sprachen* benötigen stets einen längeren Aufenthalt in einem fremden Land nebst Kontakt mit der einheimischen Bevölkerung oder alternativ einen Lehrmeister.

Zauber: *Zauber* benötigen fast immer einen Lehrmeister, dies kann auch eine Schriftrolle oder ein Buch sein. Allein Zauber des 0. Zaubergrades können gegebenenfalls intuitiv erlernt werden.

Meisterschaften: Für *Meisterschaften* gilt das gleiche wie für Stärken. Ein spektakuläres Kampfmanöver mag einen Lehrer erfordern, ein Gespür für Bibliotheksrecherche entwickelt sich aber möglicherweise von selbst.

Ressourcen: *Ressourcen* benötigen nie einen Lehrmeister, vielmehr ist es hier nötig, eine vernünftige Begründung etwa für den Erwerb von Titeln, Reichtum oder zusätzlichen Kontakten zu finden.

Persönliche Entwicklung

Schwer in Zahlen ausdrücken und mit Punkten umsetzen lässt sich die persönliche Entwicklung, die ein Abenteurer im Laufe seines Lebens durchmacht. Das Austauschen oder Entfernen von *Schwächen* beim Erreichen eines neuen Grades bildet dies ansatzweise ab. Dennoch schadet es nicht, sich als Spieler ein paar generelle Gedanken hierzu zu machen.

Ein junger Ritter, der seine Abenteurerlaufbahn als Idealist und mit einer gewissen Naivität begonnen hat, ist nach mehreren Erlebnissen möglicherweise zu einem zähen Recken gereift, der seine Tugenden mehrfach auf die Probe gestellt sah und dadurch seine Persönlichkeit gefestigt hat. Die egoistische Diebin, die ihr ganzes Leben auf sich alleine gestellt war und dadurch ihre Reisen voller Misstrauen gegenüber ihren Gefährten begann, hat vielleicht nach all der gemeinsamen Zeit ihre Scheu vor anderen abgelegt und den Wert der Gemeinschaft erkannt.

Vielleicht hat Ihr Abenteurer aber auch Niederlagen erlebt und ist dadurch desillusioniert worden. Oder er hat neue Erkenntnisse gewonnen, die in ihm neue Leidenschaften geweckt und neue Ziele offenbart haben.

Es lohnt sich, sich einige Gedanken darüber zu machen, wie ein Charakter an seinen Erlebnissen reift und auf sie reagiert: Es hilft Ihnen dabei, sich tiefer in Ihren Abenteurer hineinzufinden, und Ihrem Spielleiter, wenn es darum geht, ihn zu neuen Taten zu motivieren.



Tanzende Klingen und schmeichelnde Worte

Die Fertigkeiten

Während *Attribute* die rohe Basis, die grundlegenden Eigenschaften eines Abenteurers darstellen – wie stark ist er, wie schnell kann er denken? –, stellen *Fertigkeiten* ein Spezialwissen dar, das ein Abenteurer durch Ausbildung und Übung erhalten hat.
Fertigkeiten sind für den Abenteurer von großer Bedeutung: Stark und schnell zu sein, ist für einen Kämpfer von Vorteil, wer aber nicht gelernt hat, wie man Schwert und Axt führt, wird einem schwächeren Gegner, der dafür aber im Schwertkampf ausgebildet wurde, unterliegen.
Fertigkeiten können durch Übung oder gezielten Unterricht erlangt und verbessert werden. Der Taschendieb, der Tag für Tag auf den Straßen der Stadt seinem Geschäft nachgeht, verbessert seine Fertigkeiten ebenso wie der Knappe, der von seinem Schwertmeister mit Kampfübungen traktiert wird. Zu Spielbeginn erhält jeder Abenteurer eine bestimmte Anzahl an Fertigkeiten, weitere können mit Erfahrungspunkten erworben und verbessert werden (S. 87).

Kategorien

Fertigkeiten sind bei ***Splittermond*** in drei Kategorien aufgeteilt.

Kampffertigkeiten sind alle Fertigkeiten, die in den Umgang mit Waffen (oder waffenlosen Nahkampfangriffen) behandeln. Sie können eingesetzt werden, um Gegner zu attackieren, und folgen den Regeln für Kämpfe (ab S. 157).

Allgemeine Fertigkeiten sind alle weiteren profanen Fertigkeiten wie gesellschaftlicher Umgang, erlerntes Wissen oder das Zurechtfinden in der Natur.

Magieschulen behandeln den Umgang mit Magie und ermöglichen es einem Abenteurer, Zauber zu erlernen und zu wirken. Sie werden ab S. 200 beschrieben.

Meisterschaften

Viele Fertigkeitspunkte zu haben zeigt nur an, wie gut die Beherrschung der grundlegenden Aspekte einer Fertigkeit ist – dies ist aber nur ein Teil wahrer Kompetenz. Ein Abenteurer mit vielen Fertigkeitspunkten kennt sich in allen Bereichen seiner Fertigkeit grundlegend aus. Die wahre Finesse liegt aber in den *Meisterschaften*.
Meisterschaften sind spezielle Fähigkeiten, die die Fertigkeit eines Abenteurers ergänzen. Üblicherweise konzentrieren sie sich auf einen bestimmten Bereich: Wer die sehr breit angelegte Fertigkeit *Klingenwaffen* erhöht, kann sich mit Meisterschaften auf unterschiedliche Waffenkategorien (Schwerter, Zweihandschwerter, Dolche etc.) spezialisieren. Meisterschaften können hierbei sowohl passive Fähigkeiten („Feuerzauber haben erhöhte Reichweite.“) als auch aktiv einsetzbare Fähigkeiten („Spiele ein Lied, das deine Gefährten mit neuem Mut erfüllt.“) sein. In einigen Fällen erfordern Meisterschaften den Einsatz von zusätzlichen Mitteln, beispielsweise Splitterpunkten.
Ein Abenteurer spezialisiert sich mit den Meisterschaften zwar, verliert aber nicht seine Fertigkeit in den anderen Gebieten. Ein *Naturkundiger*, der 15 Fertigkeitspunkte und sämtliche Meisterschaften für die Kräutersuche besitzt, hat zum Einschätzen eines Tiers immer noch 15 Punkte – er besitzt hier nur keine Meisterschaften (es sei denn, er hat sie nachgekauft).
Welche Meisterschaften es gibt, steht bei der jeweiligen Fertigkeit.

Fertigkeitspunkte
Fertigkeitspunkte haben eine Spanne von 0 (nicht vorhanden) bis 15 (Großmeister). Die Fertigkeitspunkte geben an, wie gut sich ein Abenteurer in seinem Gebiet auskennt. Je höher die Punktzahl, desto höhere Meisterschaften (siehe unten) stehen dem Abenteurer offen.

Punkte	Beschreibung	Meisterschafts-schwelle
0	*Nicht vorhanden.* Keine Kenntnisse oder Erfahrung.	–
1	*Anfänger.* Grundlegendes Wissen.	–
3	*Vielversprechend.* Etwas Detailwissen und erste Übung.	–
6	*Erfahren.* Beginn der professionellen Beherrschung.	1
9	*Kompetent.* Breite, detaillierte, tiefgehende Kenntnisse.	2
12	*Meister.* Außerordentliche Kenntnisse und Fähigkeiten.	3
15	*Großmeister.* Vollendete Beherrschung der Fertigkeit.	4

Boni aus mehreren Meisterschaften
Die Effekte von Meisterschaften sind immer kumulativ, sofern nicht explizit etwas anderes angegeben ist. Ein Abenteurer, der beispielsweise die Meisterschaften *Arkane Kunde (Jäger des Übernatürlichen [Schattenweber])*, *Geschichte und Mythen (Jäger des Sagenhaften [Schattenweber])* und *Lichtmagie (Streiter des Lichtes)* gewählt hat, erhält insgesamt einen Bonus in Höhe von 6 Punkten auf seine *Angriffe* gegen Schattenweber – und sogar in Höhe von 8 Punkten, wenn es sich um *Angriffe* durch *Zauber* handelt.

Meisterschaften erhalten

Meisterschaften sind Schwellen zugeordnet, die über hohe Fertigkeitspunkte zugänglich werden. Je höher die Schwelle einer Meisterschaft, desto mächtiger ist sie – und desto mehr Fertigkeitspunkte werden benötigt. Die erste Meisterschaftsschwelle setzt 6 Punkte voraus, die zweite 9, die dritte 12. Die vierte Meisterschaftsschwelle ist erst bei vollendeten Kenntnissen (15 Punkte) zugänglich.
Wenn ein Abenteurer in einer Fertigkeit einen Schwellenwert erreicht, darf er sich eine Meisterschaft aus dieser oder einer niedrigeren (nicht aber einer höheren) Schwelle aussuchen, die er kostenlos erhält. Dazu erhält er zu Spielbeginn durch die gewählten Module oder im Rahmen der freien Generierung einige Meisterschaften (wobei hierfür nicht einmal die eigentlich nötigen Mindest-Fertigkeitspunkte erreicht werden müssen, sofern er mindestens 1 Fertigkeitspunkt in der zugehörigen Fertigkeit besitzt). Weitere Meisterschaften kann er mit Erfahrungspunkten nachkaufen (natürlich immer nur bis zu der höchsten Schwelle, die ihm zusteht).
Ein Abenteurer klettert also, während er eine Fertigkeit steigert, einen Meisterschafts-Baum hinauf und kann sich zwischendurch immer wieder dazu entscheiden, bestimmte Fähigkeiten zu erwerben. Meisterschaften besitzen eventuell zusätzliche Voraussetzungen abgesehen von den Fertigkeitspunkten. In einem solchen Fall kann eine Meisterschaft nur gekauft und genutzt werden, wenn die als Voraussetzung genannte Bedingung erfüllt ist, also etwa der Besitz einer anderen Meisterschaft. Dies ist jeweils im Einzelfall vermerkt. Wenn auf einer neu erreichten Meisterschaftsschwelle nur solche Meisterschaften wählbar sind, für die ein Abenteurer die Voraussetzungen nicht erfüllt, kann er als freie Meisterschaft eine dieser Meisterschaften wählen. Im Endeffekt kann diese erst genutzt werden, wenn die fehlende Voraussetzung für Erfahrungspunkte später dazu gekauft wurde.

Beispiel:
Ein Abenteurer steigert seine Fertigkeitspunkte in Naturkunde von 8 auf 9. Damit steht ihm die zweite Meisterschaftsschwelle offen. Auf der zweiten Schwelle gibt es drei mögliche Meisterschaften: Schneller Sammler, Meisterjäger *und* Feind. *Er entscheidet sich für* Meisterjäger, *erhält die Meisterschaft somit kostenlos. Da er besser Zutaten sammeln können möchte, kauft er nachträglich für 10 Erfahrungspunkte* Schneller Sammler *hinzu.*
Anstatt für eine der Meisterschaften der zweiten Schwelle hätte sich der Abenteurer für seine freie Meisterschaft auch für eine Meisterschaft der ersten Schwelle entscheiden können.

Schwerpunkte

Eine *Schwerpunkt-Meisterschaft* ist ein einfacher passiver Bonus. Wählt ein Abenteurer einen Schwerpunkt, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt in der Fertigkeit, sobald eine Probe seinen Schwerpunkt behandelt. Ein Gelehrter mit der Fertigkeit *Geschichte und Mythen* und dem Schwerpunkt *Farukan* erhält also einen Bonus in Höhe von 1, sobald es um farukanische Geschichte geht. Einzelne Schwerpunkte sind Schwelle-1-Meisterschaften und können mehrfach erworben werden (je einmal pro Heldengrad), wobei sich der Bonus addiert. Auch die Zahl unterschiedlicher erlernter Schwerpunkte ist nicht begrenzt. Sollten in einer bestimmten Situation verschiedene Schwerpunkte nutzbar sein, so kann ein Abenteurer jeden Bonus addieren, sofern er diese Schwerpunkte jeweils besitzt.
Die bei den Fertigkeiten angegebenen Schwerpunkte können zur Orientierung genutzt werden, um mit Zustimmung des Spielleiters eigene Schwerpunkte zu erfinden. Die Listen sind nicht abschließend.

Die vierte Meisterschaft
Bei den Fertigkeitsbeschreibungen existieren bis auf wenige Ausnahmen nur drei Schwellen an Meisterschaften – denn eine vierte Meisterschaft ist bei jeder Fertigkeit die gleiche.
Erreicht ein Abenteurer 15 Fertigkeitspunkte, erhält er in dieser Fertigkeit folgende Meisterschaft:

Großmeister: Der Abenteurer ist ein vollendeter Großmeister. Bei jeder Probe in dieser Fertigkeit darf er einen zusätzlichen W10 werfen. Dieser Würfel wird *nicht* für die Ermittlung eines Patzers gewertet und kann nur genutzt werden, wenn kein Patzer vorliegt. Entsprechend muss der Würfel klar von den anderen Würfeln unterscheidbar sein (indem er etwa separat geworfen wird oder andersfarbig ist). Ein Großmeister hat bei einem *Standardwurf* also 3 Würfel, von denen die höchsten 2 gewertet werden, bei einem *Risikowurf* 5 Würfel, von denen die höchsten 2 gewertet werden, und bei einem *Sicherheitswurf* 3 Würfel, von denen der höchste gewertet wird. Ein Patzer tritt bei Standard- und Risikowurf nur auf, wenn die 2 oder 4 normalen Würfel ihn anzeigen. Bei einem Sicherheitswurf ist wie üblich kein Patzer möglich.

Fertigkeitsproben

Fertigkeitsproben werden abgelegt, wann immer der Ausgang einer Handlung zweifelhaft ist und Auswirkungen auf den Abenteurer oder seine Umwelt haben kann. Alltägliche Routineaufgaben müssen nicht mit Proben abgebildet werden, schwierige, ungewöhnliche oder unter Druck ausgeführte Handlungen sollten aber zu einer Probe führen. Ein Abenteurer muss also keine *Athletik*-Probe ablegen, um die Straße entlangzugehen oder eine Treppe hinauf zu steigen, sehr wohl aber, wenn er bei einer Verfolgungsjagd von Dach zu Dach springen will.

Fertigkeitsproben werden abgelegt, indem die zugehörigen *Attribute* und die *Fertigkeitspunkte* zusammengezählt werden (wodurch sich der *Fertigkeitswert* ergibt). Anschließend werden 2W10 gewürfelt und hinzugezählt, wobei ein Zielwert (die *Schwierigkeit*, üblicherweise 20) übertroffen werden muss. Feste und situationsbedingte Modifikatoren (siehe unten) können die Probe weiter modifizieren.
Details zu Fertigkeitsproben finden Sie ab S. 16.

Ausrüstung und Umstände

Besonders gute (oder besonders schlechte) Ausrüstung und günstige und ungünstige Umstände können den Ausgang einer Probe beeinflussen: Im Dunkeln oder in einer Menschenmenge ist es einfacher, sich zu verstecken, ein Schloss nur mit einem Messer zu knacken ist schwieriger als mit einem Dietrich. Dies schlägt sich in einem Bonus oder einem Malus auf die Fertigkeitsprobe nieder. Bei den Fertigkeiten finden Sie einige Angaben zu Modifikatoren und Umständen. Diese Listen sind nicht erschöpfend, orientieren Sie sich einfach an den angegebenen Beispielen, um eigene Modifikatoren zu ermitteln.
In den Listen sind keine fixen Modifikatoren angegeben. Stattdessen finden Sie dort allgemeine Angaben, wie stark ein Umstand eine Probe beeinflussen kann.

Umstand	Fertigkeitsprobe
Kinderspiel	+6
stark positiver Umstand	+4
leicht positiver Umstand	+2
leicht negativer Umstand	-2
stark negativer Umstand	-4
fast unmöglich	-6

Mehr zu Ausrüstung finden Sie ab S. 179.

Gruppierte Fertigkeiten

Einige wenige Fertigkeiten bilden ein sehr breites Feld möglicher Einsatzgebiete ab. Dies sind *Gruppierte Fertigkeiten*. Dort gelten die Fertigkeitspunkte nicht automatisch für jede damit zusammenhängende Tätigkeit.
Bei Gruppierten Fertigkeiten können je nach den Kenntnissen des Abenteurers nur beschränkt Erfolgsgrade erlangt werden, egal, wie viele Punkte das Probenergebnis über der Schwierigkeit liegt. Die Maximalzahl erreichbarer Erfolgsgrade kann der nachfolgenden Tabelle entnommen werden. Die Bonus-Erfolgsgrade aus einem Triumph zählen immer vollständig.

Maximale Erfolgsgrade	Voraussetzung
1 EG	jederzeit
2 EG	passende Meisterschaft *Geselle*
3 EG	passende Meisterschaft *Fachmann*
4+ EG	passende Meisterschaft *Meister*

Alle diese Meisterschaften müssen für jeden Schwerpunkt einer Gruppierten Fertigkeit separat erworben werden. Der Besitz des Schwerpunkts selbst ist dabei jedoch keine Voraussetzung für den Erwerb der jeweiligen Meisterschaften. Ein Edelhandwerker, der einen kostbaren Armreif herstellen will, benötigt also die entsprechenden Meisterschaften wie etwa Geselle (Juwelier), um hochwertige Stücke herzustellen. Er hat aber immer noch wenig Ahnung von *Malerei*, es sei denn, er erwirbt auch hier Meisterschaften.

Gruppierte Fertigkeit	Beispielhafte Schwerpunkte
Darbietung	akrobatische Vorführung, Dichtkunst, Gaukelei, Instrumentenart, Schauspielerei, Singen, Tanzen
Edelhandwerk	Architektur, Glasbläserei, Gravur, Juwelier, Kalligraphie, Malerei
Handwerk	Holzbearbeitung, Schneiderei/ Lederverarbeitung, Schmiedekunst, Steinbearbeitung

Die Fertigkeitenliste

Im folgenden Abschnitt sind sämtliche Fertigkeiten aufgeführt. Die Beschreibung der Fertigkeiten folgt dabei einem konkreten Schema.

Einleitung

Ein kurzer Überblick darüber, was von der Fertigkeit umfasst und wann sie eingesetzt wird.

Auswirkungen

Eine kurze Beschreibung der Auswirkungen.

Erfolgsgrade	Auswirkung	Beschreibung
-5 und weniger	verheerend	Die Probe misslingt nicht nur, sondern hat schwerwiegende Auswirkungen.
-1 bis -4	misslungen	Die Probe gelingt nicht.
-0	knapp misslungen	Die Probe schlägt um einen Haar fehl, droht zu scheitern oder gelingt nur knapp. Der Abenteurer erreicht möglicherweise sein Ziel, verliert aber dabei Ressourcen (z.B. Lebenspunkte) oder muss andere Einschränkungen hinnehmen. Mitunter kann er sofort einen erneuten Versuch unternehmen. Die konkreten Auswirkungen sind immer bei der jeweiligen Fertigkeit angegeben.
0 bis 4	gelungen	Die Probe gelingt.
5 und mehr	herausragend	Die Probe gelingt nicht nur, sondern hat besonders positive Konsequenzen.

Knapp misslungene Proben umwandeln
Es kann vorkommen, dass eine knapp misslungene Probe wegen ihres Ressourcenverlustes in bestimmten Umständen weniger erstrebenswert ist als eine misslungene Probe. Aus diesem Grund kann man bei einer knapp misslungenen Probe immer freiwillig entscheiden, stattdessen die Auswirkungen einer misslungenen Probe mit -1 EG zu wählen.

Ausrüstung und Umstände

Eine beispielhafte Liste von Modifikatoren, die die Probe beeinflussen können.

Meisterschaften

Eine Aufzählung der verfügbaren Meisterschaften, geordnet nach Schwelle, und eine Liste der Schwerpunkte.

Anwendungsbeispiele

Beispiele, wie die Fertigkeit in konkreten, häufig vorkommenden Spielsituationen eingesetzt werden kann. Hier sind auch Ergänzungen zur allgemeinen Auswirkungsliste der jeweiligen Fertigkeit angegeben. Dabei sind nur solche Kategorien angegeben, die von der allgemeinen Liste abweichen.

Das richtige Handwerkszeug
Für viele Aufgaben benötigt man das richtige Werkzeug, um überhaupt eine Chance zu haben, sie durchzuführen. Eine Tür kann jederzeit eingetreten werden – das Schloss knackt man aber nur, wenn man zumindest einen improvisierten Dietrich zur Hand hat. Ein Schwert schmiedet man nicht ohne Hammer und Amboss. Andere Tätigkeiten können ohne Ausrüstung ausgeführt werden. Bei den Fertigkeiten wird nicht separat aufgeführt, für welche Tätigkeit man Ausrüstung benötigt oder nicht – ausschlaggebend ist hier der gesunde Menschenverstand.
Generell gilt: Benötigt eine Tätigkeit zwingend eine Ausrüstung und ist diese nicht vorhanden, ist die Tätigkeit unmöglich. Improvisierte Ausrüstung ist üblicherweise ein *leicht negativer* Umstand, je nach Komplexität kann er auch *stark negativ* bis zu *fast unmöglich* sein.



Kampffertigkeiten

Ein Jäger aus Wintholt, der einen Bär mit dem Speer zurückdrängt, ein ashurmazaanischer Sipahi, dessen Säbel eine blutige Schneise durch die Gegner schlägt, oder ein zwergischer Handwerker, der in einer zünftigen Kneipenschlägerei die Fäuste fliegen lässt: Lorakis ist eine gefährliche Welt, oftmals ist es nur das Können im Kampf, das zwischen Leben und Tod, Erfolg und Niederlage entscheidet.

Hier finden Sie eine allgemeine Beschreibung der einzelnen Kampffertigkeiten. Die Anwendung im Kampf wird im entsprechenden Kapitel ab S. 160 erläutert. Einige *Auswirkungen* einer Probe sind immer gleich. Die folgende Liste gilt daher für alle Kampffertigkeiten, sofern sie für den *Angriff* benutzt werden. Was die Auswirkungen einer für die *Aktive Abwehr* benutzten *Kampffertigkeit* angeht, finden Sie die entsprechenden Angaben auf S. 138.

Terminologie der Kampffertigkeiten

Innerhalb der Kampffertigkeiten gibt es mehrere Untergruppen, die nicht immer alle Fertigkeiten einschließen. Diese werden hier kurz erklärt:

- **Kampffertigkeiten:** Alle für den Kampf eingesetzten Fertigkeiten, die in diesem Kapitel vorgestellt werden.
- **Nahkampffertigkeiten:** Alle Kampffertigkeiten mit Ausnahme von *Wurfwaffen* und *Schusswaffen*.
- **Fernkampffertigkeiten:** Die beiden Fertigkeiten *Wurfwaffen* und *Schusswaffen*.
- **Waffenfertigkeiten:** Alle Kampffertigkeiten mit Ausnahme von *Handgemenge*.

Auswirkungen

Verheerend: Die Aktion misslingt nicht nur, sondern es muss darüber hinaus auf der passenden Patzertabelle (S. 172) für Nah- und Fernkampf gewürfelt werden.

(Knapp) Misslungen: Dem Kämpfer unterläuft ein unglücklicher Hieb, Schuss oder eine missglückte Parade, sodass die Aktion scheitert.

Gelungen: Die Aktion des Kämpfers gelingt. Er kann Erfolgsgrade nutzen, um *Manöver* einzusetzen (*Manöver* aus *Meisterschaften* müssen vorher angesagt werden, *freie Manöver* sind auch im Nachhinein einsetzbar, siehe S. 161). Sollte er nicht genug EG für alle angesagten *Meisterschafts-Manöver* erreicht haben, gilt der Angriff als *Streiftreffer* (siehe S. 161).

Herausragend: Dem Kämpfer gelingt ein meisterlicher Hieb. Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen benötigt der Angriff einen Tick weniger.

Allgemeine Nahkampfmeisterschaften

Die folgenden Meisterschaften sind universell, können also bei jeder Nahkampffertigkeit gewählt werden, gelten aber nur im Kampf mit Waffen, die mit dieser Fertigkeit geführt werden. Soll die Meisterschaft für mehr als eine Fertigkeit gelten, muss sie mehrfach erlernt werden. Die Meisterschaft ist nur einsetzbar, wenn mit einer entsprechenden Waffe gekämpft wird.

Auch bei allen anderen Kampfmeisterschaften gilt natürlich, dass zugehörige *Manöver* nur mit Waffen der jeweiligen Fertigkeit ausgeführt werden können.

Schwelle 1

Abdrängen (Manöver): Der Kämpfer versucht, seinen Gegner mit ausholenden Schlägen wegzudrängen. Dazu würfelt er einen *Nahkampfangriff* gegen den *Körperlichen Widerstand* des Gegners. Trifft er seinen Gegner, erleidet dieser nur den halben Schaden, muss aber einen Meter zurückweichen. Der Angreifer kann weitere Erfolgsgrade nutzen, um seinen Gegner jeweils einen weiteren halben Meter zurückzudrängen. Falls der Gegner zurückgedrängt wird, kann der Angreifer ohne Tickaufwand bis zu 2 Meter nachrücken. Sollte nicht ausreichend Platz zum Zurückweichen vorhanden sein, etwa weil der Gegner an eine Wand gedrängt wird oder einen Abhang hinunterstürzen würde, geht er stattdessen vor dem Hindernis zu Boden und gilt als *liegend*. Dieses *Manöver* funktioniert nur gegen Gegner bis maximal Größenklasse 7.

Improvisation: Der Abenteurer hat gelernt, alltägliche Gegenstände als Waffen einzusetzen. Waffen mit dem Merkmal *Improvisiert* richten bei Einsatz der entsprechenden *Nahkampffertigkeit* zwei zusätzliche Punkte Schaden an. Zusätzlich ist ihre Waffengeschwindigkeit um 2 Punkte verbessert.

Kampf mit zwei Waffen: Der Abenteurer hat gelernt, in beiden Händen eine Waffe zu führen. Die Abzüge für den Kampf mit der falschen Hand (S. 171) entfallen vollständig, wenn er eine Waffe der entsprechenden *Kampffertigkeit* führt.

Rückzugsgefecht: Der Abenteurer hat gelernt, sich *aus dem Kampf zu lösen* (S. 159), indem er sich den Weg frei kämpft. Er kann zu diesem Zweck statt der üblichen *Akrobatik*-Probe eine Probe auf seine entsprechende *Waffenfertigkeit* ablegen, sofern er gerade eine zugehörige Waffe führt.

Umklammern (Manöver): Ist dieser *Nahkampfangriff* gegen den *Körperlichen Widerstand* des Gegners (bis max. GK 7) erfolgreich, erleidet der Getroffene nur halben Schaden und beide Beteiligte gelten als *Ringend*. Dieses *Manöver* ist nur im unbewaffneten Nahkampf oder mit Waffen mit dem Merkmal *Umklammern* auszuführen. Wie eine Umklammerung gelöst werden kann, wird auf S. 164 beschrieben.

Umreißen (Manöver): Dieses *Manöver* richtet sich gegen den *Körperlichen Widerstand* des Gegners (bis max. GK 7). Ist der Nahkampfangriff erfolgreich, erleidet das Opfer nur halben Schaden, muss aber eine Probe auf *Akrobatik* oder *Athletik* gegen 15 + die Fertigkeitspunkte des Angreifers in der verwendeten *Nahkampffertigkeit* ablegen. Gelingt ihm diese Probe, erhält es für 20 Ticks den Zustand *Benommen 1,* misslingt sie oder verzichtet das Opfer darauf, geht es zu Boden und zählt als *liegend*. Der Angreifer kann weitere Erfolgsgrade nutzen, um dem Opfer einen Malus in Höhe von jeweils 5 Punkten auf die Probe zu erteilen.

Verteidiger: Der Abenteurer ist in der Lage, *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) zur Erhöhung der Verteidigung für jemand anderen einzusetzen (hierfür darf nur die entsprechende *Nahkampffertigkeit* genutzt werden, nicht *Akrobatik*). Diese Person darf nicht weiter als 2 m von ihm entfernt sein. Die Probe zur *Aktiven Abwehr* erleidet einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Sollte der Angegriffene auch eine eigene *Aktive Abwehr* einsetzen, zählt das bessere Ergebnis.

Vorstürmen (Manöver): Wenn der Abenteurer vor einem *Nahkampfangriff* mit diesem Manöver mindestens 2 m Anlauf in gerader Linie hatte (egal auf welche Weise), kann er seine halbe *Geschwindigkeit* zum Waffenschaden addieren. Der maximale Schadensbonus beträgt 8 Punkte.

Schwelle 2

Beidhändige Abwehr: Wenn der Abenteurer in dieser *Kampffertigkeit* mit zwei Waffen, einer *Doppelwaffe* oder einer Waffe und einer *Parierwaffe* kämpft, benötigt er für eine *Aktive Abwehr* mit seiner jeweils zugehörigen *Kampffertigkeit* nur noch 2 Ticks. *Voraussetzung*: Meisterschaft Kampf mit zwei Waffen

Beidhändiger Angriff: Der Abenteurer ist in der Lage, effektiver mit zwei Waffen zu kämpfen. Wenn er mit dieser Kampffertigkeit abwechselnd mit beiden Waffen angreift (der erste Angriff muss immer mit der Hauptwaffe erfolgen, was bei ungleichen Waffen stets die langsamere ist), kann er bei erfolgreichem Nahkampfangriff seiner Nebenwaffe nachträglich einen Erfolgsgrad nutzen, um seine Waffengeschwindigkeit für diesen Nahkampfangriff zu halbieren. *Zweihändige*, *Vielseitige* und *Lange* Waffen (mit Ausnahme von *Doppelwaffen*) dürfen nicht auf diese Art genutzt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Kampf mit zwei Waffen

Entwaffnen (Manöver): Dieses *Manöver* benötigt fünf Ticks zuzüglich der halben *Waffengeschwindigkeit*. Trifft dieses *Manöver*, erleidet der Gegner zwar keinen Schaden, kann aber entwaffnet werden: Er darf eine Probe auf *Athletik* oder *Fingerfertigkeit* gegen 20 + die Fertigkeitspunkte des Angreifers in der verwendeten *Nahkampffertigkeit* ablegen. Gelingt ihm diese Probe, gewährt er seinen Gegnern für 15 Ticks einen *Taktischen Vorteil,* behält aber seine Waffe. Misslingt sie oder verzichtet der Getroffene darauf, fällt seine Waffe zu Boden. Mit diesem Manöver ist es nur möglich, eine Waffe bis zur *Last* der eigenen Waffe zu entwaffnen. Unbewaffnet kann maximal eine Waffe bis *Last 1* entwaffnet werden.

Rundumschlag (Manöver): Dieses *Manöver* richtet sich nicht nur gegen einen Gegner, sondern auch gegen bei ihm stehende Feinde in Nahkampfentfernung zum Abenteurer. Ist der *Nahkampfangriff* erfolgreich, richtet er sich nicht nur gegen das ursprüngliche Ziel, sondern auch gegen bis zu zwei weitere nebenstehende Gegner, sofern diese maximal dieselbe *Verteidigung* wie das Hauptziel besitzen. Jeder der Getroffenen und das ursprüngliche Ziel erleiden den halben normalen Schaden des *Nahkampfangriffs*. Der Angreifer kann einen weiteren Erfolgsgrad nutzen, um zwei zusätzliche, sich in Nahkampfentfernung befindliche Feinde, deren *Verteidigung* maximal so hoch ist wie die des Hauptziels, zu treffen. Ob ein Ziel in Nahkampfentfernung ist, kann im Zweifel darüber bestimmt werden, ob der Abenteurer ohne Bewegung in der Lage wäre, das entsprechende Ziel im Nahkampf anzugreifen. Ein *Rundumschlag* ist nur mit *zweihändigen* oder *vielseitigen* Waffen in zweihändiger Führung möglich.

Schwelle 3

Klingentanz: Die *Waffengeschwindigkeit* aller Waffen und natürlichen Angriffsarten der *Nahkampffertigkeit*, in der diese Meisterschaft erlernt wurde, zählt für den Abenteurer als um einen Tick gesenkt (Minimum von 3 Ticks).

Meister mit zwei Waffen: Wenn ein Kämpfer, wie unter *Beidhändiger Angriff* beschrieben ist, abwechselnd mit beiden Waffen angreift, kann er beim Nahkampfangriff seiner Nebenwaffe immer die Waffengeschwindigkeit halbieren, egal ob der Nahkampfangriff gelingt oder nicht. *Zweihändige*, *Vielseitige* und *Lange* Waffen (mit Ausnahme von *Doppelwaffen*) dürfen nicht für den Kampf mit zwei Waffen genutzt werden. *Voraussetzungen:* Meisterschaft Beidhändige Abwehr, Meisterschaft Beidhändiger Angriff

Handgemenge

Jeder Abenteurer gerät einmal in die Situation, von einem Kampf überrascht zu werden und sich mit bloßen Fäusten wehren zu müssen. Einige Kämpfer spezialisieren sich sogar auf diese Art von Kampf und bedienen sich besonderer *Handgemengewaffen*, die zu klein sind, um in eine der anderen Kategorien zu fallen, aber dennoch eine tödliche Wirkung entfalten können. Ihre Formen gehen weit auseinander – vom einfachen stählernen Schlagring bis hin zum mertalischen Dornenhandschuh gibt es viele Varianten.

Meisterschaften

Schwerpunkte: Biss, Faustschlag, Halten, Kopfstoß, Treten, bestimmte Waffe

Schwelle 1

Block: Der Abenteurer kann die Fertigkeit *Handgemenge* nutzen, um eine *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) gegen einen bewaffneten Gegner durchzuführen.

Halten: Packt ein Kämpfer mit dieser *Meisterschaft* seinen Gegner im *Handgemenge* mit dem Manöver *Umklammern,* wird zusätzlich zum Zustand *Ringend* dessen Verteidigung um 2 weitere Punkte gesenkt. Auch erhalten die Aktionen des Gegners einen zusätzlichen Malus in Höhe von 2 Punkten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Umklammern in der Fertigkeit Handgemenge

Verwirrung (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* geht gegen den *Geistigen Widerstand* und richtet bei Erfolg nur halben Schaden an. Dafür erhält der nächste *Angriff* gegen denselben Gegner (egal von wem) einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Der Angreifer kann weitere Erfolgsgrade einsetzen, um den Bonus um 1 je Erfolgsgrad zu erhöhen. Ein Kämpfer kann gleichzeitig nur Ziel einer *Verwirrung* sein.

Schwelle 2

Schmerzhafter Hieb (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* verursacht zusätzlich zum normalen Schaden beim Gegner für 60 Ticks den Zustand *Lahm*.

Tödlicher Schaden: Die waffenlosen *Nahkampfangriffe* des Abenteurers verursachen auf Wunsch *echten Schaden* statt *Betäubungsschaden*.

Verbessertes Umreißen: Der Kämpfer hat gelernt, wie er seinen Gegner noch stärker verletzen kann, während er ihn von den Beinen holt. Ein über Handgemenge ausgeführter *Nahkampfangriff* mit dem Manöver *Umreißen* verursacht den vollen Schaden statt wie üblich den halben Schaden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Umreißen in der Fertigkeit Handgemenge

Schwelle 3

Verbessertes Entwaffnen: Gelingt ihm über *Handgemenge* das *Manöver Entwaffnen*, hat der Besitzer dieser Meisterschaft nicht nur seinen Gegner entwaffnet, sondern ihm die Waffe abgenommen und kann sie selbst führen. Diese Meisterschaft lässt sich nur einsetzen, wenn der Angreifer selbst unbewaffnet

ist und die Waffe des Gegners höchstens eine Last von 3 hat. Zudem kann der Angreifer ein reguläres Manöver *Entwaffnen* unbewaffnet gegen Waffen bis Last 3 einsetzen. *Voraussetzung:* Meisterschaft *Block*, Meisterschaft Entwaffnen in der Fertigkeit Handgemenge

Würgegriff (Manöver): Dieses Manöver kann nur eingesetzt werden, wenn der Angreifer sein Opfer vorher mit dem Manöver *Umklammerung* angegriffen hat und beide *ringend* sind. Der *Nahkampfangriff* verursacht Bonusschaden in Höhe der *Stärke* des Angreifers. *Voraussetzung:* Meisterschaft Umklammern in der Fertigkeit Handgemenge

Hiebwaffen

Hiebwaffen stellen die älteste und einfachste Form des Kriegswerkzeugs dar. Ihre Wirkung basiert auf der Wucht, mit der sie geschwungen werden, weshalb sie vor allem von Kämpfern verwendet werden, die sich auf die Kraft ihrer Arme verlassen. Einfache Keulen, massige Streitkolben und mächtige Kriegshämmer können die Knochen des Gegners zerbrechen, während Äxte Rüstungen durchdringen und Schnittwunden anrichten. In diese Kategorie fallen auch klingenlose Stäbe, die sich sehr gut dazu eigenen, einen Kontrahenten bewusstlos zu schlagen oder von den Beinen zu holen.

Meisterschaften

Schwerpunkte: bestimmte Waffe

Schwelle 1

Berserker: Bevor der Abenteurer einen *Risikowurf* für einen *Nahkampfangriff* mit einer *Hiebwaffe* benutzt, kann er sich entscheiden, bis zu seiner nächsten Aktion einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf die *Verteidigung* hinzunehmen, um einen Bonus in Höhe seiner halben *Stärke* zum Schaden zu addieren.

Schildbrecher (Manöver): Dieser Angriff zielt auf den Schild des Gegners. Ein erfolgreicher Schildbrecher fügt keinen Schaden zu, beschädigt aber einen Schild dessen Härte höchstens 3 beträgt, sodass dieser als *angeschlagen* gilt. Um einen härteren Schild zu beschädigen, wird ein weiterer Erfolgsgrad pro Punkt Härte benötigt. Wird die doppelte Anzahl an Erfolgsgraden erreicht oder ein *angeschlagener* Schild ein weiteres Mal mit einem erfolgreichen *Schildbrecher* mit den benötigten Erfolgsgraden getroffen, ist er *demoliert* und kann nicht mehr verwendet werden.

Todesschlag: Der Abenteurer verursacht gegen am Boden *liegende* und/oder mit dem Zustand *Benommen* belegte Gegner mit jedem Nahkampfangriff mit einer *Hiebwaffe* 1 Punkt zusätzlichen Schaden.

Schwelle 2

Hammerschlag (Manöver): Bei einem erfolgreichen *Nahkampfangriff* mit diesem *Manöver* verursacht der Abenteurer 1W6 Schaden zusätzlich.

Kraftvoller Rundumschlag: Wenn ein Kenner dieser Meisterschaft mit dem Manöver *Rundumschlag* mit einer *Hiebwaffe* trifft, erleidet jedes Ziel 2 Punkte Schaden mehr. *Voraussetzung:* Meisterschaft Rundumschlag in der Fertigkeit Hiebwaffen

Schmetterschlag (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* verursacht zusätzlich zum normalen Schaden beim Gegner für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1*.

Schwelle 3

Knochenbrecher (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* verursacht zusätzlich zum normalen Schaden beim Gegner den Zustand *Verwundet 1*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schmetterschlag in der Fertigkeit Hiebwaffen

Kraftvoller Hammerschlag: Nach einem erfolgreichen mit einer *Hiebwaffe* ausgeführten Manöver *Hammerschlag* kann der Kämpfer in einer weiteren Kraftanstrengung seinen Schaden erhöhen. Für jeweils einen Tick und einen weiteren Erfolgsgrad, die er nachträglich aufwendet, kann er den Schaden um weitere 1W6 Schaden erhöhen. Dies ist maximal zweimal pro Angriff möglich. *Voraussetzung:* Meisterschaft Hammerschlag in der Fertigkeit Hiebwaffen

Kettenwaffen

Kettenwaffen bestehen aus zwei Komponenten, die mit einer Kette verbunden sind, was ihnen eine ausgesprochene Flexibilität verleiht. Dieser Umstand ist von Vorteil, erlaubt er es einem Kämpfer doch, Waffen zu entreißen, an Schilden vorbei zu schlagen und Gegner zu Fall zu bringen, indem ihnen die Beine unter dem Leib weggezogen werden. Wahre Meister vermögen es sogar, eine *Kettenwaffe* über jede beliebige Distanz hinweg zu führen, sei es in beengten Verhältnissen oder gegen entfernt stehende Kontrahenten. Die häufigste Ausführung dieser Waffenart ist der einfache Dreschflegel, der von jedem Bauern als improvisierte Waffe geführt werden kann, und auch die flexible Peitsche fällt in diesen Bereich. In nördlichen Gebieten ziehen erfahrene Streiter den Morgenstern vor, während es bei den Seealben beispielsweise exotische Ausführungen wie die Kettensichel gibt.

Meisterschaften

Schwerpunkte: bestimmte Waffe

Schwelle 1

Berserker: Bevor der Abenteurer einen *Risikowurf* für einen *Nahkampfangriff* mit einer *Kettenwaffe* benutzt, kann er sich entscheiden, bis zu seiner nächsten Aktion einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf die *Verteidigung* hinzunehmen, um einen Bonus in Höhe seiner halben *Stärke* zum Schaden zu addieren.

Schild umschlagen: Der Abenteurer kann bei Angriffen mit einer Kettenwaffe den aus Schilden stammenden gegnerischen Bonus auf *Verteidigung* ignorieren. Sollte ein Schildträger eine *Aktive Abwehr* gegen seine Nahkampfangriffe nutzen, erhält er keinen Bonus durch seinen Schild.

Verteidigungswirbel (Manöver): Zusätzlich zu seinem regulären *Nahkampfangriff* bringt der Kämpfer sich mit diesem *Manöver* in eine vorteilhafte Defensivposition. Für den nächsten *Angriff* gegen seine *Verteidigung* in diesem Kampf ist diese um 2 Punkte erhöht. Zudem kann er weitere Erfolgsgrade nutzen, um seine *Verteidigung* je eingesetztem Erfolgsgrad um einen weiteren Punkt zu erhöhen.

Schwelle 2

Andauernder Verteidigungswirbel: Die erhöhte *Verteidigung* aus dem Manöver *Verteidigungswirbel* hält nicht nur für einen Angriff, sondern bis zur nächsten eigenen Aktion. *Voraussetzung:* Meisterschaft Verteidigungswirbel in der Fertigkeit Kettenwaffen

Hammerschlag (Manöver): Bei einem erfolgreichen *Nahkampfangriff* mit diesem *Manöver* verursacht der Abenteurer 1W6 Schaden mehr.

Unerbittlich: Angriffe des Abenteurers richten beim Gegner zuverlässig hohen Schaden an. Seine *Nahkampfangriffe* mit *Kettenwaffen* erhalten das Merkmal *Scharf 2* bei allen Waffen mit mehreren Schadenswürfeln und *Scharf 3* bei Waffen mit nur einem Schadenswürfel. Hat die Waffe bereits das Merkmal *Scharf*, erhöht es sich um 1 bzw. 2 Punkte.

Schwelle 3

Durchschlagender Hieb: Wird das mit einer *Kettenwaffe* ausgeführte Manöver *Hammerschlag* des Abenteurers mit einer *Aktiven Abwehr* pariert, hätte aber ohne diese getroffen, so richtet er dennoch ein Drittel des Waffenschadens an. *Voraussetzung:* Meisterschaft Hammerschlag in der Fertigkeit Kettenwaffen

Kettenfesseln: Der Abenteurer zählt nicht selbst als *Ringend*, wenn er einen Gegner mit dem Manöver *Umklammern* mit einer *Kettenwaffe* gepackt hat. Sein Gegner kann zudem keine anderen Aktionen mehr ausführen, außer sich aus der *Umklammerung* zu befreien. Der Abenteurer selbst kann, solange das *Umklammern* anhält, keine weiteren Gegner mit der hierfür genutzten Waffe angreifen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Umklammern in der Fertigkeit Kettenwaffen

Klingenwaffen

Unter *Klingenwaffen* fallen alle Waffen, die eine Klinge aufweisen, seien es einfache Schwerter, mächtige Zweihänder, unscheinbare Dolche oder flinke Säbel. Sie werden vor allem von Kämpfern bevorzugt, die sich Gegnern im Duell stellen. Nicht nur sind sie schneller und eleganter als reine Wuchtwaffen, sondern weisen auch viele Anwendungsmöglichkeiten auf: Während die Klinge sowohl für Hiebe als auch für Stiche und Streiche geeignet ist, erlaubt die Parierstange diverse Abwehrmanöver.

Meisterschaften

Schwerpunkte: bestimmte Waffe

Schwelle 1

Ausfall (Manöver): Der Gegner erleidet bei diesem Manöver den üblichen Schaden und verliert zusätzlich 3 Ticks. Sollte das Manöver gelingen, kann der Gegner nicht mehr von einem anderen *Ausfall* betroffen werden, bevor er das nächste Mal gehandelt hat.

Verteidigungswirbel (Manöver): Zusätzlich zu seinem regulären *Nahkampfangriff* bringt der Kämpfer sich mit diesem *Manöver* in eine vorteilhafte defensive Position. Für den nächsten *Angriff* gegen seine *Verteidigung* in diesem Kampf ist diese um 2 Punkte erhöht. Zudem kann er weitere Erfolgsgrade nutzen, um seine *Verteidigung* pro eingesetztem Erfolgsgrad um einen weiteren Punkt zu erhöhen.

Verwirrung (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* geht gegen den *Geistigen Widerstand* und richtet bei Erfolg nur halben Schaden an. Dafür erhält der nächste *Angriff* gegen denselben Gegner (egal von wem) einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Der Angreifer kann weitere Erfolgsgrade einsetzen, um diesen Bonus um 1 je Erfolgsgrad zu erhöhen. Ein Kämpfer kann nur Ziel einer *Verwirrung* zur gleichen Zeit sein.

Schwelle 2

Gezielte Treffer: Die präzisen *Nahkampfangriffe* des Abenteurers erlauben es ihm, bis zu 2 Punkte *Schadensreduktion* bei seinen Gegnern zu ignorieren, sofern er mit einer *Klingenwaffe* kämpft. Dies zählt zusätzlich zu allen anderen Möglichkeiten des Kämpfers, die *Schadensreduktion* seines Gegners zu umgehen.

Klingenwirbel (Manöver): Gelingt das Manöver *Klingenwirbel*, rückt der Angreifer nach Abhandlung des *Nahkampfangriffs* noch einmal seine halbe Waffengeschwindigkeit in Ticks vor. Dafür kann er einen zweiten sofortigen *Nahkampfangriff* mit derselben Waffe und einem Malus in Höhe von 3 Punkten ausführen. Hierfür muss er nicht die sonst übliche Waffengeschwindigkeit aufwenden. Dieser Angriff kann gegen ein zweites in *Nahkampfdistanz* befindliches Ziel gerichtet sein, darf aber keine *Meisterschafts-Manöver* verwenden.

Riposte: Diese Meisterschaft kann nur bei einer *Aktiven Abwehr* durch Klingenwaffen zur Erhöhung der *Verteidigung* gegen einen gegnerischen *Nahkampfangriff* eingesetzt werden. Dies muss vorher angesagt werden, die *Aktive Abwehr* erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Wird der gegnerische Nahkampfangriff vollständig abgewehrt, erhält der Kämpfer einen Bonus in Höhe von 1 Punkt bei seinem nächsten *Nahkampfangriff* mit Klingenwaffen, solange dieser gegen den Angreifer gerichtet ist. Dieser Bonus erhöht sich um jeweils 1 Punkt für jeden negativen Erfolgsgrad des Angreifers.



Schwelle 3

Blutiger Aderlass (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* verursacht zusätzlich zum normalen Schaden beim Gegner den Zustand *Blutend 1*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Gezielte Treffer in der Fertigkeit Klingenwaffen

Eleganter Klingenwirbel: Der zweite Angriff des Manövers *Klingenwirbels* ist bei Verwendung einer *Klingenwaffe* für Kenner dieser *Meisterschaft* nicht mehr erschwert. Zudem kann man beim zweiten Angriff eines Klingenwirbels auch *Meisterschafts-Manöver* einsetzen (nicht aber einen weiteren Klingenwirbel). *Voraussetzung:* Meisterschaft Klingenwirbel in der Fertigkeit Klingenwaffen

Schusswaffen

Zu den *Schusswaffen* gehören Bögen jedweder Größe und diverse Armbrüste, die zwar einfacher zu bedienen sind, aber eine deutlich längere Ladezeit aufweisen. *Schusswaffen* sind aufgrund der Genauigkeit und hohen Reichweite sowohl bei Jägern als auch bei Soldaten beliebt. Während andere Fernkampfwaffen lediglich auf kurze Distanz oder in großer Masse Wirkung zeigen, eignen sich *Schusswaffen* vor allem für punktuell effektive Treffer.

Meisterschaften

Schwerpunkte: bestimmte Waffe

Schwelle 1

Belagerungsschütze: Für den Abenteurer zählt die *Deckung* von Zielen, die er mit *Schusswaffen* angreift, um eine Stufe niedriger.

Scharfschütze: Der Angreifer kann bei Verwendung von *Schusswaffen* die Modifikatoren für *Schüsse ins Kampfgetümmel* ignorieren.

Schnellschütze I: Der Zeitaufwand für das *Bereitmachen* einer *Schusswaffe* sinkt für den Abenteurer um 1 Tick.

Schwelle 2

Gezielte Schüsse I: Die präzisen *Fernkampfangriffe* des Abenteurers erlauben es ihm, bis zu 2 Punkte *Schadensreduktion* beim Gegner zu ignorieren, sofern er mit einer *Schusswaffe* kämpft. Dies zählt zusätzlich zu allen anderen Möglichkeiten des Kämpfers, die *Schadensreduktion* des Gegners zu umgehen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Belagerungsschütze

Sehnenschneider (Manöver): Dieser *Fernkampfangriff* verursacht zusätzlich zum normalen Schaden beim Gegner den Zustand *Lahm*.

Zielschuss: Wenn der Abenteurer bei einem Fernkampfangriff mit Schusswaffen mindestens eine *Zielen*-Aktion ausgeführt hat, verursacht dieser *Fernkampfangriff* neben den normalen Auswirkungen 1W6 zusätzlichen Schaden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Scharfschütze

Schwelle 3

Gezielte Schüsse II: Die präzisen *Schusswaffen-Fernkampfangriffe* des Abenteurers erlauben es ihm, bis zu insgesamt 3 Punkte *Schadensreduktion* beim Gegner zu ignorieren. Dies zählt zusätzlich zu allen anderen Möglichkeiten des Kämpfers, die *Schadensreduktion* des Gegners zu umgehen. *Voraussetzung:* Meisterschaft *Gezielte Schüsse I*

Meisterschuss (Manöver): Wenn der Abenteurer dieses Manöver nutzen möchte, muss er mindestens eine *Zielen*-Aktion ausführen. Dafür richtet sein *Fernkampfangriff* zusätzlichen Schaden in Höhe seiner *Intuition* an. *Voraussetzung:* Meisterschaft Scharfschütze in der Fertigkeit Schusswaffen

Schnellschütze II: Der Zeitaufwand für das Bereitmachen einer *Schusswaffe* sinkt um insgesamt 2 Ticks. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schnellschütze I

Stangenwaffen

Stangenwaffen bestehen aus einem hölzernen Schaft mit scharfer Spitze jeglicher Länge und Form, von kurzen Wurfspeeren bis zu den durchschlagenden Lanzen Zwingarder Ritter. Beim Angriff ziehen sie ihre Schadenswirkung aus dem kräftigen Stoß, der bei Nutzung zu Pferde große Effektivität aufweist. Doch auch in der Defensive sind Stangenwaffen ausgesprochen nützlich, eignen sie sich doch vorzüglich, um anstürmende Gegner abzufangen, bevor sie überhaupt zum Schlag ausholen können. So sind Stangenwaffen nicht nur bei Jägern beliebt, die sich wilder Tiere erwehren müssen, sondern weisen zudem große Verbreitung in Heerhaufen auf, wo ein Speerwall nahezu unüberwindlich im Nahkampf ist.

Meisterschaften

Schwerpunkte: bestimmte Waffe

Schwelle 1

Ausfall (Manöver): Der Gegner erleidet bei diesem Manöver den üblichen Schaden und verliert zusätzlich 3 Ticks. Sollte das Manöver gelingen, kann der Gegner nicht mehr von einem anderen *Ausfall* betroffen werden, bevor er das nächste Mal gehandelt hat.

Opportunist: Der Abenteurer kann *Gelegenheitsangriffe* mit *Stangenwaffen* 3 Ticks schneller ausführen.

Sturmlauf: Ein durch den Abenteurer bei Einsatz einer *Stangenwaffe* mit dem Manöver *Vorstürmen* getroffenes Ziel verliert zusätzlich zu den normalen Auswirkungen 3 Ticks. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vorstürmen in der Fertigkeit Stangenwaffen

Schwelle 2

Gezielte Treffer: Die präzisen *Nahkampfangriffe* des Abenteurers erlauben es ihm, bis zu 2 Punkte *Schadensreduktion* bei seinen Gegnern zu ignorieren, sofern er mit einer *Stangenwaffe* kämpft. Dies zählt zusätzlich zu allen anderen Möglichkeiten des Kämpfers, die *Schadensreduktion* seines Gegners zu umgehen.

Klingenwirbel (Manöver): Gelingt das Manöver *Klingenwirbel*, rückt der Angreifer nach Abhandlung des *Nahkampfangriffs* noch einmal seine halbe Waffengeschwindigkeit in Ticks vor. Dafür kann er einen zweiten sofortigen *Nahkampfangriff* ohne eigene Tickkosten mit derselben Waffe und einem Malus in Höhe von 3 Punkten ausführen. Hierfür muss er nicht die sonst übliche Waffengeschwindigkeit aufwenden. Dieser Angriff kann gegen ein zweites in *Nahkampfdistanz* befindliches Ziel gerichtet sein, darf aber keine *Meisterschafts-Manöver* verwenden.

Schmetterschlag (Manöver): Dieser *Nahkampfangriff* verursacht zusätzlich zum normalen Schaden beim Gegner für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1*.

Schwelle 3

Auf Abstand halten: Solange der Abenteurer eine *Stangenwaffe* mit dem *Merkmal Lange Waffe* führt, gelingt sein etwaiges *Lösen aus dem Kampf* (S. 159) automatisch und seine Gegner können die entsprechende Aktion nicht nutzen. Zudem lösen seine *Laufen*-Aktionen und die *freie Bewegung* keine *Gelegenheitsangriffe* aus. Dies gilt nicht, wenn der betroffene Gegner auch eine *Lange Waffe* führt, allerdings erhöht sich dann der Bonus der eigenen *Langen Waffe* zum *Lösen aus dem Kampf* auf 5 Punkte.

Weitreichender Klingenwirbel: Der zweite Angriff des Manövers *Klingenwirbels* ist bei Verwendung einer *Stangenwaffe* für Kenner dieser *Meisterschaft* nicht mehr erschwert. Zudem kann der Abenteurer ohne weiteren Aufwand einen dritten *Nahkampfangriff* ohne eigene Tickkosten ausführen, der nur halben Schaden verursacht und auch ein drittes Ziel in *Nahkampfdistanz* treffen kann. Auch dieser dritte Angriff darf keine *Meisterschafts-Manöver* nutzen. Insgesamt dürfen nicht mehr als zwei der *Nahkampfangriffe* gegen denselben Gegner gerichtet sein. *Voraussetzung:* Meisterschaft Klingenwirbel in der Fertigkeit Stangenwaffen

Wurfwaffen

Unter *Wurfwaffen* fallen alle Gegenstände, die auf einen Gegner geworfen werden können. Ein Meister der Wurfwaffen kann selbst Steine und Flaschen in tödliche Geschosse verwandeln. Beliebter sind speziell angefertigte Waffen wie Äxte, Dolche oder Speere, die auch in ungeübten Händen großen Schaden anrichten können. Während sie von allen Fernkampfwaffen die geringste Reichweite aufweisen, fügen sie deutlich schwerere Wunden zu und lassen sich teilweise im Notfall auch im Nahkampf führen.

Meisterschaften

Schwerpunkte: bestimmte Waffe

Schwelle 1

Improvisation: Der Abenteurer hat gelernt, alltägliche Gegenstände als *Wurfwaffen* einzusetzen. Entsprechende Waffen mit dem Merkmal *Improvisiert* richten zwei zusätzliche Punkte Schaden an. Zusätzlich ist ihre *Waffengeschwindigkeit* 2 Punkte verbessert.

Scharfschütze: Der Angreifer kann bei Verwendung von *Wurfwaffen* die Modifikatoren für *Schüsse ins Kampfgetümmel* ignorieren.

Starker Wurfarm: Die erste Erhöhung der *Grundreichweite* erfordert vom Abenteurer bei Einsatz von *Wurfwaffen* keinen zusätzlichen Erfolgsgrad.

Schwelle 2

Harter Wurf (Manöver): Wenn der Abenteurer mindestens eine *Zielen*-Aktion ausgeführt hat, verursacht dieser *Fernkampfangriff* neben den normalen Auswirkungen zusätzlichen Schaden in Höhe der halben *Stärke* des Abenteurers. *Voraussetzung:* Meisterschaft Starker Wurfarm

Mehrfachwurf (Manöver): Trifft das Manöver *Mehrfachwurf* und hält der Angreifer eine zweite Wurfwaffe in der Hand, muss der Angreifer sofort 2 weitere Ticks aufbringen. Dafür kann er sofort einen zweiten Fernkampfangriff ausführen, ohne die dafür üblichen Ticks aufzuwenden. Dieser Angriff kann gegen ein zweites Ziel gerichtet sein, darf aber in keinem Fall *Meisterschafts-Manöver* beinhalten. Für einen *Mehrfachwurf* können nur Wurfwaffen bis unmodifizierter *Last 1* verwendet werden.

Nahkampfwerfer: Der Abenteurer kann seine *Wurfwaffen bereitmachen*, während er in einen Nahkampf verwickelt ist, ohne einen *Gelegenheitsangriff* zu provozieren.

Schwelle 3

Geschosshagel (Manöver): Der Abenteurer kann mit diesem Manöver mehrere *Wurfwaffen* mit jeweils höchstens unmodifizierter *Last 1* gleichzeitig werfen. Der Angriffswurf kann gegen bis zu drei Ziele angewendet werden (es können nicht mehrere *Wurfwaffen* auf ein einzelnes Ziel geschleudert werden). Als Schwierigkeit gilt die höchste Verteidigung, es wird nur eine Probe für alle Ziele gewürfelt. Eventueller zusätzlicher Schaden aus dem freien Manöver *Wuchtangriff* zählt für alle Ziele. Der Angreifer kann einen weiteren Erfolgsgrad nutzen, um zwei zusätzliche, sich in Reichweite befindliche Feinde, deren Verteidigung übertroffen wurde, zu treffen. Es können nicht mehr Treffer verursacht werden, als Geschosse verwendet wurden. Maximal können fünf Geschosse gleichzeitig geworfen werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Mehrfachwurf

Meisterwurf (Manöver): Wenn der Abenteurer dieses *Manöver* nutzen möchte, muss er mindestens eine *Zielen*-Aktion ausführen. Dafür richtet sein *Fernkampfangriff* zusätzlichen Schaden in Höhe seiner *Intuition* an. *Voraussetzung:* Meisterschaft Scharfschütze in der Fertigkeit Wurfwaffen

Allgemeine Fertigkeiten

Ein Zwingarder Schmied, der ein Pferd beschlägt oder eine Klinge schmiedet, der elegante Fassadenkletterer, der die Prunkbauten Takasadus erklimmt, der Sumpfgnom, der in die Tiefen eines Sees hinabtaucht, um ein verborgenes Relikt zu finden, die mertalische Verführerin, die Opfern Informationen entlockt, ohne dass diese es auch nur merken – all diese Personen greifen auf allgemeine Fertigkeiten zurück. Allgemeine Fertigkeiten decken nahezu alle Situationen ab, in die ein Abenteurer kommen kann. Sie sind es, was einem Abenteurer bei ***Splittermond*** Profil verleiht.

In diesem Abschnitt finden Sie alphabetisch geordnet die allgemeinen Fertigkeiten. Bei vielen Fertigkeiten finden Sie konkrete Anwendungsbeispiele, wie diese im Spiel vorkommen und umgesetzt werden können.

Im Anschluss an die allgemeinen Fertigkeiten folgt ab S. 138 ein weiterer Abschnitt zur Anwendung der Fertigkeiten, in dem bestimmte häufig vorkommende Bereiche behandelt werden, die mehrere Fertigkeiten betreffen, zum Beispiel soziale Interaktion, Handwerk und Recherche.

Akrobatik

(Beweglichkeit + Stärke)

Während *Athletik* die Grundlagen der körperlichen Leistungsfähigkeit umfasst, kommt *Akrobatik* zum Einsatz, wenn ein Abenteurer Dinge tun will, die aus Sicht einer ungeübten Person unmöglich erscheinen. *Akrobatik* verleiht einem Abenteurer eine außerordentliche Körperbeherrschung, die es ihm ermöglicht, Überschläge, kunstvolle Sprünge oder außergewöhnliche Körperfiguren darzustellen. Akrobaten können geschickt über Seile balancieren, aus dem Stand Saltos springen, sich aus Fesseln herauswinden oder sich mit einer geschmeidigen Körperdrehung aus der Reichweite des zuschlagenden Orks bringen.

Während *Athletik* außerdem üblicherweise aktiv eingesetzt wird, kommt *Akrobatik* auch zum Tragen, wenn passive Körperbeherrschung gefragt ist, etwa um auf einem glitschigen Untergrund die Balance zu halten oder sich nach einem Sturz abzurollen, um Schaden zu vermeiden.

Auswirkungen

Verheerend: Das Vorhaben scheitert spektakulär. Ein harter Sturz auf empfindliche Körperteile zusätzlich zu eventuellen anderen Auswirkungen ist die Folge (2W6 Schaden), der Abenteurer gilt außerdem als *liegend*.

Misslungen: Das war nichts. Der Abenteurer bewältigt die Herausforderung nicht. In einer gefährlichen Situation wie etwa beim drohenden Sturz von einem Hochseil steht dem Abenteurer eine einmalige weitere Probe auf *Akrobatik* (Schwierigkeit 20, erhöht um die negativen EG) zu, um sich noch einmal zu fangen. Diese Probe ist nicht nutzbar, wenn die *Akrobatik*-Probe als Teil eines anderen Regelkomplexes (etwa zum Abrollen nach *Fallschaden* oder bei der *Aktiven Abwehr*) abgelegt wurde.

Knapp misslungen: Das Vorhaben gelingt, aber der Akrobat holt sich ein paar Schrammen dabei. Er erleidet 1 Punkt Schaden.

Gelungen: Das Vorhaben gelingt.

Herausragend: Der Akrobat bewältigt nicht nur die Herausforderung, er schafft sie ohne Anstrengung. Sollte er innerhalb der nächsten 24 Stunden in einer ähnlichen Situation eine *Akrobatik*-Probe ablegen müssen, erhält er durch seine Selbstsicherheit einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf diese Probe.

Ausrüstung und Umstände

Schlechtes Wetter (leicht bis stark negativ), starke Winde (leicht bis fast unmöglich negativ)

Akrobatik wird eingesetzt …

- wenn der Abenteurer kunstvolle und spektakuläre körperliche Aktionen wie Radschläge oder Saltos ausführen will.
- wenn der Abenteurer sich durch einen engen Spalt zwängen will.
- wenn der Abenteurer einen Sturz abfangen will.
- wenn die allgemeine Körperbeherrschung, das Balance- und Koordinationsvermögen gefragt ist.
- wenn die *Verteidigung* im Rahmen einer *Aktiven Abwehr* durch Ausweichen aktiv erhöht werden soll (siehe S. 138).
- wenn der Abenteurer sich aus Fesseln herauswinden möchte (siehe S. 115).
- wenn der Abenteurer Hindernisse überwinden möchte (siehe S. 108; hier ist auch *Athletik* möglich, S. 106).

Akrobatik wird nicht eingesetzt …

- wenn allgemeine sportliche Leistungsfähigkeit gefragt ist (hier kommt *Athletik* zum Einsatz, S. 106).
- wenn körperlicher Widerstand benötigt wird (dies fällt unter *Zähigkeit*, S. 136).
- wenn artistische Vorführungen im Rahmen echter künstlerischer Aufführungen eingesetzt werden, etwa um damit Geld zu verdienen (hierfür ist *Darbietung* maßgeblich, S. 108)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Ausweichen, Balancieren, Entfesseln, Körperformen, Kunststücke, Sturz abfangen

Schwelle 1

Antäuschen I: Bei einer erfolgreichen *Aktiven Abwehr* mit der Fertigkeit *Akrobatik* erhält der Abenteurer 1 zusätzlichen Erfolgsgrad, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine Gesamt-*Behinderung* von 1 und einen *Tick-Zuschlag* von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von Gesamt-*Behinderung* und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*.

Ausweichen I: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 2 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer Gesamt-*Behinderung* von maximal 1 und einem *Tick-Zuschlag* von 0, reduziert sich der Bonus auf 1 Punkt. Belastet ihn seine Ausrüstung noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von Gesamt-*Behinderung* und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*.

Balance: Wenn der Abenteurer über Seile, Balken oder ähnliches balanciert, kann er hierfür seine halbe *Geschwindigkeit* einsetzen, anstatt sich mit *Geschwindigkeit* 1 vorsichtig Schritt für Schritt vorzutasten.

Blitzreflexe: Für die Bestimmung der Initiative gilt die *Intuition* des Abenteurers um 3 Punkte erhöht. Diese Meisterschaft kann bis zu zweimal gewählt werden.

Stehaufmännchen: Kaum liegt der Abenteurer am Boden, steht er schon wieder auf den Beinen. *Aufstehen* kostet ihn nur 3 Ticks und zählt für ihn als *sofortige Aktion*.

Schwelle 2

Abrollen: Der Abenteurer kann sich nach einem Sturz besonders gut instinktiv abrollen. *Fallschaden* ist um eine Stufe reduziert.

Antäuschen II: Der Bonus aus *Antäuschen I* steigt auf 2 Erfolgsgrade, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine Gesamt-*Behinderung* von 0 und einen *Tick-Zuschlag* von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von Gesamt-*Behinderung* und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*. *Voraussetzung*: Meisterschaft Antäuschen I

Ausweichen II: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 4 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer Gesamt-*Behinderung* von maximal 0 und einem *Tick-Zuschlag* von 0, reduziert sich der Bonus auf 2 Punkte. Belastet ihn seine Ausrüstung

noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von Gesamt-*Behinderung* und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*. *Voraussetzung*: Meisterschaft Ausweichen I

Entfesselungskünstler: Der Abenteurer ist in der Lage, seinen Körper zu verdrehen und sogar gezielt Gelenke auszukugeln. Jede Probe, um sich durch *Akrobatik* aus Fesseln zu befreien, erhält einen Bonus in Höhe von 6 Punkten.



Koordiniertes Ausweichen: Der Abenteurer kann eine *Aktive Abwehr* zur Erhöhung der Verteidigung über *Akrobatik* ausführen, ohne dass diese eine *kontinuierliche Aktion*, die er gerade ausführt, abbricht. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen I

Meisterhafte Balance: Der Abenteurer kann über wackligen Untergrund so schnell laufen wie über festen Boden. Beim Balancieren kann er seine volle Geschwindigkeit einsetzen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Balance

Schwelle 3

Agiler Rüstungsträger: Trägt der Abenteurer Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen und erhält dennoch einen *Verteidigung*-Bonus aus den Meisterschaften *Ausweichen I* oder *Ausweichen II*, erhöht sich dieser Bonus um insgesamt 1 Punkt. *Voraussetzung*: Meisterschaft Ausweichen II

Antäuschen III: Der Bonus aus *Antäuschen I* steigt auf 3 Erfolgsgrade, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Trägt der Abenteurer irgendwelche Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Dasselbe gilt für sonstige Ausrüstung mit Einfluss auf *Behinderung* oder *Tick-Zuschlag*. *Voraussetzung*: Meisterschaft Antäuschen II

Ausweichbewegungen: Der Abenteurer ist in der Lage, Strecken so zurückzulegen, dass ein Angreifer kaum Gelegenheit hat, ihn zu attackieren. Eine Ausweichbewegung zählt als *Sprint* (siehe S. 159), wobei der Akrobat nur drei Viertel seiner Geschwindigkeit nutzen und keine weiteren Handlungen ausführen kann. Dafür sind *Gelegenheitsangriffe* gegen ihn nicht möglich. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen II

Ausweichen III: Die Verteidigung des Abenteurers erhöht sich um 6 Punkte, wenn er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Trägt der Abenteurer irgendwelche Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Dasselbe gilt für sonstige Ausrüstung mit Einfluss auf *Behinderung* oder *Tick-Zuschlag*. *Voraussetzung*: Meisterschaft Ausweichen II

Schlangenmensch: Der Abenteurer kann seinen Körper in fast unmöglichem Maße verdrehen und biegen. Hierzu würfelt er eine *Akrobatik*-Probe, die Schwierigkeit hängt von dem Vorhaben ab (25, um sich in eine Kiste zu manövrieren, 30, um sich durch Gitterstäbe zu quetschen). Hierfür muss zumindest ein Minimum an Raum vorhanden sein – sich durch ein Schlüsselloch zu drücken, gelingt selbst dem besten Akrobat nicht ohne magische Hilfe. *Voraussetzung:* Meisterschaft Entfesselungskünstler

Balancieren

Zur Akrobatik gehören auch Balanceakte. Diese sind oft spektakulär anzuschauen, aber ebenso oft auch gefährlich, wenn sie scheitern. Bei ihnen kann es sich um eine Seiltanzvorführung, eine Verfolgungsjagd über Simse und Dachfirste oder um das Überqueren eines zugefrorenen Sees handeln.

Die *Geschwindigkeit* wird während der Balance im Normalfall auf 1 reduziert, da man sich nur Schritt für Schritt voran tasten kann. Eine Probe ist nur einmalig zu Beginn des Balanceaktes nötig, wenn nicht äußere Umstände (etwa ein Angriff oder eine Windbö) eine neue Probe erforderlich machen.

Beim Balancieren im Kampf ist kein Sprinten möglich, alle übrigen Handlungen sind weiterhin erlaubt und werden entsprechend im Normalfall mit GSW 1 ausgeführt.

Probe: *Einfache* Probe (*Akrobatik*). Die Schwierigkeit beträgt bei einem Dachbalken oder einem zugefrorenen See 20, bei einem Ast oder straff gespannten Seil 25, bei einem lose schwingenden Seil oder einem sehr dünnen Ast 30. Die oben genannten Umstände gelten weiterhin (insbesondere der Wind).

Verheerend: Das Vorhaben scheitert spektakulär. Ein Sturz mit harter Landung ist die Folge (2W6 Schaden). Der Abenteurer ist *liegend.* Wenn der Abenteurer über einen Abgrund balanciert ist (auf einem Sims, über ein Seil oder ähnliches), wird stattdessen *Fallschaden* je nach Höhe ermittelt.

Misslungen: Das war nichts. Der Abenteurer bewältigt die Herausforderung nicht und verliert das Gleichgewicht. Je nach Situation kann das einfach nur ärgerlich (er fällt hin und gilt als *liegend*) oder gefährlich (er droht vom Seil zu kippen) sein. In einer gefährlichen Situation steht dem Abenteurer eine weitere Probe auf *Akrobatik* zu (Schwierigkeit 20, erhöht um die negativen EG), um sich wieder zu fangen oder hinaufzuziehen. Misslingt die Probe, stürzt der Abenteurer in jedem Fall, eventuell erleidet er dadurch *Fallschaden*.

Herausragend: Der Abenteurer zeigt eine geradezu traumwandlerische Sicherheit. Seine Geschwindigkeit beim Balancieren beträgt mindestens seine halbe Geschwindigkeit.

Entfesseln

Diese Anwendung der Fertigkeit *Akrobatik* funktioniert exakt wie die entsprechende Anwendung der Fertigkeit *Fingerfertigkeit* – mit der Ausnahme, dass in diesem Fall *Akrobatik* für die Probe genutzt wird. Die Details finden Sie auf S. 115. Ein Fesseln ist über *Akrobatik* nicht möglich.

Hindernisse überwinden

Dieser Einsatz der Fertigkeit *Akrobatik* folgt den entsprechenden Regeln, die bei der Fertigkeit *Athletik* angegeben sind, siehe Seite 108.

Alchemie

(Mystik + Verstand)

Kessel mit brodelnden Tränken, Schalen voller mysteriöser Paraphernalia, exotische Pflanzen und fremdartige Tierteile, die Suche nach Gold und dem Trank der Unsterblichkeit – um die *Alchemie* ranken sich viele Legenden. Zugleich Kunst und Wissenschaft, ergründet und nutzt die *Alchemie* seit Jahrhunderten die Zusammenhänge der stofflichen Welt. Traditionell beschäftigen sich Wissenschaftler und Zauberer mit *Alchemie*, während manche Heiler, Geisterrufer oder Stammesschamanen profunde Kenntnisse ihrer Geheimnisse besitzen.
Alchemie wird eingesetzt, wenn ein Abenteurer aus verschiedenen Zutaten Tränke, Tinkturen und Salben verschiedener Wirkung herstellen oder bei ihnen die Wirkung einschätzen will.

Alchemie wird eingesetzt …
♃ wenn der Abenteurer alchemische Produkte wie Pulver, Tränke oder Tabletten herstellen will.
♌ wenn der Abenteurer besagte alchemische Produkte einschätzen, beurteilen und analysieren will.

Auswirkungen/Ausrüstung und Umstände

Alle Angaben hierzu hängen von der konkreten Tätigkeit ab. Sie finden die Auswirkungen, die Ausrüstung und Umstände entsprechend ab S. 143.

Meisterschaften

Schwerpunkte: Gifte, Heilmittel, Stärkungsmittel, Zaubermittel

Schwelle 1

Effizienz: Der Alchemist arbeitet besonders schnell. Er kann bei der Herstellung von Tränken drei Proben am Tag ablegen, benötigt also ein Drittel eines Tages für eine Probe (statt eines halben Tages).

Geselle: Der Alchemist kann Alchemika der Gegenstandsqualität 1 und 2 herstellen.

Sparfuchs: Der Alchemist kann sehr gut mit Material haushalten. Die Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des fertigen Preises (statt eines Drittels).

Schwelle 2

Begabter Alchemist: Der Alchemist kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* auf die aktuelle *Alchemie*-Probe zu erhalten.

Fachmann: Der Alchemist kann Alchemika der Gegenstandsqualität 3 und 4 herstellen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Geselle

Wunderarbeiter: Der Alchemist ist in der Lage, sehr hart und schnell zu arbeiten. Wenn er Alchemika herstellt, kann er einen Malus in Höhe von 3 Punkten in Kauf nehmen, um die benötigte Zeit aller Proben zu halbieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Effizienz

Schwelle 3

Abhärtung durch Gewöhnung: Der Abenteurer ist im Umgang mit toxischen Stoffen abgehärtet. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen *Körperlichen Widerstand* gegen Gifte. *Voraussetzung:* Schwerpunkt Gifte

Meister: Der Alchemist kann Alchemika der Gegenstandsqualität 5 und 6 herstellen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Fachmann

Schwelle 4

Meisterwerk: Der Alchemist ist eine Legende seines Fachs. Seine Tränke erhalten automatisch eine zusätzliche Stufe *Gegenstandsqualität* (bis zu einer Qualität von 7), die er bei der Berechnung von Schwierigkeit, Materialkosten und benötigten Fortschrittspunkten nicht berücksichtigen muss. *Voraussetzung:* Meisterschaft Meister

Alchemika herstellen

Alchemie kann zur Herstellung von Alchemika genutzt werden. Angaben dazu stehen auf S. 144.

Alchemika analysieren

Alchemie lässt sich ebenfalls einsetzen, um unbekannte Alchemika einzuschätzen. Details finden Sie auf S. 145.

Anführen

(Ausstrahlung + Willenskraft)

Ein Adliger, der Vertrauen und Loyalität seiner Vasallen weckt, ein Ritter, der brillante Schlachtpläne entwirft und ausführt, oder ein Baumeister, der die Arbeit seiner Untergebenen in ein Meisterwerk kanalisiert – dies alles sind Beispiele für *Anführen*.
Anführen wird verwendet, um Verbündete zu koordinieren und sie in anstrengenden und komplexen Situationen zu führen, in denen Zusammenarbeit gefragt ist. Dazu entwickelt der Anführer Taktiken, um seine Verbündeten effektiv einzusetzen. Auf persönlicher Ebene wird die Fertigkeit *Anführen* zum *Einschüchtern* verwendet.

Anführen wird eingesetzt …
♃ wenn der Abenteurer Taktik und Strategie kleiner und großer Gruppen im Kampf bestimmen will.
♉ wenn der Abenteurer einen Schlachtplan entwerfen will.
♌ wenn der Abenteurer jemanden einschüchtern will.
♉ wenn der Abenteurer die Moral einer Gruppe stärken will.
♃ wenn der Abenteurer Gefährten bei einer Tätigkeit koordinieren möchte (siehe S. 104).
♌ wenn der Abenteurer eine Rede vor einer Gruppe halten will (es sind auch *Darbietung* und *Diplomatie* möglich, S. 108 und 109).

Anführen wird nicht eingesetzt …
… um eine Gruppe durch die Wildnis zu führen (dies fällt unter *Überleben*, S. 134).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer begeht einen schweren Fehler, der ihn verunsichert. Seine nächste Probe erleidet einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Außerdem bekommen alle *Anführen*-Proben an diesem Tag einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Misslungen: Das Vorhaben des Abenteurers misslingt.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler, kann diesen aber mit einer erneuten Probe bei einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten ausgleichen. Wiederholt er die Probe nicht, misslingt das Vorhaben.
Gelungen: Der Abenteurer hat Erfolg, seine Strategie geht auf, er rüttelt seine Untergebenen auf und so weiter.
Herausragend: Der Abenteurer ist die Verkörperung der Disziplin. Jede weitere *Anführen*-Probe auf das gleiche Ziel (z.B. seine Truppe) erhält in dieser Szene einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Ausrüstung und Umstände

Einstellung der zu Beeinflussenden (siehe S. 145), Ressourcen *Ansehen, Stand* oder *Rang* (je nach Situation stark positiv bis leicht negativ), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Einschüchtern, Flammende Rede, Koordinieren, Moral, Taktik, Schlachtpläne

Schwelle 1

Herausforderung: Der Abenteurer fordert einen Kampfteilnehmer zum Zweikampf heraus. Es ist eine Probe gegen den *Geistigen Widerstand* des Gegners nötig (Kont. Aktion, Dauer: 10 Ticks). Wenn sie gelingt, stellt sich der Kontrahent dem Zweikampf. Er nutzt stets seine üblichen Kampfmittel. Sollte ein Kampf aussichtslos sein (etwa im Kampf Bauer gegen Ritter), kann das Ziel zu fliehen versuchen, aber keine aggressiven Handlungen gegen andere Kampfteilnehmer ausführen.

Koordinator: Wenn der Abenteurer Verbündete *koordiniert*, steigt der Bonus aus *Koordinieren* um 1 Punkt.

Sammeln: Der Abenteurer wendet eine *kontinuierliche Aktion* (5 Ticks) auf und legt eine *Anführen*-Probe (Schwierigkeit 20) ab, um die Moral seiner Verbündeten zu stärken. Maßnahmen gegen die Moral oder das Selbstvertrauen von Verbündeten erhalten für 20 Ticks einen Malus in Höhe von 1 Punkt. Wer schon von passenden *Zuständen* aus solchen Effekten betroffen ist (etwa *Angsterfüllt*), darf eine Probe auf *Entschlossenheit* oder *Zähigkeit* gegen die Schwierigkeit der ursprünglichen Ursache ablegen, um den *Zustand* abzuschütteln.

Schwelle 2

Inspirieren: Der Abenteurer hält eine Rede vor einer Gruppe und legt eine Probe auf *Anführen* ab. Die Schwierigkeit beträgt 25 + 1 pro 10 Personen. Gelingt die Probe, erhalten alle Zuhörer einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf Proben in der nächsten Stunde. Jeder Erfolgsgrad erhöht die Dauer um 1 Stunde.

Schlachtplan (Angriff): Der Abenteurer wendet eine *kontinuierliche Aktion* (10 Ticks) auf, um die Offensivkraft seiner Gefährten zu bündeln. Er muss eine Probe auf *Anführen* gegen 20 ablegen. Alle Verbündeten, die ihn hören (maximal seine doppelte *Ausstrahlung*), erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf ihren *Angriff*. Alle 10 Ticks sinkt der Bonus um 1. Entwirft der Abenteurer einen neuen Schlachtplan, entfällt jeder Bonus des alten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Sammeln

Schlachtplan (Verteidigung): Der Abenteurer bündelt mit einer *kontinuierlichen Aktion* (10 Ticks) die Verteidigungskraft seiner Gefährten. Er muss eine Probe auf *Anführen* gegen 20 ablegen. Alle Verbündeten, die ihn hören (maximal seine doppelte *Ausstrahlung*), erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf ihre *Verteidigung*. Alle 10 Ticks sinkt der Bonus um 1. Entwirft der Abenteurer einen neuen Schlachtplan, entfällt jeder Bonus des alten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Sammeln

Schwelle 3

Das letzte Aufgebot: Mit einer Rede und einer Anführen-Probe gegen 15 kann der Abenteurer eine zahlenmäßig unterlegene Kampfgruppe motivieren. Bei Erfolg werden 1 (+1 pro Erfolgsgrad) Punkte auf die Mannstärke der Gruppe hinzugerechnet, sodass diese einen geringeren Überzahlmalus hinnehmen oder gar in Unterzahl einen Überzahlbonus erhalten kann (siehe S. 170). *Voraussetzung:* Meisterschaft Inspirieren

Taktisches Genie: Der Abenteurer kann die Effekte beider *Schlachtpläne* kombinieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schlachtplan (Angriff), Meisterschaft Schlachtplan (Verteidigung)

Koordinieren

Anführen kann eingesetzt werden, um Verbündete zu koordinieren, die gemeinsam auf ein unmittelbares und nicht zu abstraktes Ziel hinarbeiten.

Probe: *Einfache* Probe (*Anführen*), die Schwierigkeit beträgt 20 plus die Anzahl der Verbündeten. Die Dauer beträgt 10 Ticks.

Verheerend: Der Abenteurer begeht einen schweren Fehler. Der Fertigkeitswert, den er mit *Koordinieren* unterstützen wollte, sinkt für die Probe um 2.
Misslungen: Der Abenteurer hat keinen Erfolg, behindert aber die Gefährten nicht stark. Ein weiterer Versuch der Koordination kann nach einer Stunde unternommen werden.
Gelungen: Der Abenteurer hat Erfolg bei seinem Vorhaben. Jeder Verbündete, den er koordiniert, erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seine Fertigkeitsproben im Zusammenhang mit dem gesetzten unmittelbaren Ziel.
Herausragend: Der Abenteurer und seine Freunde sind eine eingespielte Gruppe. Der Bonus für *Koordinieren* steigt auf 2.

Soziale Konflikte

Anführen kommt in sozialen Konflikten zur Anwendung (v. a. beim Einschüchtern). Details finden Sie auf S. 145.

Arkane Kunde

(Mystik + Verstand)

Arkane Kunde umfasst die theoretische Kenntnis von Zaubersprüchen und magischen Ritualen. Der Abenteurer kann magische Zeichen entziffern und so etwa Rückschlüsse auf einen Ritualkreis ziehen. Er kann Zaubersprüche identifizieren, wenn er das Wirken des Zaubers oder dessen Effekt beobachten kann. *Arkane Kunde* umfasst auch das Wissen über magische Wesenheiten wie Drachen, Elementare, Dämonen, Untote und Konstrukte. Die meisten Magier und Priester sind in *Arkane Kunde* geschult. Gelehrte, Hexenjäger und Abenteurer, die sich öfter mit Magie und magischen Wesenheiten konfrontiert sehen, verfügen über Kenntnisse in dieser Fertigkeit.

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer begeht einen schweren Fehler. Die Information, an die er sich erinnert, ist vollkommen falsch. Artefakte und magische Fallen werden ausgelöst.
Misslungen: Der Abenteurer hat keine Ahnung, womit er es zu tun hat.
Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.
Gelungen: Der Abenteurer erhält die gewünschte Information.
Herausragend: Der Abenteurer wächst über sich hinaus und erhält nützliche Zusatzinformationen, die ihm auf eine folgende Probe, z.B. zum Bannen eines Zaubers, einen Bonus in Höhe von 3 Punkten bringen.

Ausrüstung und Umstände

Nur der Effekt eines Zaubers ist zu sehen, nicht die Zauberhandlung selbst (leicht negativ), beherrscht den Zauber (leicht positiv), mindestens eine Meisterschaft in der genutzten Magieschule (leicht positiv), unbekannte Magieschule (leicht negativ), passende Bücher zum Nachschlagen (leicht bis stark positiv)

Schwerpunkte: Artefakte, Magische Kreaturen, Magische Phänomene, Orientierung in Feenwelten, Rituale, Symbole, Wahrsagung, Zaubersprüche

Schwelle 1

Arkane Verteidigung I: Wissen und Ausbildung ermöglichen es dem Abenteurer, sich wirkungsvoll gegen Magie zu schützen. Wenn er einen Zauber, der gegen ihn gewirkt wird, erfolgreich *identifiziert*, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen passenden *Widerstandswert* gegen diesen.

Artefaktkunde: Der Abenteurer kann die Fähigkeiten von Artefakten *identifizieren*. Hierzu ist eine Probe nötig, deren Schwierigkeit 23 + doppelte Artefaktqualität entspricht. Mehr zu Artefakten finden Sie auf S. 254.

Schriftrollen erstellen I: Der Abenteurer kann *Schriftrollen* der Artefaktqualität 1 und 2 herstellen. Details zu Schriftrollen finden Sie auf S. 254.

Arkane Kunde wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer magische Phänomene einschätzen will.
- wenn der Abenteurer einen wirkenden Zauber oder (mit Hilfe entsprechender Meisterschaften) ein Artefakt identifizieren will.
- wenn der Abenteurer einen gerade in Vorbereitung befindlichen Zauber identifizieren will (siehe Seite 149).
- wenn der Abenteurer magische Symbole und Glyphen identifizieren will.
- wenn der Abenteurer eine magische Kreatur erkennen und einschätzen will.
- wenn der Abenteurer zu all diesen Themen recherchieren will.
- wenn der Abenteurer sich anhand der magischen Ströme in einer Feenwelt orientieren will.
- wenn der Abenteurer einen *Strukturgeber* (S. 254) auslösen möchte.

Arkane Kunde wird nicht eingesetzt …
- um zu zaubern (dies fällt unter die Magieschulen, ab S. 200).



Schwelle 2

Arkane Verteidigung II: Der Abenteurer kann sich besser gegen Magie verteidigen. Wenn er einen Zauber, der gegen ihn gewirkt wird, erfolgreich *identifiziert*, erhält er einen Bonus in Höhe von 6 Punkten auf eine eventuelle *Aktive Abwehr*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Arkane Verteidigung I

Jäger des Übernatürlichen: Der Abenteurer wählt eine konkrete Art magischer Wesen aus (Wesen mit mindestens MYS 1 ohne den Typus *Humanoid*). Gegen diese erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Angriffe* und Proben auf *Wahrnehmung* und *Überleben*. Die Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal muss eine neue Art ausgesucht werden. *Voraussetzung:* Schwerpunkt Magische Kreaturen

Schriftrollen erstellen II: Der Abenteurer kann *Schriftrollen* der Artefaktqualität 3 und 4 herstellen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schriftrollen erstellen I

Wahrsager: Der Abenteurer kann in die Zukunft blicken, indem er Karten legt, Knochen wirft, die Gestirne betrachtet oder andere Quellen heranzieht. Dies dauert 10 Minuten. Nach einer erfolgreichen Probe auf Arkane Kunde (Schwierigkeit 20) erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad), den er in den nächsten 24 Stunden für einen einzigen Wurf nachträglich einsetzen kann. Er kann auch einem Gefährten weissagen. Erst wenn die Weissagung eingetreten ist (also der Bonus genutzt wurde) oder die Zeit verstrichen ist, kann der Abenteurer eine neue Weissagung treffen.

Schwelle 3

Bestienjäger: Der Abenteurer wählt eine konkrete Art magischer Wesenheiten, für die er die Meisterschaft *Jäger des Übernatürlichen* besitzt. Der Bonus erhöht sich auf 5. *Bestienjäger* kann genau wie *Jäger des Übernatürlichen* mehrfach gewählt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Jäger des Übernatürlichen

Schriftrollen erstellen III: Der Abenteurer kann *Schriftrollen* der Artefaktqualität 5 und 6 herstellen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schriftrollen erstellen II

Zauber identifizieren

Arkane Kunde kann eingesetzt werden, um bereits wirkende oder in Vorbereitung befindliche Zauber zu identifizieren. Details finden Sie auf S. 149.

Athletik

(Beweglichkeit + Stärke)

Athletik behandelt grundlegende sportliche und körperliche Aktivitäten wie etwa Laufen und Springen. Sie ermöglicht es, den eigenen Körper richtig einzuschätzen und einzusetzen, mit der Kraft hauszuhalten und die beste Leistung aus sich herauszuholen. Ein athletischer Abenteurer ist ein guter Läufer, Springer und Kletterer, aber Athletik geht darüber hinaus: Die Fertigkeit beschreibt zusammen mit den körperlichen Attributen die allgemeine körperliche Verfassung, die Fähigkeit, an Sportwettbewerben teilzunehmen, einen Kraftakt auszuführen oder einen Flüchtigen einzuholen.

Daher ist Athletik eine wichtige und verbreitete Fertigkeit, sei es beim Fassadenkletterer, der geschmeidig Wände mertalischer Villen erklimmt, der Waldläufer, der im Dauerlauf seinem Ziel zustrebt, oder der Dschungelalb, der höchste Baumriesen erklimmt.

Athletik wird eingesetzt …

- wenn allgemeine sportliche Leistungsfähigkeit gefragt ist, der Abenteurer also klettern (siehe S. 107), springen (siehe S. 107), weit werfen oder laufen möchte.
- wenn eine körperlich anspruchsvolle Handlung ausgeführt werden soll, zum Beispiel ein Gewicht zu stemmen (siehe S. 107).

Athletik wird nicht eingesetzt …

- wenn Körperbeherrschung, Koordination und akrobatische Fähigkeiten gefragt sind (hier wird *Akrobatik* verwendet, S. 100).
- wenn passiver körperlicher Widerstand oder reine Ausdauer benötigt wird (dies fällt unter *Zähigkeit*, S. 136).
- wenn sportliche Leistungen erforderlich sind, für die eigene Fertigkeiten existieren, speziell Schwimmen (*Schwimmen*, S. 128) und Reiten (*Tierführung*, S. 133).
- wenn eine Wurfwaffe im Kampf gezielt geworfen werden soll (dafür ist *Wurfwaffen* nötig, S. 100)

Auswirkungen

Verheerend: Das Vorhaben scheitert spektakulär. Der Abenteurer verschätzt sich beim Sprung oder vertritt sich beim Rennen den Fuß, was je nach Situation sehr gefährlich sein kann.

Misslungen: Das war nichts. Der Abenteurer bewältigt die Herausforderung nicht. Je nach Situation ist dies einfach ärgerlich (der Flüchtige entkommt) oder gefährlich (der Sprung ist misslungen). In einer gefährlichen Situation steht dem Abenteurer eine Probe auf *Athletik* (Schwierigkeit 20, erhöht um die negativen EG) zu, um sich zu fangen.

Knapp misslungen: Das Vorhaben gelingt, aber der Abenteurer holt sich ein paar Schrammen und erleidet 1 Punkt Schaden.

Gelungen: Das Vorhaben gelingt.

Herausragend: Der Athlet bewältigt die Herausforderung mühelos. Sollte er binnen 24 Stunden in einer ähnlichen Situation eine *Athletik*-Probe ablegen, erhält er durch seine Selbstsicherheit einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Ausrüstung und Umstände

Schwieriges Wetter, starke Winde (leicht bis fast unmöglich negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Klettern, Kraftakt, Laufen, Springen, Werfen

Schwelle 1

Kletteraffe: Der Abenteurer benötigt beim Klettern nur 1 Fortschrittspunkt pro 5 Meter anstatt pro 3 Meter.

Sprinter: Die *Geschwindigkeit* des Abenteurers erhöht sich um 1. Diese Meisterschaft kann bis zu zweimal gewählt werden.

Weitspringer: Die Sprungweite des Charakters erhöht sich um 50 %: Die Schwierigkeit einer Springen-Probe erhöht sich nur um 3 pro 50 cm, nicht um 5.

Schwelle 2

Flinker Verfolger: Der Abenteurer ist ausgesprochen hartnäckig in der Verfolgung. Bei einer Verfolgungsjagd erhält er pro gelungener Probe automatisch 1 Fortschrittspunkt zusätzlich. *Voraussetzung:* Meisterschaft *Sprinter*

Hindernisläufer: Der Abenteurer beherrscht spezielle Techniken, im Lauf rasch Hindernisse zu überwinden. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zum *Springen* und *Überwinden von Hindernissen*.

Muskelprotz: Der Abenteurer kann seine rohe Kraft besonders gut einsetzen. Bei einem *Kraftakt* erhält er einen Bonus in Höhe von 5 Punkten.

Schwelle 3

Freikletterer: Der Abenteurer kann beim Klettern jeden Malus durch fehlende Ausrüstung vollständig ignorieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Kletteraffe

Mauerstürmer: Der Abenteurer überwindet kleine Hindernisse mit Leichtigkeit. Er erhält einen Bonus in Höhe von weiteren 3 Punkten auf Proben zum Überwinden von Hindernissen und kann Hindernisse bis Brusthöhe bei erfolgreicher Probe nehmen, ohne in der Bewegung verlangsamt zu werden. Wenn er mindestens 3 Meter Anlauf hat, kann er mit einer Athletik-Probe gegen 35 Hindernisse bis zu seiner vollen Größenklasse in Metern (statt wie üblich drei Viertel der GK) überwinden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Hindernisläufer

Kraftakt

Athletik ist die Fertigkeit, auf die ein Abenteurer zurückgreift, wenn es darum geht, rohe körperliche Kraft einzusetzen, zum Beispiel eine Eisenstange zu verbiegen.

Probe: *Einfache* Probe (*Athletik*), die Schwierigkeit beträgt 20 für normale Herausforderungen (einen mittelschweren Felsen stemmen), 25 für schwierige Herausforderungen (einen Karren davon abhalten, einen Abhang hinabzustürzen), 30 für sehr schwierige Herausforderungen (eine Eisenstange verbiegen).

Verheerend: Der Abenteurer zerrt sich einen Muskel. Er muss sofort eine *Zähigkeit*-Probe (Schwierigkeit 25) ablegen. Misslingt sie, erleidet er 2W6 Schadenspunkte und erhält für einen Tag einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in die Stärke einfließt.

Klettern

Ein Abenteurer kann *Athletik* einsetzen, um Felswände, Mauern, Bäume oder ähnliches zu erklimmen.

Probe: *Erweiterte* Probe (*Athletik*), die Schwierigkeit ist abhängig von der Wand. Der Abenteurer benötigt 1 Fortschrittspunkt pro 3 Meter Höhe. Jede Probe benötigt 1 Minute.

Klettermöglichkeit	Schwierigkeit
Wand mit vielen Griffmöglichkeiten	15
Baum, raue Felswand	20
brüchige Felswand, Mauer	25
Überhang, unnatürlich glatte Mauer	30

Verheerend: Der Abenteurer stürzt ab. Er erhält *Fallschaden* je nach Höhe, aus der er fällt (siehe S. 174). Die Höhe hängt von den bisher angesammelten Fortschrittspunkten ab.
Misslungen: Der Kletternde kommt nicht voran. Er verliert 1 Fortschrittspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Kletternde holt sich einige Schrammen, kommt aber voran. Er erleidet 1 Punkt Schaden und erhält dennoch 1 Fortschrittspunkt.
Gelungen: Der Kletternde addiert 1 Fortschrittspunkt (+1 FP pro EG) zu seinen angesammelten.
Herausragend: Der Kletternde erhält nicht nur Fortschrittspunkte, sondern auch eine Menge Selbstsicherheit. Für den Rest des Klettervorgangs kann er verheerende Ergebnisse als misslungen werten. Er stürzt nicht mehr ab, es sei denn, er wird gestoßen.

Hat ein Abenteurer keine Proben mehr zur Verfügung, hängt er in der Felswand fest und kann weder vor noch zurück. Er kann sich dort (*Konstitution*) Stunden halten, bevor er abstürzt – und wird hoffentlich bald gerettet.
Längere Bergreisen lassen sich über die Reiseregeln (S. 151) besser abhandeln, einzelne Hindernisse auf dieser Reise (z.B. eine Steilwand) über die hier dargestellten Regeln.

Ausrüstung und Umstände

Klettern ohne Ausrüstung (leicht negativ), Pulver zum Bekämpfen von Schweißhänden (leicht positiv), Haken, Seile und andere Kletterausrüstung (je nach Ausrüstung), Absicherung durch Kameraden (*verheerende* Ergebnisse werden zu *misslungenen*), Nässe (leicht bis stark negativ), schlechtes Wetter (leicht bis fast unmöglich negativ)

Optional: Klettern während eines Kampfes
Eventuell ist es wichtig zu ermitteln, was für eine Kletterstrecke ein Abenteurer innerhalb des Ticksystems zurücklegen kann, wenn er etwa im Kampf klettert. Dann bietet es sich an, das Klettern für die Dauer des Kampfes mit detaillierten Proben abzuhandeln: Jede Probe benötigt 30 Ticks, der Abenteurer schafft eine Höhe von 1 m pro Fortschrittspunkt (1,5 m bei Meisterschaft *Kletteraffe*).

Springen

Breite Felsspalten, der Abstand zwischen zwei Häuserdächern – es gibt viele Situationen, in denen einem Abenteuer nichts anderes übrig bleibt als ein beherzter Sprung. Jeder Abenteurer kann ohne Probe eine Distanz in Höhe seiner halben Größenklasse in Metern weit springen. Höhere Distanzen erfordern eine Probe.

Probe: *Einfache* Probe (*Athletik*), Schwierigkeit 15 +5 für je 50 cm zusätzliche Weite.

Verheerend: Der Abenteurer schafft den Sprung nicht. Falls er einen Abgrund überwinden wollte, erhält er *Fallschaden* je nach Höhe. Falls nicht, stolpert der Abenteurer, stürzt und erleidet 1W6 Schaden.

Knapp misslungen: Der Abenteuer schafft den Sprung gerade so und kann sich festklammern. Er erleidet 1 Punkt Schaden und benötigt 5 Ticks, um sich hochzuziehen.

Ausrüstung und Umstände

Anlauf (Bonus in Höhe von 1 Punkt pro Meter Anlauf, maximal 5 Punkte)

Hindernisse überwinden

Oftmals kann es passieren, dass Abenteurer ein Hindernis überwinden müssen: Einen Zaun auf der Laufstrecke, wenn er einen flüchtigen Dieb jagt, eine niedrige Mauer oder ähnliche Hürden. Wie dies geschieht, hängt von der Art und der Höhe des Hindernisses ab: Über einen hüfthohen Zaun kann man aus dem Lauf flanken, an einer Mauer kann man sich eventuell mit ein, zwei Schritten auf der Wand Antrieb nach oben verschaffen, den Rand greifen und sich hochziehen.

Probe: *Einfache* Probe (*Athletik* oder *Akrobatik*). Die Schwierigkeit ist 20 für Hindernisse bis etwa Hüfthöhe, 25 für Hindernisse bis etwa Brusthöhe, 30 für Hindernisse in Armreichweite und 35 für Hindernisse mit einer Höhe von maximal drei Viertel der Größenklasse in Metern (Gnome: gut 2 m, Zwerge: 3 m, Menschen: knapp 4 m, Varge: 4,5 m). Höhere Hindernisse müssen *kletternd* überwunden werden (siehe oben).

Verheerend: Der Abenteurer verschätzt sich beim Sprung, prallt gegen das Hindernis und erleidet 1W6 Schaden.
Herausragend: Der Abenteurer bewältigt die Herausforderung, und zwar in Rekordzeit: Sollte er aus dem Lauf heraus gesprungen sein, verliert er keine Zeit durch die Überwindung des Hindernisses.

Ausrüstung und Umstände

Anlauf (Bonus in Höhe von 1 Punkt pro Meter Anlauf, maximal 5 Punkte)

Darbietung

(Ausstrahlung + Willenskraft)

Künstlerische Darbietung wird in den meisten Kulturen geschätzt – egal, ob es sich um Gesang, Musik, Tanz oder Schauspiel handelt. Für Barden, Gaukler und Artisten ist die Fertigkeit *Darbietung* von Bedeutung und auch zur Erziehung von Adligen gehört die Kenntnis der schönen Künste.
Darbietung kann benutzt werden, um Geld zu verdienen oder um vor der Anwendung sozialer Fertigkeiten das Publikum darauf vorzubereiten. Nur eine der beiden Möglichkeiten kann mit einer Probe verknüpft werden.
Die Grundschwierigkeit für eine *Darbietung*-Probe beträgt 20, wird aber von der *Einstellung* des Publikums (siehe S. 145) modifiziert.
Darbietung ist eine *Gruppierte Fertigkeit*. Ein Abenteurer muss daher spezielle Meisterschaften (jeweils für einen einzelnen Schwerpunkt) erwerben, um seine Erfolgsgrade voll zu nutzen (siehe S. 93).

Darbietung wird eingesetzt …
♪ wenn der Abenteurer eine künstlerische Vorstellung abhält oder sich in darstellender Kunst übt.
☥ wenn der Abenteurer eine Rede vor Publikum halten will (es sind auch *Anführen* und *Diplomatie* möglich, S. 103 und 109).
Ω wenn der Abenteurer Aufmerksamkeit auf sich ziehen will.
♪ wenn der Abenteurer verbale Kunststücke vorführen will, zum Beispiel Bauchreden oder Stimmenimitation.

Darbietung wird nicht eingesetzt …
☥ wenn der Abenteurer bildende Kunst, zum Beispiel Malerei oder Bildhauerei, schaffen möchte (dies fällt unter *Edelhandwerk*, S. 111).

Auswirkungen

Verheerend: Der Künstler bringt das Publikum gegen sich auf, er sollte schleunigst die Beine in die Hand nehmen, bevor etwas Schlimmes passiert. Die *Einstellung* des Publikums sinkt um eine Stufe.
Misslungen: Das Publikum fühlt sich schlecht unterhalten. Für je einen negativen EG erhält der Abenteurer einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf soziale Fertigkeiten gegenüber dem Publikum in der laufenden Szene.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen nicht schwerwiegenden Fehler und kann eine erneute Probe mit einem Malus in Höhe von 3 Punkten versuchen.
Gelungen: Das Publikum fühlt sich gut unterhalten. Der Künstler verdient neben Applaus einige Münzen. Pro Erfolgsgrad erhält er W10 Kupfermünzen. Will er die Stimmung des Publikums beeinflussen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf soziale Fertigkeiten innerhalb der Szene. Bei einer *einfachen Aufführung* werden Geld und Bonus halbiert, bei einer *komplexen* verdoppelt.
Herausragend: Eine meisterhafte Darbietung. Neben dem gewünschten Effekt tritt nach Spielleiterentscheid entweder zusätzlich ein anderer Vorteil ein oder der Künstler zieht die Aufmerksamkeit eines Spielleitercharakters auf sich, der als *Mentor* oder *Kontakt* fungieren kann, wenn er sich nicht mit einer *einfachen Aufführung* begnügt hat.

Ausrüstung und Umstände

Einstellung des Publikums (siehe S. 145), gutes Instrument oder Material (je nach Ausrüstung), betrunkenes Publikum (leicht positiv oder leicht negativ, je nach Aufführung), einfache Aufführung (leicht positiv), komplexe Aufführung (leicht bis stark negativ), Ressource *Ansehen* (leicht bis stark positiv), Ressource *Kreatur* (je nach Situation leicht positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: akrobatische Vorführung, Bauchreden, Dichtkunst, Gaukelei, Instrumentenart (Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Schlaginstrumente), Komposition, Öffentliche Rede, Schauspielerei, Singen, Stimmenimitation, Tanzen

Schwelle 1

Einstellung beeinflussen: Der Künstler kann mit seiner Darbietung wie auf S. 147 beschrieben die *Einstellung* des Publikums beeinflussen.

Faszinieren: Der Künstler zieht das Publikum mit der Darbietung in seinen Bann. Die Zuschauer erhalten für die Dauer der Darbietung einen Malus auf alle *Wahrnehmung*-Proben von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad).

Geselle: Der Künstler kann bis zu 2 EG bei passenden Proben ansammeln. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang damit. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.

Pass ja auf!: Der Abenteurer hat (etwa durch Erfahrung im Bühnenfechten) gelernt, bedrohlicher auszusehen als er ist. Das bringt Gegner dazu, seinen eigentlich ungefährlichen Scheinattacken besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Bei Verwendung der Regeln zur *Zusammenarbeit* im Kampf darf er *Darbietung* anstelle einer *Kampffertigkeit* einsetzen und kann seine EG voll nutzen.

Publikumsliebling: Wenn der Künstler *Darbietung* nutzt, um Geld zu verdienen, erhält er die doppelte Summe.

Schwelle 2

Bannlied: Der Künstler füllt mit seiner Darbietung die Herzen seiner Gefährten mit Mut und schützt sie vor auf Musik oder Geräuschen basierenden Effekten (wie dem Gesang einer Sirene). Verbündete, die den Künstler hören, erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf entsprechende *Widerstandswerte* oder dürfen, wenn sie bereits betroffen sind, eine Probe auf *Zähigkeit* oder *Entschlossenheit* gegen die Schwierigkeit der ursprünglichen Ursache ablegen. Der Vorteil eines Bannliedes wirkt, solange der Abenteurer musiziert.

Begabter Künstler: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Ausstrahlung* für die aktuelle *Darbietung*-Probe zu erhalten.

Fachmann: Der Künstler kann bis zu 3 EG bei passenden Proben ansammeln. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang damit. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar. *Voraussetzung:* Meisterschaft Geselle im jeweiligen Schwerpunkt

Haha, Schurke!: Der Abenteurer verwirrt Gegner im Kampf mit dramatischen und doch überzeugend wirkenden Kampfbewegungen. Bei der *Zusammenarbeit* im Kampf kann er sich entscheiden, nicht gegen die um 5 verminderte *Verteidigung*, sondern gegen den (normalen) *Geistigen Widerstand* des Gegners zu würfeln. *Voraussetzung:* Meisterschaft Pass ja auf!

Schmähllied/Loblied: Der Künstler kann die *Einstellung* des Publikums zu einer anderen Person (z.B. dem Stadtvogt) beeinflussen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Einstellung beeinflussen

Schwelle 3

Lachen ist die beste Medizin: Der Abenteurer hat gelernt, mit Humor die Selbstheilungskräfte des Körpers zu aktivieren. Er kann eine *Darbietung*-Probe einsetzen, um Proben zur Heilung zu *unterstützen* (und kann dabei seine EG voll nutzen). Ist er selbst der Heiler, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seine Proben. In beiden Fällen muss der Patient bei Bewusstsein sein.

Lied des Aufstandes: Der Künstler stachelt die Menge zu offener Feindseligkeit an. Nachdem er mit *Schmähllied* die *Einstellung* des Publikums auf *Feindselig* geändert hat, bringt er es mit einer weiteren erfolgreichen Probe auf *Darbietung* gegen das Ziel seiner Darbietung auf und sorgt so z.B. für einen wütenden Mob, der das Haus des Stadtvogts stürmt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schmähllied/Loblied

Meister: Der Künstler kann beliebig viele EG bei passenden Proben ansammeln. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar. *Voraussetzung:* Meisterschaft Fachmann im jeweiligen Schwerpunkt

Diplomatie

(Ausstrahlung + Verstand)

Ein Abenteurer, der in *Diplomatie* geschult ist, versteht es, sich in gehobener Gesellschaft sicher zu bewegen. Er führt gepflegte Konversation und weiß, wie er sich in Gesellschaft zu verhalten hat, um sich nicht zu blamieren. Er kann die Reaktionen seines Umfeldes zu seinen Gunsten beeinflussen, kennt das politische Tagesgeschehen und die Feinheiten der Heraldik. Außerdem ist er bewandert in der Kunst der Minne.

Ein Diplomat beherrscht es außerdem, jemanden mit Logik und rhetorischem Geschick zu überzeugen. Er kann seine Fähigkeiten einsetzen, um Verträge auszuhandeln oder um die Preise von Waren und Dienstleistungen zu feilschen. Diplomaten und Händler sind Meister dieser Fertigkeit, Priester benutzen sie, um die Lehren ihrer Gottheit zu verbreiten und Anhänger für ihren Glauben zu gewinnen.

Diplomatie kann zur Recherche eingesetzt werden. Details dazu stehen auf den Seiten 149.

Auswirkungen

Verheerend: Der Diplomat begeht einen schweren Fehler, der nach Spielleiterentscheid einen Rauswurf, eine Verhaftung oder ein Duell nach sich zieht. Die *Einstellung* verschlechtert sich um zwei Stufen.

Misslungen: Der Diplomat eckt mit seinem Verhalten an. Seine Gesellschaft zieht es vor, ihn in nächster Zeit zu ignorieren. Die *Einstellung* verschlechtert sich um eine Stufe.

Knapp misslungen: Der Diplomat begeht einen Fehler, kann diesen aber mit einer erneuten Probe mit einem Malus in Höhe von 3 Punkten eventuell ausgleichen.

Gelungen: Der Diplomat verhält sich, wie man es von ihm erwartet, erfährt Details über einen höfischen Brauch oder überzeugt jemanden.

Herausragend: Der Diplomat glänzt mit seinem Wissen und seinen Umgangsformen. Je nach Spielleiterentscheid erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf die Fertigkeiten *Darbietung*, *Diplomatie* und *Redegewandtheit* für die laufende Szene oder er zieht das Wohlwollen eines Gönners auf sich. Die *Einstellung* eines etwaigen Gegenübers verbessert sich um eine Stufe.

Ausrüstung und Umstände

Einstellung des Gegenübers (siehe S. 145), Ressource *Ansehen* (leicht positiv), Ressourcen *Stand* oder *Rang* (leicht negativ bis stark positiv), teure Geschenke (leicht positiv), schlechter Ruf (leicht negativ), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Diplomatie wird eingesetzt …

- wenn der Abenteurer sich auf höfischem Parkett bewegt und etwas über Heraldik, Etikette, Anreden und Verhaltensweisen erfahren will.
- wenn der Abenteurer Verhandlungen führt, zum Beispiel mit einem Diplomaten.
- wenn der Abenteurer jemanden mit höfischer Minnekunst umgarnen und verführen will (hier ist auch *Redegewandtheit* möglich, S. 126).
- wenn der Abenteurer politische Zusammenhänge verstehen will.
- wenn der Abenteurer jemanden zu seinem Glauben bekehren will.
- wenn der Abenteurer in gehobenem Umfeld nach Informationen sucht oder Gerüchte streuen will.
- wenn der Abenteurer ein Verkaufsgespräch mit einem Händler führen und um den Preis einer Ware feilschen will (S. 110; hier ist auch *Redegewandtheit* möglich, S. 126).
- wenn der Abenteurer eine öffentliche Rede halten will (hier sind auch *Anführen* und *Darbietung* möglich, S. 103 und 108.)

Diplomatie wird nicht eingesetzt …

- wenn der Abenteurer lügen oder schlicht jemanden überreden will (dies fällt unter *Redegewandtheit*, S. 126).
- wenn der Abenteurer etwas über Verhaltensweisen und Bräuche exotischer Völker erfahren will (hierzu wird *Länderkunde* benötigt, S. 123).

Meisterschaften

Schwerpunkte: Bekehren, Feilschen, Gerüchte, Heraldik, Informationssuche, Minnekunst, Öffentliche Rede, Politik, Umgangsformen, Verhandeln

Schwelle 1

Diplomat: Die *Einstellung* eines Verhandlungspartners gilt bei der Bestimmung der Schwierigkeit um eine Stufe zugunsten des Abenteurers verschoben (bis maximal *aufgeschlossen*).

Feilscher: Die Preise bei Händlern sind für den Abenteurer um 10 % gesenkt.

Stil und Grazie: Kleidung, Auftreten und Umgang des Diplomaten sind perfekt. Er erhält, sofern er Zeit und Mittel hat, sich zurechtzumachen, einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben auf *Darbietung*, *Diplomatie* und *Redegewandtheit* in den oberen Gesellschaftsschichten.

Schwelle 2

Scharfe Zunge: Der Abenteurer ist für seine scharfe Zunge berühmt und berüchtigt. Er würfelt eine vergleichende Probe auf *Diplomatie* gegen den *Geistigen Widerstand* seines Ziels. Diese *kontinuierliche Aktion* dauert 10 Ticks. Bei Erfolg verliert das Ziel die Beherrschung und erleidet einen Malus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf alle nicht direkt gegen den Abenteurer gerichteten Proben in der Szene. Je nach Ziel kann sich der Abenteurer mit einer Duellforderung konfrontiert sehen.

Missionar: Wenn der Abenteurer einen Ungläubigen zu seinem Glauben bekehrt, erhält er einen Splitterpunkt. Dies erhöht sein Maximum nicht permanent. *Voraussetzung:* Stärke Priester

Etikette: Der Diplomat kann den Effekt von *Stil und Grazie* auf andere ausdehnen. Dazu muss er ihnen im Vorfeld helfen, sich zurecht zu machen und dann anwesend sein, solange seine Gefährten den Bonus nutzen möchten.

Schwelle 3

Investor: Der Abenteurer kann Geld über seine Kontakte in Karawanen und ähnliches investieren. Nach Ablauf von drei Monaten macht der Abenteurer eine Probe auf *Diplomatie*. Die Schwierigkeit ist 35. Er erhält bei Erfolg 5 % Gewinn (+5% pro Erfolgsgrad). Ist die Probe knapp misslungen, erhält der Abenteurer sein Geld zurück. Bei einem Misserfolg verliert er für jeden negativen Erfolgsgrad 5 % seiner Investition. Bei einem verheerenden Fehlschlag verliert er alles. *Voraussetzung:* Ressource Kontakte 3

Wisst Ihr überhaupt, wer ich bin?: Umgangsformen und Auftreten des Diplomaten suggerieren Einfluss und Macht, was ihm beim gemeinen Volk Vorteile verschafft. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben in den Fertigkeiten *Anführen*, *Diplomatie* und *Redegewandtheit* gegenüber jedem, der im Stand unter ihm steht. Außerdem kann er mit einer *Diplomatie*-Probe gegen die *Entschlossenheit* seines Gegenübers andere dazu bringen, seinen Stand zu berücksichtigen: Wachen ignorieren leichte Vergehen, der Wirt gibt ihm das beste Zimmer, obwohl es gerade vermietet ist, und so weiter. *Voraussetzung:* Ressource Stand 3 *oder* Fertigkeitspunkte Redegewandtheit 12

Handeln und Feilschen

Unter Geschäftsleuten ist es üblich, Preise auszuhandeln. Dabei ist nicht nur der Wert des Gegenstands oder der Dienstleistung maßgeblich, sondern auch das argumentative Geschick von Verkäufer und Interessent.

Handeln und Feilschen wird wie ein *Schlagabtausch* im sozialen Konflikt (siehe S. 146) behandelt, die verwendeten Fertigkeiten sind nach Wahl *Diplomatie* oder *Redegewandtheit*.

Wer die Probe gewinnt, beeinflusst den Preis zu eigenen Gunsten. Die Verhandlungsbasis ist üblicherweise der **volle Listenpreis bei Neuwaren und der halbe bei Gebrauchtwaren**, jeweils modifiziert durch die generelle Verfügbarkeit, den Ort und andere Umstände.

Auswirkungen

Die Auswirkungen werden aus Sicht des Abenteurers beschrieben.
Verheerend: Katastrophale Verhandlungen. Der Verkäufer weigert sich, die Ware zu verkaufen, oder der Käufer ist zutiefst beleidigt. Erst nach einem Tag darf er wieder versuchen, einen Handel mit der gleichen Person einzugehen. Fand der Handel auf dem Schwarzmarkt statt, sind eventuell die Autoritäten auf ihn aufmerksam geworden.
(Knapp) Misslungen: Der Preis verändert sich pro negativem Erfolgsgrad um 5 % zuungunsten des Abenteurers. Ob er den Handel eingeht, kann er dennoch frei entscheiden.
Gelungen: Der Preis verändert sich um 5 % + 5 % pro Erfolgsgrad zugunsten des Abenteurers (maximal 50 %).
Herausragend: Nicht nur verbessert der Abenteurer den Preis, er tut es auf eine Art, die seinen Kontrahenten sehr zufrieden zurücklässt, so dass dessen *Einstellung* sich um eine Stufe verbessert.

Ausrüstung und Umstände

Seltene Ware (je nach Situation leicht bis stark positiv oder negativ), große Nachfrage (je nach Situation leicht bis stark positiv oder negativ), Verfügbarkeit der Ware (leicht positiv oder negativ), verbotene Ware (leicht positiv oder negativ)

Soziale Konflikte

Diplomatie kommt auch in sozialen Konflikten zur Anwendung (u. a. beim Überzeugen von Personen). Details finden Sie auf Seite146.

Edelhandwerk

(Intuition + Verstand)

Die Errichtung gewaltiger Kathedralen und trutziger Burgen, feinster Edelsteinschnitt, das Malen bedeutender Kunstwerke oder die Schaffung gewaltiger Statuen: *Edelhandwerk* ist eine umfassende Fertigkeit, die viele Gebiete abdeckt.
Edelhandwerker leben vor allem in den zivilisierten Gegenden von Lorakis, dort, wo Kunst und Wissenschaft hoch geachtet werden. Das ist aber keine Voraussetzung: Auch in Gegenden fernab der Zivilisation mag manch begabter Maler oder fähiger Edelsteinschnitzer sein Dasein fristen. Edelhandwerk wird verwendet, wann immer ein Abenteurer ein kostbares Diadem herstellen (oder einschätzen), ein Kunstwerk schaffen oder die Statik eines Gebäudes beurteilen will.
Edelhandwerk ist eine *Gruppierte Fertigkeit*. Ein Abenteurer muss daher spezielle Meisterschaften (jeweils für einen einzelnen Schwerpunkt) erwerben, um seine Erfolgsgrade voll zu nutzen (siehe S. 93).

Auswirkungen/Ausrüstung und Umstände

Alle Angaben hierzu hängen von der konkreten Tätigkeit ab. Sie finden die Auswirkungen, die Ausrüstung und Umstände entsprechend ab S. 143.

Meisterschaften

Schwerpunkte: Architektur, Glasbläserei, Gravur, Juwelier, Kalligraphie, Kartographie, Malerei, weitere nach Spielleitermaßgabe

Edelhandwerk wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer ein Kunstwerk der bildenden Künste schaffen will, zum Beispiel ein Gemälde oder eine kunstvolle Statue.
- wenn der Abenteurer ein exotisches Handwerk ausüben will, zum Beispiel Kalligraphie, Kartographie oder Architektur.
- wenn der Abenteurer Dokumente und Siegel fälschen will (siehe S. 112).
- wenn der Abenteurer Kunstwerke und entsprechende Produkte einschätzen und beurteilen will.

Edelhandwerk wird nicht eingesetzt …
- wenn der Abenteurer gewöhnliche Gegenstände herstellen will (dies fällt unter *Handwerk*, S. 117).
- wenn der Abenteurer alchemistische Produkte herstellen will (hier benötigt er *Alchemie*, S. 103).

Schwelle 1

Effizienz: Der Edelhandwerker arbeitet besonders schnell. Er kann bei der Herstellung von Gegenständen drei Proben pro Tag ablegen, benötigt also ein Drittel eines Tages für eine Probe (statt eines halben Tages).
Geselle: Der Edelhandwerker kann bis zu 2 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.
Sparfuchs: Der Handwerker kann besonders gut mit Material haushalten. Die Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des fertigen Preises (statt eines Drittels).

Schwelle 2

Begabter Handwerker: Der Edelhandwerker kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* für die aktuelle *Edelhandwerk*-Probe zu erhalten.
Fachmann: Der Edelhandwerker kann bis zu 3 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 3 und 4 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar. *Voraussetzung:* Meisterschaft Geselle im jeweiligen Schwerpunkt
Wunderarbeiter: Der Edelhandwerker kann besonders fleißig und schnell arbeiten. Wenn er bei Einsatz der Fertigkeit *Edelhandwerk* einen Gegenstand herstellt oder repariert, kann er einen Malus in Höhe von 3 Punkten in Kauf nehmen, um die benötigte Zeit der Probe zu halbieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Effizienz

Schwelle 3

Geschickte Rettung: Der Handwerker vermeidet mit Mühe und etwas Material schlimme Fehler in der Herstellung. Wenn er bei der Herstellung eines Gegenstandes ein verheerendes Ergebnis würfelt, kann er Materialkosten in Höhe der doppelten *Gegenstandsqualität* in Lunaren aufwenden (mindestens 5), um das verheerende Ergebnis zu ignorieren. So verliert er zwar Fortschrittspunkte in Höhe der negativen Erfolgsgrade, verliert aber nicht die ganze Arbeit. *Voraussetzung:* Meisterschaft Effizienz, Meisterschaft Sparfuchs

Meister: Der Edelhandwerker kann beliebig viele Erfolgsgrade bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 5 und 6 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang damit. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar. *Voraussetzung:* Meisterschaft Fachmann im jeweiligen Schwerpunkt

Schwelle 4

Meisterwerk: Der Edelhandwerker ist eine Legende in seinem Fachgebiet. Von ihm hergestellte Gegenstände erhalten automatisch eine weitere Stufe *Gegenstandsqualität* (bis zu einer Qualität von 7), die er bei der Berechnung von Schwierigkeit, Materialkosten und benötigten Fortschrittspunkten nicht berücksichtigen muss. Die Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden und gilt dann immer für einen anderen Schwerpunkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Meister im jeweiligen Schwerpunkt

Edle Objekte herstellen

Edelhandwerk kann eingesetzt werden, um Gegenstände herzustellen. Alle Details finden Sie auf S. 143.

Edle Objekte reparieren

Neben der Herstellung kann *Edelhandwerk* eingesetzt werden, um edle Objekte zu reparieren. Alle nötigen Angaben stehen auf S. 144.

Gegenstandsqualität fälschen

Anstatt einen hervorragenden Gegenstand herzustellen, kann *Edelhandwerk* auch verwendet werden, um die gute Qualität eines solchen Gegenstandes nur vorzutäuschen, siehe S. 144.

Edle Objekte einschätzen

Edelhandwerk kann außerdem eingesetzt werden, um den Wert und die Qualität von Gegenständen einzuschätzen und Fälschungen zu erkennen. Alle Angaben finden Sie auf S. 145.

Dokumente und Siegel fälschen

Einige Edelhandwerker haben sich darauf spezialisiert, offiziell aussehende Dokumente zu gestalten oder gar Siegelringe und Wappen zu fälschen, um sich oder anderen Titel, Vorzüge oder Zugänge zu erschleichen.

Für die *Fälschung von Dokumenten* benötigt ein Fälscher den Schwerpunkt *Kalligraphie*, für die *Fälschung von Siegeln* den Schwerpunkt *Gravur* – und entsprechende Vorlagen und Werkzeuge.

Probe: *Einfache* Probe (*Edelhandwerk*). Die Schwierigkeit beträgt 20. Die Herstellung der Fälschung benötigt etwa 2 Stunden.

Verheerend: Der Fälscher ist vollkommen davon überzeugt, seine Schmiererei stelle eine perfekte Fälschung dar.
Misslungen: Die Fälschung ist nicht überzeugend, aber der Edelhandwerker bemerkt den Fehler nicht. Die Herstellungskosten sind verloren. Es ist keine Probe nötig, um sie zu erkennen.
Knapp misslungen: Der Fälscher macht einen Fehler und die Herstellungskosten sind verloren, aber er bemerkt seinen Fehler rechtzeitig.
Gelungen: Die Fälschung ist überzeugend. Um sie zu durchschauen, muss einem Betrachter eine *Diplomatie*-Probe gegen das Ergebnis der Herstellungsprobe gelingen.
Herausragend: Die Fälschung ist so perfekt, dass ein Betrachter, der sie nicht als Fälschung erkennt, ehrlich beeindruckt ist. Proben auf *Redegewandtheit*, *Diplomatie* und andere passende Fertigkeiten dieser Person gegenüber erhalten bis zum Auffliegen der Fälschung einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Ausrüstung und Umstände

Herausragende Vorlage oder Original (leicht positiv), keine Vorlage (leicht negativ), besonders dreiste Fälschung (z.B. Siegel des Kaisers von Selenia; stark negativ), besonders einfache Fälschung (z.B. Siegel eines obskuren Provinzbeamten, leicht positiv)

Empathie

(Intuition + Verstand)

Abenteurer mit einem hohen Wert in *Empathie* verstehen sich darauf, andere Personen einzuschätzen. Durch Gespräche und Beobachtung des Verhaltens können sie Schlüsse auf die Persönlichkeit ihres Gesprächspartners ziehen. Außerdem hat jemand mit einem guten Wert in *Empathie* bessere Chancen, Lügen zu bemerken.

Empathie ist eine nützliche Fertigkeit für viele Abenteurer. Ein Adliger, der in der politischen Arena überleben will, kommt ohne Kenntnis in *Empathie* nicht weit, ein Hochstapler findet damit leichter mögliche Opfer und ein Inquisitor hat bessere Chancen, die Aussagen des Angeklagten zu bewerten.

Empathie wird meist als *vergleichende* Probe eingesetzt, häufig gegen die *Entschlossenheit* oder die *Redegewandtheit* des Ziels. Auch *einfache* Proben gegen den *Geistigen Widerstand* kommen oft vor. Der Zeitaufwand für eine Probe beträgt fünf Minuten, um den Charakter des Zieles einzuschätzen. Eine Lüge kann ebenfalls mit einer Probe aufgedeckt werden, nachdem sie ausgesprochen wurde. Der Abenteurer muss eine hierfür bestimmte Probe selbst einfordern.

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer verschätzt sich total. Bis ihm das Gegenteil bewiesen wird, erhält er einen Malus in Höhe von 5 Punkten auf weitere *Empathie*-Proben gegen jemanden. Zusätzlich erhält das Gegenüber einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf verwendete Fertigkeiten zur direkten Interaktion miteinander nach Spielleiterentscheid.
Misslungen: Der Abenteurer kann jemandes Charakter nicht einschätzen oder feststellen, ob eine Aussage der Wahrheit entspricht.

Empathie wird eingesetzt …
♌ wenn der Abenteurer jemanden einschätzen, seine Motivation erkennen oder eine Lüge durchschauen will.
♎ wenn der Abenteurer jemanden sanft beruhigen und trösten will.
♉ wenn der Abenteurer jemanden beschwichtigen und zur Ruhe bringen möchte.

Empathie wird nicht eingesetzt …
♌ wenn der Abenteurer Überredungs- oder Verführungsversuchen widerstehen will (dies fällt unter *Entschlossenheit*, S. 113).

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, kann dies aber möglicherweise ausgleichen. Er kann die Probe mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wiederholen.
Gelungen: Der Abenteurer identifiziert jemandes dominantes Charaktermerkmal (z.B. eine regeltechnische *Stärke* oder *Schwäche*, nicht aber konkrete Werte). Setzt er das Gespräch fort, kann er weitere Proben ablegen und so weitere Charaktermerkmale identifizieren. Der Abenteurer stellt fest, ob jemand die Wahrheit sagt oder nicht.
Herausragend: Der Abenteurer hat sein Gegenüber durchschaut. Er erhält für die nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Empathie*, *Diplomatie*, *Entschlossenheit* und *Redegewandtheit* gegen seinen Gesprächspartner.

Ausrüstung und Umstände
Ziel ist ein enger Bekannter (leicht positiv), unbekannte Kultur oder Rasse (leicht negativ), kleine Lüge (leicht negativ), weit hergeholte Unwahrheit (leicht positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Meisterschaften
Schwerpunkte: Beruhigen, Lügen erkennen, Motivation erkennen, Persönlichkeit einschätzen

Schwelle 1
Beruhigen: Der Abenteurer kann Zustände wie *Angsterfüllt*, *Rasend* oder *Panisch* beheben. Dies dauert eine Minute. Die Schwierigkeit liegt je nach Trauma zwischen 20 und 25. Mit Ausgabe eines Splitterpunktes können magische Furcht und ähnliches behoben werden, wenn dem Abenteurer eine *vergleichende Probe* gegen das Ergebnis der Zauberprobe gelingt.

Gegner durchschauen I: Nachdem er eine *kontinuierliche Aktion* von 10 Ticks Dauer aufgewandt hat, um einen Gegner zu beobachten, kann der Abenteurer eine Probe gegen dessen *Geistigen Widerstand* ablegen. Ist er erfolgreich, erhält er gegen diesen Gegner für den Rest des Kampfes einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf *Angriffe*. Alternativ erhält der Gegner einen entsprechenden Malus auf seine *Angriffe* auf den Abenteurer. Dies ist pro Kampf nur einmal pro Gegner möglich.

Rede mit mir: Nachdem er erfolgreich die Persönlichkeit seines Gegenübers *eingeschätzt* hat, erhält der Abenteurer für die laufende Szene einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben auf *Diplomatie* und *Redegewandtheit* gegen sein Gegenüber.

Schwelle 2
Begabter Menschenkenner: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* für die aktuelle *Empathie*-Probe zu erhalten.

Gegner durchschauen II: Es gelten sowohl der Angriffsbonus für den Abenteurer als auch der Angriffsmalus für den Gegner aus *Gegner durchschauen I*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Gegner durchschauen I

Werte einschätzen: Anstelle einer Persönlichkeit kann der Abenteurer ein Attribut (auf +/- 1 genau) oder eine Fertigkeit (auf +/-2 genau) einschätzen. Bei einem *herausragenden* Erfolg schätzt er den genauen Wert.

Schwelle 3
Herr über den Geist: Alle Proben des Abenteurers auf Zauber der Typen *Mental*, *Gedanken* oder *Moral* erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Beruhigen

Hypnose: Mit einer Probe gegen den *Geistigen Widerstand* kann der Abenteurer sein Ziel hypnotisieren, um an Informationen zu gelangen. Die Trance herzustellen, dauert fünf Minuten. In diesem Zustand kann das Ziel ausgehorcht werden: Widerstand ist nur bei wichtigen Geheimnissen zu erwarten. Selbst dann erhält das Ziel die Erfolgsgrade als Malus auf etwaige Proben. Alternativ können die Erfolgsgrade als Bonus gewährt werden, um sich an etwas zu erinnern.

Soziale Konflikte
Empathie kommt in sozialen Konflikten zur Anwendung, um Lügen zu erkennen. Details finden Sie auf S. 146.

Entschlossenheit
(Ausstrahlung + Willenskraft)

Entschlossenheit hilft einem Abenteurer, geistige Anstrengungen zu überstehen. Wenn es darum geht, sich nicht einschüchtern zu lassen, das windige Angebot eines Scharlatans auszuschlagen oder sich gegen einen Beherrschungszauber zu wehren, ist *Entschlossenheit* hilfreich. Manchmal bedarf es auch eines eisernen Willens, um sich einer sehr furchteinflößenden Kreatur entgegenzustellen.
Aus diesen Gründen ist *Entschlossenheit* weit verbreitet – sie ist etwas, was jeder Abenteurer besitzen sollte, der sich den Gefahren von Lorakis stellt.
Die Fertigkeit kann in einer *vergleichenden* Probe gegen *Redegewandtheit* und verschiedene Zaubersprüche eingesetzt werden. Andere Herausforderungen haben feste Schwierigkeiten.
Wird ein Abenteurer bei dem Versuch, einen Zauber vorzubereiten, gestört, kann er eine Probe auf Entschlossenheit ausführen, um sich ausreichend auf seine Magie zu konzentrieren und das Sammeln des Fokus für den Zauber nicht *unterbrechen* zu lassen.

Auswirkungen
Verheerend: Der Abenteurer ist mental völlig ausgelaugt, sein Selbstvertrauen ist erschüttert. Neben den Auswirkungen für die misslungene Probe erhält er den Zustand *Erschöpft 2*.
Misslungen: Der Wille des Abenteurers ist zu schwach, er kann nicht widerstehen.

Knapp misslungen: Der Abenteurer kann sich mit Hilfe seiner Entschlossenheit durchsetzen, doch ist sein Wille angeschlagen. Weitere *Entschlossenheit*-Proben innerhalb der nächsten Stunde erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Gelungen: Die Entschlossenheit des Abenteurers behält die Oberhand. Er lässt sich nicht beeinflussen.
Herausragend: Der Abenteurer widersteht nicht nur, weitere *Entschlossenheit*-Proben gegen den gleichen Verursacher (z.B. gegen weitere *Beherrschungszauber* des gleichen Zauberers) erhalten für die nächsten 24 Stunden einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Ausrüstung und Umstände

Angsterfüllt (leicht negativ), bis zu 5 Minuten nach einem Triumph (leicht positiv), Zustand *Panisch* (stark negativ)

Entschlossenheit wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer im Angesicht großer Schrecken Ruhe bewahren und Mut beweisen will.
- wenn der Abenteurer sich geistbeeinflussenden Effekten aktiv widersetzen will.
- wenn der Abenteurer einem Versuch, ihn zu überreden, einzuschüchtern, zu verwirren oder zu verführen, widerstehen will.
- wenn der Abenteurer trotz widriger Umstände versucht, seinen moralischen Prinzipien treu zu bleiben oder Verpflichtungen einzuhalten.
- wenn der Abenteurer einer Unterbrechung während einer *kontinuierlichen Aktion* im Kampf widerstehen möchte.
- wenn der *Geistige Widerstand* im Rahmen einer *Aktiven Abwehr* erhöht werden soll (siehe S. 138).

Entschlossenheit wird nicht eingesetzt …
- wenn körperlicher statt geistiger Widerstand benötigt wird (dies fällt unter *Zähigkeit*, S. 136).

Meisterschaften

Schwerpunkte: Beherrschungsmagie widerstehen, Furcht widerstehen, Prinzipien einhalten, Redegewandtheit widerstehen, Unterbrechungen widerstehen

Schwelle 1

Eiserner Wille: Der Abenteurer kann sich auch unter schwierigen Umständen auf sein Handeln konzentrieren. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben zur Abwehr von Störungen bei *kontinuierlichen Aktionen*.

Kühler Kopf I: Der Abenteurer behält auch in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf. Er kann 1 Punkt Malus, der durch äußere Umstände wie Wetter, Sicht oder andere Störungen zustande käme, bei seinen Fertigkeitsproben ignorieren.

Unbeirrbar: Der Abenteurer ist von einem Ziel fest überzeugt. Der Spieler muss für seinen Abenteurer ein reales Ziel festlegen. Erreicht er das Ziel, kann er ein neues bestimmen (dies ist maximal einmal pro Woche möglich). Alle *Entschlossenheit*-Proben, deren Misslingen ihm das Erreichen seines Zieles erschweren würden, kann der Abenteurer mit einem Bonus in Höhe von 3 Punkten ausführen.

Schwelle 2

Begabter Sturkopf: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Willenskraft* auf die aktuelle *Entschlossenheit*-Probe zu erhalten.

Undurchschaubar: Der Abenteurer ist von seinen Gegnern schwer zu durchschauen. Auf Proben, um andere zu belügen oder einfach nur seine wahren Motive oder Emotionen zu bewahren, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Willensanstrengung: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt ausgeben, um mit großem Elan zu Werke zu gehen. Er erhält für 30 Ticks einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Fertigkeiten, in die seine WIL eingeht. Nach Ablauf dieser Zeit erhält er aber für eine Stunde den Zustand *Erschöpft I*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Unbeirrbar

Schwelle 3

Gesundes Misstrauen: Der Abenteurer hat gelernt, nicht jedem und allem sofort zu trauen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, um Lügen zu durchschauen. Falls ihm eine *Wahrnehmung*-Probe zusteht, um Illusionen zu durchschauen (siehe S. 208), erhält er hier ebenfalls einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Kühler Kopf II: Der Abenteurer kann bis zu 3 Punkte Malus, die durch äußere Umstände wie Wetter, Sicht oder andere Störungen zustande kommen, bei seinen Fertigkeitsproben ignorieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Kühler Kopf I

Soziale Konflikte

Entschlossenheit kommt in sozialen Konflikten zur Anwendung, um sozialen Angriffen zu widerstehen. Details finden Sie auf S. 146.

Fingerfertigkeit

(Ausstrahlung + Beweglichkeit)

Fingerfertigkeit ist eine vielseitige Fertigkeit, die viele Anwendungsmöglichkeiten bietet. Ihnen allen ist gemein, dass es jeweils nützlich und notwendig ist, eine ruhige Hand und viel manuelles Geschick zu besitzen.
Taschendiebstahl ist auf den vielen Märkten von Lorakis allgegenwärtig und man kann *Fingerfertigkeit* benutzen, um andere zu bestehlen. Ein fingerfertiger Abenteurer kann auch eine Waffe vor neugierigen Blicken verbergen, sich aus Fesseln befreien oder mit gefährlichen Substanzen umgehen.
Fingerfertigkeit wird meist in *vergleichenden* Proben eingesetzt, oft gegen jemandes *Wahrnehmung* (zum Beispiel beim Verbergen eines Gegenstandes).

Auswirkungen

Verheerend: Der Versuch geht nicht nur schief, der Abenteurer verhaut sein Vorhaben gründlich. Der versteckte Dolch fällt herunter, die gezinkten Würfel purzeln offen auf den Tisch, die wertvolle Vase stürzt.
Misslungen: Der Trick, den der Abenteuer versucht hat, misslingt. Eine einfache *Wahrnehmung*-Probe ist nötig, um ihn zu ertappen.

Knapp misslungen: Der Versuch des Abenteurers misslingt, doch er wird nicht erwischt.
Gelungen: Geschafft! Die Waffe ist versteckt, das Diebesgut ist gestohlen, die gezinkten Würfel sind ausgetauscht, nichts geht zu Bruch.
Herausragend: Der Abenteurer ist ein wahrer Künstler mit den Fingern. Er schafft selbst schwierige Aufgaben in der Hälfte der Zeit.

Ausrüstung und Umstände

Einen kleinen Gegenstand verstecken (leicht positiv), einen großen Gegenstand verstecken (leicht negativ), Opfer abgelenkt (leicht positiv), Wächter anwesend (leicht bis stark negativ), Opfer aufmerksam (leicht negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Entfesseln, Falschspiel, Fesseln, Gegenstand verstecken, Taschendiebstahl, Taschenspielertricks

Schwelle 1

Knotenlöser: Der Abenteurer ist von Fesseln schwer zu halten. Er löst selbst die kompliziertesten Knoten. Jede Probe, um sich mit *Fingerfertigkeit* zu entfesseln, erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Kreative Ablenkung: Der Abenteurer hat immer eine gute Idee, um jemanden abzulenken. Benutzt er eine Fertigkeit, um für eine *Ablenkung* zu sorgen, steigt der Bonus auf 5.

Schnellziehen: Der Abenteurer kann verborgene Waffen so ziehen, als würde er sie an der Seite tragen. Trägt er die Waffe schon greifbar, kann er sie um 2 Ticks schneller ziehen. Für das *Bereitmachen* einer Wurfwaffe benötigt er einen Tick weniger.

Schwelle 2

Begabter Fingerkünstler: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Beweglichkeit* für die aktuelle *Fingerfertigkeit*-Probe zu erhalten.

Ruhige Hand: Der Abenteurer hat eine besonders ruhige Hand. Wenn er mit der Fertigkeit *Schlösser und Fallen* versucht, Fallen zu entschärfen, oder mit *Heilkunde* chirurgische Eingriffe ausführt, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Zaubergesten verbergen: Der Abenteurer benutzt seine Fingerfertigkeit, um beim Zaubern die *Gesten* zu tarnen. Es dauert 2 Ticks länger, den Zauber vorzubereiten. Ein Versuch, den Zauber während der Wirkung zu identifizieren (S. 150), erhält den Malus für fehlende *Gesten* von 3 Punkten. Sollte außerdem die Komponente Formel weggelassen werden, ist der Zaubervorgang nicht als solcher zu erkennen.



Fingerfertigkeit wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer ein kleines Objekt unbemerkt an sich bringen will, egal ob von einer Person oder nicht (siehe S. 116).
- wenn der Abenteurer ein Objekt verstecken will, ohne dass es jemand sieht.
- wenn der Abenteurer jemanden Fesseln möchte (siehe unten; hier ist auch *Seefahrt* möglich, siehe Seite 130).
- wenn der Abenteurer sich durch manuelles Geschick aus Fesseln befreien will (siehe unten).
- wenn der Abenteurer kleine Taschenspielertricks vorführen will, zum Beispiel Hütchenspiel.
- wenn der Abenteurer ein Spiel manipulieren, zum Beispiel Würfel drehen oder Karten verstecken will.
- wenn allgemein geschickte und flinke Finger gefordert sind.

Fingerfertigkeit wird nicht eingesetzt …
- um Schlösser zu knacken oder Fallen zu entschärfen (dies fällt unter *Schlösser und Fallen*, S. 127).
- um mit Gaukeleien echte Darbietungen durchzuführen, etwa um damit Geld zu verdienen (hierfür ist *Darbietung* nötig, S. 108)

Schwelle 3

Ich war's nicht: Der Abenteurer ist so geübt mit den Fingern, dass misslungene Proben zum Taschendiebstahl nur bemerkt werden, wenn das Opfer zwei Erfolgsgrade besser ist als der Dieb. *Voraussetzung:* Schwerpunkt Taschendiebstahl

Waffe aus dem Nichts: Mit einer unerwarteten Bewegung kann der Abenteurer eine versteckte Waffe (bis maximal *Last 1*) ziehen, was die üblichen Ticks benötigt. Ein Gegner ist von einem etwaigen folgenden Nahkampfangriff mit dieser Waffe *überrascht* (der Angreifer erhält für die erste Aktion einen *Taktischen Vorteil*, der Gegner verliert 10 Ticks zur Orientierung, siehe S. 170). Dieser Trick funktioniert nur einmal pro Kampf. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schnellziehen

Fesseln und Entfesseln

Mit *Fingerfertigkeit* kann man Fesseln anlegen und feste Knoten binden, ebenso wie man versuchen kann, sich aus Fesseln zu befreien.

Probe: *Vergleichende* Probe (*Fingerfertigkeit*), wenn es um das Fesseln und Entfesseln geht. Eine *einfache* Probe für das zuverlässige Knotenbinden. Eine Probe zum Fesseln dauert ungefähr 5 Minuten, beim Entfesseln 30 Minuten. Fesseln ist auch mit *Seefahrt* (S. 130) möglich, Entfesseln auch mit *Akrobatik* (S. 100).

Auswirkungen

Verheerend: Ein grober Fehler passiert. Beim Entfesseln zieht sich das Seil weiter zusammen, sodass der Abenteurer 2W6 Punkte *Betäubungsschaden* erleidet. Ein weiterer Versuch, die Knoten zu lösen, erleidet einen Malus in Höhe der negativen Erfolgsgrade. Beim Fesseln oder Seilbinden halten die Knoten nicht, was sie versprechen. Sie lösen sich in einem denkbar ungünstigen Moment.
Misslungen: Ein schlechter Knoten. Beim Entfesseln zieht sich der Knoten weiter zu, ein zweiter Versuch erhält einen Malus in Höhe der negativen Erfolgsgrade.
Knapp misslungen: Der Knoten sitzt locker oder der Abenteurer schafft es nicht, sich zu befreien. Keine weiteren Auswirkungen.
Gelungen: Die Knoten des Abenteurers sitzen so fest, dass sich der Gefesselte nicht befreien kann oder der gefesselte Abenteurer aus seinen Fesseln entkommt.
Herausragend gelungen: Der Abenteurer windet sich so geschickt aus den Fesseln, dass eine *Wahrnehmung*-Probe, um ihn zu bemerken, einen Malus in Höhe von 3 Punkten erhält.

Ausrüstung und Umstände

Fesselopfer wehrt sich (leicht negativ), Entfesseln unter Beobachtung (leicht bis stark negativ), Entfesseln bei Dunkelheit (leicht positiv), Öl oder ähnliche Hilfsmittel beim Entfesseln (leicht bis stark positiv)

Taschendiebstahl

Der Abenteurer versucht zum Beispiel, jemanden um seinen Geldbeutel zu erleichtern oder einen geheimen Brief aus der Tasche eines Boten zu stehlen. Hilfreich ist es hierbei, für eine geeignete Ablenkung zu sorgen. Diese kann der Abenteurer (oder ein Komplize) durch eine Probe auf die Fertigkeiten *Redegewandtheit* oder *Darbietung* gegen eine Schwierigkeit von 20 erreichen. Alternativ kann ein Feuer oder ähnliches der Ablenkung dienen. Es können nur kleine Gegenstände gestohlen werden.

Probe: *Vergleichende Probe* (*Fingerfertigkeit* gegen *Wahrnehmung*). In der Nähe stehende Personen können den Diebstahl eventuell ebenfalls bemerken, erhalten aber einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf ihre Probe.

Verheerend: Der Abenteurer wird nicht nur entdeckt, er ist sogar so ungeschickt, dass sein Opfer ihn ohne Weiteres ergreifen kann.
Misslungen: Der Diebstahl misslingt, der Dieb wird entdeckt.
Knapp misslungen: Das Opfer bemerkt den gescheiterten Versuch nicht, ist nun aber misstrauisch.
Herausragend: Der Abenteurer entwendet den Gegenstand nicht nur geschickt, er kann das Ergebnis dieser Probe gleichzeitig als *Fingerfertigkeit*-Probe zum Verstecken der Beute nutzen.

Ausrüstung und Umstände

Ablenkung (leicht positiv), vorsichtiges/misstrauisches Opfer (leicht negativ), offen getragener Gegenstand (leicht positiv)

Geschichte und Mythen

(Mystik + Verstand)

Der Abenteurer hat die Geschichte und die Legenden von Lorakis studiert. Er kennt die Aufzeichnungen des selenischen Kaiserreiches, Historien aus Takasadu oder die mündlichen Überlieferungen der Varge, die Versepen Zwingards und die Sagen aus Pash Anar. Dieses Wissen beinhaltet die Kenntnis legendärer Kreaturen wie Gorgonen oder Lamassu. Außerdem kennt sich ein solcher Gelehrter mit den Religionen und Kulten von Lorakis aus.
Priester und Gelehrte beherrschen diese Fähigkeit oft, insbesondere die Orakelwächter aus Ioria, und viele Barden weisen erstaunliches Wissen auf.
Geschichte und Mythen wird meist eingesetzt, um Wissen abzufragen oder Recherche zu betreiben. Zusätzlich können mit dieser Fertigkeit legendäre Kreaturen identifiziert werden (siehe S. 149).

Geschichte und Mythen wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer über die historischen Ereignisse einer Region informiert sein will.
- wenn der Abenteurer Sagen, Legenden, Mythen und Märchen erkennen und interpretieren will.
- wenn der Abenteurer Informationen über bestimmte Sagen- und Märchenkreaturen erfahren will.
- wenn der Abenteurer über Religionen, Kulte und Schöpfungsmythen informiert sein will.
- wenn der Abenteurer zu all jenen Themen recherchieren will.

Geschichte und Mythen wird nicht eingesetzt …
- um eine Geschichte zu *erzählen* (dies fällt unter *Darbietung*, S. 108).
- um fremde Völker und Länder zu kennen (hierzu wird *Länderkunde* benötigt, S. 123).
- um magische Phänomene zu beurteilen (dies fällt unter *Arkane Kunde*, S. 105).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer schätzt etwas vollkommen falsch ein oder erinnert sich an eine falsche Information.
Misslungen: Dem Abenteurer fällt die Information nicht ein.
Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.
Gelungen: Der Abenteurer erinnert sich an die notwendigen Informationen.
Herausragend: Der Abenteurer erinnert sich nicht nur an nützliche Informationen, sondern auch an mehr als erwartet. Er erhält einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine passende Probe, zum Beispiel eine *Darbietung*-Probe zum Erzählen der Geschichte.

Ausrüstung und Umstände

Zugriff auf umfangreiche Literatur (leicht bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: einzelne Epoche, einzelnes Pantheon, einzelne Region, einzelner Themenbereich, einzelnes Volk, Legendäre Kreaturen, Prophezeiungen, Schöpfungsmythen

Schwelle 1

Büchernarr: Der Gelehrte ist besonders gut bei der Recherche. Wenn er in einer Bibliothek recherchiert oder forscht, sinkt die Dauer einer Probe auf 1 Stunde (statt 2).

Feldforschung: Der Abenteurer geht alten Geheimnissen lieber vor Ort auf die Spur, anstatt in einer Bibliothek zu sitzen. In Ruinen erhält er durch tiefgreifenden Kenntnisse alter Legenden einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Schlösser und Fallen*-Proben.

Legendensänger: Das Wissen des Abenteurers macht ihn zu einem gerngesehenen Gast in Tavernen und an den Höfen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Darbietung*-Proben, wenn er Epen und Legenden vorträgt.

Schwelle 2

Begabter Historiker: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* auf die aktuelle *Geschichte und Mythen*-Probe zu erhalten.

Bibliothekar: Der Gelehrte ist in Bibliotheken geradezu zu Hause. Die Dauer einer Probe bei einer Bibliotheksrecherche sinkt auf eine halbe Stunde. *Voraussetzung:* Meisterschaft Büchernarr

Jäger des Sagenhaften: Der Abenteurer wählt eine konkrete Art von Sagenkreatur aus (Wesen des Typus *Geisterwesen*, *Monster*, *Untoter* oder *Feenwesen*). Gegen diese erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Angriffe* und Proben auf *Wahrnehmung* und *Überleben*. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal muss eine neue Art gewählt werden. *Voraussetzung:* Schwerpunkt Legendäre Kreaturen

Schwelle 3

Der Sage wahrer Kern: Der Abenteurer findet Wege, sein umfangreiches Geschichtswissen praktisch umzusetzen. Einmal pro Spielsitzung kann er eine Probe auf *Geschichte und Mythen* (Schwierigkeit 20) machen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 1 (+1 pro EG) auf eine anschließende passende Fertigkeitsprobe.

Legendenjäger: Der Abenteurer wählt eine Gruppe Sagenkreaturen, für die er die Meisterschaft *Jäger des Sagenhaften* besitzt. Der Bonus erhöht sich auf 5. *Legendenjäger* kann genau wie *Jäger des Sagenhaften* mehrfach gewählt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Jäger des Sagenhaften



Handwerk

(Konstitution + Verstand)

Ein selenischer Tischler, der kostbare Möbel für das Haus eines Patriziers fertigt, ein Schneider aus dem mertalischen Städtebund, der eine elegante Magierrobe anfertigt, ein Schmied der Furgand, der stundenlang am Amboss schuftet, um ein perfektes Axtblatt zu fertigen – die Handwerkskunst ist in Lorakis von großer Bedeutung und hoch angesehen. *Handwerk* wird üblicherweise verwendet, um Gegenstände herzustellen oder zu reparieren, und kann auch dazu dienen, um die Qualität von Materialien oder Produkten einzuschätzen. Alle Angaben zur Herstellung von Gegenständen finden Sie im Abschnitt zur Herstellung ab S. 143.
Die Fertigkeit *Handwerk* ist eine *Gruppierte Fertigkeit*, die ein breites Feld der profanen Handwerkskunst abbildet. Ein Abenteurer muss daher bestimmte Meisterschaften (Geselle, Fachmann, Meister) in einem bestimmten Schwerpunkt wählen, um auf seine vollen Erfolgsgrade zurückzugreifen (siehe S. 93). Die üblichen Schwerpunkte sind unten beschrieben, weitere sind je nach Maßgabe des Spielleiters möglich:

Schwerpunkt Holzbearbeitung

Holz ist einer der wichtigsten Werkstoffe in Lorakis, so vielseitig, dass unzählige Gegenstände daraus bestehen. Angefangen von alltäglichen Gebrauchsgegenständen wie Schalen, Tellern und Löffeln über Möbel und andere Inneneinrichtung bis hin zu allen Arten von Waffen: Speere, Stäbe, Armbrüste und Bögen bestehen vollständig oder zu einem großen Teil aus Holz.

Schwerpunkt Schneiderei/Lederverarbeitung

Ohne die Produkte eines Schneiders wäre die Zivilisation nicht die Zivilisation. Auch für Abenteurer ist Leder- und Stoffbearbeitung bedeutsam: Rüstungen aus festem Leder oder mehreren Lagen Tuch schützen vor Schlägen, die kostbare Magierrobe sorgt bei einer Audienz für bewundernde Blicke und ein wasserdichter Beutel hält kostbare Dokumente trocken. *Schneiderei/Lederverarbeitung* kann dabei helfen, all die kleinen Reparaturen, die auf Reisen und im Alltag anfallen, schnell und günstig vorzunehmen.

Schwerpunkt Schmiedekunst

Schmiede stellen nicht nur Hufeisen, Essmesser und Beschläge für Wagenräder her. Die angesehensten Schmiede sind Waffen- und Rüstungsschmiede. Elegante Schwertklingen, wuchtige Axtblätter, fein gearbeitete Kettenhemden oder schwere Plattenpanzer: Für Kämpfer ist kein Handwerk so wichtig wie das des Schmiedes.

Schwerpunkt Steinbearbeitung

Nicht nur Steinmetze greifen auf dieses breite Tätigkeitsfeld zurück, um etwa Steine für den Einsatz in Bauwerken zu bearbeiten, sondern auch Naturvölker ist auf diese Fertigkeit angewiesen, um einfache Werkzeuge herzustellen. Wahre Kunstwerke wie filigrane Statuen werden jedoch eher über Edelhandwerk geschaffen.

Handwerk wird eingesetzt …
♌ wenn der Abenteurer Gebrauchsgegenstände aus Metall, Holz, Stein, Stoff oder Leder herstellen oder reparieren will.
♉ wenn der Abenteurer besagte Gegenstände einschätzen und bewerten will.

Handwerk wird nicht eingesetzt …
♎ um Kunstobjekte herzustellen oder exotisches Handwerk auszuüben (dies fällt unter *Edelhandwerk*, S. 111).

Auswirkungen/Ausrüstung und Umstände

Alle Angaben hierzu hängen von der konkreten Tätigkeit ab. Sie finden die Auswirkungen, die Ausrüstung und Umstände entsprechend ab S. 143.

Meisterschaften

Schwerpunkte: Holzbearbeitung, Schneiderei/Lederverarbeitung, Schmiedekunst, Steinbearbeitung; weitere Schwerpunkte je nach Präferenz des Spielers denkbar

Schwelle 1

Effizienz: Der Handwerker arbeitet besonders schnell. Er kann bei der Herstellung von Gegenständen drei Proben pro Tag ablegen, benötigt also nur ein Drittel eines Tages für eine Probe (statt eines halben Tages).

Geselle: Der Handwerker kann bis zu 2 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.

Sparfuchs: Der Handwerker kann besonders gut mit Material haushalten. Die Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des fertigen Preises (statt eines Drittels).

Schwelle 2

Begabter Handwerker: Der Handwerker kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* für die aktuelle *Handwerk*-Probe zu erhalten.

Fachmann: Der Handwerker kann bis zu 3 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 3 und 4 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar. *Voraussetzung:* Meisterschaft Geselle im jeweiligen Schwerpunkt

Wunderarbeiter: Der Handwerker ist in der Lage, besonders hart und schnell zu arbeiten. Wenn er bei Einsatz der Fertigkeit *Handwerk* einen Gegenstand herstellt oder repariert, kann er einen Malus in Höhe von 3 Punkten in Kauf nehmen, um die benötigte Zeit der Probe zu halbieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Effizienz

Schwelle 3

Geschickte Rettung: Der Handwerker kann mit Mühe und etwas Material auch schlimme Fehler in der Herstellung vermeiden. Wenn er bei der Herstellung eines Gegenstandes ein verheerendes Ergebnis würfelt, kann er Materialkosten in Höhe der doppelten *Gegenstandsqualität* in Lunaren aufwenden (mindestens 5), um das verheerende Ergebnis zu ignorieren. In diesem Fall verliert er zwar Fortschrittspunkte in Höhe der negativen Erfolgsgrade, verliert aber nicht die ganze Arbeit. *Voraussetzung:* Meisterschaft Effizienz, Meisterschaft Sparfuchs

Meister: Der Handwerker kann beliebig viele EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 5 und 6 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar. *Voraussetzung:* Meisterschaft Fachmann im jeweiligen Schwerpunkt

Schwelle 4

Meisterwerk: Der Handwerker ist eine Legende in seinem Fachgebiet. Von ihm hergestellte Gegenstände erhalten automatisch eine zusätzliche Stufe *Gegenstandsqualität* (bis zu einer Qualität von 7), die er bei der Berechnung von Schwierigkeit, Materialkosten und benötigten Fortschrittspunkten nicht berücksichtigen muss. Die Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden und gilt dann immer für einen anderen Schwerpunkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Meister im jeweiligen Schwerpunkt

Gegenstände herstellen

Handwerk kann eingesetzt werden, um Gegenstände herzustellen. Alle Details finden Sie auf S. 143.

Gegenstände reparieren

Neben der Herstellung kann *Handwerk* auch eingesetzt werden, um besagte Objekte zu reparieren. Alle nötigen Angaben finden Sie auf S. 144.

Gegenstandsqualität fälschen

Anstatt einen hervorragenden Gegenstand herzustellen, kann *Handwerk* auch verwendet werden, um gute Qualität eines solchen Gegenstandes vorzutäuschen, siehe S. 144.

Gegenstände einschätzen

Handwerk kann außerdem eingesetzt werden, um den Wert und die Qualität von Gegenständen einzuschätzen und Fälschungen zu erkennen. Alle Angaben finden Sie auf S. 144.



Heilkunde

(Intuition + Verstand)

Gefährliche Situationen sind Teil eines jeden Abenteurerlebens, seien es bewaffnete Auseinandersetzungen, gewagte Kletterpartien oder andere riskante Unterfangen. Verletzungen, Vergiftungen oder die Ansteckung mit tödlichen Krankheiten lassen sich daher auf Dauer kaum vermeiden. Um all dies zu überleben bedarf es oftmals der Hilfe fachkundiger Heiler.
Details, wie *Heilkunde* eingesetzt wird, um Patienten zu versorgen oder Diagnosen zu stellen, finden Sie auf S. 139.

Heilkunde wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer eine Krankheit oder ein Gift erkennen oder eine Wunde einschätzen will, auch bei verstorbenen Lebewesen.
- wenn der Abenteurer Krankheiten, Gifte oder Wunden behandeln will.
- wenn der Heiler bestimmte Zustände wie etwa *Sterbend* behandeln möchte.
- wenn der Abenteurer Heilkräuter bestimmen will (hier ist auch *Naturkunde* möglich).

Auswirkungen

Verheerend: Dem Heiler unterläuft ein grobes Missgeschick und die Heilung misslingt. Zusätzlich erhält der Patient 5 Schadenspunkte +1 pro negativem Erfolgsgrad.
Misslungen: Die Heilung misslingt und der Patient erhält 1 Schadenspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler und die Heilung misslingt. Die Probe zählt aber nicht für eine etwaige Anzahl der erlaubten Proben pro Tag.
Gelungen: Die Wunde des Patienten wird kompetent versorgt. Die Heilung der nächsten Ruhephase erhöht sich um 1 Punkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Zusätzlich zum Effekt einer gelungenen Heilung erhält der Patient auf der Stelle 1 Lebenspunkt zurück.

Ausrüstung und Umstände

Besonders saubere Umgebung (leicht positiv), verschmutzte Umgebung (leicht bis stark negativ), keine Ausrüstung vorhanden (leicht bis stark negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Gifte, Heilkräuter bestimmen, Krankheiten, Wunden, Zustände

Schwelle 1

Felddiagnose: Der Heiler kann den Zustand eines Patienten besonders gut einschätzen. Nimmt er sich 5 Minuten Zeit, um den Patienten zunächst gründlich zu untersuchen, erhält er bei der Behandlung durch *Heilkunde* einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.
Heilungsgeschick: Dem Abenteurer unterlaufen kaum noch Fehler. Die Ergebnisse *Misslungen* und *Verheerend* verursachen 3 Schadenspunkte weniger.
Lebensretter: Wenn der Abenteurer den Zustand *Sterbend* behandelt, senkt er die Stufe des Zustands bei Gelingen um 1 Stufe +1 pro Erfolgsgrad (nicht wie normalerweise pro 2 Erfolgsgrade). Die Behandlung kostet ihn außerdem nur 20 Ticks.

Schwelle 2

Begabter Heiler: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* für die aktuelle *Heilkunde*-Probe zu erhalten.
Heilung fördern: Wenn der Heiler einen Patienten behandelt, erhält dieser in der nächsten Nacht 2 zusätzliche Lebenspunkte zurück. *Voraussetzung:* Meisterschaft Heilungsgeschick
Tierarzt: Der Heiler kann die Erhöhung der Schwierigkeit bei der Behandlung von Wesen mit dem Typus *Tier* ignorieren. *Voraussetzung:* Fertigkeitspunkte Naturkunde 6

Schwelle 3

Spezialist für alle Wesen: Der Heiler kann die Erhöhung der Schwierigkeit bei sämtlichen ungewöhnlichen Lebewesen (Tiere, Monstren, Feenwesen, etc.) vollständig ignorieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft *Tierarzt*, Fertigkeitspunkte Arkane Kunde 6 oder Fertigkeitspunkte Geschichte und Mythen 6
Wundarzt: Wenn der Abenteurer die Zustände *Blutend* oder *Verwundet* behandelt, senkt er die Stufe des Zustands bei Gelingen um 1 Stufe +1 pro Erfolgsgrad (nicht wie normalerweise pro 2 Erfolgsgrade). *Voraussetzung:* Meisterschaft Lebensretter

Heilung von Schaden

Heilkunde kann eingesetzt werden, um erlittenen Schaden zu versorgen. Alle Angaben finden Sie auf S. 139.

Heilung von Zuständen

Mit *Heilkunde* können bestimmte Zustände aufgehoben werden. Details können Sie auf S. 139 nachlesen.

Heilung von Gift

Gifte lassen sich ebenfalls über *Heilkunde* behandeln, siehe S. 140.

Heilung von Krankheiten

Heilkunde kann eingesetzt werden, um Krankheiten zu behandeln, siehe S. 141.

Ursachen untersuchen

Heilkunde kann auch zur Untersuchung von Ursachen, wie etwa nach einem Todesfall, eingesetzt werden. Details finden Sie auf S. 149.

Heimlichkeit

(Beweglichkeit + Intuition)

Mit der Fertigkeit *Heimlichkeit* versucht ein Abenteurer unbemerkt zu bleiben, sei es, dass er sich lautlos bewegt, im Schatten verschwindet oder einfach in einer Menschenmenge untertaucht. *Heimlichkeit* ist eine Fertigkeit für viele Abenteurer, da sie für den Schurken in einer belebten Stadt ebenso nützlich ist wie für den Waldläufer, der sich an eine Beute anschleichen oder einen Hinterhalt legen will. Manchmal kann es für einen tapferen Kämpfer klüger sein, sich an einem schlafenden Drachen vorbei zu schleichen, anstatt mit einem Kampfschrei vorzustürmen.
Heimlichkeit wird üblicherweise als *vergleichende* Probe gegen *Wahrnehmung* gewürfelt.

Heimlichkeit wird eingesetzt …

- wenn der Abenteurer sich lautlos bewegen will.
- wenn der Abenteurer sich verstecken will.
- wenn der Abenteurer einen Hinterhalt vorbereiten will.
- wenn der Abenteurer ungesehen eine Person beschatten will (siehe S. 121).
- wenn der Abenteurer seine Spuren verwischen möchte, um nicht so leicht verfolgt zu werden (hier ist auch *Überleben* möglich, S. 134).

Heimlichkeit wird nicht eingesetzt …

- um kleine Gegenstände schnell in der Hand zu verbergen (dies fällt unter *Fingerfertigkeit*, S. 114).
- um heimliche Personen zu bemerken (dies fällt unter *Wahrnehmung*, S. 135).
- um sich zu verkleiden (hier ist *Redegewandtheit* notwendig, S. 126).



Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer begeht einen schweren Fehler, der sofort Aufmerksamkeit auf sich zieht. Weitere Versuche, die Fertigkeit *Heimlichkeit* zu nutzen, erleiden in dieser Szene einen Malus in Höhe von 5 Punkten.
Misslungen: Der Abenteurer schafft es nicht, heimlich zu sein. War es eine *vergleichende Probe*, wird er entdeckt.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler, kann diesen aber möglicherweise ausgleichen. Er kann die Probe wiederholen, erhält aber einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Gelungen: Der Abenteurer ist unauffällig und wird nicht bemerkt.
Herausragend: Der Abenteurer ist ein lautloser Schatten. Die nächste *Heimlichkeit*- oder *Fingerfertigkeit*-Probe oder der nächste *Angriff* in dieser Szene erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, sofern sich die Handlung aus der *Heimlichkeit* herleitet.

Ausrüstung und Umstände

Leere Straßen, offenes Gelände (leicht negativ), volle Straßen (leicht positiv), dichter Wald (leicht positiv), Laufen (leicht negativ), Sprinten (fast unmöglich negativ), *Lichtverhältnisse* rund um den Abenteurer (stark negativ bis stark positiv), dunkle und leise Kleidung (leicht positiv), direkt an Person anschleichen (stark negativ), bereits unter Beobachtung (stark negativ), Ressource *Ansehen* (bei Verstecken einer berühmten Person in der Menschenmenge, stark negativ bis leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Beschatten, Hinterhalt, Natürliche Umgebung, Schleichen, Spuren verwischen, Städtische Umgebung, Verstecken

Schwelle 1

Leisetreter: Der Abenteurer kann sich schnell leise bewegen und daher bei *Heimlichkeit*-Proben jeden Malus aus den Umständen Laufen und Sprinten ignorieren. *Beschattet* er jemanden (siehe unten), muss der Abenteurer nur alle 1000 m eine Probe ablegen.

Überraschungsangriff I: Der Abenteurer kann einen Gegner, den er *überrascht* (siehe S. 158), mit einer einhändigen Waffe oder einer Fernkampfwaffe empfindlich treffen. In diesem Fall richtet er 6 Punkte zusätzlichen Schaden an. Der Abenteurer kann ein ahnungsloses Ziel mit einem Fernkampfangriff auf bis 10 m Entfernung angreifen.

Unauffällig: Der Abenteurer kann in passenden Situationen, wenn er aufgrund einer misslungenen Probe beim Versuch. jemanden zu beschatten, entdeckt wurde, ohne Probe in der Menge untertauchen. Proben, um sich an ihn zu erinnern, erhalten zudem einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Schwelle 2

Begabter Schleicher: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Beweglichkeit* für die aktuelle *Heimlichkeit*-Probe zu erhalten.

Hinterhalt: Der Abenteurer ist gut darin, den Hinterhalt einer ganzen Gruppe vorzubereiten. Er kann problemlos eine Anzahl von Leuten koordinieren, die maximal seiner doppelten *Ausstrahlung* entspricht, für jeden zusätzlichen Teilnehmer erhält er einen Malus in Höhe von -1 auf die Probe. Wenn er den Hinterhalt vorbereitet, müssen die anderen Teilnehmer nicht mehr würfeln, sondern können sein Probenergebnis verwenden. Ist er bei einem Hinterhalt alleine, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine Probe.

Überraschungsangriff II: Siehe *Überraschungsangriff I*, allerdings erhöht sich der Bonusschaden auf 10 und ein Fernkampfangriff ist auf 20 m Reichweite möglich. *Voraussetzung:* Meisterschaft Überraschungsangriff I

Schwelle 3

Lautlosigkeit: Das Schleichen ist dem Abenteurer ins Blut übergegangen. Er bewegt sich stets leise, selbst wenn der Spieler es nicht angesagt hat. Sollten unerwartete Feinde oder Wachen auftauchen, kann er nachträglich eine *Heimlichkeit*-Probe ablegen, als hätte er sich von vorneherein darauf konzentriert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Leisetreter

Überraschungsangriff III: Siehe *Überraschungsangriff II*, nur dass der Abenteurer nun auch auf bis zu 30 m Entfernung angreifen kann. Greift der Abenteurer seinen Gegner im Nahkampf an, darf er seinem Opfer anstelle des zusätzlichen Schadens einen *Zustand* zufügen. Zur Auswahl stehen (siehe S. 168): *Benommen 2, Blutend 1, Geblendet 4, Verwundet 1. Voraussetzung:* Meisterschaft Überraschungsangriff II

Beschatten

Beim *Beschatten* versucht ein Abenteurer, jemand anderen zu verfolgen und zu beobachten, ohne dass dieser etwas bemerkt. Dies kann eine heimliche Verfolgung durch den Wald sein, bei die eigenen Schritte an die natürlichen Geräusche angepasst werden, oder ein Beschatten in der Stadt, wo sich der Verfolger unauffällig zwischen den Passanten verbirgt.

Probe: *Vergleichende* Probe (*Heimlichkeit* gegen *Wahrnehmung*). Bei längeren Strecken wird alle 500 m eine Probe gewürfelt.

Verheerend: Der Verfolger wird nicht nur entdeckt, sondern verliert sein Ziel eventuell darüber hinaus noch aus den Augen.
Herausragend: Der Verfolgte wiegt sich in völliger Sicherheit. Der Verfolger muss keine weiteren Proben zum Beschatten mehr würfeln, bis der Verfolgte sein Ziel erreicht hat.

Jagdkunst

(Konstitution + Verstand)

In vielen zivilisierten Regionen von Lorakis sind Feldwirtschaft und Tierhaltung die wichtigsten Quellen für Nahrung und Rohstoffe wie Pergament, Bogensehnen oder Kleidung. All jene aber, die fernab der Zivilisation wohnen, die weite Wildnis bereisen oder den Nervenkitzel suchen, gehen auf die Jagd. Die Fertigkeit *Jagdkunst* umfasst die Aufgaben, die ein Jäger beherrschen muss, um ein Tier zu erlegen. Das Finden und Verfolgen von Spuren, das Stellen von Fallen und grundlegende Kenntnis über die verwundbaren Stellen üblichen Jagdwildes werden alle von dieser Fertigkeit abgedeckt. *Jagdkunst* ist nicht alles, was ein Jäger prinzipiell benötigt, gerade für die Pirschjagd ist *Heimlichkeit* (S. 120) wichtig und die meisten Jäger wissen so viel über die Tierwelt, dass sie eine herausragende *Naturkunde* besitzen, aber wann immer es darum geht, Wild aufzuspüren oder die Spur eines flüchtigen Wilderers zu verfolgen, ist *Jagdkunst* gefragt. Jäger und Wildniskundige glänzen auf diesem Gebiet, mancher Adliger genießt die Jagd als Zeitvertreib und Kopfgeldjäger kennen sich meist im Spurenlesen aus. *Jagdkunst* kommt zum Einsatz, wenn eine Falle in der Natur errichtet werden soll. Komplexe, gut getarnte mechanische Fallen in Bauwerken werden von *Schlösser und Fallen* umfasst.
Proben auf *Jagdkunst* sind meist *einfache* Proben (z.B. bei der Nahrungssuche) oder *vergleichende Proben* (z.B. gegen die *Wahrnehmung* eines Tieres beim Stellen einer Falle).

Jagdkunst wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer gewöhnliche Beutetiere schießen, ihnen per Fallen nachstellen oder Fische fangen, also Nahrung erjagen will (siehe S. 122; bei Fischfang ist auch *Seefahrt* möglich, S. 130).
- wenn der Abenteurer Beute von gewöhnlichen Tieren oder Monstern, wie etwa Fell oder Leder, verarbeiten möchte.
- wenn der Abenteurer ein Tier (Typus *Tier*) erkennen will (es ist auch *Naturkunde* möglich, S. 124).
- wenn der Abenteurer eine Spur finden oder sie identifizieren will (siehe S. 149).
- wenn der Abenteurer eine Spur verfolgen will.

Jagdkunst wird nicht eingesetzt …
- um mechanische Fallen in Bauwerken zu errichten (dies fällt unter *Schlösser und Fallen*, S. 127).
- um große, gefährliche Bestien zur Strecke zu bringen (dies erfordert üblicherweise einen Kampf).

Auswirkungen

Verheerend: Der Jäger hat sich vollkommen vertan. Er bringt sich in Gefahr, eventuell provoziert er ein gefährliches Tier zum Angriff oder gerät in seine eigene Falle.
Misslungen: Pech gehabt. Der Jäger kann sich einfach keinen Reim auf eine Spur machen oder die Falle löst nicht aus.
Knapp misslungen: Fast geschafft, aber ein kleines Detail fehlt dem Jäger! Wenn ihm sofort eine Probe auf *Naturkunde* (Schwierigkeit 20) gelingt, kann er das nötige Detail nachbessern und die Probe gilt als gelungen.
Gelungen: Der Jäger stellt die Falle, liest die Spur richtig oder hat ansonsten Erfolg mit seinem Vorhaben.
Herausragend: Der Jäger hat Erfolg und besonders viel Glück. Er erhält einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine passende Probe, zum Beispiel einen Schuss auf das Jagdwild.

Ausrüstung und Umstände

Bekanntes Territorium (leicht positiv), gefährliches Umfeld (leicht negativ), Wetter (leicht positiv bis stark negativ), Jahreszeit (stark positiv bis stark negativ), Wildaufkommen (leicht positiv bis leicht negativ)



Meisterschaften

Schwerpunkte: Fallen stellen, Nahrungssuche, Spurensuche, einzelner Typus (wählbar sind: Bärenartiger, Fisch, Großwild, Hundeartiger, Insekt, Katzenartiger, Kleinwild, Reptil, Spinnentier, Vogel), Verarbeitung

Schwelle 1

Tierkenner: Der Abenteurer wählt einen der folgenden Typen aus: Bärenartiger, Fisch, Großwild, Hundeartiger, Insekt, Katzenartiger, Kleinwild, Reptil, Spinnentier, Vogel. Gegen Wesen, die den Typus *Tier* und diesen Typus aufweisen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Angriffe*. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal muss ein neuer Typus gewählt werden.

Unermüdlicher Verfolger: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Jäger seine Beute gefunden hat. Beim Verfolgen von Spuren (siehe unten) benötigt er nur 1 Fortschrittspunkt pro Kilometer (nicht pro halbem Kilometer) Abstand.

Waidmann: Der Jäger kennt Techniken, um die Haltbarkeit von Tierprodukten zu erhöhen. Produkte aus von ihm ausgeweideten Tieren haben automatisch verdreifachte Haltbarkeit.

Schwelle 2

Begabter Spurenleser: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* für die aktuelle *Jagdkunst*-Probe zu erhalten.

Tierexperte: Der Abenteurer wählt einen Typus, für den er die Meisterschaft *Tierkenner* besitzt. Der Bonus erhöht sich auf 5. *Tierexperte* kann unter den Bedingungen wie *Tierkenner* mehrfach gewählt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Tierkenner

Schneller Jäger: Der Jäger ist besonders effizient, seine Proben zur Nahrungssuche benötigen nur 1 Stunde (statt 3). *Voraussetzung:* Schwerpunkt Nahrungssuche

Schwelle 3

Blattschuss: Der Abenteurer wählt eine Tierart, für die er die Meisterschaft *Tierexperte* besitzt. Alle *Fernkampfangriffe*, bei denen er mindestens 2 Ticks *zielen* kann, richten gegen diese Tierart 5 Punkte zusätzlichen Schaden an. *Voraussetzung:* Meisterschaft Tierexperte

Effizienter Jäger: Der Jäger kann ein Tier perfekt verwerten. Er erhält von einem Tier 50 % mehr Nahrung und Beute (ausgenommen Einzelstücke wie das Horn eines Einhorns). *Voraussetzung:* Meisterschaft Waidmann

Nahrungssuche (Jagd)

In den meisten Gegenden von Lorakis findet sich genug Kleinwild wie Hasen, Vögel oder ähnliche Tiere, sodass ein geschickter Jäger sich problemlos davon ernähren kann.

Probe: *Einfache* Probe (*Jagdkunst*), Schwierigkeit je nach Zone (siehe S. 154). Die Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch.

Verheerend: Der Abenteurer findet nicht nur keine Nahrung, sondern gerät in Gefahr: Vielleicht stolpert er versehentlich in einen Wolfsbau, gerät in Treibsand oder scheucht ein Hornissennest auf.
Misslungen: Pech gehabt. Nichts gefunden.
Knapp misslungen: Der Abenteurer erjagt zwar eine halbe Tagesration, beschädigt aber sein Werkzeug oder seine Ausrüstung leicht, sodass sie repariert werden muss. Die Haltbarkeit beträgt einen halben Tag.
Gelungen: Der Abenteurer erjagt 1 Tagesration (und eine halbe weitere Ration pro Erfolgsgrad). Die Haltbarkeit beträgt 1 Tag.
Herausragend: Der Abenteurer findet nicht nur 1 Tagesration (und eine halbe weitere Ration pro Erfolgsgrad), sondern besonders nahr- und schmackhafte Nahrung, die die nächtliche Heilung um 1 Punkt erhöht. Die Haltbarkeit beträgt 2 Tage.

Spuren verfolgen

Ob die Spur eines Hirsches, der auf dem Weg zur Wasserstelle ist, oder die Stiefelabdrücke eines flüchtigen Gesetzlosen, der sich in den Wäldern verbirgt, oftmals ist es notwendig, eine Spur zu verfolgen.

Probe: *Erweiterte* Probe (*Jagdkunst*), die Schwierigkeit beträgt 20 plus Modifikator: Weicher Untergrund -5; normaler Boden +/-0; steiniger Untergrund +5. Der Jäger benötigt in gewöhnlicher Wildnis 1 Fortschrittspunkt pro halbem Kilometer Distanz zwischen ihm und der Beute. In außergewöhnlichen Gebieten kann der Spielleiter die Strecke pro Fortschrittspunkt nach eigenem Ermessen erhöhen oder verringern.
Versucht ein intelligenter Verfolgter, aktiv seine Spuren zu verwischen, würfelt er eine *Heimlichkeit*- oder *Überleben*-Probe. Das Ergebnis (zuzüglich des Modifikators) ist die Schwierigkeit für den Jäger.

Verheerend: Der Verfolger läuft in die völlig falsche Richtung und stöbert dabei etwas Gefährliches auf, zum Beispiel ein wildes Tier oder eine Horde Orks. Die Spur hat er verloren.
Misslungen: Der Jäger verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Jäger verausgabt sich beim Suchen. Er erhält zwar 1 Fortschrittspunkt, aber erleidet 2 Punkte *Betäubungsschaden*.
Gelungen: Der Suchende erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Der Jäger sieht die Spur klar und deutlich vor Augen. Er muss keine weiteren Proben mehr würfeln, um die Spur zu verfolgen.

Länderkunde

(Intuition + Verstand)

Die Fertigkeit *Länderkunde* deckt verschiedene Wissensbereiche ab. Sie umfasst Kenntnis über Länder, Völker und Kulturen von Lorakis, über Philosophie und Recht. Länderkunde ist daher eine Fertigkeit, die eher in den zivilisierten Gebieten von Lorakis üblich ist. Gelehrte, Priester und Magier verfügen meist über diese Fertigkeit, doch auch manch ein Spielmann hat auf seinen Reisen Kenntnisse in dieser Fertigkeit gewonnen.
Länderkunde wird meist eingesetzt, wenn es darum geht, Wissen abzufragen oder Recherche zu betreiben.

Länderkunde wird eingesetzt …
♃ wenn der Abenteurer etwas zu Gebräuchen und Verhaltensweisen fremder Völker erfahren will.
♉ wenn der Abenteurer etwas über die Geographie und Topographie auf Lorakis wissen möchte.
♎ wenn der Abenteurer sich mit Recht und Gesetz einer Region beschäftigen will.
♃ wenn allgemeines Wissen über kulturelle, philosophische und soziale Belange gefordert ist.
♉ wenn der Abenteurer zu all diesen Themen recherchieren will (siehe S. 149).

Länderkunde wird nicht eingesetzt …
♎ um über historische Ereignisse informiert zu sein (dies fällt unter *Geschichte und Mythen*, S. 116).
♃ um Feinheiten von Politik und Intrigen zu kennen (hierfür wird *Diplomatie* benötigt, S. 109).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer schätzt etwas vollkommen falsch ein oder erinnert sich an eine falsche Information.
Misslungen: Dem Abenteurer fällt die Information einfach nicht ein.
Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.
Gelungen: Der Abenteurer erinnert sich an die notwendige Information.
Herausragend: Der Abenteurer erinnert sich nicht nur an sehr nützliche Informationen, sondern auch an mehr als erwartet. Er erhält einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine passende Probe, zum Beispiel das Überreden eines fremden Stammesführers.

Ausrüstung und Umstände

Zugriff auf umfangreiche Literatur (leicht bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: einzelne Kulturen oder Völker, einzelne Regionen, Geographie, Philosophie, Recht

Schwelle 1

Schnellleser: Der Abenteurer kann besonders schnell lesen. Wenn er ein Schriftstück in Händen hält, kann er durch kurzes Überfliegen den Inhalt viermal so schnell erfassen wie andere (siehe auch die Regeln zur *Recherche*, S. 149).

Sprachbegabt: Der Abenteurer hat ein gutes Gefühl für Fremdsprachen. Mit einer Probe auf *Länderkunde* (Schwierigkeit 25 bis 35 je nach Komplexität des Inhalts, Fremdartigkeit der Sprache und Verständlichkeit des Sprechers) kann er grundsätzliche Inhalte einer ihm unbekannten Sprache verstehen und entschlüsseln.

Universalgelehrter: Der Gelehrte ist umfassend gebildet. Einmal pro Spielsitzung kann er eine Probe auf *Länderkunde* ablegen (Schwierigkeit 20), um vom Spielleiter eine obskure, aber nützliche Information zu einem passenden Thema zu erhalten.

Schwelle 2

Begabter Gelehrter: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seines *Verstandes* für die aktuelle *Länderkunde*-Probe zu erhalten.

Gute Allgemeinbildung: Der Abenteurer kann seine Gesellschaft mit seinem Wissen beeindrucken. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Diplomatie* und *Redegewandtheit*, wenn er in einer passenden Situation ist, mit seinem Wissen zu glänzen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Universalgelehrter

Philosoph: Seine Kenntnis der Philosophie ermöglicht dem Abenteurer einen tiefen Einblick in das Verhalten seiner Mitmenschen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Empathie*, wenn es darum geht, eine Person einzuschätzen. *Voraussetzung:* Schwerpunkt Philosophie

Schwelle 3

Das Wesen der Welt: Der Abenteurer hat gelernt, tiefe Geheimnisse zum Wesen der Welt auf andere Wissensgebieten anzuwenden. Er kann eine *Länderkunde*-Probe einsetzen, um Proben auf *Arkane Kunde*, *Geschichte und Mythen* oder *Naturkunde* zu *unterstützen*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Universalgelehrter

Praktisches Wissen: Der Abenteurer findet Wege, sein umfangreiches Wissen praktisch umzusetzen. Einmal pro Spielsitzung kann er eine Probe auf *Länderkunde* (Schwierigkeit 20) machen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 1 (+1 pro EG) auf eine anschließende passende Fertigkeitsprobe. *Voraussetzung:* Meisterschaft Universalgelehrter

Naturkunde

(Intuition + Verstand)

Welche Pflanze verwendet man, um eine Blutung zu stillen? Wenn das Alphatier tot ist, wird sich das Wolfsrudel dann zurückziehen? Halten Geisterwölfe Winterschlaf? All diese Fragen beantwortet die *Naturkunde*.

Naturkunde ist das Wissen über die Natur, wer sie beherrscht, kennt Tierarten und Pflanzenwirkungen in der Theorie und kann das Wissen anwenden. Dementsprechend gibt es *Naturkunde* nicht nur bei den Wissenschaftlern in ihren Studierstuben, sondern auch bei Jägern, Kundschaftern und Heilern, für die das Wissen um Tiere und Pflanzen nützlich, interessant und in vielen Fällen auch überlebenswichtig ist.

Naturkunde wird oft zum Identifizieren von Tieren und Pflanzen eingesetzt (siehe S. 149). Neben der theoretischen Anwendung kann sie beim Sammeln von Kräutern und Nahrung praktisch sein.

Naturkunde wird eingesetzt …

♎ wenn der Abenteurer ein Tier (Typus *Tier*) oder eine Pflanze erkennen will (bei Heilpflanzen ist auch *Heilkunde* möglich, siehe S. 119).

♌ wenn der Abenteurer Nahrung, Kräuter oder alchemistische Zutaten sammeln will (siehe S. 125).

♏ wenn der Abenteurer ein Sternbild bestimmen oder sich mit anderen Himmelsphänomenen beschäftigen will.

♎ wenn der Abenteurer das Wetter vorhersagen will (hier ist auch *Überleben* möglich, S. 134).

♌ wenn allgemeines Wissen über die Gestalt der Natur gefordert ist, also auch Wissen über Gesteine, Landschaftsformationen und ähnliches.

Naturkunde wird nicht eingesetzt …

♏ um zu jagen (dies fällt unter *Jagdkunst*, S. 121).

♎ um ein Tier zu beruhigen oder zu dressieren (hierzu ist *Tierführung* nötig, S. 133).

Auswirkungen

Verheerend: Der Naturkundige schätzt eine Pflanze oder ein Tier vollkommen falsch ein oder erinnert sich an eine falsche Information. Eine Pflanze zeigt die gegenteilige Wirkung, ein Tier wird zum Angriff provoziert.

Misslungen: Dem Naturkundigen fällt die Information einfach nicht ein.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.

Gelungen: Der Naturkundige erinnert sich an die notwendige Information.

Herausragend: Der Naturkundige erinnert sich nicht nur an sehr nützliche Informationen, sondern auch an mehr als erwartet. Er erhält einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine passende Probe, zum Beispiel das Zähmen eines Tieres.

Ausrüstung und Umstände

Bekanntes Territorium (leicht positiv), verfügbare Fachliteratur (leicht positiv), gefährliche Situation (leicht negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Drachen, einzelnes Terrain, Gesteinskunde, Kräutersuche/Zutaten sammeln, Kreaturen der Finsternis, Nahrungssuche, Pflanzenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Wettervorhersage

Schwelle 1

Des Alchemisten Helfer: Der Sammler ist besonders geschickt darin, Zutaten für alchemistische Produkte zu sammeln (siehe unten): Beim Sammeln von Zutaten beträgt der Aufschlag auf seine Schwierigkeit nur die halbe Qualität des Produkts (anstelle der vollen), und er benötigt nur Fortschrittspunkte in Höhe der halben Qualität.

Konservierung: Der Sammler kennt Techniken, um die Haltbarkeit von Kräutern zu erhöhen. Von ihm gesammelte Kräuter haben automatisch eine verdreifachte Haltbarkeit.

Jäger: Der Abenteurer wählt einen Typus aus der folgenden Liste aus: Bärenartiger, Fisch, Großwild, Hundeartiger, Insekt, Katzenartiger, Kleinwild, Reptil, Spinnentier, Vogel. Gegen Wesen, die den Typus *Tier* und diesen Typus besitzen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben auf *Naturkunde*, *Wahrnehmung*, *Jagdkunst* und *Heimlichkeit*. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal muss ein neuer Typus gewählt werden.

Schwelle 2

Feind: Der Abenteurer wählt eine bestimmte Art intelligenter Kreaturen aus (VER mindestens 2; Spielerrassen aus dem Grundregelwerk sind nicht wählbar). Gegen diese erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Angriffe*. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal muss eine neue Art gewählt werden.

Meisterjäger: Der Abenteurer wählt einen Typus, für den er die Meisterschaft *Jäger* besitzt. Der Bonus erhöht sich auf 5. *Meisterjäger* kann genau wie *Jäger* mehrfach gewählt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Jäger

Schneller Sammler: Der Sammler ist besonders effizient. Seine Proben zum Suchen von Kräutern, Nahrung oder Zutaten benötigen nur 1 Stunde (statt 3). *Voraussetzung:* Schwerpunkt Kräutersuche/Zutaten sammeln *oder* Nahrungssuche

Schwelle 3

Erzfeind: Der Abenteurer wählt eine Gruppe aus, für die er die Meisterschaft *Feind* besitzt. Der Bonus erhöht sich auf 5. *Erzfeind* kann nicht mehrfach gewählt werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Feind

Kräuterhexe: Der Sammler ist besonders geschickt darin, die Wirkung von Kräutern beim Sammeln zu bewahren. Seine Kräuter besitzen eine um 50 % erhöhte Wirkung. *Voraussetzung:* Meisterschaft Konservierung

Kräuter suchen

Überall in Lorakis wachsen nützliche Kräuter, die von Kundigen sinnvoll eingesetzt werden können. Wer sich in der Natur auskennt, findet fast überall das, was er benötigt.

Probe: *Einfache* Probe (*Naturkunde*), Schwierigkeit 20 zuzüglich der Wirkung. Jede Probe benötigt 3 Stunden.

Wenn ein Naturkundiger keine bestimmte Pflanze sucht, sondern einfach nur Kräuter mit einer bestimmten grundlegenden Wirkung benötigt, hängt die Schwierigkeit von der gesuchten Wirkung ab. Eine Pflanze kann maximal zwei Wirkungen besitzen.

Wirkung	Schwierigkeit
Heilung von 4 Punkten Schaden innerhalb von 1 Stunde	+5
Heilung der nächsten Ruhephase um 3 Punkte erhöht	+3
Heilung von *Siechtum 1*	+12
Heilung von *Siechtum 2* (nur gegen eine einzelne konkrete Ursache)	+18
Behandlung eines Giftes, pro Giftgrad	+5
Krankheitslindernd (Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Heilkunde*-Probe zum Behandeln einer Krankheit, pro Krankheitsgrad)	+3
Wundlindernd (Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Heilkunde*-Probe zum Versorgen von Wunden)	+3
Beruhigend (Heilung von Zustand *Angsterfüllt*, *Panisch* oder *Rasend*)	+3
Giftpflanze (Einnahme 1/Blutend/30 Ticks)	+5
Giftpflanze (Einnahme 2/Benommen/5 Minuten)	+5

Für stärkere oder speziellere Wirkungen muss der Naturkundige eine konkrete Pflanze suchen.

Beispiel:
Da sein Freund Telkin verletzt ist, macht sich der Alchemist Eshi auf die Suche nach einer Pflanze, die ihm beim Versorgen der Wunden hilft. Sie sollte wundlindernd sein (+3) und wenn möglich die Heilung über Nacht beschleunigen (+3). Insgesamt beträgt die Schwierigkeit seiner Probe also 26, wenn er eine geeignete Pflanze finden will. Einfacher, aber zeitaufwändiger wäre es, zwei separate Pflanzen zu suchen.

Verheerend: Der Naturkundige ist überzeugt, die richtige Pflanze gefunden zu haben, dabei hat sie genau die gegenteilige Wirkung.
Misslungen: Pech gehabt. Nichts gefunden.
Knapp misslungen: Der Naturkundige findet zwar 1 Anwendung der Pflanze, die Pflanze behält ihre Wirkung aber nur einen halben Tag.
Gelungen: Der Naturkundige findet 1 Anwendung der Pflanze (+1 weitere pro Erfolgsgrad). Die Pflanze behält ihre Wirkung für 1 Tag.
Herausragend: Der Suchende findet nicht nur 1 Anwendung der Pflanze (+1 pro Erfolgsgrad), es handelt sich auch noch um besonders kräftige Exemplare, die ihre Wirkung 2 Tage lang behalten.

Zutaten sammeln

Alchemisten benötigen für ihre Produkte bestimmte Zutaten. Das sind oft sonderbare und ausgefallene Dinge, aber für einfache Wirkungen (wie sie auf S. 144 beschrieben werden) können die passenden Zutaten einfach in der Natur gefunden werden.

Probe: *Erweiterte* Probe (*Naturkunde*), Schwierigkeit 20 zuzüglich der Qualität des gewünschten alchemistischen Produkts. Insgesamt werden Fortschrittspunkte in Höhe der Qualität benötigt. Jede Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch.

Verheerend: Der Sammler begeht einen großen Fehler. Er glaubt, die richtigen Zutaten gefunden zu haben. Beim Versuch, diese zu einem alchemistischen Produkt zu verarbeiten, geschieht aber ein Unfall (das Gebräu verdirbt, geht in Flammen auf oder ähnliches).
Misslungen: Der Sammler verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Sammler beschädigt sein Werkzeug oder seine Ausrüstung (Haltbarkeit -2, siehe S. 180) leicht. Dennoch erhält er 1 Fortschrittspunkt.
Gelungen: Der Sammler erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der halben Zeit.

Nahrungssuche (Pflanzen und Kräuter)

Die Natur bietet nützliche und nahrhafte Pflanzen. Wer nicht jagen will oder kann, kann versuchen, essbare Pflanzen zu finden.

Probe: *Einfache* Probe (*Naturkunde*), Schwierigkeit 20. Die Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch.

Verheerend: Der Abenteurer findet keine Nahrung und gerät in Gefahr: Vielleicht stolpert er versehentlich in einen Wolfsbau, gerät in Treibsand oder scheucht ein Hornissennest auf.
Misslungen: Pech gehabt. Nichts gefunden.
Knapp misslungen: Der Abenteurer findet zwar eine halbe Tagesration, beschädigt aber sein Werkzeug oder seine Ausrüstung leicht, sodass sie repariert werden muss. Die Haltbarkeit beträgt 1 Tag.
Gelungen: Der Abenteurer findet 1 Tagesration (und eine halbe weitere Ration pro Erfolgsgrad). Die Haltbarkeit beträgt 3 Tage.
Herausragend: Der Abenteurer findet nicht nur 1 Tagesration (und eine halbe weitere Ration pro Erfolgsgrad), sondern auch noch besonders nahr- und schmackhafte Nahrung, die die nächtliche Heilung um 1 Punkt erhöht. Die Haltbarkeit beträgt eine Woche.

Wettervorhersage

Mit *Naturkunde* ist es möglich, das Wetter vorherzusagen. Details finden Sie auf S. 135.

Redegewandtheit

(Ausstrahlung + Willenskraft)

Redegewandtheit ist die Fertigkeit der Hochstapler, Verführer und aller Personen, die mithilfe von Halbwahrheiten und Versprechungen ihr Ziel erreichen wollen. *Redegewandtheit* umfasst direkte Lüge und die Kunst, sein Opfer durch Halbwahrheiten und schnelles Zureden über den Tisch zu ziehen. Redegewandtheit umfasst auch die Fähigkeit, sich mit Schminke und Kostümen zu verkleiden.
Redegewandtheit wird meist als *einfache* Probe (gegen den *Geistigen Widerstand*) oder als *vergleichende* Probe (gegen *Empathie*) eingesetzt.

Redegewandtheit wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer jemanden belügen will.
- wenn der Abenteurer jemanden durch Argumente oder schnelles Zureden zu etwas überreden will.
- wenn der Abenteurer sich verkleiden oder eine andere Person imitieren will.
- wenn der Abenteurer jemanden umgarnen und verführen will (hier ist unter gewissen Umständen auch *Diplomatie* möglich, S. 109).
- wenn der Abenteurer ein Verkaufsgespräch mit einem Händler führen und um den Preis einer Ware feilschen will (S. 110; hier ist auch *Diplomatie* möglich, S. 109).

Redegewandtheit wird nicht eingesetzt …
- um eine Rede zu halten (dies fällt unter *Anführen*, S. 103, *Darbietung*, S. 108, oder *Diplomatie*, S. 109).
- um jemanden dauerhaft umzustimmen oder zu bekehren (dazu ist *Diplomatie* nötig, S. 109).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer verhaspelt sich und das Ziel nimmt es ihm übel, dass er es zu belügen versucht hat. Die *Einstellung* sinkt um zwei Stufen.
Misslungen: Der Abenteurer wurde beim Lügen erwischt. Die *Einstellung* sinkt um eine Stufe.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler, kann diesen aber mit einer erneuten Probe mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten ausgleichen.
Gelungen: Der Abenteurer erreicht sein Ziel und schafft es, seine Geschichte an den Mann zu bringen.
Herausragend: Der Abenteurer ist außerordentlich erfolgreich. Die *Einstellung* seines Gegenübers verbessert sich um 1 Stufe.

Ausrüstung und Umstände

Einstellung des Gegenübers (siehe S. 145), Ziel will dem Abenteurer glauben (stark positiv), Zeugen oder Beweise (stark, je nach Situation positiv oder negativ), wenig Zeit beim Verkleiden (leicht negativ), improvisierte Verkleidung (stark negativ), Geschlecht verändert (stark negativ), Rasse verändert (stark negativ), imitierte Person ist dem Ziel bekannt (leicht negativ), imitierte Person ist Freund des Ziels (stark negativ), imitierte Person ist enger Freund oder Familienmitglied (fast unmöglich), Ressourcen *Ansehen, Rang* oder *Stand* (je nach Situation leicht negativ bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv), nicht in der Lage zu sprechen (fast unmöglich negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Feilschen, Lügen & Betrügen, Überreden, Verführen, Verkleiden

Schwelle 1

Ablenken: Der Abenteurer hat gelernt, sich *aus dem Kampf zu lösen* (S. 159), indem er seinen Gegner kurzzeitig ablenkt. Er kann zu diesem Zweck statt der üblichen *Akrobatik*-Probe eine Probe auf Redegewandtheit ablegen.
Beißender Spott: Der Abenteurer ist für seine scharfe Zunge berühmt und berüchtigt. Er würfelt eine vergleichende Probe auf *Redegewandtheit* gegen den *Geistigen Widerstand* seines Ziels. Diese *kontinuierliche Aktion* dauert 10 Ticks. Bei einem Erfolg verliert das Ziel die Beherrschung und erleidet einen Malus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf alle nicht direkt gegen den Abenteurer gerichteten Proben in der Szene. Je nach Ziel kann sich der Abenteurer mit einer Duellforderung konfrontiert sehen.
Improvisierte Verkleidung: Der Abenteurer erhält keinen Malus, wenn er eine Verkleidung improvisieren muss.

Schwelle 2

Begabter Lügner: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Ausstrahlung* auf die aktuelle *Redegewandtheit*-Probe zu erhalten.
Nicht ins Gesicht!: Der Abenteurer kann seinen Gegner im Kampf verwirren. Gelingt ihm eine *Redegewandtheit*-Probe gegen den *Geistigen Widerstand* des Gegners, erhält dieser auf seinen *Angriff* gegen den Abenteurer einen Malus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad). Diese *sofortige Reaktion* dauert 3 Ticks.
Tarnidentität: Der Abenteurer besitzt eine Identität, die er so gut beherrscht, dass er einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf alle Proben erhält, andere von seiner Identität zu überzeugen.

Schwelle 3

Können diese Augen lügen?: Der Abenteurer schafft es mühelos, sich das Vertrauen anderer zu erschleichen. Für alle Proben zur *sozialen Interaktion* zählt die *Einstellung* von Spielleitercharakteren um eine Stufe besser.
Ohne Worte: Der Abenteurer kann auch ohne Worte und rein durch Gestik und Mimik seine Ziele und Wünsche deutlich machen, etwa wenn er nicht in der Lage oder willens ist zu sprechen oder wenn sein Gegenüber seine Sprache nicht versteht. Er kann den Umstand *Nicht sprechen können* ignorieren.

Handeln und Feilschen

Redegewandtheit kann zum Handeln und Feilschen benutzt werden. Die Regeln dazu entsprechen denen, die bei der Fertigkeit Diplomatie auf S. 109 genannt sind.

Soziale Konflikte

Redegewandtheit kommt auch in sozialen Konflikten zur Anwendung (u. a. zum Lügen oder zum Verführen). Details finden Sie auf S. 146.

Schlösser und Fallen

(Intuition + Beweglichkeit)



Um sicher Schlösser zu öffnen oder Fallen zu entschärfen, bedarf es geschickter Finger und des richtigen Gespürs. Mithilfe dieser Fertigkeit kann ein Abenteurer Schlösser aller Art öffnen, sei es das einfache Vorhängeschloss einer Truhe oder das zwergische Meisterwerk, das eine Schatzkammer versiegelt. Wichtig sind hierbei das richtige Werkzeug und die entsprechende Erfahrung, sonst kann so ein Versuch böse enden: Nicht nur kann der Abenteurer erwischt werden, einige Schlösser sind zudem mit hinterlistigen Fallen gesichert, die ein ungeschickter Möchtegern-Einbrecher versehentlich auslösen kann.

Auch bei Fallen kommt diese Fertigkeit zum Einsatz. Mit ihr kann ein Abenteurer Fallen ausfindig machen und sie entschärfen. Dies gilt sowohl für kleine Fallen, die ein Schloss sichern, als auch für geschickte Konstruktionen, die einen ganzen Raum betreffen.

Schlösser und Fallen wird eingesetzt …

- ♌ wenn der Abenteurer ein Schloss einschätzen und knacken will.
- ♋ wenn der Abenteurer eine Falle entdecken und unschädlich machen will (siehe S. 128).
- ♉ wenn der Abenteurer eine mechanische Falle innerhalb eines Bauwerks errichten will.
- ♌ wenn allgemeine (fein-)mechanische Kenntnisse gefragt sind.
- ♋ wenn tiefgehende theoretische Kenntnisse der Mathematik (etwa im Bereich der Geometrie) benötigt werden

Schlösser und Fallen wird nicht eingesetzt …

- ♉ um Fallen zur Jagd in der Natur aufzustellen (dies fällt unter *Jagdkunst*, S. 121).

Probe: *Erweiterte* Probe (*Schlösser und Fallen*). Schwierigkeit und benötigte Fortschrittspunkte hängen von der Art des Schlosses ab. Jede Probe benötigt 20 Ticks.

Um ein Schloss, das man selbst geöffnet hat, wieder zu schließen, ist eine Probe erforderlich, deren Schwierigkeit um 2 gesenkt ist und nur die Hälfte der ursprünglichen Fortschrittspunkte benötigt.

Schlösser und Schwierigkeiten

Schloss	Schwierigkeit	Benötigte Fortschrittspunkte
einfaches Schloss	15	1
durchschnittliches Schloss	20	2
gutes Schloss	25	3
herausragendes Schloss	30	4

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer hat es geschafft, das Schloss zu beschädigen. Sein Werkzeug ist hin und er erhält auf weitere Versuche, das Schloss zu öffnen, einen Malus in Höhe von 2 Punkten. Es ist nur eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 nötig, um zu bemerken, dass an dem Schloss gearbeitet wurde.

Misslungen: Dem Abenteurer misslingt es, das Schloss zu öffnen. Die schon angesammelten Fortschrittspunkte werden um 1 pro negativem Erfolgsgrad reduziert.

Knapp misslungen: Der Abenteurer beschädigt sein Werkzeug leicht (Haltbarkeit -2), erhält aber 1 Fortschrittspunkt.

Gelungen: Der Abenteurer ist auf dem richtigen Weg und erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.

Herausragend: Der Abenteurer hat das Schloss völlig durchschaut und kann es ohne weitere Proben mit seinem Werkzeug öffnen und schließen, als hätte er den Schlüssel.

Falle	Entdecken	Entschärfen	Fortschrittspunkte	Effekt
Giftdorn	20	15	2	1 Schadenspunkt, Gift
Fallgrube	15	20	3	*Fallschaden* je nach Tiefe (S. 174)
Feuerrune	25	25	2	wie Zauber *Kometenwurf* (S. 234)
Schlingfalle	20	15	1	*Zustand Ringend*, Schwierigkeit für *Befreien aus Umklammerung* (S. 164) beträgt 25

Ausrüstung und Umstände

Schlechte Beleuchtung (leicht bis stark negativ), Arbeit unter Druck (leicht negativ), improvisiertes Werkzeug (leicht negativ), gar kein Werkzeug (fast unmöglich negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Fallen konstruieren, Mechanik, Schlösser öffnen

Schwelle 1

Aufmerksam: Der Abenteurer hat die Begabung, schnell seine Umgebung zu erfassen. Wenn er einen Raum betritt, kann er sofort eine *Wahrnehmung*-Probe (Schwierigkeit 20) ablegen. Sucht er später in diesem Raum nach Fallen, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf das Entdecken.

Improvisationskünstler: Der Abenteurer erleidet keinen Abzug, wenn er versucht, ein Schloss (maximal ein *gutes* Schloss) mit improvisierten Hilfsmitteln zu knacken.

Vorsicht I: Der Abenteurer geht vorsichtig vor. Gegen Fallen erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine *Widerstandswerte* und einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Fertigkeitsproben, um etwaigen Effekten zu entgehen.

Schwelle 2

Flinke Dietriche: Der Abenteurer benötigt nur 10 Ticks, um eine Probe auf *Schlösser und Fallen* abzulegen.

Gute Reflexe: Die Reflexe des Abenteurers sind durch den Umgang mit Fallen so geschult, dass sie ihm in anderen Situationen zugute kommen. Die Verteidigung des Abenteurers erhöht sich um 1. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vorsicht I

Schlösserhammer: Mit Vorsicht hat der Abenteurer nicht viel am Hut. Er kann ein Schloss gewaltsam mit einem Bonus in Höhe von 3 Punkten öffnen. Dies dauert nur 5 Ticks. Danach ist das Schloss unbrauchbar und die Manipulation offensichtlich. Dieser Trick funktioniert nur bei maximal *guten* Schlössern.

Schwelle 3

Magische Tricks: Der Abenteurer kennt sich gut mit magischen Fallen aus. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf das Entdecken und Entschärfen von magischen Fallen. *Voraussetzung:* Fertigkeitspunkte Arkane Kunde 6

Vorsicht II: Der Abenteurer setzt sich beim Entschärfen einer Falle geringerem Risiko aus. Er verliert bei einem Misserfolg nur 1 Erfolgsgrad. Die gesamte Probe scheitert erst, wenn er keine Erfolge mehr besitzt, nicht nach der ersten misslungenen Probe. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vorsicht I

Fallen finden und entschärfen

Eine Falle muss der Abenteurer erst einmal entdecken, bevor er sie entschärfen kann. Die Schwierigkeit hängt hier von dem Geschick des Erschaffers der Fallen ab und wird in der Beschreibung der Falle angegeben. Dort steht auch, was einem Abenteurer blüht, wenn er eine Falle nicht bemerkt oder das Entschärfen misslingt.

Beispielhafte Fallen

An dieser Stelle finden Sie einige beispielhafte Fallen. *Entdecken* ist die Schwierigkeit, die überwunden werden muss, um die Falle zu entdecken, *Entschärfen* die Schwierigkeit, um sie zu entschärfen. *Fortschrittspunkte* führt auf, wie viele Fortschrittspunkte nötig sind, um die Falle erfolgreich zu entschärfen. *Effekt* zeigt, was geschieht, wenn die Falle ausgelöst wird.

Probe: Eine *einfache* Probe ist nötig, um die Falle zu entdecken, eine *erweiterte* Probe (*Schlösser und Fallen*), um sie zu entschärfen.

Verheerend: Der Abenteurer löst die Falle aus und erleidet den Effekt, ohne ihm widerstehen zu können.
Misslungen: Der Abenteurer kann die Falle nicht entdecken. Hat er versucht, sie zu entschärfen, scheitert sein Versuch und er löst sie aus.
Knapp misslungen: Der Abenteurer hat die Falle nicht identifiziert, ist sich aber sicher, dass eine vorhanden ist. Er kann die Probe mit einem Malus in Höhe von 3 Punkten wiederholen. Bei dem Versuch die Falle zu entschärfen, kommt der Abenteurer nicht weiter, er löst sie aber auch nicht aus.
Gelungen: Der Abenteurer entdeckt die Falle oder erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Der Abenteurer kann die Falle entschärfen. Er hat den Mechanismus so gut verstanden, dass er sie wieder scharf machen oder entschärfen kann, ohne eine Probe abzulegen.

Schwimmen

(Konstitution + Stärke)

Meere, Seen und Flüsse bestimmen das Bild von Lorakis, sodass es nicht verwundert, dass in vielen Kulturräumen die Kunst zu *schwimmen* verbreitet ist. Selten wird es als reines Vergnügen angesehen, häufiger ist es Teil der Arbeit oder des alltäglichen Lebens: Perlentaucher von Mahaluu und fleckengnomische Speerfischer beherrschen es und natürlich lernen die Kinder des albischen Seebundes schon in jungen Jahren schwimmen.
Schwimmen umfasst Schwimmen und Tauchen. Über diese Fertigkeit ist es auch möglich, Atemtechniken zu erlernen, die es ermöglichen, erstaunlich lange ohne Luft auszukommen – eine Fähigkeit, die auch außerhalb des Wassers von Bedeutung sein kann.
Schwimmen kann als *einfache* Probe abgelegt werden und als *vergleichende* Probe (wenn es um ein Wettschwimmen geht) oder als eine *erweiterte* Probe (beim Tauchen).

Schwimmgeschwindigkeit
Die konkrete Schwimmgeschwindigkeit eines Abenteurers ist selten von Belang. Selbst die besten Schwimmer kommen nicht über die Geschwindigkeit eines flotten Gehens hinaus – und auch das nur über kurze Strecken.
Sollte es (zum Beispiel bei Verfolgungsjagden) einmal relevant werden, gehen Sie von Folgendem aus:
Die Schwimmgeschwindigkeit eines menschenähnlichen Abenteurers beträgt 1 (bei weniger als 6 *Schwimmen*-Punkten) bzw. 2 (bei 6 und mehr *Schwimmen*-Punkten).
Wettschwimmen lässt sich am besten mit den Verfolgungsjagd-Regeln (siehe S. 148) darstellen.

Schwimmen wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer Wasser treten, eine Strecke schwimmend zurücklegen oder tauchen will (siehe unten).
- wenn der Abenteurer im oder gar unter Wasser effektiv kämpfen möchte.
- wenn der Abenteurer die Luft anhalten möchte (hier ist auch *Zähigkeit* möglich, S. 136).

Schwimmen wird nicht eingesetzt …
- um ein Boot zu steuern oder zu fischen (dies fällt unter *Seefahrt*, S. 130).

Auswirkungen

Verheerend: Der Schwimmer atmet versehentlich Wasser ein oder erleidet einen fürchterlichen Muskelkrampf. Er erhält 2W6 Schaden und kann keine weitere *Schwimmen*-Handlung ausführen, bis er sich eine Ruhephase lang ausgeruht hat. Hoffentlich ist jemand in der Nähe, um ihn zu retten.
Misslungen: Der Schwimmer geht kurz unter und erleidet 3 Punkte *Betäubungsschaden* pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Schwimmer erreicht sein Ziel, erleidet aber durch Ermüdung 1W6 Punkte *Betäubungsschaden*.
Gelungen: Der Schwimmer erreicht sein Ziel.
Herausragend: Der Schwimmer erreicht sein Ziel und zwar ohne Anstrengung. Falls die Probenanzahl aus irgendeinem Grund beschränkt ist, steht ihm eine zusätzliche Probe außer der Reihe zu (maximal einmal).

Ausrüstung und Umstände

Ruhiges Gewässer (leicht positiv), Schwimmhilfe, künstliche Flossen (leicht positiv), starker Seegang (leicht bis stark negativ), Strömung (leicht bis stark, positiv oder negativ), sehr kaltes Wasser (leicht negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Kurzstrecke, Langstrecke, Tauchen, Wasser treten

Schwelle 1

Arbeit unter Wasser: Handlungen unter Wasser erleiden normalerweise einen Malus in Höhe von 6 Punkten. Ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft ist so geübt darin, dass er die Erschwernis für Nicht-Kampfhandlungen halbiert. Für Arbeit in hüfthohem Wasser kann er den Malus komplett ignorieren.

Flusstaucher: Der Schwimmer ist gut darin, besonders tief zu tauchen. Er erreicht beim Tauchen eine Tiefe von 4 m pro Fortschrittspunkt (statt 3 m).

Langstreckenschwimmer: Der Schwimmer erreicht beim Langstreckenschwimmen eine Strecke von 4 km pro Erfolgsgrad (statt 2 km).

Schwelle 2

Begabter Schwimmer: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Stärke* für die aktuelle *Schwimmen*-Probe zu erhalten.

Kampf unter Wasser: Kampfhandlungen unter Wasser sind normalerweise um 6 erschwert. Ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft ist so geübt darin, dass er die Erschwernis für Kampfhandlungen halbiert. Beim Kampf in hüfthohem Wasser kann er den Malus komplett ignorieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Arbeit unter Wasser

Meerestaucher: Der Schwimmer erreicht beim Tauchen eine Tiefe von 5 m pro Fortschrittspunkt (statt 4 m). *Voraussetzung:* Meisterschaft Flusstaucher

Schwelle 3

Apnoe: Der Schwimmer kennt Techniken, seinen Atemverbrauch zu minimieren und die Luft besonders lange anzuhalten. Beim *Luft anhalten* (gleich ob über *Schwimmen* oder über *Zähigkeit*) kann er pro Punkt *Konstitution* 90 Sekunden lang die Luft anhalten, die Schwierigkeit für weitere Proben steigt außerdem (beginnend bei 15) nur um 3 pro 10 Sekunden (nicht um 5 pro 10 Sekunden). Weiterhin kann ein *Apnoe*-Taucher beim Tauchen zusätzlich eine Anzahl von Proben in Höhe seiner *Konstitution* ablegen (also STÄ + KON + KON Proben). *Voraussetzung:* Meisterschaft Langstreckenschwimmer, Meisterschaft Meerestaucher, Fertigkeitspunkte Zähigkeit 6

Tiefseetaucher: Der Schwimmer erreicht beim Tauchen eine Tiefe von 7 m pro Fortschrittspunkt (statt 5 m). *Voraussetzung:* Meisterschaft Meerestaucher

Langstreckenschwimmen

Beim Langstreckenschwimmen ist vor allem eine Frage von Bedeutung: Wie weit kommt ein Abenteurer, bis ihm die Puste ausgeht? Pro Stunde kann beim Langstreckenschwimmen etwa eine Strecke von 3 km zurückgelegt werden.

Probe: *Einfache* Probe (*Schwimmen*), Schwierigkeit 20.

Knapp misslungen: Der Schwimmer schluckt Wasser und erleidet 1W6 Punkte *Betäubungsschaden*, kommt aber dennoch 1 km weit.
Gelungen: Der Schwimmer erreicht eine Strecke von 2 km pro Erfolgsgrad. Anschließend darf er keine weitere Probe ablegen, sondern nur noch Wasser treten (siehe unten), bis er sich eine Ruhephase lang ausgeruht hat.

Herausragend: Der Schwimmer erreicht nicht nur die angegebene Strecke, sondern darf auch noch eine weitere Probe ablegen (maximal einmal pro Strecke).

Wasser treten

Manchmal will ein Schwimmer gar keine Strecke zurücklegen, sondern sich einfach nur über Wasser halten. Dies kostet wesentlich weniger Kraft als das eigentliche Schwimmen.

Probe: *Einfache* Probe (*Schwimmen*), Schwierigkeit 20.

Knapp misslungen: Der Schwimmer schluckt Wasser und erleidet 1W6 Punkte *Betäubungsschaden*, kann sich aber dennoch 1 Stunde über Wasser halten.
Gelungen: Der Schwimmer hält sich 1,5 Stunden +1,5 Stunden pro Erfolgsgrad über Wasser.
Herausragend: Der Schwimmer hält sich nicht nur über Wasser, sondern darf auch noch eine weitere Probe ablegen (maximal einmal).

Luft anhalten

Diese Handlung kann sowohl mit der Fertigkeit *Schwimmen* als auch mit der Fertigkeit *Zähigkeit* ausgeführt werden.
Ein Abenteurer kann pro Punkt *Konstitution* 30 Sekunden lang die Luft anhalten. Alle 10 zusätzliche Sekunden erfordern eine *Zähigkeit*- oder *Schwimmen*-Probe. Die Anfangsschwierigkeit beträgt 15, sie steigt mit jeder Probe um 5 Punkte.
Führt ein Abenteurer in dieser Zeit anstrengende körperliche Tätigkeiten aus, halbiert sich die Zeit.

Tauchen

Tauchen ist die gefährlichste Form des Schwimmens. Von Bedeutung ist hier nicht nur, wie tief ein Taucher kommt, sondern auch, wie lange er unter Wasser bleiben kann und ob er wieder rechtzeitig auftauchen kann.

Probe: *Erweiterte* Probe (*Schwimmen*), Schwierigkeit 20. Er benötigt 1 Fortschrittspunkt pro 3 m Tauchstrecke.

Misslungen: Der Taucher kommt nicht voran. Er verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Taucher schluckt Wasser und erleidet 1W6 Punkte *Betäubungsschaden*, kann aber dennoch 1 Fortschrittspunkt ansammeln.
Gelungen: Der Taucher erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Der Taucher addiert nicht nur die Fortschrittspunkte zu seinen angesammelten, sondern darf auch noch eine Probe außer der Reihe ablegen (maximal einmal pro Tauchgang).

Hat ein Taucher alle Proben aufgebraucht und befindet sich noch unter Wasser, beginnt er zu *ersticken* (siehe S. 175), wenn ihm nicht geholfen wird.
Ein Taucher kann jederzeit, solange er nicht mehr als die Hälfte der erlaubten Proben gewürfelt hat, den Tauchvorgang abbrechen und wieder auftauchen.

Kampf und Handlungen unter Wasser

Kampf und körperliche Handlungen unter Wasser sind mit einem Malus belegt, der durch oben genannte Meisterschaften reduziert werden kann. Details finden Sie auf S. 170.

Seefahrt

(Beweglichkeit + Konstitution)

Auf den Weltmeeren, großen Seen und Flüssen sieht man tagtäglich verschiedenste Boote und Schiffe. Fischerjollen, Kriegsgaleeren und albische Mehrrumpfsegler bieten für Lorakier aller Rassen eine Lebensgrundlage und eine Stadt mit florierendem Hafen schaut fast immer einer reichen Zukunft entgegen.
Seefahrt stellt die Fähigkeit dar, Wasserfahrzeuge zu steuern und alle notwendigen Handgriffe an Bord zu tätigen, sei es das Ausloten der Tiefe oder das Vertäuen von Takelage und Ladung.
Seefahrt findet man demnach bei denen, die auf oder am Wasser einen Großteil ihres Lebens verbringen: Piraten, Seehändler, Fischer oder schneidige Seesoldaten jener Reiche, die eine Flotte unterhalten.
Seefahrt ist vor allem dann relevant, wenn es gilt, Hindernisse zu umschiffen und ein Schiff unter widrigen Umständen oder mit besonderer Leistung zu koordinieren.

Seefahrt wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer ein Boot steuern oder fahren möchte (siehe S. 131).
- wenn der Abenteurer Arbeiten auf einem großen Segel- oder Ruderschiff ausführen will.
- wenn der Abenteurer eine Besatzung anleiten und koordinieren will (hier ist auch *Anführen* möglich, Seite 103).
- wenn der Abenteurer einen Kurs planen oder mit Hilfsmitteln und den Sternen navigieren will (hier ist auch *Naturkunde* möglich, S. 124).
- wenn der Abenteurer Fische oder andere Wassertiere fangen und so Nahrung erhalten möchte (siehe S. 131; hier ist auch *Jagdkunst* möglich, S. 121).
- wenn der Abenteurer jemanden Fesseln möchte (hier ist auch *Fingerfertigkeit* möglich, S. 115).

Seefahrt wird nicht eingesetzt …
- um sich an Land zu orientieren (dies fällt unter *Überleben*, S. 134).
- um sich aus Fesseln zu befreien (dies fällt unter *Fingerfertigkeit* oder *Akrobatik*, S. 115).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer begeht einen schweren Fehler, der das Schiff oder die Mannschaft zumindest leicht in Mitleidenschaft zieht. Er lässt komplett falsche Segel setzen, steuert auf eine Sandbank oder ungesicherte Ladung verletzt Mannschaftsmitglieder.

Misslungen: Der Abenteurer schafft es nicht, die notwendigen Anweisungen zu geben oder Handlungen auszuführen. Das Schiff wird an der Weiterfahrt gehindert oder schafft es nicht, einer Gefahr auszuweichen.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einige Fehler. Zwar kann das Schiff seine Fahrt fortsetzen oder einer Bedrohung ausweichen, allerdings nicht ohne einen leichten Schaden in Kauf nehmen zu müssen oder deutlich von der geplanten Route abzukommen.
Gelungen: Der Abenteurer macht alles so, wie es notwendig ist. Das Schiff kommt ohne Schäden am geplanten Ziel an.
Herausragend: Der Abenteurer füllt seine Rolle an Bord so kompetent und vollständig aus, dass er ein leuchtendes Vorbild für alle anderen abgibt, die mit ihm unterwegs sind. Seine Mitreisenden erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf die nächste passende Probe.

Ausrüstung und Umstände

Gutes Schiff (je nach Schiff leicht bis stark positiv), eingespielte Mannschaft (leicht bis stark positiv), gute Seekarten (leicht positiv), falsche Seekarten (leicht negativ), beschädigtes Schiff (je nach Zustand leicht bis stark negativ), Wind und Wetter (je nach Wetter leicht positiv bis fast unmöglich negativ), *Einstellung* der Mannschaft (siehe S. 145), Ressourcen *Ansehen, Stand* oder *Rang* (beim Kommandieren, je nach Situation stark positiv bis leicht negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Boote fahren, Fesseln/Knoten, Fischen, Flussschifffahrt, Navigation, Ruderschiffe, Seeschifffahrt, Segelschiffe

Schwelle 1

Beine des Seemanns: Proben, um das Gleichgewicht zu halten oder zu Balancieren, erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.
Blick auf die Sterne: Der Abenteurer erhält, sofern die Sterne sichtbar sind, einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zur Orientierung.
Seebär: Der Abenteurer erhält auf *Überleben* und *Jagdkunst* einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, wenn er sich auf hoher See befindet.

Schwelle 2

Begabter Seemann: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Konstitution* für die aktuelle *Seefahrt*-Probe zu erhalten.
Kapitän der verfaulten Nussschale: Der Abenteuer kann auf kaum noch fahrbaren Schiffen die *Seefahrt*-Abzüge durch Beschädigungen ignorieren.
Korsar: Bei einer Verfolgungsjagd mit Schiffen und Booten erhält der Abenteurer automatisch 1 Fortschrittspunkt pro gelungener Probe zusätzlich.

Schwelle 3

Held der Meere: An Bord von Wasserfahrzeugen auf hoher See erhält der Abenteurer einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Angriffe* und Proben auf *Akrobatik*, *Anführen*, *Diplomatie* und *Entschlossenheit*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Seebär
Meine Karte ist das Firmament: Der Abenteurer kann eine *Seefahrt*-Probe gegen Schwierigkeit 30 ablegen, um zu wissen, wo ungefähr auf Lorakis er sich gerade befindet. Er kann mit freier Sicht auf den Nachthimmel ohne Seekarten navigieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Blick auf die Sterne

Fesseln

Diese Anwendung der Fertigkeit *Seefahrt* funktioniert exakt wie die entsprechende Anwendung der Fertigkeit *Fingerfertigkeit*, mit der Ausnahme, dass in diesem Fall *Seefahrt* für die Probe genutzt wird. Die Details finden Sie auf S. 115. Ein Entfesseln ist über *Seefahrt* nicht möglich.

Nahrungssuche (Fischen)

In den meisten Wasserläufen und Seen von Lorakis lebt genug Fischbestand, dass ein geschickter Fischer sich problemlos davon ernähren kann.

Probe: *Einfache* Probe (*Seefahrt*), Schwierigkeit je nach Zone (siehe S. 154). Die Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch.

Nahrungssuche (Fischen) funktioniert mechanisch genau wie die Nahrungssuche (Jagd), die Sie auf S. 122 beschrieben finden.

Umschiffen von Gefahren

Immer wieder treffen lorakische Seefahrer auf gefährliche Stromschnellen, gewaltige Meeresstrudel oder trügerische Untiefen. Um diesen auszuweichen, sind je nach Hindernis verschiedene Proben auf Seefahrt notwendig

Probe: *Einfache* Probe (kurze, klar begrenzte Gefahren). Die Schwierigkeit beträgt 20, bei größeren, deutlich gefährlicheren kann sie bis auf 30 (gegen einen Wasserfall anrudern) steigen.
Erweiterte Probe (für andauernde Gefahren wie große Untiefengebiete oder eine Sturmflut).
Je nach Gefahr werden 3 bis 8 Fortschrittspunkte benötigt. Eine Probe dauert üblicherweise eine halbe Stunde.

Verheerend: Der Abenteurer steuert in das Hindernis, sodass das Schiff deutlich Schaden nimmt und zumindest kurzfristig die Reise unterbrochen werden muss, um das Schiff wieder seetüchtig zu machen und zu reparieren.
Herausragend: Die Gefahr wird so gut umschifft, dass eine bessere Route oder günstige Strömungen die anschließende Fahrt um 10 % beschleunigt.

Ausrüstung und Umstände

Seekarten oder Kenntnis der befahrenen Gebiete sind gerade beim Umschiffen von Gefahren entscheidend (je leicht bis stark positiv). Viele Flüsse oder bestimmte Hafeneinfahrten sind ohne einen Lotsen nicht befahrbar, wenn man nicht sein Schiff und die Gesundheit der Mannschaft aufs Spiel setzen will (leicht negativ bis fast unmöglich negativ).



Straßenkunde

(Ausstrahlung + Intuition)

Wo befindet sich die nächste günstige Herberge? Wann wechseln die Wachen am Nordtor die Schicht? Worüber unterhalten sich die Diebe der Stadt?

Straßenkunde hilft dem Abenteurer, in einer Stadt zurechtzukommen und dort zu finden, was er sucht. Diese Fertigkeit kann genutzt werden, um den Weg durch eine wenig bekannte Stadt zu finden oder bestimmte Personen aufzuspüren.

Ein Gauner kann *Straßenkunde* verwenden, um einen Käufer für Diebesgut zu finden oder um illegale Waren zu erwerben, während ein ehrwürdiger Priester seine Stadt vielleicht so gut kennt, dass er weiß, welche Gegend er nachts besser meiden sollte.

Zudem kann die Fertigkeit benutzt werden, um Gerüchte und Informationen auf der Straße zu sammeln. Näheres hierzu finden Sie unter „Recherche und Untersuchungen“ auf S. 149.

Ein Abenteurer wird mithilfe einer gelungenen Probe auf *Straßenkunde* keinen flüchtigen Dieb finden oder einen Mord aufklären. Er kann aber Hinweise erlangen, die ihn in einer bestimmten Gegend suchen lassen oder ihm einen Bonus für die *Redegewandtheit*-Probe gegen den verdächtigen Wirt einer üblen Schänke verleihen.

Straßenkunde wird eingesetzt …

- wenn sich der Abenteurer in einer Stadt zurechtfinden will.
- wenn der Abenteurer auf der Straße und in zwielichtigen Umgebungen Gerüchte und Informationen aufschnappen will.
- wenn der Abenteurer auf der Straße ein Gerücht streuen will.
- wenn der Abenteurer einen Ort sucht, zum Beispiel eine geeignete Unterkunft oder den Tempel einer bestimmten Gottheit.
- wenn der Abenteurer einen Tatort untersuchen und ein Verbrechen identifizieren will.
- wenn der Abenteurer illegale Geschäfte tätigen will, zum Beispiel auf dem Schwarzmarkt.

Straßenkunde wird nicht eingesetzt …

- um Informationen und Gerüchte in gehobener Gesellschaft zu erfahren (dies fällt unter *Diplomatie*, S. 109).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteuer liegt völlig daneben. Er hat sich verlaufen und die Aufmerksamkeit von übellaunigen Gestalten erregt. Es ist an der Zeit, schnell das Weite zu suchen, oder er bekommt Ärger. An diesem Tag kann der Abenteurer keine weitere *Straßenkunde*-Probe versuchen.

Misslungen: Der Abenteurer findet sich nicht zurecht. Es gelingt ihm nicht, die gesuchte Information zu erlangen.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist auf der richtigen Spur, er muss nur noch ein wenig nachhelfen. Wenn er 50 Kupferstücke investiert, erhält er die gesuchte Information.

Gelungen: Der Abenteurer kennt sich aus. Er findet die gesuchte Information.

Herausragend: Der Abenteurer findet sich bestens zurecht. Er benötigt für die Probe nur die Hälfte der Zeit. Auf seine nächste Probe im Zusammenhang mit seiner Suche erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Ausrüstung und Umstände

Beobachtung durch Feinde (leicht negativ), konkrete Hinweise (leicht positiv), unbekannte Stadt (leicht negativ), bekannte Stadt (leicht positiv), Überredungsgeld (je nach Gegenüber wenige Kupfermünzen bis mehrere Lunare, leicht bis stark positiv), Ressourcen *Ansehen, Kontakte, Rang, Stand* (je nach Situation leicht negativ bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Bestimmte Stadt, Gerüchte, Orientierung, Schwarzmarkt, Tatorte, Zurechtfinden

Schwelle 1

Gerüchte aufschnappen: Der Abenteurer hat ein offenes Ohr für Gerüchte, die in einer Stadt umgehen, und vermag es, falsche von richtigen zu unterscheiden. Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, wenn er *Straßenkunde* einsetzt, um Gerüchte aufzuschnappen.

Glücksspieler: Der Abenteurer hat ein Händchen für Glücksspiele. Wenn er einen Würfelwurf macht (keine Probe, sondern ein reiner Zufallswurf, z.B. beim Münzwurf oder beim Würfelspiel), um ein Glücksspiel zu gewinnen, darf er zweimal würfeln und das bessere Ergebnis nutzen.

Schwarzmarkt: Der Abenteurer kennt sich damit aus, Diebesgut zu verkaufen oder illegale Dinge zu kaufen. Kauft oder verkauft er auf dem Schwarzmarkt, verändert er den Preis bei Gelingen um 10 % +10 % pro Erfolgsgrad statt um 5 % (siehe S. 110).

Schwelle 2

Begabter Straßenwanderer: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Intuition* auf die aktuelle *Straßenkunde*-Probe zu erhalten.

Der richtige Ton: Der Abenteurer nutzt seine Kenntnisse über die Unterwelt. Wenn er es mit zwielichtigen Personen zu tun hat, erhält der Abenteurer einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Redegewandtheit* und *Diplomatie*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schwarzmarkt

Überall zu Hause: Der Abenteurer kommt in fremden Städten gut zurecht. Er kann den Malus für unbekannte Städte ignorieren.

Schwelle 3

Gerüchte verbreiten: Der Abenteurer versteht es, Gerüchte aufzuschnappen und sie in die Welt zu setzen. Wenn er sich sechs Stunden Zeit nimmt und eine *Straßenkunde*-Probe gegen 30 ablegt, kann er ein beliebiges Gerücht in Umlauf bringen. Ein solches Gerücht bleibt für etwa einen Tag (+1 pro Erfolgsgrad) bestehen, besonders absurde oder besonders plausible Gerüchte können sich nach Spielleiterentscheid auch deutlich kürzer oder länger halten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Gerüchte aufschnappen

Wie meine Westentasche: In allen Städten, in denen der Abenteurer einen Schwerpunkt gewählt hat, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Fingerfertigkeit-* und *Heimlichkeit*-Proben. *Voraussetzung:* mind. ein Schwerpunkt für eine Stadt

Tierführung

(Ausstrahlung + Beweglichkeit)

Tiere aller Arten und Größen sind ein wichtiger Teil des lorakischen Lebens. Vom Pferd eines Botenreiters über die Fischervögel der Stromlandinseln hin zum dressierten Affen eines reisenden Musikanten bereichern sie den Alltag in allerlei Situationen. *Tierführung* ist die Fertigkeit, die jeglichen Umgang mit nicht vernunftbegabten Tieren darstellt, unabhängig davon, ob es sich um den Zuchtbullen eines Bauern oder die Flederkatze eines Andaraifalkners handelt.

Tierführung findet man bei all jenen, die sich mit Tieren beschäftigen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Dies kann ein fürstlicher Stallmeister, ein Dompteur eines Wanderzirkusses oder ein Jäger sein, der sich auf seinen treuen Jagdhund verlässt.

Tierführung wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer ein Tier beruhigen will.
- wenn der Abenteurer ein Tier dressieren und ausbilden will (siehe S. 134).
- wenn der Abenteurer auf einem Tier reiten will.
- wenn der Abenteurer ein von Tieren gezogenes Fahrzeug lenken will.
- wenn der Abenteurer ein Tier einschüchtern will.

Tierführung wird nicht eingesetzt …
- um Tiere zu erkennen (dies fällt unter *Naturkunde*, S. 124).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer verhält sich dem Tier gegenüber völlig falsch und provoziert damit eine Flucht oder einen Angriff des Tieres.

Misslungen: Der Abenteurer schafft es nicht, sich auf das Tier einzustimmen. Es tut nicht, was er von ihm will.

Knapp misslungen: Das Tier bockt kurz. Der Abenteurer erleidet 1 Punkt Schaden (durch einen Kratzer, einen Biss oder ähnliches), dann tut das Tier aber, was er will.

Gelungen: Der Abenteurer trifft den richtigen Ton. Das Tier befolgt seine Anweisungen.

Herausragend: Dem Abenteurer kommt so gut mit dem Tier zurecht, dass er auf alle weiteren *Tierführung*-Proben in der gegebenen Situation einen Bonus in Höhe von 2 Punkten erhält.

Ausrüstung und Umstände

Einstellung des Tiers (siehe S. 145), gutes Sattelzeug (je nach Ausrüstung), gute Straßen (leicht positiv), gut gearbeitete Kutschen und Wägen (leicht bis stark positiv), Ressource *Kreatur* (leicht positiv)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Abrichten, einzelne Tierart, Fahrzeug lenken, Reiten, Tier beruhigen, Tier einschüchtern



Schwelle 1

Dompteur: Der Abenteurer ist in der Lage, domestizierten Tieren (Wesen mit Merkmal *Kreatur*) einfache Befehle und Verhaltensweisen beizubringen. Er kann sie, nachdem er sich mit ihnen vertraut gemacht und sie an sich gewöhnt hat, in einen Kampf oder auf die Jagd schicken und ihnen kleinere Tricks vermitteln.

Reiterkampf: Der Abenteurer hat, wenn er vom Rücken seines Reittiers aus kämpft, immer einen *Taktischen Vorteil*. Außerdem kann er den zusätzlichen Schaden von Waffen mit dem *Merkmal Reiterwaffe* nutzen.

Tier einschätzen: Der Abenteurer verwendet eine *kontinuierliche Aktion* (10 Ticks), um eine Probe auf *Tierführung* gegen Schwierigkeit 20 gegen ein anwesendes Wesen des Typus *Tier* zu würfeln. Gelingt dies, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf Proben zur Besänftigung des Tieres. Das Tier erhält gleichzeitig dieselben Punkte als Malus auf *Angriffe* gegen den Abenteurer.

Schwelle 2

Herr der Bestien: Der Abenteurer kann nun wilde Tiere (Wesen ohne Merkmal *Kreatur* aber mit Typus *Tier*) ausbilden und ihnen einfache Befehle vermitteln. *Voraussetzung:* Meisterschaft Dompteur

Schlachtreiter: Wenn der Abenteurer im Kampf an der Reihe ist, kann er, anstatt selbst zu handeln, besondere *Angriffe* seines Reittiers als eigene Aktionen einsetzen. Außerdem kann er Waffen mit dem *Merkmal Zweihändig* vom Rücken seines Reittiers mit nur einer Hand vollumfänglich nutzen, sofern sie das *Merkmal Reiterwaffe* tragen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Reiterkampf

Veteran der Arena: Bei Verfolgungsjagden mit Kutschen oder Streitwägen erhält der Abenteurer automatisch 1 zusätzlichen Fortschrittspunkt pro gelungener Probe.

Schwelle 3

Freihändigkeit: Als Reiter oder Kutscher hat der Abenteuer erlernt, mit Schenkeldruck, Pfiffen, Befehlen und minimalen Einwirkungen seine Tiere zu lenken, sodass er beide Hände frei hat. Dadurch kann er Waffen mit dem *Merkmal Zweihändig* vom Rücken seines Reittiers aus einsetzen.

Zwei Geister, ein Gedanke: Der Abenteurer kann sein Reittier eigenständig am Kampf teilnehmen lassen, während er weiterhin alle Vorteile der Meisterschaft *Schlachtreiter* genießt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schlachtreiter

Dressur eines Tieres

Durch intensives Üben und stetes Wiederholen können Tieren zu bestimmen Verhaltensweisen erzogen werden. Dabei gelten die naturgegebenen Möglichkeiten, was einem Tier tatsächlich vermittelt werden kann. So wird ein Jagdfalke niemals ein Instrument spielen und ein Hausschwein wird sich nie einem Ork entgegen stellen, egal, wie viel Mühe man sich bei der Dressur gibt.

Probe: *Erweiterte* Probe (*Tierführung*) gegen den *Geistigen Widerstand* des Tieres. Je nach Komplexität des Befehls werden 2 bis 15 Fortschrittspunkte benötigt. Eine Probe benötigt üblicherweise eine Woche.

Verheerend: Das Tier wird durch die Bemühungen des Abenteurers verstört. Bis zum Abschluss der aktuellen Dressur erhalten alle entsprechenden Proben einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Herausragend: Der Abenteurer kann während der gegenwärtigen Dressur mit der Schulung eines weiteren Befehls beginnen, für dessen Ausbildung die Probe auch gewertet wird.

Ausrüstung und Umstände

Passendes Trainingsgelände (leicht positiv), gutes Futter (leicht positiv), selbst aufgezogen (leicht positiv), wilde Art (leicht bis fast unmöglich negativ), Dressur geschieht beiläufig (leicht negativ)

Überleben

(Intuition + Konstitution)

Reisen durch die Wildnis stellen ganz eigene Herausforderungen dar. Wie zünde ich ein Lagerfeuer an, das die ganze Nacht brennt und nicht ausgeht? Wie errichte ich einen Lagerplatz, ohne bei Nacht von einem anschwellenden Bach überflutet zu werden? Welche Gefahren erwarten mich in der Wildnis und wie kann ich sie umgehen? Und wo bei allen Göttern ist Norden? Ein Abenteurer kann mit *Überleben* all diese Fragen beantworten.
Überleben ist die Fertigkeit, die zum Einsatz kommt, wann immer es darum geht, einen längeren Aufenthalt fernab der Zivilisation zu bestehen. Sie wird eingesetzt, um geeignete Lagerplätze zu suchen, ein Feuer wetterfest zu machen, sich zu orientieren oder plötzliche Wetterwechsel zu erkennen. Es ist eine der wichtigsten Fertigkeiten für Wildniskundige aller Art.
Da *Überleben* eng mit Überlandreisen verknüpft ist, finden Sie alle Angaben, wie man die Fertigkeit bei einer Reise nutzbringend einsetzt, im entsprechenden Kapitel (ab S. 151).

Überleben wird eingesetzt …
- wenn der Abenteurer in der Natur ein Lager errichten will.
- wenn der Abenteurer ohne oder mit wenigen Hilfsmitteln Feuer entzünden will.
- wenn der Abenteurer sich in der freien Natur (auch ohne Blick an den Himmel) orientieren will.
- wenn der Abenteurer das Wetter einschätzen will (siehe S. 135; hierzu ist auch *Naturkunde* möglich, S. 124).
- wenn der Abenteurer Gefahren einer Reise einschätzen und die Reise planen will.
- wenn der Abenteurer seine Spur verwischen möchte, um nicht so leicht verfolgt werden zu können (hier ist auch *Heimlichkeit* möglich, S. 120).
- wenn der Abenteurer sich in einer der freien Natur ähnlichen Feenwelt (etwa einem Feenwald) orientieren will.

Überleben wird nicht eingesetzt …
- um Nahrung zu sammeln (dies fällt unter *Naturkunde*, S. 124, oder *Jagdkunst*, S. 121).
- zur allgemeinen Orientierung in der Feenwelt (dies fällt unter *Arkane Kunde*, S. 105).

Auswirkungen

Verheerend: Der Wildniskundige stolpert über etwas Gefährliches. Es tritt ein Ereignis der Kategorie *Feinde* ein (S. 155).
Misslungen: Pech gehabt. Der Wildniskundige hat keinen Erfolg.
Knapp misslungen: Der Wildniskundige verausgabt sich, hat aber Erfolg. Er erleidet 2 Punkte *Betäubungsschaden*, aber die Probe gilt als knapp gelungen.
Gelungen: Der Wildniskundige findet einen Lagerplatz, entzündet ein Feuer oder ähnliches.
Herausragend: Der Wildniskundige hat Erfolg und dabei besonders viel Glück. Er erhält einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine passende Probe, zum Beispiel zur Kräutersuche oder Jagd.

Ausrüstung und Umstände

Bekanntes Territorium (leicht positiv), gefährliches Umfeld (leicht negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Feuer entzünden, Lagerbereitung, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisführung

Schwelle 1

Geländekunde: Der Abenteurer kennt sich in einer bestimmten Art von natürlichem Gelände (Wald, Gebirge, Wüste etc.) gut aus. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle passenden Proben in diesem Gelände. Die Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden (jedes Mal für ein neues Gelände).

Meteorologe: Der Naturkundige ist besonders gut darin, das Wetter vorherzusagen. Bei einer gelungenen Vorhersage kann er das Wetter statt nach den üblichen Regeln für 2 Tage grob bestimmen (+1 Tag pro Erfolgsgrad). *Voraussetzung:* Schwerpunkt Wettervorhersage

Wildnisläufer: Die Reisegeschwindigkeit des Abenteurers erhöht sich außerhalb von ausgebauten Straßen um 20 %. Dies gilt auch für eine Gruppe, die er führt.

Schwelle 2

Sparsame Reise: Bei der Reduzierung von Reisekosten (siehe S. 152) kann der Wildniskundige pro Punkt 10 % anstatt 5 % von den endgültigen Kosten abziehen.

Vorausschauender Führer: Der Wildniskundige ist gut darin, Gefahren und Hindernisse rechtzeitig zu erkennen. Bei einer gelungenen Probe zur *Wildnisführung* (siehe S. 153) kostet es ihn nur 1 EG (statt 2), um die Ereigniskategorie zu beeinflussen, und er kann die Kategorie um bis zu 2 Stufen verändern.

Wetterfest: Der Wildniskundige ist besonders geschickt darin, ein wetterfestes Lager zu errichten. Seine Lager werden nie überschwemmt und er ignoriert Erschwernisse durch schlechtes Wetter bei der Lagersuche. *Voraussetzung:* Meisterschaft Meteorologe

Schwelle 3

Unfehlbare Orientierung: Der Wildniskundige hat einen sechsten Sinn für Richtungen. Alle Proben zur Orientierung erhalten einen Bonus in Höhe von 6 Punkten. *Voraussetzung:* Schwerpunkt Orientierung

Wanderer im Schatten: Der Wildniskundige ist ein Phantom, ein Schatten zwischen den Bäumen, der ungesehen umherstreift. Wenn der Abenteurer einen Lagerplatz bereitet, erhält jede Probe, um das Lager zu entdecken, automatisch einen Malus in Höhe von 3 Punkten. *Voraussetzung:* Fertigkeitspunkte Heimlichkeit 6

Wettervorhersage

Mit entsprechenden Kenntnissen ist es möglich, durch die Beobachtung von Wolkenformationen, Wind und ähnlichen Indikatoren das Wetter für einen bestimmten Zeitraum vorherzusagen.

Probe: *Einfache* Probe (*Naturkunde* oder *Überleben*), Schwierigkeit 20.

Verheerend: Der Reisende zieht völlig falsche Schlüsse. Wenn Regen bevorsteht, sieht er Sonnenschein und umgekehrt. Alle Proben zum Vorhersagen des Wetters erhalten in den nächsten 3 Tagen einen Malus in Höhe von 3 Punkten.
Knapp misslungen: Der Reisende kann das Wetter für die nächsten 3 Stunden leidlich präzise bestimmen.
Gelungen: Der Reisende kann das Wetter für 1 Tag (+1 Tag pro 2 Erfolgsgrade) grob bestimmen.
Herausragend: Die Informationen des Reisenden sind so präzise, dass in den nächsten 24 Stunden die Proben, um dem Wetter zu entgehen (z.B. die Suche eines Unterschlupfs vor einem Wolkenbruch), einen Bonus in Höhe von 3 Punkten erhalten.

Reiseplanung und Lagerplatzsuche

Alle Informationen zur Suche von Lagerplätzen und zur Planung von Reisen finden Sie im Überlandreisen-Kapitel (ab S. 151).

Wahrnehmung

(Intuition + Willenskraft)

Tragen die Reiter, die sich aus der Ferne nähern, das Wappen von Zwingard – oder ist es eine Gruppe brutaler Söldner? Schleicht sich jemand an das Lager an oder sind nur die allnächtlichen Geräusche zu hören? Ist das Kork im Wein oder ein heimtückisches Gift?
Nur allzu oft gibt es Situationen, in denen scharfe Augen und Ohren über Leben und Tod entscheiden können und auch andere Sinne, Tasten, Riechen und Schmecken, können von größter Bedeutung sein.
Wahrnehmung beinhaltet die Fähigkeit eines Abenteurers, kleine Details zu bemerken, Veränderungen in der Umgebung festzustellen und diese Informationen entsprechend zu deuten. Daher ist Wahrnehmung für fast jeden Abenteurer nützlich: Für Waldläufer ist sie genauso wichtig wie für Diebe, für Wachleute und für Feinschmecker.
Wahrnehmung wird als *einfache* Probe eingesetzt, wenn es darum geht, ob ein Abenteurer ein bestimmtes Detail bemerkt oder nicht. Versucht jemand, dieses Detail absichtlich zu verschleiern, versteckt also jemand heimlich einen Ring in seiner Tasche oder möchte er sich anschleichen, wird stattdessen eine *vergleichende* Probe gewürfelt (häufig gegen *Fingerfertigkeit* oder *Heimlichkeit*).

Verdeckte Proben
Um Spieler- und Charakterwissen voneinander zu trennen und Spannung zu bewahren, kann es von Vorteil sein, dass der Spielleiter Proben auf *Wahrnehmung* verdeckt ausführt und den Spielern nur mitteilt, was ihre Abenteurer wahrnehmen, ohne dass diese wissen, ob die Probe gelungen ist oder nicht. Achten Sie als Spielleiter hierbei auf Fairness. Wenn ein Spieler sich dagegen sträubt, gestehen Sie ihm zu, die Probe selbst zu würfeln, und behandeln Sie das Ergebnis fair.

Wahrnehmung wird eingesetzt …
- wenn die Sinne des Abenteurers gefragt sind, er Details erkennen oder auf etwas aufmerksam werden will.
- wenn der Abenteurer einen Tatort oder einen Raum einfach durchsucht (mehr hierzu finden Sie bei den allgemeinen Hinweisen zur Untersuchung auf S. 149).
- wenn der Abenteurer einen Hinterhalt entdecken will.
- wenn der Abenteurer Fallen entdecken will (dies ist über *Schlösser und Fallen* ebenfalls möglich, siehe S. 128).

Wahrnehmung wird nicht eingesetzt …
- um die erkannten Details zu interpretieren oder einzuschätzen (dies fällt unter die jeweiligen Fertigkeiten).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer versteht etwas vollkommen falsch. Er bemerkt nicht, was geschieht, und interpretiert es falsch: Statt die geheime Tür zu finden, ist er davon überzeugt, dass das Relief an der Wand den Schlüssel birgt, anstatt das Gift zu schmecken, kostet er vom besten Wein, den er je getrunken hat.
Misslungen: Der Abenteurer bemerkt nichts.
Knapp misslungen: Der Abenteurer bemerkt etwas, ist sich aber nicht sicher, was. Irgendetwas hat ihn aufgeschreckt, aber er kann nicht den Finger darauf legen. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.
Gelungen: Der Abenteurer bemerkt das gewünschte Detail.
Herausragend: Der Abenteurer bemerkt nicht nur das gewünschte Detail, sondern erhält darüber hinausgehende Informationen (nicht nur, dass sich jemand anschleicht, sondern auch wie viele und wie weit sie noch entfernt sind; nicht nur, dass der Wein vergiftet ist, sondern auch, welches Gift etc.).

Ausrüstung und Umstände

Reizüberflutung (leicht bis stark negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Durchsuchung, Hinterhalte, Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten

Schwelle 1

Absolutes Gehör: Der Abenteurer ist in der Lage, die Höhe eines gehörten Tons unfehlbar zu bestimmen. Dadurch erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Darbietung*-Proben zum Musizieren und Singen.

Perfekter Gaumen: Der Abenteurer kann Geschmäcker perfekt voneinander unterscheiden. Dies gibt ihm nicht nur einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben zum Erkennen von Gift im Essen, sondern auf *alle* Proben zum Zubereiten von Nahrung.

Umgebungssinne: Der Abenteurer kennt Sinneswahrnehmungen einer bestimmten Umgebung (Stadt, Wald, Steppe, Wüste, Sumpf etc.) besonders gut. In einer solchen Umgebung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, da er genau weiß, worauf er achten muss. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden, je einmal für jede Umgebung.

Schwelle 2

Begabter Späher: Der Abenteurer kann einen Splitterpunkt nachträglich ausgeben, um einen Bonus in Höhe seiner *Intuition* für die aktuelle *Wahrnehmung*-Probe zu erhalten.

Schnelle Durchsuchung: Der Abenteurer kann mit einem Blick einen ganzen Raum erfassen. Er benötigt nur 5 Minuten (statt 10) für eine Probe zur Durchsuchung.

Veränderte Umgebung: Der Abenteurer nimmt kleinste Veränderungen in der Umgebung wahr, beispielsweise, ob jemand in seiner Abwesenheit etwas im Zimmer verändert hat. Kommt er in eine entsprechende Situation, steht ihm automatisch eine *Wahrnehmung*-Probe (Schwierigkeit 25) zu, um zu bemerken, was verändert wurde.

Schwelle 3

Niemand war hier: Der Abenteurer kann eine Durchsuchung so ausführen, dass man kaum bemerkt, dass jemand hier war. Wenn er sich für die Durchsuchung doppelt so lange Zeit nimmt, erleiden alle Proben (auch die automatische aus *Veränderte Umgebung*), um die Untersuchung zu bemerken, einen Malus in Höhe von 6 Punkten.

Unterschwellige Warnung: Der Abenteurer verfügt über einen Sinn für Gefahren. Wenn ihm eine *Wahrnehmung*-Probe (Schwierigkeit 25) gelingt, kann er bei einem Hinterhalt rechtzeitig reagieren, ohne *überrascht* zu werden.

Fallen finden

Wahrnehmung kann eingesetzt werden, um Fallen zu entdecken.

Probe: *Einfache* Probe (*Wahrnehmung*), die Schwierigkeit hängt von der Falle ab (siehe S. 128), ist im Vergleich zum Entdecken durch *Schlösser und Fallen* aber um 5 Punkte erhöht.

Fallen über *Wahrnehmung* zu finden läuft ansonsten mechanisch genauso ab wie über *Schlösser und Fallen* (S. 127). Ein Entschärfen der Fallen ist mit Wahrnehmung nicht möglich.



Zähigkeit

(Konstitution + Willenskraft)

Zähigkeit beschreibt die Fähigkeit eines Abenteurers, Schmerz, Schaden und physischer Erschöpfung zu widerstehen. Diese Fertigkeit wird selten aktiv eingesetzt, sondern meist passiv als Schutz vor Gefahren und Belastungen. Sie schützt den Abenteurer vor äußeren Umständen. Muss er unbedingt wach bleiben, kann er einem Gift widerstehen oder einen Marsch durch die eisige Tundra überstehen, ohne zusammenzubrechen? In all diesen Fällen muss der Abenteurer seine *Zähigkeit* prüfen. Manchmal wird diese Fertigkeit in einer vergleichenden Probe angewendet, um einem Zauber zu widerstehen oder einfach nur ein Trinkgelage zu überstehen. *Zähigkeit* findet sich vor allem bei Kämpfern, die oft mit Schmerzen und Belastungen konfrontiert werden. Generell tut jeder Abenteurer, der vielen Strapazen ausgesetzt ist, gut daran, in diese Fertigkeit zu investieren.

Zähigkeit wird eingesetzt …
- wenn passiver körperlicher Widerstand gefragt ist, zum Beispiel gegen Schmerzen oder Erschöpfung.
- wenn der Abenteurer einem Gift oder einer Krankheit widerstehen will.
- wenn der Abenteurer den Auswirkungen von Alkohol oder anderen konsumierten Rauschmitteln widerstehen will.
- wenn sich der Abenteurer körperlich beeinflussenden Zaubern widersetzen will.
- wenn der Abenteurer Folter widerstehen will.
- wenn der Abenteurer Müdigkeit abschütteln und eine Nacht durchwachen möchte (siehe unten).
- wenn der Abenteurer die Luft anhalten will (siehe S. 130).
- wenn der *Körperliche Widerstand* im Rahmen einer *Aktiven Abwehr* aktiv erhöht werden soll (siehe S. 138).

Zähigkeit wird nicht eingesetzt …
- um aktive körperliche Leistungsfähigkeit darzustellen (dies fällt unter *Athletik*, S. 106).
- um geistige Widerstandskraft zu prüfen (hierfür wird *Entschlossenheit* benötigt, S. 113).

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer ist völlig erschöpft. Neben den Auswirkungen für die misslungene Probe erhält er den Zustand *Erschöpft 2*.
Misslungen: Die Anstrengung ist zu groß. Der Abenteurer kann seinen Weg nicht weiter fortsetzen und ähnliches.
Knapp misslungen: Der Abenteurer widersteht der Anstrengung, muß aber den Preis dafür zahlen. Er erleidet 1W6 Punkte Schaden.
Gelungen: Mit Hilfe seiner Zähigkeit konnte der Abenteurer widerstehen.
Herausragend: Der Abenteurer schafft es nicht nur, der Anstrengung zu widerstehen, er spürt sie kaum noch. Muss er innerhalb der nächsten 24 Stunden ein weiteres Mal aus dem gleichen Anlass eine *Zähigkeit*-Probe ablegen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf diese Probe.

Ausrüstung und Umstände
Große Hitze oder Kälte (leicht negativ)

Meisterschaften

Schwerpunkte: Erschöpfung widerstehen, Gift widerstehen, Krankheiten widerstehen, Zaubern widerstehen, Zechen

Schwelle 1

Rüstungsträger I: Der Abenteurer ist es gewohnt, sich in schwerer Rüstung zu bewegen. Die *Behinderung* von Rüstung ist um 1 reduziert.

Schnell wieder auf den Beinen: Der Abenteurer regeneriert Schadenspunkte schneller. Immer wenn er durch eine *Ruhephase* Lebenspunkte zurück erhält, bekommt ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft 1 zusätzlichen Punkt.

Starker Schildarm I: Die *Behinderung* eines Schildes ist für den Abenteurer um 1 Punkt gesenkt.

Wachsamkeit: Der Abenteurer kann ohne Probleme eine Nacht wach bleiben und zum Beispiel Wache schieben. Erst bei einer weiteren Nacht ohne Schlaf muss er eine *Zähigkeit*-Probe ablegen.

Schwelle 2

Rüstungsträger II: Der Abenteurer kann sich noch besser in schwerer Rüstung bewegen. Jeder durch Rüstung erhaltene *Tick-Zuschlag* ist um 1 reduziert. *Voraussetzung:* Rüstungsträger I

Schmerzwiderstand I: Der Abenteurer kann Schmerzen ignorieren. *Wundabzüge* (siehe S. 172) sind für ihn stets um 1 Punkt verringert.

Schnelle Schildabwehr: Wenn der Abenteurer einen Schild führt, benötigt er für eine *Aktive Abwehr* mit diesem nur noch 2 Ticks. *Voraussetzung*: Meisterschaft Starker Schildarm I

Starker Schildarm II: Der *Tick-Zuschlag* eines Schildes ist für den Abenteurer um 1 Tick gesenkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Starker Schildarm I

Schwelle 3

Dickschädel: Der Abenteurer ist so abgehärtet, dass er schnell wieder zu sich kommt. Die Dauer der Zustände *Benommen* und *Bewusstlos* ist für ihn halbiert. Außerdem benötigt er nur 15 Minuten (statt die 30 Minuten der *Verschnaufpause*), um eine Stufe des Zustands *Erschöpft* abzubauen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Wachsamkeit

Schmerzwiderstand II: Der Abenteurer ist noch stärker daran gewöhnt, Schmerzen ohne Murren zu ertragen. *Wundabzüge* (siehe S. 172) sind für ihn stets um 1 weiteren Punkt verringert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Schmerzwiderstand I

Zaubern, Gift en und Krankheiten widerstehen

Zähigkeit kommt, wie bereits erwähnt, meist als passiver Schutz zum Tragen. Details finden Sie daher beim Abschnitt zur Aktiven Abwehr (S. 138) und in den Kapiteln zu Giften (S. 175) und Krankheiten (S. 176).

Eine Nacht durchwachen

Oft kommt es vor, dass ein Abenteurer keinen ruhigen Schlaf finden darf, sondern eine Nacht wach bleiben muss.

Probe: *Einfache Probe* (*Zähigkeit*), Schwierigkeit 15. Die Schwierigkeit erhöht sich um 5 für jeden weiteren Tag (oder nach einem besonders anstrengenden Tag).

Auswirkungen
Verheerend: Der Abenteurer schläft ein, und zwar so tief, dass ihm keine *Wahrnehmung*-Probe zusteht, um aufzuwachen, wenn etwas geschieht.
Misslungen: Der Abenteurer schläft ein.

Luft anhalten

Zähigkeit wird verwendet, um die Luft anzuhalten. Details finden Sie auf S. 130.

Anwendung mehrerer Fertigkeiten

In der Liste der Fertigkeiten finden Sie häufig konkrete Anwendungsbeispiele, wie sich eine bestimmte Fertigkeit im Spiel einsetzen lässt.
Es gibt einige Anwendungsmöglichkeiten, die sich nicht auf eine einzelne Fertigkeit beziehen, sondern auf mehrere gleichzeitig. An dieser Stelle werden diese Möglichkeiten aufgeführt, zusammen mit Angaben, welche Fertigkeit zu welchem Zweck eingesetzt werden kann.

Aktive Abwehr

Es gibt viele Gefahren, denen sich ein Abenteurer stellen muss, und viele Möglichkeiten, abgewehrt zu werden: Mit Waffen, Einschüchterung, Zauberei oder Giften kann ein Abenteurer in die Knie gezwungen werden.
Üblicherweise wird er von seinen Widerstandswerten (*Verteidigung*, *Geistiger Widerstand*, *Körperlicher Widerstand*) vor Gefahren geschützt. In entscheidenden Situationen kann er eine *Aktive Abwehr* ausführen, um Widerstandswerte zu erhöhen.

Zeitpunkt der Entscheidung
Der Abenteurer kann sich auch nach Würfeln der Probe des Gegners zu einer *Aktiven Abwehr* entscheiden, er muss dies nicht vor dem auslösenden Angriff, Zauber oder anderen Effekt ansagen. Ist allerdings die Auswirkung des Angriffs oder Effekts (Schaden, Zauberwirkung, eingesetzte Erfolgsgrade oder Beeinflussung) bereits festgelegt, ist es zu spät. Er kann also nicht abwarten, wie schlimm der Schadenswurf ist oder was für konkrete Auswirkungen der Spielleiter für eine Probe ankündigt.
In der Spielpraxis empfiehlt es sich, die *Aktive Abwehr* direkt nach dem Ergebnis des Gegners anzukündigen, aber noch bevor die Erfolgsgrade berechnet werden. Dies erspart doppelte Berechnungen, da sich der *Widerstandswert* des Verteidigers durch die *Aktive Abwehr* möglicherweise verändert.
Um eine *Aktive Abwehr* auszuführen, muss man sich des auslösenden Effekts bewusst sein: Einem heimlich gewirkten Beherrschungszauber oder einem Schuss aus dem Hinterhalt kann man keine *Aktive Abwehr* entgegensetzen.

Probe: *Einfache* Probe. Die Schwierigkeit beträgt 15. Die Fertigkeit hängt davon ab, welcher Widerstand betroffen ist. Dies ist eine *sofortige Reaktion* mit einer Dauer von 3 Ticks (was außerhalb von Kampfsituationen ohne Belang ist). Das Ergebnis der gegnerischen Probe wird mit dem durch die *Aktive Abwehr* erhöhten Widerstand verglichen. Pro *Angriff* oder jedem anderen, gegen einen Widerstandswert gerichteten Effekt ist nur eine einzelne *Aktive Abwehr* möglich. Durch eine *Aktive Abwehr* kann nie ein Wurf auf eine Patzertabelle erzwungen werden.
Bestimmte Gegenstände (z.B. Schilde) geben einen speziellen Bonus auf die *Aktive Abwehr* (siehe S. 164).

Betroffener Widerstand	Verwendete Fertigkeit
*Verteidigung**	*Akrobatik*, Nahkampffertigkeit** (gegen Fernkampf und Zauber nur mit Schild)
Geistiger Widerstand	*Entschlossenheit*
Körperlicher Widerstand	*Zähigkeit*

*Mehr zu einem Einsatz der *Aktiven Abwehr* zur Erhöhung der VTD im Kampf finden Sie im Kampfkapitel auf S. 163.
***Handgemenge* kann nur zur Abwehr unbewaffneter Nahkampfangriffe verwendet werden, es sei denn, der Verteidiger nutzt einen Schild, eine Parierwaffe oder besitzt die Meisterschaft *Block* (S. 96). Sollte ein Schild zur Abwehr genutzt werden, nutzt man die Fertigkeitspunkte einer beliebigen Nahkampffertigkeit, die zugehörigen Attribute sind stets INT + STÄ.

Verheerend:
Akrobatik: Der Abenteurer stürzt hart auf empfindliche Körperteile (2W6 Schaden) und gilt als *liegend*.
Entschlossenheit: Die Willenskraft des Abenteurers ist erschöpft. Er verliert alle Zuversicht, so dass er für den Rest des Tages einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle seine Proben erhält.
Nahkampffertigkeit: Die *Aktive Abwehr* misslingt nicht nur, darüber hinaus muss auf der Patzertabelle (S. 172) gewürfelt werden.
Zähigkeit: Der Abenteurer ist völlig erschöpft. Er erhält den Zustand *Erschöpft 3*, der anhält bis er eine *Ruhephase* eingelegt hat.
Misslungen: Die *Aktive Abwehr* misslingt.
Knapp misslungen: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen Widerstandswert, überanstrengt sich aber dabei und erleidet 1W6 Punkte *Betäubungsschaden*.
(Knapp) gelungen: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen Widerstandswert und 1 weiteren Punkt für jeden erzielten Erfolgsgrad.
Herausragend: Der Abenteurer erhält nicht nur den erzielten Bonus, sondern spart 1 Tick bei der Reaktion ein (sie dauert also nur 2 statt wie üblich 3 Ticks).

Beispiel 1:
Cederion (Verteidigung 22, Klingenwaffen mit INT + STÄ 11, Großschild mit Defensiv 1) wird von einem Orkkrieger angegriffen. Der Angriff des Orks ergibt eine 25, genug, um ihn mit seinem schweren Streithammer zu treffen. Cederion entscheidet sich daher, den Angriff mit seinem Schild zu parieren. Er würfelt mit einem Wert von 11 eine 13 und hat damit ein Ergebnis von 24. Dies liegt 9 Punkte über der Schwierigkeit von 15, gelingt also und erzielt damit 3 Erfolgsgrade. Cederion erhöht durch die Aktive Abwehr *seine Verteidigung um 5 Punkte (1 + 3 EG + Defensiv 1) auf 27. Das ist genug, um den Angriff des Orks an seinem Schild abgleiten zu lassen. Dafür muss er auf der Tickleiste 3 Felder vorrücken.*

Beispiel 2:
Neben ihm wird Selesha (Geistiger Widerstand 18, Entschlossenheit 12) vom Zauber Furcht *eines Orkschamanen getroffen. Der Ork erzielt mit seiner Probe eine 25. Selesha entscheidet sich ebenfalls für eine* Aktive Abwehr *und einen Risikowurf. Sie würfelt für ihre* Entschlossenheit *eine 17 für ein Ergebnis von 29. Dies liegt 14 Punkte*

über der Schwierigkeit von 15, also 4 Erfolgsgrade. Ihr Geistiger Widerstand *steigt um 5 Punkte (1 + 4 EG) auf 23, nicht genug, um den Orkzauber vollständig abzuwehren, aber genug, um ihm die zusätzlichen Erfolgsgrade zu verwehren, mit denen er den Zauber hätte verstärken können. Auch Selesha rückt durch die* Aktive Abwehr *3 Felder auf der Tickleiste vor.*

Heilung

Im Laufe der Abenteuer, die ein Splitterträger in Lorakis erlebt, muss er sich vielen Gefahren stellen und wird sicherlich nicht ewig ohne Verletzungen davonkommen. Um weiter ausziehen zu können, benötigt er daher die Hilfe kompetenter Heiler.

Möglichkeiten

Die verbreitetste Möglichkeit, Wunden, Vergiftungen oder Krankheiten zu versorgen, ist die *Heilkunde* (S. 119). Auch die Magieschule *Heilungsmagie* (S. 207) ist weit verbreitet und hoch angesehen. Zahlreiche *Alchemisten* (S. 103) kennen viele Mittel, gerade zur Bekämpfung von Giften, und auch mit *Naturkunde* gesammelte Heilkräuter (S. 125) können in vielen Fällen weiterhelfen.

Tiere und andere Wesen behandeln
Die in diesem Kapitel genannten Schwierigkeiten gelten für die Behandlung von Wesen aus den fünf Spielerrassen. Bei anderen Lebewesen (Tieren, anderen Rassen, Monstren) ist die Schwierigkeit um 5 (weit verbreitete Kreaturen) oder um 10 (seltene Kreaturen, Feenwesen) erhöht.

Heilung von Schaden

Das grundlegende Anwendungsgebiet der Heilkunde ist die Heilung von erlittenem Schaden, ob dieser nun durch Verletzungen, Vergiftungen, Zauberei oder andere Ursachen entstanden ist. Heilkunde ist keine Zauberei: Sie bringt einen Patienten nicht auf wundersame Weise wieder auf die Beine, hilft ihm aber, sich schneller von Wunden zu erholen.

Probe: *Einfache Heilkunde*-Probe, die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich des negativen Modifikators der Gesundheitsstufe, auf der sich der Abenteurer befindet (also 20 bei *Unverletzt*, 21 bei *Angeschlagen*, 28 bei *Todgeweiht* etc.).
Pro Tag und Patient darf nur eine einzige Probe abgelegt werden. Die Probe nimmt 5 Minuten in Anspruch.

Auswirkungen

Verheerend: Dem Heiler unterläuft ein grobes Missgeschick und die Heilung misslingt. Zusätzlich erhält der Patient 5 Schadenspunkte +1 pro negativem Erfolgsgrad.
Misslungen: Die Heilung misslingt und der Patient erhält 1 Schadenspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler und die Heilung misslingt. Die Probe zählt aber nicht für die Anzahl der erlaubten Proben pro Tag.
Gelungen: Die Wunde des Patienten wird kompetent versorgt. Die Heilung während der nächsten Ruhephase erhöht sich um 1 Punkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Zusätzlich zum Effekt einer gelungenen Heilung erhält der Patient auf der Stelle 1 Lebenspunkt zurück.

Ausrüstung und Umstände

Besonders saubere Umgebung (leicht positiv), verschmutzte Umgebung (leicht bis stark negativ), keine Ausrüstung vorhanden (leicht bis stark negativ)

Heilung der Zustände Blutend, Sterbend und Verwundet

Bestimmte schwere Verletzungen oder andere Ursachen bewirken körperliche Zustände (S. 168) bei einem Abenteurer, die möglichst rasch behandelt werden sollten. Diese Zustände sind *Blutend* (stetiger Verlust von Lebenspunkten), *Verwundet* (eine schmerzhafte Verletzung, etwa ein gebrochenes Bein) und der Zustand *Sterbend*.

Probe: *Einfache Heilkunde*-Probe, die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich der höchsten Stufe eines der drei Zustände *Blutend*, *Sterbend* oder *Verwundet*, an denen der Abenteurer leidet. Es spielt keine Rolle, welcher Zustand behoben werden soll, die Schwierigkeit orientiert sich immer an der höchsten Stufe eines der drei Zustände.
Pro Zustand des Patienten darf nur eine einzige Probe pro Tag abgelegt werden, die auch nur für diesen Zustand gilt. Die Probe nimmt 5 Minuten in Anspruch. Sobald ein Heilungsversuch gestartet wurde, wird der Zustand für die Zeit des Heilungsversuchs ausgesetzt.
Hat der Zustand eine bestimmte Ursache (siehe S. 168), muss zunächst die Ursache beseitigt werden, bevor der Zustand geheilt werden kann.

Auswirkungen

Verheerend: Dem Heiler unterläuft ein grobes Missgeschick und die Heilung misslingt. Zusätzlich erhält der Patient 5 Schadenspunkte und 1 weiteren pro negativem Erfolgsgrad.
Misslungen: Die Heilung misslingt und der Patient erhält 1 Schadenspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler und die Heilung misslingt. Die Probe zählt aber nicht für die Anzahl der erlaubten Proben pro Tag.
Gelungen: Der Zustand sinkt um 1 Stufe (+1 pro 2 Erfolgsgrade). Sollte der Patient beim Zustand *Sterbend* keine Lebenspunkte mehr gehabt haben, erhält er 1 Lebenspunkt in der untersten Gesundheitsstufe.
Herausragend: Zusätzlich zum Effekt einer gelungenen Heilung erhält der Patient auf der Stelle 1W6 Lebenspunkte zurück.

Ausrüstung und Umstände

Besonders saubere Umgebung (leicht positiv), verschmutzte Umgebung (leicht bis stark negativ), keine Ausrüstung vorhanden (leicht bis stark negativ)

Sterbende am Leben erhalten
Es ist möglich, dass ein Patient nach einer erfolgreichen Heilung noch den Zustand *Sterbend* 1 oder *Sterbend* 2 besitzt. In diesem Fall schwebt der Patient weiter in Lebensgefahr, ihm wurde aber Zeit erkauft. Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen sterbenden Patienten am Leben zu erhalten, bis eine weitere Probe abgelegt werden kann.

Das zuverlässigste Mittel ist der *Heilungs-* bzw. *Todeszauber Geh noch nicht*, der die Wirkung des Zustands *Sterbend* für die Dauer des Zaubers aussetzt.
Heilungszauber, Heiltränke oder Heilkräuter sind in der Lage, Lebenspunkte außerhalb der natürlichen Heilung zurückzugeben. Durch den Zustand *Sterbend* verliert der Patient eine Gesundheitsstufe pro Intervall. Erhält er ausreichend Lebenspunkte, um diesen Schaden abzufangen, bleibt er lange genug am Leben.
Wurde mindestens eine Stufe des Zustands *Sterbend* durch *Heilkunde* geheilt, kann der Patient bei ständiger Aufsicht und Pflege (Wechsel von Verbänden, Verabreichen von stärkenden Tees und so weiter) am Leben erhalten werden. Dies erfordert Bettruhe, einen Pfleger (mit mindestens 1 Fertigkeitspunkt in *Heilkunde*), der über die gesamte Dauer der Pflege an der Seite des Patienten verbringt und ihm seine ganze Aufmerksamkeit widmet, und Material im Wert von 3 Lunaren pro Tag.

Andere Zustände beenden

Die oben genannten Zustände beziehen sich alle auf körperlichen Schaden, den ein Abenteurer erlitten hat. Es gibt andere Zustände (S. 168), deren Heilung komplexer ist. Diese kann auf folgende Art geschehen:

Angsterfüllt: Beruhigende Heilkräuter (S. 125) können diesen Zustand beenden, ebenso die *Empathie*-Meisterschaft *Beruhigen* (S. 113) und die *Anführen*-Meisterschaft *Sammeln*.
Benommen: Der Zustand *Benommen* verschwindet üblicherweise von selbst früh genug, sodass eine Heilung nicht nötig ist.
Bewusstlos: Mit *Alchemie* ist es möglich, Riechsalz herzustellen, das den Zustand *Bewusstlos* beendet (S. 168). Je nach Spielleiterentscheidung können Rütteln oder ein Eimer Wasser auch erfolgreich sein.
Brennend: Der Zustand Brennend kann aufgehoben werden, indem sich der Abenteurer auf dem Boden wälzt oder mit einer Decke gelöscht wird (siehe S. 168), aber ein Eimer Wasser oder Untertauchen im Wasser helfen auch.
Erschöpft: Sofern nicht anders angegeben, heilt eine Stufe des Zustands von selbst bei einer *Verschnaufpause* (30 Minuten). Bestimmte Alchemika (S. 144) helfen ebenso.
Geblendet: Der Zustand *Geblendet* verschwindet üblicherweise von selbst früh genug, sodass eine Heilung nicht nötig ist.
Krankheit: Mehr zur Heilung von Krankheiten finden Sie weiter unten in einem separaten Abschnitt.
Panisch: Beruhigende Heilkräuter (S. 125) können diesen Zustand beenden, ebenso die *Empathie*-Meisterschaft *Beruhigen* (siehe S. 113).
Rasend: Der Zustand *Rasend* endet üblicherweise schnell von selbst. Sollte es nötig sein, einen rasenden Charakter früh zu beruhigen, können Heilkräuter (S. 125) oder die *Empathie*-Meisterschaft *Beruhigen* (S. 113) eingesetzt werden.
Schlafend: Einen schlafenden Abenteurer weckt man auf, indem man ihn ruft, schüttelt oder Lärm macht.
Siechtum: Für die Behandlung eines *Siechtums* benötigt man spezielle Mittel. Details finden Sie beim Zustand auf S. 169.

Prinzipiell sind für all diese Zustände Alchemika denkbar. Es sind aber nur die Mittel angegeben, die im Buch vorgestellt werden. Sollten Sie weitere Möglichkeiten nutzen wollen, können Sie sich an den bestehenden Optionen orientieren.

Ursachen

In manchen Fällen ist bei *Zuständen* eine Ursache angegeben. In diesem Fall kann der Zustand erst aufgehoben werden, wenn die Ursache beseitigt wurde, und kann nicht anders geheilt werden. Besitzt ein Abenteurer den Zustand *Blutend 1 (Gift)*, muss erst das Gift bekämpft werden, bevor der Zustand geheilt werden kann. In anderen Fällen kann der Zustand direkt behandelt werden.

Heilung von Giften

Vergiftungen können sehr gefährlich sein. Gifte verursachen *Zustände* (siehe S. 168), die nicht geheilt werden können, bis das Gift besiegt ist. Um eine Vergiftung zu beseitigen, muss zunächst das Gift geheilt werden, anschließend kann der Zustand behandelt werden.

Probe: *Einfache Heilkunde*-Probe. Die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich des doppelten Giftgrades.
Pro Vergiftung darf nur eine einzige Probe pro Tag abgelegt werden. Die Probe nimmt 30 Ticks in Anspruch. Die Giftwirkung läuft während des Heilungsversuchs weiter.

Auswirkungen

Verheerend: Dem Heiler unterläuft ein grobes Missgeschick und die Heilung misslingt. Zusätzlich erhält der Patient 5 Schadenspunkte und 1 weiteren pro negativem Erfolgsgrad.
Misslungen: Die Heilung misslingt und der Patient erhält 1 Schadenspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler und die Heilung misslingt. Die Probe zählt aber nicht für die Anzahl der erlaubten Proben pro Tag.
Gelungen: Die Giftwirkung wird aufgehoben. Wenn der Heiler anschließend einen durch das Gift verursachten Zustand behandelt, erhält er einen Bonus in Höhe der erzielten Erfolgsgrade.
Herausragend: Zusätzlich zum Effekt einer gelungenen Heilung erhält der Patient auf der Stelle 1 Lebenspunkt zurück.

Ausrüstung und Umstände

Besonders saubere Umgebung (leicht positiv), Verschmutzte Umgebung (leicht bis stark negativ), Keine Ausrüstung vorhanden (leicht bis stark negativ), Kein passendes Gegenmittel (leicht bis stark negativ)

Heilung von Krankheiten

Wenn jemand an einer Krankheit leidet, durchläuft er verschiedene Krankheitsphasen (siehe S. 176). Über *Heilkunde* ist es möglich, einen Patienten bei der Genesung zu unterstützen.

Probe: *Einfache Heilkunde*-Probe. Die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich des doppelten Krankheitsgrades.
Pro Krankheit darf nur eine einzige Probe pro Tag abgelegt werden. Die Probe nimmt 30 Minuten in Anspruch.

Auswirkungen

Verheerend: Dem Heiler unterläuft ein grobes Missgeschick und die Heilung misslingt. Zusätzlich erhält der Patient 5 Schadenspunkte und 1 weiteren pro negativem Erfolgsgrad.
Misslungen: Die Heilung misslingt und der Patient erhält 1 Schadenspunkt pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp misslungen: Der Abenteurer begeht einen Fehler und die Heilung misslingt. Die Probe zählt aber nicht für die Anzahl der erlaubten Proben pro Tag.
Gelungen: Der Patient darf auf der Stelle eine *Zähigkeit*-Probe zum Auskurieren ablegen (siehe S. 177), unabhängig davon, ob bereits das Intervall verstrichen ist. Für diese Probe erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (und zusätzlich +1 pro Erfolgsgrad). Durch diese Probe außer der Reihe kann sich die Phase der Krankheit nie verschlimmern.
Herausragend: Zusätzlich zum Effekt einer gelungenen Heilung sinkt die Krankheit sofort auf die nächstniedrigere Phase.

Ausrüstung und Umstände

Besonders saubere Umgebung (leicht positiv), verschmutzte Umgebung (leicht bis stark negativ), keine Ausrüstung vorhanden (leicht bis stark negativ)

Ursachen untersuchen

Die gewöhnliche Untersuchung einer Verletzung ist in den Proben zum Heilen des Schadens oder Zustandes bereits inbegriffen. Es kann hin und wieder notwendig sein, dass eine möglichst genaue Diagnose gestellt wird – etwa, wenn ein Leichnam auf seine Todesursache hin untersucht werden muss. Auf diese Art können auch Verletzungen, Gifte und Krankheiten erkannt werden.

Probe: *Erweiterte Heilkunde*-Probe, Schwierigkeit 20. Der Abenteurer braucht zwischen 1 (Verletzungen sind offensichtlich) und 25 (die Todesursache ist sehr ungewöhnlich und kaum festzustellen) Fortschrittspunkten.
Eine Probe zur Untersuchung der Ursachen nimmt 15 Minuten in Anspruch.

Verheerend: Der Untersuchende findet etwas heraus, aber es ist völlig falsch. Der gesamte angesammelte Fortschritt geht verloren. Er stellt sich dabei so ungeschickt an, dass er möglicherweise sogar versehentlich Hinweise vernichtet. Bei einem lebenden Patienten richtet der Untersuchende 3 Schadenspunkte an. Er muss außerdem sofort eine *einfache Heilkunde*-Probe gegen Schwierigkeit 25 ablegen. Misslingt diese, ist er fest davon überzeugt, die richtigen Informationen gefunden zu haben.
Misslungen: Der Untersuchende verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt.
Knapp misslungen: Der Untersuchende verzettelt sich. Die Probe zählt aber nicht für eine etwaige Anzahl erlaubter Proben: Er darf sofort eine weitere Probe ablegen.
Gelungen: Der Untersuchende erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Der Untersuchende findet nicht nur alles heraus, er findet mehr als erwartet. Ein unerwarteter Hinweis verschafft ihm einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine passende Probe an einem späteren Zeitpunkt, zum Beispiel wenn er einen Verdächtigen mit seinen Ergebnissen konfrontiert.

Herstellung und Reparatur

In Splittermond gibt es drei Fertigkeiten, die verwendet werden können, um Gegenstände herzustellen und zu reparieren: *Alchemie*, *Edelhandwerk* und *Handwerk*.
Alle diese Fertigkeiten haben eines gemeinsam: Sie ermöglichen es einer geübten Person, aus Rohmaterialien Gegenstände herzustellen oder beschädigte Gegenstände zu reparieren, vorausgesetzt, sie besitzt Werkzeug und ausreichend Zeit.
Die folgenden Regeln gelten (sinngemäß) für alle drei Fertigkeiten. Welche Fertigkeit benutzt wird, um ein bestimmtes Produkt herzustellen, und welche Schwerpunkte hierfür nötig sind, entnehmen sie der folgenden Tabelle. Die Tabelle ist nicht erschöpfend, sondern soll vor allem als Orientierung dienen.

Fertigkeit	Schwerpunkt	Produkt
Alchemie	alle	Zaubertränke, Heilmittel, Gifte, Tinkturen
Edelhandwerk	Architektur	Baupläne, Grundrisse
	Juwelier	Juwelen, Schmuck, Ziergegenstände
	Malerei	Bilder, Zeichnungen
Handwerk	Holzbearbeitung	hölzerne Waffen, Möbel, Zimmermannsarbeiten
	Schneiderei/ Lederverarbeitung	Kleider, Rüstungen, Gegenstände aus Tuch und Leder
	Schmiedekunst	metallene Waffen, Rüstungen und Gebrauchsgegenstände
	Steinbearbeitung	steinerne Waffen, Statuetten, Skulpturen

Komplexe Gegenstände, Anleitungen und Rezepturen

Nicht alle Gegenstände können von jedem Handwerker hergestellt werden. Ein ashurmazaanischer Dorfschmied weiß vermutlich ebenso wenig über die Herstellung eines fulnischen Doppelschwertes wie ein Amulettbauer der Durghach über die Geheimnisse eines Kompasses.
Die Komplexität eines Gegenstandes ist in der Ausrüstungsliste mit einem Buchstaben gekennzeichnet, der beschreibt, welche Voraussetzung ein Handwerker erfüllen muss, wenn er den Gegenstand herstellen will.

Komplexität	Voraussetzung
U (ungeübt)	keine
G (Geselle)	Meisterschaft *Geselle* im passenden Schwerpunkt
F (Fachmann)	Meisterschaft *Fachmann* im passenden Schwerpunkt
M (Meister)	Meisterschaft *Meister* im passenden Schwerpunkt
A (Anleitung)	Anleitung vorhanden

Anleitungen und Rezepturen

Bestimmte Gegenstände erfordern eine *Anleitung*, sprich: Ein Handwerker erlangt das Wissen für die Herstellung nicht automatisch mit Erwerb einer Meisterschaft, sondern muss es von einem anderen Handwerker erlernen oder aus einer anderen Quelle erfahren.
Dies betrifft besonders die Alchemie: Alchemie beschränkt sich natürlich nicht auf einfache Heiltränke oder Gifte, wie sie hier vorgestellt werden. Es gibt Tränke, die den Anwender in ein Tier verwandeln oder Salben, die ihn unsichtbar machen können. Derartige Alchemika sind aber nicht einfach aus dem Handgelenk herzustellen. Hier benötigt ein Alchemist konkrete *Rezepte* und spezielle Zutaten.

Gegenstandsqualität

Alle Gegenstände verfügen über eine *Gegenstandsqualität*: ein abstraktes Maß für die Güte und Verarbeitung dieses Gegenstandes. Die übliche Qualität beträgt **0**. Dies ist Ware von der Stange, wie sie in Ausrüstungslisten steht: Solide handwerkliche Arbeit ohne Besonderheit.
Geschickte Handwerker können auch Gegenstände von höherer Qualität herstellen. Hierfür benötigen sie nicht nur wertvollere Materialien und mehr Zeit, sondern vor allem auch die entsprechenden *Meisterschaften*. Die maximal erreichbare Qualität ist **6** (mit der Meisterschaft *Meisterwerk* 7).

Verbesserungen

Gegenstände höherer Qualität besitzen ein oder mehrere *Verbesserungen*. Jede Verbesserung kostet eine bestimmte Anzahl Qualitätsstufen.

Beispiel:
Ein Schwert, das einen um 1 Punkt erhöhten Schaden verursachen (1 Stufe), einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf die Fertigkeitsprobe geben (2 Stufen) und 1 Tick schneller sein soll (2 Stufen), benötigt 5 Qualitätsstufen. Der Handwerker muss also ein Schwert der Gegenstandsqualität 5 herstellen.

Tanzschuhe und Kronjuwelen
Um festzulegen, welche Gegenstände einen Bonus auf welche Fertigkeit geben, orientieren Sie sich am Einsatzgebiet: Ein gut gearbeiteter Satz Kletterwerkzeuge mag einen Bonus bei *Athletik*-Proben zum Erklimmen einer Mauer geben, nicht aber bei der hektischen Flucht vor den Wachen hinter jener Mauer. Ein aufwändiges Tanzgewand verbessert die *Darbietung* bei einem Vortanzen, edler Schmuck mag bei einem Hofball die *Diplomatie* (Minnekunst) erleichtern, ein teurer Sattel und gutes Zaumzeug zum Reiten sind bei der *Tierführung* nützlich. Es gilt, dass ein Gegenstand immer nur einen Bonus auf einen bestimmten Schwerpunkt einer Fertigkeit gibt, nicht auf die gesamte Fertigkeit: Kletterwerkzeuge helfen dabei, eine Mauer zu überwinden, aber nicht dabei, vor Verfolgern zu flüchten.
Das letzte Wort, was genau möglich ist, hat hier immer der Spielleiter.

Negative Qualität

Minderwertige Gegenstände sind einfacher, billiger und schneller herzustellen, so dass es manchmal von Vorteil sein kann, sich auf eine negative Qualität zu verlassen. Eine negative Qualitätsstufe bewirkt das Gegenteil der aufgeführten Auswirkungen: Ein Malus auf die Fertigkeit, erhöhtes Gewicht, reduzierter Schaden und so weiter. Dafür erleichtert sie die Herstellung entsprechend. Es ist nicht möglich, negative und positive Qualität zu kombinieren, also beispielsweise eine Waffe zu schmieden, die schwerer ist (negative Qualität), aber dennoch einen Bonus gibt (positive Qualität): Gegenstände sind entweder gut oder schlecht.

Verbesserung	Kosten (Qualität)
Bonus von 1 auf einen Schwerpunkt einer passenden Fertigkeit*, maximal +3	2
Last -1, maximal auf die Hälfte, ohne Verlust an Haltbarkeit	1
Waffenschaden +1, maximal +2	1
Waffengeschwindigkeit -1, maximal -1	2
Schadensreduktion +1 (maximal +1)	2
Behinderung -1 (maximal -1)	2
Tick-Zuschlag -1 (maximal -1)	2
Härte +1, maximal +2	1
einzelne *Wirkung* eines alchemistischen Produkts	siehe S. 144

*z.B. *Kampffertigkeit* bei Waffen, *Darbietung* bei einem Tanzkleid, siehe auch Kasten oben.

Kosten

Die Preise in der Liste (siehe S. 183) gelten für Gegenstände der normalen Qualität 0. Gegenstände mit höherer oder niedrigerer Qualität weichen in den Preisen ab.

Qualität	Gegenstände	Alchemika
Negative Qualität	−10 % pro Stufe	–
0	+/−0	5 L
1	+15 L	10 L
2	+30 L	15 L
3	+60 L	25 L
4	+90 L	35 L
5	+150 L	55 L
6	+210 L	75 L
je Stufe über 6	+75 L	+25 L

Gegenstände herstellen

Das *Herstellen* von Gegenständen ist die grundlegendste handwerkliche Arbeit. Voraussetzungen sind die entsprechenden Werkzeuge (eine Schmiede, ein alchemistisches Labor oder Nadel und Faden) und je nach Gegenstand die entsprechenden Meisterschaften (Geselle, Fachmann, Meister) in den zugehörigen Fertigkeiten und Schwerpunkten.

Materialkosten: Hohe Qualität benötigt gutes Material, weshalb die Materialkosten vom fertigen Gegenstand abhängig sind. Sie betragen ein Drittel des Preises des fertigen Produktes.
Ist der Handwerker bereits im Besitz des Materials, reduzieren sich die Kosten auf ein Zehntel (Verbrauchsmaterial).

Probe: *Erweiterte* Probe (*Handwerksfertigkeit*). Die Schwierigkeit beträgt *20 zuzüglich der doppelten Gegenstandsqualität*. Insgesamt müssen Fortschrittspunkte in Höhe der doppelten Gegenstandsqualität angesammelt werden (mindestens 1). Eine einzelne Probe benötigt üblicherweise einen halben Tag, kann (je nach Spielleiterentscheidung) bei besonders komplexen oder besonders einfachen Projekten aber auch deutlich davon abweichen.

Verheerend: Etwas geht fürchterlich schief. Der Handwerker verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern auch das Rohmaterial.
Misslungen: Der Handwerker verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt.
Knapp misslungen: Ein Fehler im Material, der aber ausgeglichen werden kann: Wenn der Handwerker zusätzliches Material im Wert von (Gegenstandsqualität) Lunaren aufwendet (mindestens 1), kann er doch noch 1 Fortschrittspunkt ansammeln.
Gelungen: Der Handwerker erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad, die er zu seinen bereits angesammelten addieren kann.
Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der halben Zeit.

Ausrüstung und Umstände

Improvisiertes Werkzeug (leicht negativ), zusätzliche Aufzeichnungen (Schnittmuster, Anleitungen etc., leicht positiv), Ressource *Mentor* (vermittelte Geheimtechniken, leicht bis stark positiv)

Unterschiedliche Werkstoffe
Viele Gegenstände bestehen aus mehreren Werkstoffen. Ein Rucksack mag aus Leder sein, wird aber mit Metallschnallen verschlossen, eine Axt hat einen Griff aus Holz. Der Einfachheit halber wird bei Herstellung und Reparatur von Gegenständen nur die Fertigkeit/Meisterschaft des *hauptsächlichen Werkstoffes* benötigt. Wer eine Axt herstellen will, muss also nicht Metallbearbeitung (für das Axtblatt), Holzbearbeitung (für den Schaft) und Leder- und Stoffbearbeitung (für die Griffumwicklung) beherrschen. Es reicht, wenn er schmieden kann. Alle Proben werden auf diese Fertigkeit abgelegt, auch wenn sie andere Werkstoffe betreffen mögen. Es wird davon ausgegangen, dass der Hersteller die notwendigen Handwerksgriffe beherrscht oder entsprechende Einzelteile von anderen Handwerkern erhält (was durch die Materialkosten abgedeckt ist). Im Zweifel entscheidet der Spielleiter, welcher Werkanteil der wichtigere ist.

Er ist am anderen Ufer! Schnell, baut ein Floß!
Manchmal kommt es nicht darauf an, ein möglichst perfektes Werkstück zu schaffen, manchmal muss es einfach nur schnell gehen. Eine Leiter muss gebaut werden, um eine Mauer zu überwinden, ein Floß, um auf die andere Seite des Flusses zu gelangen, oder die Tür muss notdürftig vernagelt werden, bevor die Orks ins Haus stürmen. Vielleicht sind nicht die geeigneten Mittel zur Hand, um ein belastbares Werk zu schaffen. In einem solchen Fall kann ein Handwerker improvisieren und das Beste aus seiner Situation machen. Für improvisierte Gegenstände gelten folgende Richtlinien:
Die Probe, um einen improvisierten Gegenstand herzustellen, hat immer eine Schwierigkeit von 20. Sie dauert zwischen 15 Minuten (kleine, einfache Gegenstände, etwa ein Knüppel), 30 Minuten (mittlere Gegenstände, etwa eine Leiter) und 1 Stunde (ein Floß, eine größere Tür).
Improvisierte Gegenstände haben die Werte ihrer normalen Gegenstücke, aber immer eine Gegenstandsqualität von -2. Ihr Einsatz erhält daher üblicherweise einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf die jeweilige Probe.
Die *Haltbarkeit* (siehe S. 179) improvisierter Gegenstände gegen bewusste Zerstörung ist halbiert. Vor allem aber halten improvisierte Gegenstände auch unter guten Bedingungen nicht lange: Nach ihrem Einsatzzweck sind sie nicht mehr verwendbar. Ein improvisiertes Floß hilft also bei der Flussüberquerung, fällt danach aber auseinander, ein Knüppel ist nach einem Kampf so beschädigt, dass man ihn wegwerfen muss. Überschüssige Erfolgsgrade bei der Herstellungsprobe ermöglichen pro Erfolgsgrad einen weiteren Einsatz.

Gegenstandsqualität fälschen

Perfide Betrüger können auf die Idee kommen, eine geschickte Handwerksarbeit nur vorzutäuschen. Eine gute Fälschung ist weniger aufwändig herzustellen als ein entsprechender Gegenstand – und deutlich billiger.
Um einen Gegenstand zu fälschen, muss der Handwerker ihn *herstellen* wie oben beschrieben. Die *Schwierigkeit* beträgt aber nur *20 zuzüglich der einfachen (vorgetäuschten) Gegenstandsqualität*, und es müssen auch nur Fortschrittspunkte in Höhe der *einfachen* (vorgetäuschten) Gegenstandsqualität angesammelt werden.
Die *Materialkosten* entsprechen einem Drittel der Kosten eines Gegenstandes mit Qualität 0.

Alchemika herstellen

Alchemisten kennen viele Methoden, um bestimmte häufige Wirkungen hervorzurufen. Um eine Wirkung zu erzeugen, muss ein Alchemist ein Produkt mit einer bestimmten *Gegenstandsqualität* herstellen.
Ein Alchemikum mit Qualität 0 erhält 1 Wirkung in Höhe von 1 Stufe automatisch, jede weitere Wirkung kostet Qualitätsstufen wie unten angegeben. Ein Heiltrank der Gegenstandsqualität 1 heilt also 8 Punkte Schaden sofort (4 aus der Grundwirkung von Qualität 0, 4 weitere aus der gesteigerten Qualität).
Ansonsten folgt die Herstellung von Alchemika den gleichen Regeln wie die Herstellung anderer Gegenstände.
Maximal können zwei unterschiedliche Wirkungen miteinander kombiniert werden.
Bei der Herstellung kann der Alchemist festlegen, auf welche Art das Produkt wirken soll (Einnahme, Blut, Kontakt). Jede zusätzliche Wirkungsart erhöht die Qualität um 1.

Wirkung	Kosten (Qualität)
sofortige Heilung von 4 Punkten Schaden, maximal 12 Punkte	1
Heilung eines Giftes, pro Giftgrad	1
Schwierigkeit der Behandlung einer Krankheit sinkt um 10, pro Krankheitsgrad	1
Attributsbonus (+1 auf alle Proben mit dem Attribut, 1 Stunde, maximal 2 Punkte)	1
Heilung des Zustandes *Bewusstlos*	2
Heilung einer Stufe des Zustandes *Erschöpft*	1
Heilung von *Siechtum 1*	2
Heilung von *Siechtum 2* (nur gegen eine einzelne konkrete Ursache)	4
Gift (Klingenfett: Blut 1/ Blutend (Gift)/60 Ticks)	1
Gift (Echsentarr: Blut 2/ Benommen (Gift)/5 Minuten)	2

Beispiel:
Eshi will ein Krafttonikum herstellen, das zwei Stufen des Zustands Erschöpft aufhebt (2 Qualitätsstufen) und außerdem einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben mit Konstitution für 1 Stunde gibt (1 Qualitätsstufe). Das Tonikum soll sowohl geschluckt (Einnahme) als auch in die Haut massiert werden können (Kontakt, 1 Qualitätsstufe für insgesamt 2 Anwendungsarten). Insgesamt benötigt er also 4 Qualitätsstufen. 1 Qualitätsstufe erhält ein Alchemikum der Qualität 0 automatisch, also muss er einen Trank der Gegenstandsqualität 3 herstellen.
Nach den Regeln auf S. 19 benötigt er daher 6 Fortschrittspunkte bei erweiterten Alchemie-Proben gegen 26.

Begrenzung der Alchemika
Der Abenteurer kann ohne Erholung nur Nutznießer von *Konstitution* +2 hilfreichen Alchemika werden, die Anwendung weiterer hilfreicher Alchemika bleibt wirkungslos. Der Körper kann nicht mehr hilfreiche alchemistische Stoffe aufnehmen. Erst nach einer *Ruhephase* wird die Begrenzung wieder zurückgesetzt und der Abenteurer kann erneut von hilfreichen Alchemika profitieren.
Dies gilt nur für Alchemika, die den Abenteurer selbst betreffen und ihn stärken, wie Heiltränke oder Stärkungselixiere. Andere Alchemika, die nicht auf ihn wirken (z.B. Waffengift) kann er weiterhin gegen Gegner einsetzen, ebenso, wie er weiterhin zum Opfer von Schwächungstränken oder Giften werden kann.

Gegenstände reparieren

Beschädigte Gegenstände können repariert werden. Hierfür braucht der fähige Handwerker die entsprechende *Meisterschaft* und zumindest improvisiertes Werkzeug.

Probe: *Einfache* Probe (*Handwerksfertigkeit*). Die Schwierigkeit beträgt *20 zuzüglich der Gegenstandsqualität* und nimmt 2 Stunden in Anspruch.

Verheerend: Das war's! Anstatt den Gegenstand zu reparieren, wird er irreparabel beschädigt.
Misslungen: Der Handwerker schafft es nicht, den Gegenstand zu reparieren.
Knapp misslungen: Fast hätte es geklappt. Wenn der Handwerker 2 zusätzliche Stunden aufwendet, gelingt die Reparatur.
Gelungen: Der Gegenstand wird repariert.
Herausragend: Die Probe gelingt in der halben Zeit.

Ausrüstung und Umstände

Handwerker ist der ursprüngliche Hersteller (leicht positiv)

Gegenstände einschätzen

Um die Qualität von Gegenständen einzuschätzen, ist eine profunde Kenntnis des Handwerks ebenfalls nützlich. Versierte Händler können dies tun, ohne selbst Handwerker zu sein.

Probe: *Einfache* Probe, wahlweise auf *Straßenkunde* oder auf *Verstand + Intuition + Handwerksfertigkeit*. Die Schwierigkeit beträgt *20,* bei Fälschungen *20 zuzüglich der doppelten (vorgetäuschten) Gegenstandsqualität*.

Verheerend: Der Abenteurer schätzt den Gegenstand vollkommen falsch ein und schätzt seine Qualität genau als Gegenteil ein.
Misslungen: Der Abenteurer hat keine Ahnung, was es mit dem Gegenstand auf sich hat.
Gelungen: Der Abenteurer erkennt die Gegenstandsqualität und erhält eine grobe Ahnung der Auswirkungen („Ein besonders scharfes Schwert", „Ein Heiltrank").
Herausragend: Der Abenteurer erkennt nicht nur die Gegenstandsqualität, sondern kann auch sämtliche Auswirkungen präzise einschätzen.

Zerschlissene Schuhe, trübe Juwelen
Universell einsetzbare Handwerksregeln laden natürlich dazu ein, sie möglichst effektiv zu nutzen, indem beispielsweise ein Schneider als Ausgangsgegenstand einfache Stoffschuhe nimmt und daraus die *Wundersamen Stoffschuhe des Schleichens +3* fertigt, die (aufgrund der niedrigen Grundkosten) ausgesprochen günstig zu erwerben und anzufertigen sind. Außerdem würde er möglicherweise zusätzlich die *Wundersamen Wollsocken des Schleichens* und die *Wundersame Leinenhose des Schleichens* anfertigen.
Um das zu verhindern, gelten folgende Faustregeln:
♎ Der Bonus, den ein Gegenstand erhält, gilt üblicherweise nicht für den einzelnen Gegenstand, sondern für einen ganzen *Satz* notwendiger Gegenstände. Im Beispiel oben also müsste der Schneider einen ganzen *Satz* Kleidung anfertigen, um den *Heimlichkeit*-Bonus zu erhalten. Auch eine einzelne Zange oder ein Hammer, ein einzelner Armreif oder ein Ohrring geben keinen Bonus, ein ganzer *Satz* Schmiedewerkzeuge oder ein *Satz* kostbarer Juwelen hingegen sehr wohl. Nur, wenn kein weiterer Gegenstand zum Einsatz notwendig ist (z.B. bei Waffen), verleihen einzelne Objekte den Bonus.
♉ Das letzte Wort bei der Entscheidung, ob eine Gegenstandsverbesserung möglich ist, hat immer der Spielleiter.

Soziale Interaktion

Das gesellschaftliche Parkett kann in Lorakis ebensolche Gefahren bereithalten wie das Schlachtfeld. Jene, die sich elegant auf diesem Parkett bewegen, haben manchmal das Schicksal ganzer Reiche in Händen. Soziale Fertigkeiten kommen zum Einsatz, wann immer ein Abenteurer etwas mit Charme, einer geschickten Zunge oder einer unverhohlenen Drohung erreichen will. In allgemeinen Situationen (etwa dem Versuch, bei Hofe einen guten Eindruck zu machen oder sich geschickt auf einem Ball zu bewegen) werden *einfache Proben* eingesetzt. Gibt es aber einen direkten Kontrahenten, der gegen die Abenteurer steht oder der von den Abenteurern in irgendwie manipuliert werden soll, kommt es zu einem *sozialen Konflikt* (siehe S. 146).

Interaktion und Einstellung

Natürlich ist es einfacher, jemanden positiv zu beeinflussen, der einem wohl gesonnen ist, als jemanden, der nur darauf wartet, zur Waffe zu greifen. Daher wird die Probe auf soziale Fertigkeiten häufig (aber nicht immer) durch die *Einstellung* des Gegenübers bestimmt oder modifiziert.

Einstellung	Probe	Beschreibung
Erzfeind	*-8*	Die Person ist voller Hass auf den Abenteurer. Sie versucht, ihm mit allen Mitteln zu schaden.
Feindlich	-6	Die Person will dem Abenteurer Übles und ist bereit, dafür Risiken in Kauf zu nehmen.
Ablehnend	-4	Die Person wird den Abenteurer wenn möglich meiden und ihm eventuell schaden, wenn sie sich dabei nicht selbst gefährdet.
Reserviert	-2	Die Person ist ein wenig misstrauisch und vorsichtig. Der Abenteurer ist ihr nicht sympathisch, aber sie ist ihm gegenüber auch nicht feindselig.
Neutral	+/- 0	Der Abenteurer ist der Person weitgehend egal.
Aufgeschlossen	+2	Der Abenteurer ist der Person sympathisch. Sie mag seine Gesellschaft, unterhält sich bereitwillig mit ihm und erfüllt kleinere Gefallen, wenn diese keine großen Auswirkungen haben.
Hilfsbereit	+4	Die Person mag den Abenteurer und bemüht sich darum, ihm zu helfen, wenn es in ihren Mitteln liegt und sie keine größeren Risiken dabei eingehen muss.
Freundlich	+6	Die Person ist mit dem Abenteurer befreundet. Sie hilft ihm, wo sie kann, und nimmt dabei Risiken in Kauf.
Enger Vertrauter	+8	Die Person ist voller tiefer, inniger Zuneigung zu dem Abenteurer und würde fast alles für ihn tun.

Soziale Konflikte

Überreden, Einschüchtern, Feilschen und Verführen sind alles Beispiele für einen *sozialen Konflikt*. In einem sozialen Konflikt stehen sich, ähnlich wie in einem Kampf, zwei Kontrahenten gegenüber, die unterschiedliche Ziele verfolgen. Anders als bei einem Kampf kann ein sozialer Konflikt jedoch wesentlich subtiler ablaufen.

In Splittermond wird zwischen vier unterschiedlichen Arten von sozialen Konflikten differenziert. Sie unterscheiden sich nach Einsatzzweck, aber auch nach Detailgrad: Je nach Rolle des Konfliktes innerhalb eines Abenteuers kann es nützlich sein, einen Konflikt detailliert darzustellen („Das Duell") oder schnell abzuhandeln („Der Schlagabtausch").

Die hier vorgestellten Regeln ermöglichen es, den Detailgrad, in dem ein sozialer Konflikt ausgespielt werden soll, beliebig zu wählen: Für einen „kurzen Konflikt zwischendurch" eignen sich *Attacke* und *Schlagabtausch*, für ein Rededuell als Höhepunkt eines Abenteuers das *Duell*. Die *Manipulation* hingegen dient vor allem der langfristigen Beeinflussung von Personen.

Welche Fertigkeit zu welchem Zweck eingesetzt wird und mit welcher Fertigkeit man widerstehen kann, entnehmen Sie bitte folgender Tabelle.

Zweck	Verwendete Fertigkeit	Fertigkeit zum Widerstehen
Beschwichtigen	Empathie	Entschlossenheit
Einschüchtern	Anführen	Entschlossenheit
Feilschen	Diplomatie/ Redegewandtheit	Diplomatie/ Redegewandtheit
Lügen	Redegewandtheit	Empathie
Überreden	Redegewandtheit	Entschlossenheit
Verführen	Diplomatie/ Redegewandtheit	Entschlossenheit

Die Attacke

Dies ist ein direkter sozialer Angriff auf eine andere Person. Ziel ist es, das Gegenüber in kurzer Zeit dazu zu bringen, etwas für einen zu tun. Dies kann der Versuch sein, sein Gegenüber einzuschüchtern und dazu zu bringen, Informationen preiszugeben, oder ein Versuch, jemanden schnellstmöglich zu etwas zu überreden, das dieser eigentlich nicht zu tun bereit ist. Bei einer Attacke gibt es immer einen offensiven und einen defensiven Teilnehmer. Die *Attacke* geht schnell, ist aber nicht sehr subtil: In den allermeisten Fällen merkt das Gegenüber es, wenn es auf diese Art angegriffen wird, und ist danach schlechter auf den Angreifer zu sprechen.

Probe: *Einfache* Probe (Fertigkeit je nach Einsatzzweck). Die Schwierigkeit ist der *Geistige Widerstand* des defensiven Teilnehmers, der durch *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) erhöht werden kann. Die Probe nimmt nur wenig Zeit in Anspruch, zwischen 1 und 5 Minuten.

Auswirkungen

Verheerend: Ein vollständiges Scheitern. Die *Einstellung* des Gegenübers sinkt um zwei Stufen. Erst nach einem Tag darf ein weiterer Versuch gewagt werden.

Misslungen: Der verteidigende Teilnehmer weigert sich, zu tun, was der Angreifer verlangt. Die *Einstellung* des Gegenübers sinkt um eine Stufe. Erst nach einem Tag darf ein weiterer Versuch gewagt werden.

Knapp misslungen: Der verteidigende Teilnehmer wird verschlossener. Zwar sinkt seine *Einstellung* um eine Stufe, aber der Angreifer darf sofort einen weiteren Versuch unternehmen.

Gelungen: Der verteidigende Teilnehmer gibt nach und erfüllt den Wunsch des Angreifers. Die *Einstellung* des Gegenübers sinkt um eine Stufe.

Herausragend: Nicht nur ist der verteidigende Teilnehmer bereit, nachzugeben – er wurde subtil genug manipuliert, dass sich seine *Einstellung* nicht verschlechtert.

Ausrüstung und Umstände

Geschenke/Bestechung (leicht positiv), *Einstellung* des verteidigenden Teilnehmers (siehe S. 145), kleiner Gefallen (z.B. eine unwichtige Information, leicht positiv), großer Gefallen (leicht negativ), Angreifer verlangt extrem viel (stark negativ), Ressourcen *Ansehen*, *Rang* oder *Stand* (je nach Situation leicht negativ bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Der Schlagabtausch

Anders als bei einer *Attacke* gibt es bei einem Schlagabtausch keine genaue Trennung zwischen offensivem und defensivem Teilnehmer. Stattdessen versuchen beide, kurzfristig ihren Willen durchzusetzen. Beispiele sind zwei Tavernengäste, die sich gegenseitig niederstarren wollen, Verhandlungen mit einem Händler oder ein kurzer verbaler Austausch zweier Diplomaten, aber auch eine misstrauische Wächterin, die gezielt nach Unwahrheiten in der Geschichte ihres Gegenübers sucht.

Der *Schlagabtausch* kann eingesetzt werden, wenn keiner der beiden Kontrahenten gegenüber dem anderen in einer überlegenen Position ist und beide versuchen, ihr Ziel zu erreichen.

Probe: *Vergleichende* Probe. Die Fertigkeiten hängen vom Einsatzzweck ab (siehe oben): Eine Lüge (*Redegewandtheit*) wird mit *Empathie* gekontert, wenn zwei Personen sich gegenseitig einschüchtern wollen, würfeln beide auf *Anführen* und so weiter. Die Probe nimmt nur wenig Zeit in Anspruch, zwischen 1 und 5 Minuten.

Auswirkungen

Die Auswirkungen werden aus Sicht desjenigen Beteiligten beschrieben, der den Schlagabtausch initiiert hat.

Verheerend: Ein vollständiges Scheitern. Der Beteiligte muss klein beigeben, eine Lüge wird erkannt und so weiter. Die *Einstellung* des Gegenübers sinkt um eine Stufe. Erst nach einem Tag darf er sich wieder einem *Schlagabtausch* mit dem gleichen Gegenüber stellen.

Misslungen: Der Beteiligte muss klein beigeben, eine Lüge wird erkannt und so weiter.

Knapp misslungen: Keiner von beiden schafft es, seinen Willen durchzusetzen. Möglicherweise einigen sich beide auf einen Kompromiss, vielleicht gehen sie aber auch ergebnislos auseinander. Sie können auch einen weiteren Schlagabtausch versuchen.

Gelungen: Der Beteiligte, der den Schlagabtausch initiiert hat, gewinnt diesen auch: Er kommt mit seiner Lüge durch, blamiert sein Gegenüber im Rededuell oder ähnliches.
Herausragend: Nicht nur setzt der Initiator seinen Willen durch, er tut es auch noch auf eine Art, die selbst seinen Kontrahenten zufrieden zurücklässt, sodass dessen *Einstellung* sich um eine Stufe verbessert.

Ausrüstung und Umstände

Ressourcen *Ansehen*, *Rang* oder *Stand* (je nach Situation leicht negativ bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Die Manipulation

Die *Manipulation* wird oft auch als die „hohe Kunst" der sozialen Konflikte gefeiert. Anders als bei Attacke, Duell oder Schlagabtausch ist sie wesentlich subtiler: Bei einer Manipulation geht es darum, sein Gegenüber dazu zu bringen, den eigenen Willen zu erfüllen, aber ohne dass dieser merkt, dass er manipuliert wird. Beispiele sind die Verführung einer Hofdame oder der Versuch, die Freundschaft und das Vertrauen seines Gegenübers zu gewinnen, um dies anschließend auszunutzen.
Auch eine Manipulation hat daher einen eindeutigen „Angreifer" und einen „Verteidiger", aber hier geht es vor allem darum, die *Einstellung* des Gegenübers auf eine gewünschte Stufe zu bringen. Was die Person auf der jeweiligen Stufe dann zu tun bereit ist, hängt allerdings von der Person und vom Spielleiter ab – dafür sind die Auswirkungen wesentlich langfristiger. Der Nachteil ist, dass es nicht schnell geht: Jemanden zu manipulieren kann sich über Tage hinweg ziehen.



Probe: Einfache Probe (*Diplomatie* oder *Redegewandtheit*). Die Schwierigkeit ist der *Geistige Widerstand* des defensiven Teilnehmers, der durch *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) erhöht werden kann. Die Probe nimmt zwischen 10 und 30 Minuten in Anspruch. Pro Tag darf üblicherweise nur eine Probe abgelegt werden, je nach Person kann das Intervall aber variieren (zwischen mehreren Stunden und mehreren Wochen, je nach Spielleiterentscheidung).
Die *Einstellung* kommt nur zum Tragen, solange sie geringer als *Neutral* ist (die Probe also erschwert ist).

Auswirkungen

Verheerend: Ein vollständiges Scheitern. Der offensive Teilnehmer zieht sich den Zorn und das Misstrauen seines Gegenübers zu. Die *Einstellung* des Gegenübers sinkt um zwei Stufen.
Misslungen: Der offensive Teilnehmer hat etwas getan, um sein Gegenüber zu kränken. Die *Einstellung* des Gegenübers sinkt um eine Stufe.
Knapp misslungen: Der offensive Teilnehmer dringt einfach nicht zu seinem Gegenüber durch. Keine Auswirkungen.
Gelungen: Der offensive Teilnehmer schafft es, sein Gegenüber für sich einzunehmen. Die *Einstellung* des Gegenübers steigt um 1 Stufe +1 für je 2 Erfolgsgrade.
Herausragend: Der offensive Teilnehmer begeistert sein Gegenüber für sich. Die *Einstellung* des Gegenübers steigt um 2 Stufen +1 für je 2 Erfolgsgrade.

Ausrüstung und Umstände

Geschenke (leicht positiv), passendes Umfeld (z.B. ein Hofball bei einer Verführung, leicht positiv), Ressourcen *Ansehen*, *Rang* oder *Stand* (je nach Situation leicht negativ bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Das Duell

Während die Manipulation die hohe Kunst der Subtilität darstellt, ist das Duell die hohe Kunst des öffentlichen Parketts. Ein Duell ist ähnlich wie ein *Schlagabtausch*, aber wesentlich exponierter: Zwei Adlige, die vor dem König ihr Anliegen wichtiger als das des anderen darstellen wollen, liefern sich ebenso ein Duell wie zwei Mediatoren, die entscheidende Verhandlungen führen.
Wie bei einem Schlagabtausch gibt es auch bei einem Duell keinen offensiven und keinen defensiven Teilnehmer, stattdessen liefern sich beide ein regelrechtes Wortgefecht. Von einem Schlagabtausch ist das Duell aber vor allem durch seine Länge abgegrenzt: Während ein Schlagabtausch rasch vorbei ist, kann sich ein Duell über eine lange Zeit hinziehen.

Probe: *Vergleichende erweiterte* Probe (*Anführen*, *Diplomatie* oder *Redegewandtheit*). Die Schwierigkeit ist jeweils der *Geistige Widerstand* des Kontrahenten, der durch *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) erhöht werden kann. (Bei einem langfristigen Verhör oder einer ähnlichen Situation kann der Verhörende auch *Empathie* einsetzen.) Insgesamt müssen Fortschrittspunkte in Höhe der *Willenskraft* des Kontrahenten angesammelt werden. Wer diesen Wert als erster erreicht, hat das Duell gewonnen. Je nachdem, wie viele Fortschrittspunkte sein Kontrahent angesammelt hat, kann dies von einem triumphalen Sieg bis zu einem mühsam errungenen Vorteil reichen.

Verheerend: Der Duellant begeht einen folgenschweren Fehler, der ihn vor den Zuhörern bloßstellt. Sein Kontrahent triumphiert, das Duell ist vorbei.
Misslungen: Der Duellant gerät in rhetorische Fangstricke. Er verliert Fortschrittspunkte in Höhe der negativen Erfolgsgrade.
Knapp misslungen: Der Duellant kommt nicht voran, aber er scheitert auch nicht schlimm, sodass er keinen Fortschritt verliert.
Gelungen: Der Duellant erhält 1 Fortschrittspunkt (+1 pro Erfolgsgrad), die er zu seinen angesammelten Punkten addieren kann.
Herausragend: Der Duellant stellt seinem Kontrahenten eine rhetorische Falle: Nicht nur darf er die entsprechenden Fortschrittspunkte zu seinen angesammelten Punkten addieren, die nächste Probe des Kontrahenten erhält auch noch einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Haben beide Duellanten ihre maximale Probenanzahl aufgebraucht (siehe S. 19), ohne dass einer den anderen bezwingen konnte, müssen sie sich wohl auf einen Kompromiss einigen.

Ausrüstung und Umstände

Viele Zuhörer auf der Seite eines der beiden Duellanten (leicht positiv bis leicht negativ, je nach Seite), Ressourcen *Ansehen*, *Rang* oder *Stand* (je nach Situation leicht negativ bis stark positiv), Stärke *Kulturkunde* (leicht positiv)

Soziale Konflikte,
Glaubwürdigkeit und Spielercharaktere
Ein sozialer Konflikt ist keine Zauberei. Nicht immer ist es möglich, durch reine Überredungskunst Wundertaten zu vollbringen: Auch eine noch so redegewandte Person wird es schwer haben, den Kaiser von Selenia dazu zu überreden, seinen Thron an ihn abzutreten. Die hier vorgestellten Regeln sind nur eine Annäherung an die Realität – der Spielleiter hat jederzeit das Recht, zu entscheiden, dass ein von den Abenteurern gestecktes Ziel schlicht nicht glaubwürdig über soziale Konflikte erreichbar ist.
Gerade die Anwendung von sozialen Konflikten gegen Spielercharaktere ist ein heikles Thema. Viele Spieler reagieren allergisch darauf, wenn ihnen die Kontrolle über die Entscheidungen ihres Abenteurers abgenommen werden und wollen nicht, dass ein Würfelwurf bestimmt, ob sie einer Lüge glauben oder nicht.
Gleichzeitig kann es für den Spielleiter schwierig sein, wenn ein Abenteurer mit Silberzunge den Oberbösewicht beim ersten Treffen zur Aufgabe überredet.

Um so etwas zu vermeiden, können sie auf folgende **Optionalregel** zurückgreifen:
Splitterträger (also alle Spielercharaktere) und wichtige Spielleitercharaktere (Spielleiterentscheidung) können sich den Konsequenzen eines sozialen Konfliktes entziehen: Der Krieger ist vielleicht eingeschüchtert, bleibt aber auf seinem Posten, der Magier geht nicht mit der schönen, aber verdächtigen Verführerin auf ihr Gemach. Entzieht sich eine solche Person aber einem Konflikt, wird sie von störenden und hemmenden Gedanken an die verpasste Chance oder von Selbstzweifeln geplagt. Sie erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben. Diese Abzüge können nur gesenkt werden, wenn die Person 1 Splitterpunkt pro Punkt ausgibt – sie verschwinden nicht von selbst.

Auf diese Art und Weise hat der soziale Konflikt spürbare Konsequenzen, entzieht aber dem Spieler oder dem Spielleiter nicht die Kontrolle.

Verfolgungsjagden

Während die *Geschwindigkeit* angibt, wie schnell ein Abenteurer eine Distanz überwinden kann, kann es doch auch vorkommen, dass er keine festgelegte Distanz zurücklegen muss – sondern nur genug, um jemanden einzuholen.
Hier finden Sie allgemeine Regeln für Verfolgungsjagden, die Sie anwenden können, unabhängig davon, ob die Beteiligten rennen, reiten, eine Kutsche lenken oder schwimmen.

Probe: *Vergleichende erweiterte* Probe (*Athletik*, *Schwimmen* oder *Tierführung*). Die Schwierigkeit beträgt für beide Beteiligten 15. Der schnellere Teilnehmer erhält einen Bonus auf die Probe in Höhe der Differenz der *Geschwindigkeit* der Beteiligten (bzw. der jeweiligen Fahrzeuge/Reittiere).

Die Anzahl der benötigten Fortschrittspunkte ist für die Beteiligten unterschiedlich: Der Verfolgte will entkommen beziehungsweise einen bestimmten Ort erreichen (z.B. ein Versteck), der Verfolger den Verfolgten einholen.
Der Spielleiter legt fest, wie viele Fortschrittspunkte der Verfolgte benötigt, um sein Ziel zu erreichen. Hat er kein bestimmtes Ziel, muss er nur versuchen, jederzeit mehr Fortschrittspunkte als sein Verfolger zu haben, bis der Verfolger keine weiteren Proben mehr würfeln darf (wie üblich bei *erweiterten* Proben darf nur eine Anzahl an Proben in Höhe der Summe der beteiligten Attribute abgelegt werden).
Der Verfolger benötigt hingegen so viele Fortschrittspunkte, wie der Verfolgte angesammelt hat, um ihn einzuholen.

Hat der Verfolgte einen Vorsprung, erhält er automatische Fortschrittspunkte. Dies ist in einer Stadt und zu Fuß üblicherweise 1 Fortschrittspunkt pro 5 Meter. Dies kann je nach Fortbewegungsart, Terrain und Versteckmöglichkeiten jedoch deutlich abweichen: Zu Pferd ist jeder Fortschrittspunkt eher 10 Meter wert, auf freiem Feld mit freier Sicht können es jedoch auch bis zu 100 Meter pro Fortschrittspunkt sein.

Wettrennen können auf die gleiche Art dargestellt werden: In diesem Fall starten beide Beteiligten mit 0 Fortschrittspunkten, und wer als erstes die benötigten Fortschrittspunkte erreicht hat, hat das Rennen gewonnen. Erreichen beide die Zahl gleichzeitig, entscheidet die Gesamtzahl der angesammelten Fortschrittspunkte, ist auch diese gleich, gibt es einen Gleichstand.

Verheerend: Der Abenteurer stürzt/schluckt Wasser/reitet gegen einen Ast. Er erhält 1W6 Punkte Schaden und die Jagd ist vorbei.
Misslungen: Der Abenteurer kommt nicht voran.
Knapp misslungen: Der Abenteurer stolpert kurz. Er erleidet 2 Punkte *Betäubungsschaden*, kann aber dennoch 1 Fortschrittspunkt ansammeln.
Gelungen: Der Abenteurer erhält 1 Fortschrittspunkt (+1 pro Erfolgsgrad), die er zu seinen angesammelten Punkten addieren kann.

Verfolgungsjagden und Kämpfe

Verfolgungsjagden enden häufig im Austausch von Gewalttätigkeiten, sodass die Frage aufkommen kann, ab wann die Verfolgungsjagd als beendet gilt und das Ticksystem des Kampfes beginnt.
Wenn der Verfolger den Verfolgten erreicht und es zu einem Kampf kommt, endet die Verfolgungsjagd und der Kampf beginnt ganz normal: Beide Beteiligten würfeln Initiative, und von diesem Zeitpunkt an werden Bewegungen und Handlungen im Ticksystem abgehandelt.
Sollte einer der beiden schon zuvor eine Kampfhandlung ausführen wollen, so bricht ebenfalls zu diesem Zeitpunkt die Verfolgungsjagd ab. Derjenige, der die erste Kampfhandlung ausgeführt hat, startet auf Feld 0 der Tickleiste, alle anderen würfeln normal die Initiative aus. Die Position der Beteiligten und ihre Distanz zueinander ergibt sich aus der Differenz der Fortschrittspunkte.
Von diesem Zeitpunkt an werden Bewegungen und Handlungen im Ticksystem abgehandelt.

Freunden helfen

Gerade bei einer Flucht kann es notwendig sein, langsameren Freunden zu helfen, indem man sie mitzieht, ihnen durch ein Stolpern hilft und ähnliches. Laufen zwei Abenteurer gemeinsam, von denen einer dem anderen helfen will, kann der helfende Abenteurer einen Malus in Höhe der *Größenklasse* seines Gefährten auf seine *Athletik*-Proben zur Verfolgungsjagd auf sich nehmen, um ihn mitzuziehen. Sein Gefährte erhält dafür einen Bonus in Höhe der *Stärke* des Ziehenden auf seine *Athletik*-Proben. Dies gilt natürlich nur, solange sich der Ziehende in der Nähe seines Freundes aufhält. Läuft er ihm davon, ist sein Gefährte wieder auf sich gestellt.

Wissen und Informationen

Viele Fertigkeiten behandeln angelerntes Wissen oder die Möglichkeit, dieses Wissen einzusetzen oder neue Informationen herauszufinden. An dieser Stelle finden Sie einige Regeln für Recherchen, Untersuchungen und die generelle Anwendung entsprechender Fertigkeiten.

Recherche und Untersuchungen

Informationen kann man an vielen Stellen finden: in der Bibliothek, auf der Straße oder beim neuesten Klatsch am Adelshof. Wann immer ein Abenteurer zu einem bestimmten Thema recherchiert, sich bei Bettlern und Dieben auf die Suche nach Gerüchten begibt oder Informationen bei Hofe sammeln will, begibt er sich auf *Recherche*.
Ein weiteres Anwendungsgebiet ist das konkrete Durchsuchen eines begrenzten Ortes – wenn ein Tatort überprüft oder ein Raum nach versteckten Objekten oder Hinweisen durchsucht werden soll, ist dies eine *Untersuchung*.
Die verwendete Fertigkeit hängt vom Einsatzgebiet ab.

Einsatzgebiet	Verwendete Fertigkeit
Recherche in der Bibliothek	zum Thema passende geistige Fertigkeit (z.B. *Geschichte und Mythen*)
Recherche auf der Straße	*Straßenkunde*
Recherche bei Hofe	*Diplomatie*
Untersuchung eines Tatorts	*Straßenkunde*
Durchsuchung eines Raumes	*Wahrnehmung*

Probe: *Erweiterte* Probe (passende Fertigkeit). Die Schwierigkeit beträgt 20 für normale Themen und Orte, 25 für ungewöhnliche Themen oder unübersichtliche Orte, 30 für wirklich obskure Themen oder gründlich gereinigte Orte. Der Abenteurer benötigt je nach Komplexität der Aufgabe zwischen 2 und 15 Fortschrittspunkten.
Eine Probe zur Recherche nimmt 2 Stunden in Anspruch, eine Probe zur Untersuchung 10 Minuten.

Verheerend: Der Suchende findet Informationen – nur die völlig falschen. Der gesamte angesammelte Fortschritt geht verloren. Er stellt sich dabei zusätzlich so ungeschickt an, dass er unweigerlich Aufmerksamkeit erregt, und vernichtet möglicherweise sogar versehentlich Hinweise. Der Suchende muss außerdem sofort eine *einfache* Fertigkeitsprobe gegen Schwierigkeit 25 ablegen. Misslingt diese, ist er fest davon überzeugt, die richtigen Informationen gefunden zu haben.

Misslungen: Der Suchende verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt pro negativem Erfolgsgrad. Gegebenenfalls fällt er außerdem bei der Suche auch noch auf.
Knapp misslungen: Der Suchende erzielt zwar 1 Fortschrittspunkt, verausgabt sich aber bei der Recherche, sodass er den Zustand *Erschöpft 1* erhält.
Gelungen: Der Suchende erhält 1 Fortschrittspunkt (+1 pro Erfolgsgrad), die er zu seinen bereits angesammelten addieren kann.
Herausragend: Der Suchende findet nicht nur sehr nützliche Informationen – er findet auch noch mehr als erwartet. Ein unerwarteter Hinweis verschafft ihm einen einmaligen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf eine zum Thema passende Probe zu einem späteren Zeitpunkt, zum Beispiel bei der Orientierung in einem gefundenen Geheimgang oder dem Verhör eines Verdächtigen.

Ausrüstung und Umstände

Ressource *Stand* (leicht positiv), herausragende Bibliothek (leicht positiv), nur ein paar Schriftrollen (leicht negativ), Beobachtung durch Feinde (leicht negativ), konkrete Hinweise (leicht positiv), neu in der Stadt (leicht negativ), Überredungsgeld (je nach Gegenüber einige Kupfermünzen bis mehrere Lunare, leicht bis stark positiv), Ressourcen *Ansehen* oder *Kontakte* (je nach Situation leicht positiv bis leicht negativ)

Identifizieren und Wissen abrufen

In vielen Situationen ist es nicht möglich, Wissen zu suchen. Dann muss sich ein Abenteurer darauf verlassen, was er weiß und was ihm mit etwas Nachdenken zu einem Thema einfällt. Wissen kann über verschiedene Themen abgerufen werden, zum Beispiel Geschichte oder Philosophie, oder um Zauber und Artefakte zu identifizieren und Kreaturen und Pflanzen einzuschätzen.
Die verwendete Fertigkeit hängt dabei vom Thema ab.

Thema	Verwendete Fertigkeit
Zauber/Ritual/Artefakt identifizieren	*Arkane Kunde*
magische Kreatur erkennen	*Arkane Kunde*
Sagenkreatur erkennen	*Geschichte und Mythen*
profane Kreatur erkennen	*Naturkunde* oder *Jagdkunst*
Pflanze erkennen	*Naturkunde*
historisches Thema	*Geschichte und Mythen*
Geographie und Völkerkunde	*Länderkunde*
naturwissenschaftliches Thema	*Naturkunde*

Probe: *Einfache* Probe (passende Fertigkeit). Die Schwierigkeit beträgt 20 für bekannte Themen und Kreaturen, 25 für seltene Themen und Kreaturen, 30 für wirklich obskure und unbekannte Themen und Kreaturen. Um Artefakte zu identifizieren, beträgt die Schwierigkeit 20 + doppelte Artefaktqualität. Um Zauber zu identifizieren, beträgt die Schwierigkeit 15 + den dreifachen Zaubergrad.
Wissen abzurufen ist eine *sofortige Reaktion* und nimmt 2 Ticks in Anspruch. Eine Ausnahme ist das Identifizieren von Artefakten und Ritualen, das 10 Minuten in Anspruch nimmt.

Zauber identifizieren
Die Identifikation von Zaubern läuft prinzipiell nach den hier vorgestellten Regeln ab, unterliegt aber einigen Besonderheiten, die kurz vorgestellt werden sollen:
♎ Die Identifikation gerade gewirkter Zauber ist während des ganzen Zaubervorgangs (*Zauber vorbereiten* und *Zauber auslösen*) möglich, da er insgesamt sichtbar ist und von *Geste* und *Formel* begleitet wird. Sobald ein Zauberer eine dieser Aktionen begonnen hat, kann eine Identifikation versucht werden.
♌ Ein bereits fertig gewirkter Zauber kann identifiziert werden, wenn das Ziel sichtbar ist. Dies zählt, wie unten beschrieben, als negativer Umstand. Die genaue Schwere des Umstands hängt von den sichtbaren Effekten des Zaubers ab (Steinhaut ist leichter zu erkennen als ein auf Heimlichkeit angewiesener Beherrschungszauber ohne äußere Anzeichen).
♉ Dazu ist, wie oben beschrieben, eine sofortige Reaktion von 2 Ticks Dauer gegen die Schwierigkeit (15 + dreifacher Zaubergrad) nötig.
♎ Sollte der Zauberer eine Komponente des Zaubers weglassen (siehe S. 198), dann erschwert das die Identifikation des Zaubers während des Wirkens. Sollten *Geste* oder *Formel* weggelassen werden, beträgt die Erschwernis 3 Punkte. Sollten gar beide Komponenten weggelassen werden, ist eine Identifikation nicht möglich. Dies gilt auch, wenn bei einem Zauber explizit gesagt wird, dass *Geste* oder *Formel* nicht nötig seien, um ihn zu wirken.

Verheerend: Der Abenteurer begeht einen schweren Fehler. Magische Schutzmechanismen und Fallen werden ausgelöst. Zauber, Rituale und Ereignisse werden falsch identifiziert, Wesen und Pflanzen falsch eingeschätzt, Kreaturen zusätzlich zum Angriff provoziert. Entsprechende Proben (z.B. Versuche, einen Zauber zu bannen) erhalten einen Malus in Höhe von 5.
Misslungen: Der Abenteurer weiß nicht, womit er es zu tun hat.
Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.
Gelungen: Der Abenteurer ist erfolgreich, er erhält grundlegende Informationen über die Natur des Phänomens oder Wesens, mit dem er sich beschäftigt. Je mehr Erfolgsgrade er erhält, desto präziser fällt die Information aus. Bei einem Artefakt erkennt der Abenteurer, ob es magisch ist oder nicht. Bei Zaubern erkennt er die *Magieschule*, den *Grad* und die *Typen* des Zaubers. Etwaige Proben auf *Bannmagie* erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.
Herausragend: Der Abenteurer weiß alles, was es über das Thema zu wissen gibt. Auf Proben, um ein etwaiges Phänomen zu kontern (zum Beispiel das Bannen des identifizierten Zaubers oder das Besänftigen des Tieres), erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Bei einem Artefakt erhält der Abenteurer einen groben Hinweis auf seinen Zweck („Dieser Stab wirft Feuerbälle“). Bei Zaubern erkennt der Abenteurer den genauen Zauber und kennt die exakte Wirkung. Etwaige Proben auf *Bannmagie* erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

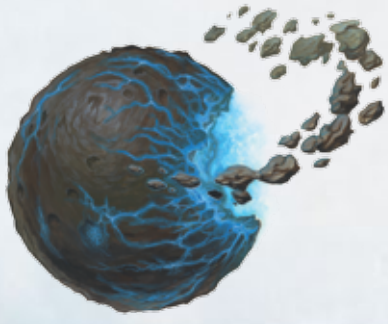
Ausrüstung und Umstände
angespannte (Kampf-)Situation (leicht negativ), Literatur zum Thema verfügbar (leicht bis stark positiv), nur Effekt eines Zaubers ist zu sehen, nicht Zauberhandlung selbst (leicht bis fast unmöglich negativ), beherrscht den Zauber (leicht positiv), mindestens eine Meisterschaft in der genutzten Magieschule (leicht positiv), unbekannte Magieschule (leicht negativ), passende Bücher zum Nachschlagen (leicht bis stark positiv), schlechte Sichtverhältnisse (je nach Situation im Rahmen der Regeln auf S. 169)

Erinnern
In manchen Situationen geht es nicht allein darum, erlerntes Wissen abzurufen oder anzuwenden, sondern darum, sich daran zu erinnern, was vor einiger Zeit geschehen ist. Welche Farbe hatten die Fensterläden am Haus des mertalischen Händlers? Wie war noch gleich der Name der selenischen Bauerstochter? Welche Schuhe trug der Taschendieb, der meine Geldbörse geklaut hat?
Erinnern läuft dabei genauso wie *Wissen abrufen*.

Probe: *Einfache* Probe (passende Fertigkeit). Die Schwierigkeit beträgt 20 für relevante Dinge, die zu dieser Zeit wichtig waren, 25 für Nebensächlichkeiten, 30 für kleine Details, auf die der Abenteurer nicht bewusst geachtet hat. Als Fertigkeit sollte diejenige zur Anwendung kommen, die in dieser Situation verwendet worden wäre, um das Detail zu erfahren, z.B. *Naturkunde* für eine Erinnerung an eine bestimmte Pflanze, *Diplomatie* für personenbezogene Erinnerungen, *Wahrnehmung* bei visuellen Details und so weiter. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter.
Erinnern ist eine passive Handlung und nimmt keine Zeit in Anspruch.

Verheerend: Der Abenteurer erinnert sich an etwas völlig Falsches. Der männliche Dieb, der ihn bestohlen hat, war in seiner Erinnerung eine Frau, es waren definitiv sechs Verschwörer und nicht nur vier oder ähnliches.
Misslungen: Der Abenteurer hat keinen blassen Schimmer.
Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.
Gelungen: Der Abenteurer erinnert sich an das Detail.
Herausragend: Der Abenteurer erinnert sich nicht nur an das Detail, sondern auch noch an alle möglichen interessanten Begleitumstände.

Ausrüstung und Umstände
angespannte (Kampf-)Situation (leicht negativ), Ereignis liegt weit zurück (leicht bis stark negativ), Ereignis war einschneidend und bedeutend (leicht positiv)



Durch weglose Wildnis: Regeln für Überlandreisen

Eine Reise kann ein Abenteuer für sich sein: Lorakis ist eine große Welt, und auch, wenn die Mondpfade fremde Völker einander nähergebracht haben, ist das Gebiet zwischen einzelnen Ansiedlungen doch oftmals wild und unerforscht.
In einem Rollenspiel spielen Reisen oft eine größere Rolle, als nur den Weg von A nach B zu beschreiben. In diesem Abschnitt finden Sie Angaben zur Reisegeschwindigkeit und zu den Gefahren, die auf dem Weg lauern können. Dabei ist zu beachten, dass natürlich nicht jede Reise im Rollenspiel mit Hilfe dieser Regeln unterfüttert werden muss oder soll. Beachten Sie hierzu bitte die Hinweise zur erzählerischen Rolle einer Reise weiter unten.



Reisegeschwindigkeit

Die wichtigste Information bei Reisen ist: Wie schnell komme ich von einem Ort zum anderen? In der folgenden Tabelle finden Sie Angaben zur durchschnittlichen Reisegeschwindigkeit.

Reisender	Tagesleistung
einzelner Reisender, Reisegruppe, Fuhrwerk	25 km
Reitergruppe, Kutsche	40 km
große Reisegruppe (z.B. Teile eines Heeres)	20 km
Eilritt mit Pferdewechsel	180 km
Segelschiff (günstiger Wind)	130 km
gerudertes Schiff (günstige Strömung)	70 km
Gewaltmarsch	+50 %
schlechte Umstände (unwegsames Gelände, schlechtes Wetter)	-5 bis 10 km

Lassen Sie bei der Bestimmung der Tagesleistung etwas gesunden Menschenverstand walten: Eine Kutsche ist in wegloser Wildnis nutzlos, während eine große Heerschar Schwierigkeiten bei der Überquerung eines Gebirges hat. Sie können die Tagesleistung daher modifizieren (zum Beispiel durch die Zonenmodifikationen, siehe unten) oder eine Durchquerung für eine bestimmte Art Reisende ganz verbieten.
Für unwegsames Gelände, schlechtes Wetter und Ähnliches können Sie 5-10 km pro Tag abziehen.

Gewaltmärsche

Ein *Gewaltmarsch* erhöht die zurückgelegte Reisestrecke um 50 %. Am Ende jedes Gewaltmarschtages muss darüber hinaus eine *Zähigkeit*-Probe gegen die Schwierigkeit der Zone abgelegt werden. Bei Misslingen ist der Reisende *überanstrengt*: Er erhält 1 Stufe des Zustands *Erschöpft* (und 1 weitere pro negativem Erfolgsgrad) und 5 Punkte *Betäubungsschaden*. Jeder weitere Tag, an dem ein Gewaltmarsch durchgeführt wird, erhöht die Schwierigkeit der Probe um 5. Dies ersetzt für einen Gewaltmarsch die üblichen Regeln zur *Überanstrengung* (S. 175), die hier nicht zusätzlich angewendet werden.

Reisen und Erschöpfung

Durch auszehrende Reisen angesammelte *Erschöpfung* (z.B. durch einen Gewaltmarsch oder eine misslungene *Wildnisführung*, siehe S. 153) ist so tiefsitzend, dass sie nicht wie üblich einfach durch eine kurze Verschnaufpause erholt werden kann.
Der durch Reisen erhaltene Zustand *Erschöpft* benötigt daher pro Stufe 1 Tag Rast ohne körperliche Anstrengungen, um sich abzubauen.
Bei besonders langen und besonders harten Märschen kann der Spielleiter sich auch dazu entscheiden, den *Erschöpft*-Zustand ohne Gewaltmärsche oder entsprechende Proben zu verleihen, um die Anstrengung einer solchen Reise zu verdeutlichen.

Reisekosten

Reisen sind kostspielig. Preise für Proviant und Transportmittel finden Sie auf S. 191. Falls Sie keine detaillierten Berechnungen einzelner Posten durchführen wollen, orientieren Sie sich an folgender Faustregel:
Eine Reise durch ländliches Gebiet oder die Wildnis kostet pro Reisendem und Tag 25 Kupferstücke ohne Pferd, 50 Kupferstücke mit. Diese Kosten decken einfache Verpflegung, Übernachtung und Verbrauchsmittel ab.

Reisekosten und Vermögen
Die Ressource Vermögen bestimmt den Lebensstil, der dem Abenteurer finanziert wird – und dazu gehört ab einer bestimmten Höhe auch die Übernahme der Reisekosten.
ᘐ Bei einem *Vermögen* von 1 oder höher fallen für den Abenteurer keine Kosten für standesgemäßes Reisen über Land an.
ᘓ Bei einem *Vermögen* von 2 oder höher sind auch Schiffspassagen in der Ressource inbegriffen.

Ein Wildniskundiger kann die Reisekosten (auch der ganzen Gruppe) reduzieren, indem er sich selbst versorgt. Rechnen Sie die höchsten *Jagdkunst*- und die höchsten *Naturkunde*-Fertigkeitspunkte der Gruppe zusammen. Für jeden Punkt können Sie 5 % vom Preis abziehen. Die Kosten können dadurch auf 0 sinken.
Wenn Sie die Nahrungssuche konkreter ausgestalten wollen, finden Sie bei der Beschreibung der Fertigkeiten *Jagdkunst* und *Naturkunde* (S. 121 und 124) alle nötigen Angaben.

Seefahrt

Eine Reise zur See unterscheidet sich von einer Reise über Land dadurch, dass die Abenteurer sie üblicherweise nicht selbst organisieren, sondern einfach eine Passage auf einem Schiff buchen. Eine Passage kostet etwa 1 Lunar pro Tag der Reise und beinhaltet auch die Verpflegung der Abenteurer. Natürlich kann der Preis massiv nach oben gehen, wenn die Abenteurer auf Luxus wie besseres Essen oder eigene Kabinen bestehen – oder falls eine Strecke mit besonderen Gefahren verbunden oder sehr begehrt ist.
Die Kosten einer Seereise können nicht durch *Jagdkunst* oder *Naturkunde* gesenkt werden.
Die Angaben für die Tagesleistung von Schiffen oben gelten für günstige Bedingungen: gute Winde, passende Strömung und anderes. Ungünstige Bedingungen können die Tagesleistung bis auf die Hälfte reduzieren (oder im Falle einer Flaute für ein Segelschiff sogar auf 0 senken).

Reisen als Spielelement

Reisen im Rollenspiel können eine ganz eigene Herausforderung sein. Die vorhergehenden Abschnitte helfen Ihnen, wenn Sie Reisen für die Gruppe selbst ausgestalten oder schnell abhandeln wollen. Möglicherweise möchten Sie die Reise auch mit Zufallselementen ausstatten.
Dieser Abschnitt soll Ihnen dabei helfen, Reisen über Land als Spielelement zu verwenden, indem er Ihnen konkrete regeltechnische Möglichkeiten an die Hand gibt, Reisen auszugestalten. Der gesamte Abschnitt ist optional – wenn Ihnen eine andere Reisegestaltung oder eine konkrete Dramaturgie vorschwebt, setzen Sie sich einfach über ihn hinweg. Weiterhin gilt dieser Abschnitt nur für Reisen über Land, nicht für Seereisen.

Die erzählerische Rolle einer Reise

Reisen auszuspielen kann ein Abenteuer bereichern, an der falschen Stelle aber unnötig in die Länge ziehen. Bevor Sie als Spielleiter eine Reise Ihrer Gruppe planen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, welchen erzählerischen Zweck eine Reise in Ihrem Szenario einnehmen soll. Sprechen Sie dies gegebenenfalls mit Ihren Spielern ab – möglicherweise planen Sie ein langes Wildnisabenteuer, aber Ihre Spieler haben gerade kein Interesse am Ausspielen einer Reise. Vereinfacht werden drei Rollen unterschieden. Die folgenden Angaben zum erzählerischen Zweck können dabei natürlich nur grobe Anhaltspunkte sein.

Die Schnellreise

Es geht nur um das Ziel. Die Reise dient dem Zweck, die Gruppe von einem Handlungsort zum nächsten zu bringen. Es spielt keine Rolle, was dazwischen geschieht. Eine Reise zwischen zwei Abenteuern, die kurz zu Beginn oder Ende einer der Spielsitzungen abgehandelt wird, gehört meist in diese Kategorie. Aber auch innerhalb von Abenteuern kann es Reisen geben, die keine größere Rolle spielen sollen.

Die Erkundungsreise

Die Reise steht im Mittelpunkt des Abenteuers. Der Weg ist das Ziel: Das Überleben in der Wildnis, das Zurechtfinden in einer fremden Umgebung, das Erkunden ferner Orte. Es geht nicht nur darum, ans Ziel zu gelangen, sondern auch darum, was man auf dem Weg erlebt. Reisen in Wildnis- und Expeditionsabenteuern fallen oft in diese Kategorie. Im Vergleich zur Schnellreise ist die Erkundungsreise herausfordernder und gefährlicher, aber auch ereignisreicher.

Die goldene Mitte

Die Reise ist zwar nicht Selbstzweck, sie soll aber auch nicht übersprungen werden. Vielmehr gilt es, einen Mittelweg zu finden: Die Gruppe soll das Gefühl haben, eine weite Reise hinter sich zu haben, die nicht allzu leicht zu bestehen war, aber es soll nicht jede Einzelheit der Reise ausgespielt werden.

Erzählerische Rolle und Detailgrad

Basierend auf der erzählerischen Rolle der Reise können Sie festlegen, wie detailliert Begegnungen, Planung und Ausspielen erfolgen sollen, wie oft also für *Wildnisführung*, *Lagerbereitung* und *Versorgung* gewürfelt werden muss. Die Angaben hier sind nur Vorschläge – bestimmen Sie das Intervall selbst, basierend auf Ihren Wünschen.

Wurf	Schnellreise	Goldene Mitte	Erkundungsreise
Wildnisführung	pro Reise*	pro Zone	pro Zone, mindestens pro Woche
Lagerbereitung	–	pro Zone	pro Tag**
Versorgung	–	pro Zone	pro Tag**
Ereignisse	pro Reise*	pro Zone	pro Tag**

* Falls die Reise durch mehrere Zonen geht, wählen Sie die dominierende Zone aus.
** Dies ergibt ein sehr detailliertes Ausspielen. Erhöhen Sie je nach Vorliebe das Intervall auf 3-7 Tage.

Lagerbereitung umfasst hierbei alle Aufgaben, die mit dem Suchen und Herrichten eines Lagerplatzes zu tun haben: das eigentliche Finden eines Ortes, der Witterungsschutz, das Errichten eines Feuers und so weiter.
Versorgung beschreibt in erster Linie die Versorgung mit Nahrung, aber auch Trinkwasser, Brennholz und andere Verbrauchsgüter werden davon umfasst. Die bei Versorgung angegebene Schwierigkeit ersetzt auch die Grundschwierigkeit (20) bei der *Kräuter-*, *Nahrungs-* und *Zutatensuche* (siehe S. 125).

Wildnisführung

Viele Gefahren einer Reise können mit einer guten *Wildnisführung* umgangen werden. Ein erfahrener Wildnisführer plant die Reise nicht nur im Voraus, sondern erkundet auch während der Reise das Gelände, sieht Gefahren voraus und führt die Gruppe über die besten und sichersten Wege.
Zur Führung legt der Wildniskundige eine Probe auf *Überleben* ab. Wie oft die Wildnisführung nötig ist und wie lange sie gilt, hängt von der Art der Reise ab (siehe S. 152).

Wildnisführer und Anführer

Bei einer Reise ist es nicht nur nötig, sich in der Wildnis auszukennen – dieses Wissen will auch vermittelt und die Reisegruppe koordiniert werden.
Ist ein Anführer in der Gruppe, kann dieser den Wildniskundigen nach den Regeln für *Zusammenarbeit* (S. 21) unterstützen, seine unterstützende Fertigkeit ist hierbei *Anführen*.

Wildnisführung

Probe: *Einfache Probe* (*Überleben*). Die *Schwierigkeit* hängt von der Zone ab.

Verheerend: Der Wildnisführer verschätzt sich völlig. Nicht nur kann der Spielleiter negative Erfolgsgrade wie unten genannt einsetzen, er hat sich außerdem verirrt, was seiner nächsten Wildnisführungsprobe einen Malus in Höhe von 5 Punkten verleiht oder die zurückgelegte Strecke um (zusätzliche) 50 % verringert.
Misslungen: Der Wildnisführer weiß nicht, was ihn erwartet. Negative Erfolgsgrade können vom Spielleiter wie folgt verteilt werden:

1 negativer Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um die zurückgelegte Strecke um 10 % zu reduzieren (maximal auf 50 %).
2 negative Erfolgsgrade können eingesetzt werden, um bei Ereigniswürfen die nächstniedrigere Kategorie zu wählen. Dies muss vor dem Ereigniswurf angesagt werden. Diese Option ist einmal wählbar.
1 negativer Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um Proben zur Lagerleitung und Versorgung jeweils einen Malus in Höhe von 1 Punkt zu erteilen. Diese Option ist beliebig oft wählbar.
1 negativer Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um jedem Abenteurer 1 Stufe des Zustands *Erschöpft* (S. 168) zu geben. Dieser Zustand benötigt 1 Tag Rast pro Stufe, um sich abzubauen.
1 negativer Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um die Reiserichtung der Wanderer um einen Schritt von der geplanten Richtung abweichen zu lassen (von Nord auf Nordost, von Nordost auf Ost, von Ost auf Südost und so weiter). Diese Option ist bis zu zweimal wählbar.

Knapp misslungen: Der Wildnisführer verausgabt sich bei der Suche. Er erleidet 2 Punkte *Betäubungsschaden*, dafür gilt die Probe als gelungen.
Gelungen: Der Wildnisführer schätzt das Gebiet richtig ein. Etwaige erzielte Erfolgsgrade kann er einsetzen wie folgt:

1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um die zurückgelegte Strecke um 10 % zu erhöhen (maximal 50 %).
2 Erfolgsgrade können eingesetzt werden, um bei Ereigniswürfen die nächsthöhere oder nächstniedrigere Kategorie zu wählen. Die Erfolgsgrade müssen eingesetzt werden, bevor der Ereigniswurf durchgeführt wird, aber es muss nicht vorher bestimmt werden, in welche Richtung der Wildniskundige die Kategorie verschieben will. Diese Option ist nur einmal wählbar, mit der Meisterschaft *Vorausschauender Führer* zweimal (in diesem Fall kostet es auch nur 1 Erfolgsgrad).
1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um Proben zur Lagerbereitung und Versorgung jeweils einen Bonus in Höhe von 1 Punkt zu geben. Diese Option ist beliebig oft wählbar.
1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der Probe zur Abwehr der Erschöpfung bei einem Gewaltmarsch einen Bonus in Höhe von 1 Punkt zu geben. Diese Option ist beliebig oft wählbar.

Herausragend: Der Wildnisführer kann das Gebiet perfekt einschätzen. Er kann nicht nur Erfolgsgrade wie oben genannt einsetzen, sondern hat durch gute Vorausschau Hinweise auf die kommende Strecke. Er erhält auf seine nächste Wildnisführungsprobe einen Bonus in Höhe von 5 Punkten.

Ausrüstung und Umstände

Gutes Kartenmaterial (leicht bis stark positiv), völlig unbekanntes Territorium (leicht negativ), verlässliche Informationen von Reisenden (leicht positiv)

Lagerbereitung und Versorgung

Sich in der Wildnis zurechtzufinden, bedeutet auch, geeignete Lagerplätze auszumachen und sich in der Natur versorgen zu können.

Lagerbereitung

Die Lagerbereitungsprobe gilt für das Finden eines geeigneten Lagerplatzes und die Versorgung mit Verbrauchsgütern wie Wasser und Brennholz.

Probe: *Einfache Probe* (*Überleben*). Die *Schwierigkeit* hängt von der Zone ab. Die Probe dauert, wenn nicht anders festgelegt, eine halbe Stunde.

Verheerend: Der Wildniskundige findet nur einen schlecht geeigneten Lagerplatz. Der Spielleiter kann nicht nur negative Erfolgsgrade wie unten genannt einsetzen, darüber hinaus lockt der Wildniskundige eine Gefahr an: Ein Ereignis aus dem *Feinde*-Abschnitt tritt ein. Zusätzlich wird weder Wasser noch Brennholz gefunden.
Misslungen: Der Wildniskundige findet nur einen schlecht geeigneten Lagerplatz. Negative Erfolgsgrade können vom Spielleiter wie folgt verteilt werden:

- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um die nächtliche Heilung um 1 zu reduzieren (bis zu einem Minimum von 0).
- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der *Wahrnehmung*-Probe zur Entdeckung des Lagers einen Bonus in Höhe von 1 Punkt zu verleihen. Diese Option ist beliebig oft wählbar.
- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der *Wahrnehmung*-Probe der Abenteurer zur Erkennung von Gefahren einen Malus in Höhe von 1 Punkt zu erteilen. Diese Option ist beliebig oft wählbar.
- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der Versorgungs-Probe der Abenteurer einen Malus in Höhe von 1 Punkt zu geben. Diese Option ist beliebig oft wählbar.

Knapp misslungen: Der Wildniskundige verausgabt sich bei der Suche nach einem Lagerplatz. Er erleidet 2 Punkte *Betäubungsschaden*, dafür gilt die Probe als gelungen.
Gelungen: Der Wildniskundige findet einen idealen Lagerplatz. Etwaige erzielte Erfolgsgrade kann er einsetzen wie folgt:

- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um die nächtliche Heilung um 1 zu erhöhen oder Abzüge darauf zu reduzieren (bis zu einem Maximum von +1).
- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der *Wahrnehmung*-Probe zur Entdeckung des Lagers einen Malus in Höhe von 1 Punkt zu geben. Diese Option ist beliebig oft wählbar.
- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der *Wahrnehmung*-Probe der Abenteurer zur Erkennung von Gefahren einen Bonus in Höhe von 1 Punkt zu geben. Diese Option ist beliebig oft wählbar.
- 1 Erfolgsgrad kann eingesetzt werden, um der Versorgungs-Probe der Abenteurer einen Bonus in Höhe von 1 Punkt zu verleihen. Diese Option ist beliebig oft wählbar.

Herausragend: Der Wildniskundige findet nicht nur einen idealen Lagerplatz, sondern gewinnt auch wichtige Kenntnisse über das Gebiet. Er kann nicht nur Erfolgsgrade wie oben genannt einsetzen, sondern sein Wurf gilt auch für die Lagerbereitung einer ganzen Woche, solange er sich in der gleichen Zone aufhält.

Versorgung

Nahrungssuche und *Jagd* finden Sie auf S. 125 und 122 beschrieben. Die Schwierigkeit für die Probe hängt von der Zone ab. Die Versorgungs-Probe gilt für Nahrung.

Zonen

Für die Reise werden den Regionen in Lorakis einzelne Zonen zugeordnet. Jede Zone bringt bestimmte eigene Herausforderungen mit sich. In welcher Zone sich die Gruppe befindet, können Sie als Spielleiter anhand der Beschreibung der Region und der Karte einschätzen – gehen Sie hier einfach nach eigenem Ermessen vor.



Unter jeder Zone finden Sie Angaben, die das Reisen beeinflussen. Diese gelten, solange sich die Abenteurergruppe in dieser Zone aufhält.

Schwierigkeit: Die Schwierigkeit von *Überleben*-Proben zur Wildnisführung und Lagerbereitung
Versorgung: Schwierigkeit von *Jagdkunst*- und *Naturkunde*-Proben zur Versorgung
Tagesleistung: Modifikation der durchschnittlichen Tagesleistung (siehe S. 151)
Ereignisse: Würfeln Sie 1W10 und entnehmen Sie die Kategorie des Ereignisses der Liste am Ende der Zonenbeschreibungen.

Zivilisation

In der Zivilisation ist der Reisende nie weit von anderen entfernt. Dörfer und Weiler wechseln sich ab. Felder werden bewirtschaftet, in den Wäldern lebt selten Wild und intakte, manchmal bewachte Straßen vereinfachen das Reisen.
Schwierigkeit: 15; **Versorgung:** 25; **Tagesleistung:** +5 km
Ereignisse: 1-2 *Feinde*, 3 *Hindernisse*, 4 *Kein Ereignis*, 5 *Reiseglück*, 6-10 *Freunde*

Rand der Wildnis
Dieses Gebiet wurde der Wildnis noch nicht vollends abgetrotzt. Kleine, wehrhafte Orte verbergen sich hinter Befestigungen. Straßen sind oftmals überwuchert oder schlecht begehbar. Es gibt nur wenige richtige Autoritäten.
Schwierigkeit: 20; **Versorgung:** 20; **Tagesleistung:** +0 km
Ereignisse: 1-3 *Feinde*, 4-6 *Hindernisse*, 7 *Kein Ereignis*, 8 *Reiseglück*, 9-10 *Freunde*

Wildnis
Der Reisende hat die Zivilisation verlassen, weglose Wildnis liegt vor ihm, ob karge Steppe oder undurchdringlicher Wald. Nur wenige Einsiedler und unzivilisierte Stämme leben hier.
Schwierigkeit: 25; **Versorgung:** 20; **Tagesleistung:** -5 km
Ereignisse: 1-3 *Feinde*, 4-6 *Hindernisse*, 7-8 *Kein Ereignis*, 9 *Reiseglück*, 10 *Freunde*

Gefahrenzone
Das Gelände ist unwegsam, trügerisch und gefährlich, zum Beispiel ein Gebirge oder ein Sumpf.
Schwierigkeit: 25; **Versorgung:** 25; **Tagesleistung:** -15 km
Ereignisse: 1-2 *Feinde*, 3-7 *Hindernisse*, 8-9 *Kein Ereignis*, 10 *Reiseglück*

Wüste
Eine Wüste, ob nun Eis-, Sand- oder Geröllwüste, zeichnet sich durch extreme Temperaturen und karge Versorgungsmöglichkeiten aus. Nur wahre Experten können hier bestehen.
Schwierigkeit: 30; **Versorgung:** 30; **Tagesleistung:** -10 km
Ereignisse: 1-2 *Feinde*, 3-5 *Hindernisse*, 6-9 *Kein Ereignis*, 10 *Freunde*

Land in Finsternis
Einige wenige Gebiete in Lorakis wie die Verheerten Lande sind von einem fürchterlichen Kataklysmus gezeichnet, verdorben und jedem normalen Leben feind. Wer sich in diese Lande wagt, kommt in den meisten Fällen darin um.
Schwierigkeit: 40; **Versorgung:** 40; **Tagesleistung:** -15 km
Ereignisse: 1-4 *Feinde*, 5-9 *Hindernisse*, 10 *Kein Ereignis*

Anpassung der Schwierigkeit
Die bei den Zonen angegebenen Schwierigkeiten für Wildnisführung, Lagerbereitung und Versorgung sind immer Richtwerte. Besonders schwer zu bewältigende Gegenden (etwa die Berge der Schattenwand) oder schlechte Wetterbedingungen (Schnee- oder Sandstürme) oder ähnliche Fährnisse können die Schwierigkeit um 5 oder sogar 10 Punkte erhöhen, besonders wohnliche Gegenden können sie auch senken.

Ereignisse
Auf Reisen kann es zu unvorhergesehenen Ereignissen kommen. Der Einfachheit halber werden diese in die Kategorien *Feinde, Hindernisse, Reiseglück* und *Freunde* eingeteilt.

Häufigkeit von Ereignissen
Je nach Gebiet, in dem sich die Gruppe befindet, kann es unterschiedlich häufig zu Begegnungen kommen: In einer Wüste trifft man nun einmal auf weniger Reisende als auf einer gut ausgebauten Straße.
Die genaue Häufigkeit von Ereignissen und wann das Ereignis während des Intervalls auftritt, liegt – sofern sie nicht die obigen Würfelmechanismen anhand der Reiseart nutzen wollen – ganz bei Ihnen. Oft ist es ratsam, hier ein wenig Abwechslung walten zu lassen, damit die Spieler die genaue Anzahl der Ereignisse nicht bereits im Vorfeld erfahren. Beachten Sie, dass die Häufigkeit auch stark vom Detailgrad und der erzählerischen Rolle der Reise bestimmt wird: Auf einer *Schnellreise* treten wesentlich weniger Ereignisse ein als auf einer *Erkundungsreise*.

Ereignisliste
In den folgenden Abschnitten finden Sie einige beispielhafte Ereignisse. Generell gilt, dass Sie, wenn Ihnen kein konkretes Beispiel vorschwebt, 2W10 würfeln können, um die Größe des Ereignisses zu bestimmen. Je höher der Wurf, desto spektakulärer (und potenziell gefährlicher) ist das Ereignis. Den Wurf mit 2W10 können Sie auch verwenden, um eine mögliche *Schwierigkeit* zu bestimmen, indem Sie 12 Punkte hinzuzählen. Beispiele hierfür finden Sie in den jeweiligen Abschnitten.
Lassen Sie sich bei den möglichen Ereignissen von der Beschreibung der Regionen und der Kreaturen (S. 263) inspirieren. Sie können auch schon im Vorfeld Ereignistabellen festlegen, auf denen Sie das konkrete Ereignis erwürfeln: In diesem Fall ist es ratsam, die gewöhnlichsten Ereignisse rund um das Durchschnittsergebnis (11) zu positionieren und die Ereignisse spektakulärer zu machen, je höher oder niedriger der Wurf ist.

Ereignisse bewältigen
Viele Ereignisse stellen die Abenteurer vor Herausforderungen, die bewältigt werden müssen: Ein Weghindernis muss umgangen, eine Gruppe Banditen besänftigt oder bezwungen werden. Welche Fähigkeiten der Abenteurer hier zum Einsatz kommen, hängt von dem Ereignis ab.
Je nach Ereignis können Kampffertigkeiten, *Heimlichkeit* (um eine Gefahr zu umgehen), *Athletik* (um ein Hindernis zu überwinden) und vieles andere zum Einsatz kommen. Orientieren Sie sich an den Ereignis-Beispielen und der Beschreibung der Fertigkeiten.

Feinde
Die Abenteurer begegnen einer gefährlichen Kreatur, werden von Wegelagerern überfallen oder scheuchen ein aggressives Wolfsrudel auf. Es drohen Kampf, Gefangennahme oder gar Tod. Je höher der 2W10-Wurf, desto gefährlicher ist die Kreatur: Während ein niedriger Wurf etwa für eine Bande Rattlinge steht, kann ein hoher Wurf schon eine magische oder auf andere Weise außergewöhnliche Kreatur bedeuten.

Falls nötig (und keine anderen Werte für die Kreatur existieren), können Sie den 2W10-Wurf auch zur Bestimmung der Schwierigkeit einer Probe, um die Kreatur zu beruhigen oder sich an ihr vorbei zu schleichen verwenden, indem Sie 12 Punkte hinzuzählen. Falls Sie also ein Ergebnis von 11 erwürfelt haben, ist die Schwierigkeit, die Kreatur zu beruhigen, 23.
Beispiele: Orkhorde, Rattlingsbande, Wegelagerer, marodierende Wilde, gefährliche Tiere, Monstren

Hindernisse

Die Abenteurer stoßen auf ein Hindernis, das ihr Vorankommen verzögert. Vielleicht wurde der Weg vom nächtlichen Regen fortgespült, ein Baum liegt quer über der Straße oder die Brücke über die Schlucht ist zerstört. Je höher der 2W10-Wurf, desto schwieriger ist dieses Hindernis zu überwinden: Sie können 12 zum Ergebnis hinzuzählen und den Gesamtwert als Schwierigkeit verwenden. Fällt bei dem 2W10-Wurf beispielsweise eine 13, ist der Weg so nachhaltig zerstört, dass er nur mit *Athletik*-Proben gegen eine Schwierigkeit von 25 begangen werden kann. Wird das Hindernis nicht umgangen, verliert die Reisegruppe Zeit – von einem halben Tag bis zu mehreren Tagen.
Sehr hohe Würfe können ein gefährliches Naturereignis bedeuten, etwa eine Lawine oder einen Steinschlag.
Beispiele: Unterspülter Weg, umgestürzte Bäume, zerstörte Brücke, Lawine, Steinschlag, Unwetter

Reiseglück

Den Abenteurern ist das Glück hold! Irgendeine Form von Ereignis tritt ein, das ihnen eine kleine Erleichterung beschert. Vielleicht stoßen sie unverhofft auf einen wertvollen Fund oder eine Brücke über eine Schlucht, finden reiche Jagdbeute oder eine nützliche Heilpflanze. Die Abenteurer können möglicherweise zusätzliche Wegstrecke zurücklegen oder ein wenig Gewinn machen. Je höher der 2W10-Wurf, desto wertvoller ist der Fund – aber desto schwieriger ist er auch zu erreichen. Sie können 12 Punkte addieren, um die Schwierigkeit zu erhalten. Falls Sie beispielsweise ein Ergebnis von 8 erwürfelt haben, liegt die verlorene Tasche am Grund einer Schlucht und ist nur mit einer *Athletik*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 20 zu erreichen.
Beispiele: Verlorene Ausrüstung, Schmuckstücke, Jagdbeute, guter Lagerplatz (erleichtert die Lagerbereitung), wertvolle Pflanze (Heilkraut oder Nahrung), Abkürzungen

Freunde

Die Abenteurer begegnen auf ihrer Reise freundlich (oder zumindest neutral) gesonnenen Personen. Je nach Situation kann dies einfach nur nette Gesellschaft sein, aber möglicherweise bietet sich auch eine angenehmere Reisegelegenheit, wenn man etwa auf einer Kutsche mitfahren kann, Informationen, Möglichkeiten zum Handel oder gar Unterstützung im Kampf.
Ein niedriges Ergebnis bei dem 2W10-Wurf kann hierbei für einfache Reisende stehen, ein hohes Ergebnis für gut ausgerüstete, schlagkräftige Reisegruppen wie andere Abenteurer oder Kämpfer.
Beispiele: Fahrende Händler, Reisende, Abenteurergruppen, Karawanen, Forscher, Wildniskundige



Der Kampf

In Lorakis lauern zahlreiche Gefahren, und manchen von ihnen muss ein Abenteurer mit der Waffe in der Hand entgegentreten, sei es, dass sich ein Jäger in der weiten Wildnis Auge in Auge mit gefährlichen Raubtieren sieht, eine Gruppe Reisender von Straßenräubern überfallen wird oder sich die junge Ritterin einem Ehrenduell am Hofe des Grafen stellen muss. Im folgenden Kapitel wird erläutert, wie und wann ein Kontrahent im Kampf handeln kann, auf welche Weise Verletzungen entstehen und wieder heilen und welche Auswirkungen die Umgebung auf die Auseinandersetzung hat.

Handlungsablauf

Jede Handlung im Kampf nimmt eine bestimmte Zeit in Anspruch. Diese wird in *Ticks* angegeben, einer abstrakten Zeiteinheit von kurzer Dauer. Zur besseren Darstellung des Kampfverlaufs und zur Festlegung, wann jeder Beteiligte handeln kann, nutzt Splittermond einen Zeitstrahl.

Wie lange dauert ein Tick?
Die Frage, welchen Zeitraum ein Tick umfasst, ist bewusst nicht genau zu beantworten. Ticks stellen eine Abstraktion dar, die spannende, abwechslungsreiche, aber auch faire Kämpfe ermöglichen. ***Splittermond*** will keine mittelalterliche Fechtsimulation sein und versucht auch nicht genau zu klären, wie sich Arrou oder Telkin im Sprint mit einem Olympioniken der Neuzeit schlagen würden. Ebenso lassen sich Handlungen wie das Knacken eines Türschlosses oder das Heraussuchen eines dringend benötigten Heiltranks nur schwer sekundengenau festmachen. Zudem haben äußerliche Einflüsse stets einen Effekt auf die Handlungen der Beteiligten, sodass Cederion seine Schwertübungen in der eigenen Fechthalle sicherlich schneller ausführen kann als an Bord eines leckgeschlagenen Schiffs im tosenden Sturm. Sollten sie dennoch einmal konkrete Zeiten benötigen, etwa um abzuschätzen, wann die alarmierte Verstärkung eintritt, können Sie grob 100 Ticks mit einer Minute oder einen Tick mit einer halben Sekunde gleichsetzen.

Der Zeitstrahl

Während der Abwicklung von Kämpfen empfiehlt es sich, einen visuellen Zeitstrahl zu nutzen und die Kampfbeteiligten mit Münzen, Spielsteinen oder Würfeln darzustellen. So ist auf einen Blick ersichtlich, wann welcher Kampfbeteiligte an der Reihe ist. Auf S. 343 finden Sie eine Vorlage abgedruckt, die sie für diese Zwecke nutzen können. Der Zeitstrahl beginnt bei 0 und setzt sich von dort ausgehend fort. Ist ein Beteiligter am Ende des Strahls angekommen, führt er ähnlich wie bei vielen klassischen Brettspielen seinen Zug einfach weiter darüber hinaus.

Beispiel:
Arrou steht auf einer 40 Felder umfassenden Tickleiste auf Feld 38 und schlägt mit einer Glefe zu. Diese hat eine Waffengeschwindigkeit von 11 Ticks. Arrous Spieler setzt seinen Marker nun auf das Feld mit der Nummer 9.

Kampfbeginn und Initiative

Den Kampf beginnt der Beteiligte mit den schnellsten Reflexen, welcher ermittelt wird, indem von jedem Kämpfer 1W6 geworfen und das Ergebnis von der jeweiligen Initiative abgezogen wird. Mögliche Modifikatoren können sich hierbei etwa aus Magie, Meisterschaften oder Verletzungen ergeben. Jeder Kämpfer beginnt auf dem Feld, das seinem Ergebnis entspricht. Bei einem negativen Ergebnis des Initiativewurfes wird der Kämpfer entsprechend viele Plätze vor der Position 0 auf den Zeitstrahl gesetzt. Die Initiative wird nur einmalig zum Zeitpunkt des Kampfbeitritts ermittelt. Danach ergibt sich die Reihenfolge aus der Positionierung auf dem Zeitstrahl.

Beispiel:
Telkin steht nachdem er beim Nachtlager überfallen wurde zwei grimmigen Banditen gegenüber, die ihm ans Leder wollen. Er hat die besten Reflexe und beginnt den Kampf nach seinem Initiativewurf bei Tick 5. Bandit A ist etwas langsamer und startet erst 2 Ticks später bei Tick 7. Bandit B ist noch einmal ein wenig langsamer und startet erst bei Tick 8. Telkin beginnt und attackiert sein Gegenüber mit einer Streitaxt, was für ihn 11 Ticks dauert (er trägt aktuell keine Rüstung). Seine Aktion wird durchgeführt, der Marker verschiebt sich auf die Position 16. In Tick 6 geschieht nichts. Bandit A führt in Tick 7 eine schnellere Aktion aus, er greift Telkin mit einem Dolch an, was 6 Ticks in Anspruch nimmt. Sein Marker verschiebt sich auf Position 13. In Tick 8 ist schließlich Bandit B an der Reihe. Er führt ebenfalls einen Axthieb mit einer Dauer von 9 Ticks aus, sodass er erst in Tick 17 wieder handeln kann. In den Ticks 9 bis 12 passiert wieder nichts, während in Tick 13 Bandit A erneut an der Reihe ist, bevor in Tick 16 wieder Telkin folgt. In diesem Moment stößt Keira dazu. Da sie jedoch eine Initiative von 2 erwürfelt, darf sie erst in Tick 18 eingreifen und ihrem Freund helfen.

Gleichzeitige Handlungen

Stehen während eines Kampfes einmal mehrere Akteure gleichzeitig auf einem Tickfeld, handelt derjenige zuerst, der das Feld als erster erreichte. Dies lässt sich auf dem Zeitstrahl gut darstellen, indem die Marker von innen nach außen aufgestellt werden – alle nachfolgenden Marker werden also eingereiht. Haben beide Kämpfer den Handlungszeitpunkt gleichzeitig erreicht, was vor allem bei Kampfbeginn vorkommen wird, beginnt derjenige mit der höheren *Intuition*. Sollten auch hier beide Kämpfer einen gleichen Wert haben, würfelt jeder Kämpfer einen W10. Der Kämpfer mit dem höheren Ergebnis beginnt.

Späterer Kampfbeitritt

Tritt ein Kontrahent nicht bei Kampfbeginn, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt dem Geschehen bei, muss er sich zunächst einmal einen Überblick über das Geschehen verschaffen. Er beginnt in diesem Fall im aktuellen Tick zuzüglich seines Initiativewurfs, frühestens jedoch im aktuellen Tick. Dabei wird er immer hinter bereits auf diesem Tickfeld stehende Figuren eingereiht. Sollte ein Kampfteilnehmer schon zu Beginn eines Gefechts anwesend sein, aber zunächst nicht eingreifen wollen, würfelt er dennoch seine Initiative und wird als *Abwartend* behandelt.

Abwarten

Ein Kämpfer kann sich jederzeit entscheiden, nichts zu tun und abzuwarten. Hierfür wird er auf das Abwartefeld in der Mitte der Tickleiste gesetzt. Sobald er wieder handeln möchte, wird er auf dem aktuellen Tickfeld eingereiht. Sollten noch andere Akteure im selben Tick dran sein, wird er hinter diesen eingereiht.

Aktionen bereithalten

Ein Kämpfer darf ankündigen, eine bestimmte Aktion erst dann auszuführen, wenn eine festgelegte Bedingung eingetreten ist. Er muss dafür sowohl seine Aktion als auch die Bedingung festlegen, bei der die Aktion ausgelöst wird. Sein Marker wird auf das Bereithaltefeld auf der Tickleiste gestellt. Wenn die Bedingung eintritt, kann er die Aktion von aktiven Beteiligten unterbrechen und seine bereitgehaltene Aktion vor allen anderen auf dem Feld befindlichen Kontrahenten ausführen. Während des Bereithaltens können keine anderen Handlungen durchgeführt werden. Soll das Bereithalten beendet werden, was jederzeit möglich ist, nimmt der entsprechende Abenteurer als *Abwartender* (siehe oben) wieder am Kampf teil.

Beispiel:
Cederion möchte den Rückzug seiner Gruppe schützen. Er kündigt an, mit seinem Schwert zuzuschlagen, sollte jemand durch die Vordertür des Raumes treten. Nachdem er einige Ticks gewartet hat, kommt ein Rattling mit seiner freien Bewegung durch den Eingang und will ihn angreifen. Cederion kann jetzt direkt angreifen und so vor dem Rattling agieren. Er führt seinen Angriff durch, anschließend kann der Rattling noch seinen Angriff ausführen (auch wenn er getroffen wurde, wird er nicht unterbrochen, da dies bei einer sofortigen Aktion nicht möglich ist – Cederion ist lediglich vor ihm dran, wenn er eine Aktion bereithält).

Hinterhalt und Überraschung

Immer wieder kommt es in einem Abenteurerleben vor, dass jemand plötzlich und ohne Vorankündigung in einen Kampf verwickelt wird, sei es, dass eine Attentäterin auf einem Hofball plötzlich eine Waffe zieht, sei es, dass die Abenteurer selbst dem finsteren Räuberbaron einen Hinterhalt im Wald gelegt haben.
Derartige Überraschungsversuche werden mittels einer vergleichenden Probe abgehandelt. Eine *Anführen-* oder *Heimlichkeit*-Probe des Angreifers (nach Wahl des Angreifers) wird dabei mit einer *Wahrnehmung*-Probe des Verteidigers verglichen. Bei mehreren Personen wird für jeden Angreifer eine einzelne Probe gewürfelt (das Vorbereiten eines Hinterhalts dauert 5 Minuten), auch die Verteidiger würfeln einzeln. Das niedrigste Ergebnis der Angreifer wird mit dem höchsten Ergebnis der Verteidiger verglichen. Ein Anführer kann seine Verbündeten bei der Vorbereitung des Hinterhalts koordinieren (siehe S. 104).
Sollte der Angreifer als Sieger aus diesem Vergleich hervorgehen, muss der Überraschte 10 Ticks zu seiner Initiative hinzuaddieren. Außerdem erhält der erste gegen ihn gerichtete Angriff einen *Taktischen Vorteil*, sofern er vor der ersten Aktion des Überraschten erfolgt.

Handlungsmöglichkeiten

Handlungen werden bei Splittermond zum einen in *Sofortige* und *Kontinuierliche Handlungen* unterteilt, zum anderen in *Aktionen* und *Reaktionen*.
Sofortige Handlungen finden genau in dem Moment statt, indem sie ausgeführt werden, worunter beispielsweise *Nahkampfangriffe* und die *Aktive Abwehr* fallen. Proben werden immer sofort abgelegt und die Auswirkungen kommen entsprechend zum Tragen. *Kontinuierliche Handlungen* sind solche Aktionen, die erst am Ende ihrer Dauer vollendet sind, wie das Knacken eines Schlosses, das Vorbereiten eines Zaubers oder das Spannen eines Bogens. Sollte hierfür eine Probe nötig sein, wird sie erst am Ende der Zeitdauer abgelegt, woraufhin dann die Auswirkungen geschehen. *Kontinuierliche Handlungen* können *unterbrochen* oder freiwillig *abgebrochen* werden (siehe auch S. 167). In diesem Fall kann man anschließend, ebenso wie nach einer erfolgreichen Beendigung, eine andere Handlung beginnen.
Die meisten Handlungen sind *Aktionen*, die nur ausgeführt werden können, wenn ein Abenteurer gerade am Zug ist. *Reaktionen* hingegen sind oft reflexgesteuerte Bewegungen, die ein Abenteurer jederzeit ausführen kann, unabhängig davon, ob er gerade an der Reihe wäre.

Begrenzung von Reaktionen
Es ist nicht möglich, *Reaktionen* unbegrenzt zu nutzen und sich so auf der Tickleiste immer weiter vorwärts zu bewegen, etwa indem man sich einer großen Überzahl an Gegnern ständig mit *Aktiver Abwehr* erwehrt. Stattdessen sind *Reaktionen* nicht mehr möglich, wenn man sich (vor einer etwaigen Reaktion) mehr als 30 Ticks hinter dem Tick befindet, an dem der aktuell Handelnde seine Handlung begonnen hat. Diese Regelung gilt ohne Einschränkung für alle *Reaktionen*.

Beispiel:
Cederion und seine Freunde sehen sich einer großen Überzahl an Rattlingen gegenüber. Der Ritter versucht nicht nur ständig sich gegen mehrere Angriffe in Folge aktiv zu verteidigen, sondern nutzt seine Meisterschaft Verteidiger auch, um seine Freunde zu schützen. So ist er insgesamt auf Tick 47 angekommen. Der aktuell handelnde Rattling greift jetzt schließlich auf Tick 15 ebenfalls Cederion an, woraufhin dieser keine Aktive Abwehr als Reaktion mehr einsetzen darf, da er über 30 Ticks vom Beginn der auslösenden Handlung entfernt steht. Er ist einfach zu desorientiert und erschöpft, um sich noch gegen einen weiteren Schlag aktiv zu wehren.

Beispiele dafür sind die *Aktive Abwehr* einer Attacke oder das Fallenlassen. Eine solche Reaktion *unterbricht* in der Regel aktuell durchgeführte *kontinuierliche Handlungen*. In einem solchen Fall wird die neue Position des Abenteurers auf der Tickleiste vom aktuellen Tick aus berechnet, nicht vom eigentlichen Ende seiner abgebrochenen *kontinuierlichen Handlung* aus (für *Bewegungshandlungen* gelten hierbei einige spezielle Regeln, siehe S. 166).

Beispiel:
Selesha bereitet gerade den Zauber Flammenstrahl vor, was noch bis Tick 13 dauern wird. Auf Tick 8 wird sie jedoch von einem Rattling angegriffen. Sie entscheidet sich zu einer Aktiven Abwehr, *was sie 3 Ticks kostet und gleichzeitig das Fokussieren der Magie abbricht. Ihre neue Position ist jetzt jedoch nicht wie bisher Tick 13 oder gar Tick 16, sondern Tick 11 – denn ihre Position wird von der Störung aus berechnet, nicht von der inzwischen abgebrochenen kontinuierlichen Handlung.*

Bewegungshandlungen

Aufstehen: Ein liegender, sitzender oder kniender Kämpfer begibt sich in eine stehende Haltung. Dies dauert je nach Ausgangsposition unterschiedlich lange.
Aus dem Kampf lösen: Befindet sich ein Kämpfer in *Nahkampfdistanz* eines Gegners, kann er versuchen, sich aus dem Kampf zu lösen und sich von seinem Gegner fortzubewegen. Hierzu ist eine *Akrobatik*-Probe gegen den *Geistigen Widerstand* seines Gegners erforderlich. Gelingt diese, kann sich der Kämpfer mit einer *freien Bewegung* (also bis zu 2 Meter) wegbewegen, ohne wie üblich *Gelegenheitsangriffe* (gleich ob vom direkten Gegner oder von anderen Personen, an denen er sich vorbei bewegt) zu provozieren. Die Bewegung muss weg vom Gegner erfolgen und kann nicht an ihm vorbei führen.
Fallenlassen: Ein Kämpfer kann sich spontan fallen lassen, z.B. um einem Schützen das Treffen zu erschweren oder um einer drohenden Gefahr auszuweichen.



Freie Bewegung: Während ein Kämpfer eine *sofortige* oder *kontinuierliche Aktion* ausführt, die keine *Bewegungshandlung* ist, kann er sich einmalig, sofortig und ohne zusätzlichen Tickaufwand bis zu zwei Meter bewegen. Diese Bewegung muss vollständig vor der Aktion abgehandelt werden. Eine anschließende Handlung erfolgt also erst nach Abhandlung der Bewegung. Sollte die Aktion ursprünglich weniger als 3 Ticks dauern, wird sie durch eine *freie Bewegung* auf 3 Ticks verlängert.
Kriechen: Immer wieder muss ein Kämpfer unter fast verschlossen Toren her rollen, in niedrige Gänge kriechen oder sich durch einen Felsspalt quetschen. In solchen Situation ist er in seiner Bewegung stark eingeschränkt und kann sich lediglich einen einzigen Meter pro Handlung voran bewegen. Zudem gelten die Modifikatoren für die *Kampfposition liegend*.
Laufen: Der Abenteurer läuft schnell eine kurze Distanz. Er überwindet bis zu seine *Geschwindigkeit* in Metern, kann dabei allerdings nur eingeschränkt auf sein Umfeld achten.
Sprinten: Der Abenteurer überbrückt eine größere Strecke so schnell wie unter den aktuellen Umständen möglich und legt bis zu seine dreifache *Geschwindigkeit* in Metern zurück. Dabei versucht er nur schnellstmöglich zu laufen, sodass er währenddessen nicht einmal Reaktionen ausführen kann. Zudem gilt für er für Nahkampfangriffe als leichtes Ziel, sodass Angreifer ihm gegenüber einen *Taktischen Vorteil* genießen.

Bewegungshandlungen

Name	Art	Dauer
Aufstehen (liegend)	Kontinuierliche Aktion	6 Ticks
Aufstehen (sitzend/knieend)	Kontinuierliche Aktion	3 Ticks
Aus dem Kampf lösen	Sofortige Aktion	5 Ticks
Fallenlassen	Sofortige Reaktion	2 Ticks
Kriechen	Kontinuierliche Aktion	5 Ticks
Laufen	Kontinuierliche Aktion	5 Ticks
Sprinten	Kontinuierliche Aktion	10 Ticks

Einfluss des Terrains
Nicht jedes Gelände ist gleich gut zu passieren und Hindernisse können einen Kampfteilnehmer empfindlich verlangsamen. Wenn sich ein Kämpfer über Hindernisse wie Tische, Stühle und eingestürzte Mauern oder durch eine besonders unwegsame Gegend wie sanfte Hänge und leichtes Unterholz bewegen möchte, so zählt dieses Gebiet als *Schwieriges Gelände*. In einem solchen Bereich wird seine *Geschwindigkeit* halbiert. Noch schwerer zu durchquerende Bereiche, etwa ein morastiger Sumpf oder extrem dichtes Unterholz, zählen sogar als *Sehr Schwieriges Gelände*, hier wird die *Geschwindigkeit* gedrittelt.

Gelegenheitsangriffe provozieren
Bestimmte Aktionen können einen *Gelegenheitsangriff* (siehe unten) provozieren, da sie eine Vernachlässigung der eigenen Deckung mit sich bringen.

Was provoziert einen Gelegenheitsangriff?
- Nutzung einer *Bewegungshandlung*, um sich von einem Gegner, zu dem man in *Nahkampfdistanz* steht, aus der *Nahkampfdistanz* heraus zu bewegen.
- Nutzung einer *Bewegungshandlung*, um sich an einem mit einer Nahkampfwaffe bewaffneten oder unbewaffnet kämpfenden Gegner in *Nahkampfdistanz* vorbei zu bewegen (außer die Bewegung endet geplant und regulär in *Nahkampfdistanz* zu ihm). Mehr hierzu erfahren Sie im Kasten auf S. 166.
- Der Beginn einer sonstigen *kontinuierlichen Aktion*, während man sich in *Nahkampfdistanz* zu einem Gegner befindet (wie etwa das *Benutzen* eines Gegenstandes, das *Bereitmachen* einer Fernkampfwaffe oder das *Fokussieren von Magie* für einen Zauber).

Was provoziert keinen Gelegenheitsangriff?
- Alle nicht in diesem Kasten explizit genannten Handlungen.
- Nutzung einer Bewegungshandlung, um sich in *Nahkampfdistanz* zu einem Gegner zu begeben (und dort auch zu verbleiben).
- Alle von obigen Angaben abgedeckten Handlungen, bei denen *Gelegenheitsangriffe* explizit ausgeschlossen werden (wie etwa die Aktion *Aus dem Kampf lösen* oder das Fokussieren der Magie für den Zauber *Magische Finte*).
- Alle eigentlich einen *Gelegenheitsangriff* provozierenden Handlungen, bei denen über Meisterschaften ein *Gelegenheitsangriff* explizit ausgeschlossen wird (wie etwa das *Fokussieren von Magie* bei Besitz der Meisterschaft *Veteran des Kampfgetümmels*).

Nahkampfhandlungen

Nahkampfangriff: Möchte ein Kämpfer seinen Gegner im Nahkampf angreifen, würfelt er eine Probe auf seine *Kampffertigkeit*. Die Schwierigkeit ist hierbei die Verteidigung des Kontrahenten. Erreicht oder übertrifft er diesen Wert, hat er getroffen und richtet den bei der Waffe aufgeführten Schaden an (und kann Erfolgsgrade wie unten beschrieben für *Manöver* einsetzen). Sollte ein Nahkampfangriff misslingen, hat der Angreifer nicht getroffen. Ein Nahkampfangriff kann niemals, auch nicht durch *Manöver* oder *Meisterschaften*, weniger als 3 Ticks dauern.

Manöver: Manöver sind spezielle Aktionen bei einem *Nahkampfangriff*, die im Rahmen von Erfolgsgraden eingesetzt werden können. Sie werden unterschieden in *freie Manöver* und *Meisterschafts-Manöver*.

- **Freies Manöver:** Freie Manöver stehen prinzipiell jedem Abenteurer offen. Ihr Einsatz geschieht über Erfolgsgrade. Anders als bei *Meisterschafts-Manövern* muss der Einsatz von freien Manövern jedoch nicht vor dem Nahkampfangriff angesagt werden, sondern kann bei einem geglückten Wurf einfach im Nachhinein erfolgen (dies muss jedoch geschehen, bevor der Schaden ausgewürfelt wurde). Freie Manöver können beliebig oft genutzt werden und sind miteinander (und mit *Meisterschafts-Manövern*) kombinierbar, sofern sie sich in der Kampfsituation glaubwürdig kombinieren lassen und alle Manöver gegen denselben Widerstandswert gehen. Richtet sich ein *Nahkampfangriff* gegen mehrere Ziele, müssen Erfolgsgrade für *freie Manöver* für jedes Ziel getrennt erbracht werden, sofern nichts explizit anderes gesagt wird.
- **Meisterschafts-Manöver:** Soll der Kämpfer eines oder mehrere seiner durch *Meisterschaften* erworbenen *Manöver* einsetzen, muss dies vor dem *Nahkampfangriff* angesagt werden. Der Effekt solcher Manöver tritt nur dann ein, wenn für jedes angesagte Manöver 1 Erfolgsgrad erzielt und verwendet wird, ansonsten bleibt der gewünschte Effekt aus und es wird nur ein *Streiftreffer* (siehe rechte Seite) erzielt. Auf diese Weise eingesetzte EG können natürlich nicht für *freie Manöver* genutzt werden. Es können mehrere Manöver gleichzeitig genutzt werden, sofern sie sich in der Kampfsituation glaubwürdig kombinieren lassen und alle Manöver gegen denselben Widerstandswert gehen. Sollten in einer Kombination Manöver angewendet werden, die Einschränkungen in Bezug auf Schaden haben (also etwa den Schaden halbieren), gilt dies für alle Manöver bzw. den gesamten Angriff. Jedes *Meisterschafts-Manöver* kann nur einmal pro *Nahkampfangriff* gegen denselben Gegner eingesetzt werden. Richtet sich ein *Nahkampfangriff* gegen mehrere Ziele, müssen Erfolgsgrade für Meisterschafts-Manöver auch für jedes Ziel getrennt erbracht werden. Allerdings ist es in diesen Fällen möglich, auch ein *Meisterschafts-Manöver* mehrfach einzusetzen und zwar einmal für jeden Gegner.

Gelegenheitsangriff: Führt ein Kontrahent in *Nahkampfdistanz* zum Gegner bestimmte *Aktionen* durch, ist es erlaubt, die Unaufmerksamkeit des Kontrahenten für einen *Gelegenheitsangriff* zu nutzen. Als *Nahkampfdistanz* ist dabei die Entfernung definiert, innerhalb derer ein Kampfteilnehmer ohne irgendeine Art der Bewegung einen *Nahkampfangriff* durchführen könnte. Was genau einen solchen *Gelegenheitsangriff* provoziert, können Sie im nebenstehenden Kasten nachlesen. Ein *Gelegenheitsangriff* kann nicht mit *Meisterschafts-Manövern* kombiniert werden, sehr wohl aber mit *freien Manövern*. Ansonsten gelten die üblichen Regeln zum *Nahkampfangriff*.

Lücke suchen: Ein Nahkämpfer kann sich Zeit lassen, um eine Lücke in der Deckung seines Gegners zu finden. Für je 2 vor einem *Nahkampfangriff* im Rahmen einer *kontinuierlichen Aktion* aufgewendete Ticks erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen *Nahkampfangriff*, wobei maximal 3 Bonuspunkte angesammelt werden können. Lücke suchen provoziert keine *Gelegenheitsangriffe*, da der Nahkämpfer während dieser *kontinuierlichen Handlung* seine Deckung nicht vernachlässigt.

Schildstoß: Jeder Kämpfer, der im Kampf einen Schild führt, kann diesen auch für einen ungezielten *Nahkampfangriff* nutzen. Ein *Schildstoß* wird genauso wie eine *Aktive Abwehr* mit einem Schild mit einer beliebigen *Nahkampffertigkeit* durchgeführt. Der Fertigkeitswert für einen Schildstoß errechnet sich aus den Fertigkeitspunkten einer beliebigen Nahkampffertigkeit + BEW + STÄ. Jeder Schild richtet dabei 1W6+1 Punkte Schaden an. Bei einem *Schildstoß* können *freie Manöver* genutzt werden, aber keine *Meisterschafts-Manöver*. Für einen Schildstoß gelten die Regeln für den Einsatz der falschen Hand (siehe S. 171), sofern nicht entweder die Meisterschaft *Kampf mit zwei Waffen* oder die Meisterschaft *Starker Schildarm I* erlernt wurde.

Liste der freien Manöver

Betäubungsschlag: Für 1 Erfolgsgrad richtet der Angriff keinen regulären Schaden an. Stattdessen fügt er dem Gegner Betäubungsschaden in derselben Höhe zu. Auch Schadenspunkte aus weiteren profanen Quellen (etwa aus dem *freien Manöver Wuchtangriff*) werden als Betäubungsschaden behandelt. Etwaiger Bonusschaden aus Zaubern oder ähnlichen Quellen wirkt jedoch weiterhin wie üblich. Dieses *freie Manöver* ist nur bei *Nahkampfangriffen* einsetzbar.

Störender Angriff: Möchte ein Kämpfer seinem Gegenüber das Aufrechterhalten einer *Kontinuierlichen Aktion* erschweren, kann er einen *Störenden Angriff* ausführen. Dabei kann er seine Erfolgsgrade verwenden, um die *Entschlossenheit*-Probe seines Gegners gegen die *Unterbrechung* (siehe S. 167) jeweils um zusätzliche 3 Punkte zu erschweren.

Wuchtangriff: Der Kämpfer kann seine Erfolgsgrade nutzen, um seinen Schaden zu erhöhen. Für jeden aufgewendeten Erfolgsgrad richtet der Angriff einen zusätzlichen Punkt Schaden an.

Beispiel:
Cederion (Klingenwaffen 6, Beweglichkeit 3, Stärke 4) greift mit einem Langschwert den Rattling (Verteidigung 19) an, dem er hinter der Tür auflauerte. Er würfelt mit 2W10 eine 5 und eine 6 für ein Ergebnis von 11. Damit erreicht er ein Gesamtergebnis von 24 und liegt 5 Punkte über der Verteidigung des Gegners, was 1 Erfolgsgrad bedeutet. Das Schwert verursacht 1W6+4 Punkte Schaden, Cederion nutzt den Erfolgsgrad für das freie Manöver Wuchtangriff und richtet also 1W6+5 Punkte Schaden an. Er würfelt eine 5 und der Rattling erhält 10 Punkte Schaden.

Nahkampfhandlungen

Name	Art	Dauer
Nahkampfangriff	Sofortige Aktion	Waffen-geschwindigkeit
Gelegenheits-angriff	Sofortige Reaktion	Waffen-geschwindigkeit
Lücke suchen	Kontinuierliche Aktion	2-6 Ticks
Meisterschafts-Manöver	Sofortige Aktion	meist Waffen-geschwindigkeit
Schildstoß	Sofortige Aktion	7 Ticks

Misslungene Meisterschafts-Manöver: Streiftreffer
Erreicht ein Kämpfer bei einem gelungenen *Angriff* nicht die erforderlichen Erfolgsgrade für alle seine angesagten *Meisterschafts-Manöver*, so gilt der Angriff als *Streiftreffer*. Dies hat verschiedene Auswirkungen:

- Die besonderen Effekte aller angesagten *Meisterschafts-Manöver* bleiben aus.
- Alle eventuell erreichten Erfolgsgrade verfallen und können nicht für *freie Manöver* eingesetzt werden.
- Der angerichtete Schaden des Angriffes hängt davon ab, wie viel Schaden der Angriff bei einem Erfolg erzielt hätte: Wenn der Angriff regulären Schaden zusätzlich zu den Effekten eines Manövers verursacht hätte, ist dies beim *Streiftreffer* auch der Fall. Hätte der Angriff hingegen nur halben oder gar keinen Schaden verursacht, erleidet der Gegner auch bei einem solchen *Streiftreffer* nur den halben bzw. gar keinen Schaden.
- Zudem erhält der Angreifer bei einem solchen *Streiftreffer* einen zusätzlichen Nachteil: Unabhängig davon, wie viele Erfolgsgrade letztlich erreicht wurden, muss der Kämpfer seinen verursachten Schaden um 2 Punkte für jedes angesagte Manöver senken. Alternativ, oder wenn der Angriff sowieso keinen Schaden verursacht, erleidet er stattdessen für jedes angesagte Manöver 2 Punkte *Betäubungsschaden*.

Beispiel:
Voller Übermut möchte ein Abenteurer seinen Gegner mit einem sehr komplizierten Angriff ausschalten. Aus dem Lauf heraus (Vorstürmen) will er ihn vor sich her drängen (Ausfall), und sich dabei besser auf kommende Angriffe vorbereiten (Verteidigungswirbel). Obwohl ihm ein wirklich guter Schlag gelingt (8 Punkte über der Verteidigung seines Feindes – er erreicht somit 2 Erfolgsgrade), erreicht er doch nicht die nötigen 3 Erfolgsgrade für die angesagten drei Manöver. Entsprechend verzettelt sich der Abenteurer und kann nur einen Streiftreffer landen, wodurch die Effekte der Manöver nicht stattfinden. Außerdem wird der Schaden des Abenteurers um 6 Punkte reduziert, sofern er nicht lieber 6 Punkte Betäubungsschaden hinnehmen möchte.

Nahkampfdistanz
Ein Kämpfer befindet sich dann in Nahkampfdistanz zu einem anderen Kämpfer, wenn er diesen ohne jegliche Bewegung (also ohne Bewegungshandlung oder Freie Bewegung) angreifen kann.

Was ist ein Angriff?
Der *Angriff* ist bei Splittermond ein klar definierter Regelbegriff, der mehrere andere Regelbegriffe zusammenfasst. Als *Angriff* zählen die folgenden Bereiche:
- alle *Nahkampfangriffe*, egal ob mit oder ohne Manöver ausgeführt
- alle *Gelegenheitsangriffe*
- alle *Fernkampfangriffe*, egal ob mit oder ohne Manöver ausgeführt
- alle *Zauber*, die gegen einen *Widerstandswert* des Ziels gerichtet sind
- alle sonstigen Effekte, die explizit als *Angriff* deklariert sind

Entsprechend gilt: Wenn beispielsweise eine Meisterschaft oder ein sonstiger Effekt einen Bonus auf *Angriffe* gibt oder einen *Widerstandswert* gegen Angriffe verbessert, werden all diese Bereiche davon betroffen. Sollten nur bestimmte Bereiche gemeint sein, wird explizit von z.B. *Nahkampfangriffen* gesprochen.

Fernkampfhandlungen

Fernkampfangriffe werden in Grundzügen wie Nahkampfangriffe behandelt (siehe oben), sodass etwa die Probe nach gleichem Schema abläuft und auch die Angaben zu *freien Manövern* und *Meisterschafts-Manövern* prinzipiell gelten – diese sind auch beim Fernkampfangriff also entsprechend nutzbar, sofern nichts explizit anderes gesagt wird. Dabei sind beim Fernkampf dennoch einige Besonderheiten zu beachten.

Fernkampfangriff: Der Einsatz von Schuss- und Wurfwaffen unterteilt sich in zwei Handlungen, in die Aktion *Fernkampfwaffe bereitmachen* sowie den tatsächlichen *Fernkampfangriff*. Während der erste Schritt (eine *kontinuierliche Aktion*) die bei der *Waffengeschwindigkeit* angegebene Dauer in Anspruch nimmt, muss für den zweiten Schritt (eine *sofortige Aktion*) eine weitere, 3 Ticks dauernde Aktion durchgeführt werden. Das konkrete Ziel muss erst bei der Ausführung des *Fernkampfangriffs* angesagt werden. Für das *Bereitmachen* einer *Schusswaffe* werden immer zwei Hände benötigt, selbst wenn die Waffe eigentlich einhändig zu führen ist.

Zielen: Ein Fernkämpfer kann sich Zeit lassen, um sein Ziel besser zu erfassen oder ein besseres Schussfeld zu finden. Für je 2 zusätzlich aufgebrachte Ticks erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seinen *Fernkampfangriff*, wobei maximal 3 Bonuspunkte angesammelt werden können. Das *Zielen* muss zwischen dem *Bereitmachen* und dem *Fernkampfangriff* erfolgen. Das konkrete Ziel muss in diesem Fall bereits beim *Zielen* angesagt werden. *Zielen* zählt als eine *kontinuierliche Aktion*, auch wenn man sich nach Beginn entschließt, länger zu zielen.
Reichweite: Je weiter das Ziel vom Kämpfer entfernt steht, desto schwieriger ist es, einen Treffer zu erzielen. Wird die in der Waffenbeschreibung aufgeführte *Reichweite* überschritten, kostet es pro angefangene Erhöhung um die Grundreichweite 1 Erfolgsgrad, um den Anvisierten zu treffen. Maximal kann mit einer Fernkampfwaffe die sechsfache Reichweite erreicht werden (wofür entsprechend 5 Erfolgsgrade nötig wären).

Besondere Situationen im Fernkampf

Deckung: Ist das Ziel mindestens zu einem Drittel bedeckt, erhält es *Leichte Deckung*, wodurch für einen Treffer 1 zusätzlicher Erfolgsgrad erforderlich ist. Ist das Ziel mindestens zu zwei Dritteln bedeckt, erhält es *Schwere Deckung*, wodurch für einen Treffer 2 zusätzliche Erfolgsgrade erforderlich sind. Gelingt die Probe, aber können keine zusätzlichen Erfolgsgrade aufgebracht werden, trifft der *Fernkampfangriff* die Deckung und verursacht eventuell an dieser Schaden. Auch Zauber folgen diesen Regeln, wenn sie als Schwierigkeit die *Verteidigung* des Gegners haben. *Schilde* fallen hingegen nicht unter diese Regelung, da der positive Effekt aus ihrer Führung bereits durch die entsprechenden Boni abgedeckt ist (S. 164). Sollte ein Schild jedoch nicht aktiv geführt werden, sondern (etwa im Falle eines Turmschilds) lediglich als Deckung für einen dahinter kauernden Abenteurer genutzt werden, kann der Spielleiter in diesem Fall auch entscheiden, dass stattdessen die Regeln für *Deckung* angewendet werden.
Kampfgetümmel: Führt der Kämpfer einen *Fernkampfangriff* auf ein Ziel aus, das sich mit jemand anderem als ihm im Nahkampf befindet, erhält die Probe für den *Fernkampfangriff* einen Malus in Höhe von 6 Punkten. Misslingt die Probe, geht der Schuss ins Leere – die Erschwernis stammt gewissermaßen daher, dass der Schütze lieber daneben schießt, als möglicherweise einen Verbündeten zu treffen. Auch Zauber ins Kampfgetümmel folgen dieser Regel, wenn sie als Schwierigkeit die *Verteidigung* des Gegners haben.
Unbewegliche Ziele: Möchte ein Kämpfer auf ein unbewegliches Ziel schießen, ist die ungefähre *Schwierigkeit* dem Kasten auf der rechten Seite zu entnehmen. Die Regeln für Reichweite gelten hier wie üblich.

Beispiel:
Ein Kämpfer schießt mit einem Langbogen (Reichweite 35 m, Waffengeschwindigkeit 10 Ticks) auf ein in 100 Meter Entfernung stehendes, zur Hälfte bedecktes Ziel, das sich im Kampfgetümmel befindet. Da sich die Entfernung innerhalb der dreifachen Grundreichweite befindet, müssen für einen Treffer 2 Erfolgsgrade aufgewandt werden. Weiterhin kostet es 1 Erfolgsgrad, den Gegner hinter der Deckung zu treffen. Dazu kommen 6 Punkte Erschwernis durch den Schuss ins Kampfgetümmel. Um sich diesen schwierigen Schuss zu erleichtern, entscheidet sich der Kämpfer, 6 Ticks lang zu zielen, wodurch sich die gesamte Zeit bis zum Abschuss des Pfeils auf 10+6+3 =19 Ticks erhöht, wofür er aber auch einen Bonus in Höhe von 3 Punkten erhält. Dank des Zielens gelingt ihm die Probe, jedoch können die für einen Treffer erforderlichen 3 Erfolgsgrade knapp nicht angesammelt werden. Stattdessen wird die Deckung getroffen.

Fernkampfhandlungen

Name	Art	Dauer
Fernkampfwaffe bereitmachen	Kontinuierliche Aktion	Waffen-geschwindigkeit
Zielen	Kontinuierliche Aktion	2-6 Ticks
Fernkampfangriff	Sofortige Aktion	3 Ticks

Fernkampfangriff auf unbewegliche Ziele

Ziel	Verteidigung
Scheunentor	5
Tür / Menschgroß	10
Stuhl	15
Eimer	20
Flasche	25
Münze	30

Optionalregel:
Verkürzte Vorbereitung im Fernkampf
Immer wieder mag es Situationen geben, in denen ein Abenteurer seinen Wurfspeer schon in der Hand hat oder mit gespannter Armbrust durch ein Gemäuer schleicht. In solchen Situationen kann man sich bei Verwendung dieser Optionalregel einen Teil der Aktion *Fernkampfwaffe bereitmachen* sparen und so schneller einen *Fernkampfangriff* ausführen.

Wenn ein Abenteurer eine **Wurfwaffe** schon kampfbereit in der Hand hat, ist seine kontinuierliche Aktion *Fernkampfwaffe bereitmachen* einen Tick schneller. Hat er hingegen seine ganze Vorbereitung abgeschlossen und hält etwa seinen *Fernkampfangriff* so lange bereit, bis etwas Verdächtiges um die Ecke kommt (siehe S. 158), muss er nur die 3 Ticks für die sofortige Aktion *Fernkampfangriff* aufwenden.

Ganz ähnlich verhält es sich auch mit **Schusswaffen**. Hat der Abenteurer hier bereits sein Geschoss in der Hand, spart er einen Tick bei der kontinuierlichen Aktion *Fernkampfwaffe bereitmachen.* Liegt der Pfeil schon auf der Sehne, der Schleuderstein oder Armbrustbolzen schon in der Waffe, spart er sogar 2 Ticks. Wenn der Abenteurer schon seine Waffe gespannt und abschussbereit gemacht hat und er zum Beispiel auf einen Durchgang zielt (S. 158), muss er, sobald er schießen möchte, auch nur die benötigten 3 Ticks für die sofortige Aktion *Fernkampfangriff* aufbringen.



Verteidigungshandlungen

Aktive Abwehr zur Erhöhung der VTD: Ein Kämpfer kann seine Chance auf eine erfolgreiche Abwehr gegen *Nahkampfangriffe* erhöhen, indem er die gegnerische Waffe pariert, seinen Schild zwischen sich und seinen Gegner bringt oder schlicht zur Seite springt. Hierfür würfelt er eine Probe auf die *Nahkampffertigkeit* der entsprechenden Waffe (für die Abwehr durch Waffen oder Parierwaffen), eine beliebige Nahkampffertigkeit (für die Abwehr mit einem Schild; als Attribute werden hierfür immer INT + STÄ verwendet) oder auf seine *Akrobatik* (für die Abwehr durch Ausweichen). Die Schwierigkeit beträgt 15. Bei Gelingen ist die Verteidigung gegen diesen Angriff um 1 erhöht, jeder Erfolgsgrad erhöht sie darüber hinaus um 1 weiteren Punkt. Eine Aktive Abwehr muss erst nach dem gegnerischen Angriffswurf angesagt werden. Die Durchführung einer Aktiven Abwehr bricht in der Regel noch nicht beendete *kontinuierliche Handlungen* ab. Weitere Informationen zur *Aktiven Abwehr* finden Sie auf S. 138.

Aktive Abwehr zur Erhöhung der VTD gegen Fernkampfangriffe und Zauber: Eine *Aktive Abwehr* gegen Fernkampfangriffe und Zauber ist nur mittels Ausweichen (also über *Akrobatik*) oder mit Schilden (also über eine Nahkampffertigkeit bei gleichzeitiger Führung eines Schildes) möglich.

Aktive Abwehr zur Erhöhung von KW und GW: Manche Angriffe und andere Effekte (gleich ob durch Zauber, Meisterschaften oder aus anderen Quellen) greifen nicht den Verteidigungswert eines Ziels an, sondern dessen *Körperlichen* oder *Geistigen Widerstand*. Auch hierbei ist eine verbessernde Probe gegen 15 möglich, die den Widerstand um 1 Punkt sowie 1 weiteren pro Erfolgsgrad erhöht. Gewürfelt wird jedoch nicht auf die *Nahkampffertigkeit* oder *Akrobatik*, sondern auf *Zähig-*

keit (zur Erhöhung des KW) bzw. *Entschlossenheit* (zur Erhöhung des GW). Diese spezielle Form der Aktiven Abwehr ist auch dann einsetzbar, wenn GW oder KW auf andere Weise (etwa durch ein Gift) angegriffen werden. Hierfür ist es jedoch notwendig, sich des auslösenden Effekts grundsätzlich bewusst zu sein, um eine solche Willens- oder Kraftanstrengung zu unternehmen. Weitere Informationen zur *Aktiven Abwehr* finden Sie auf S. 138.

Ausweichsprung: Wenn ein Kämpfer von einem Flächeneffekt oder anderen schadenverursachenden Effekten getroffen wird, die sich nicht direkt gegen einen seiner Widerstandswerte gerichtet hat (etwa durch die Zauber *Feuerball* und *Wasserschwall*, eine Brandgranate oder ähnliches), kann er versuchen durch einen schnellen Sprung in Sicherheit ein wenig Schaden abzuwenden. Dazu würfelt er eine *Akrobatik*-Probe gegen Schwierigkeit 15. Bei Gelingen wird der eigentlich bei ihm angerichtete Schaden um 1 Punkt gesenkt (+1 pro EG). An seiner räumlichen Position auf dem Kampfplatz ändert dies nichts.

Aus Umklammerung befreien: Um sich aus einer Umklammerung durch eine Person (und damit dem Zustand *Ringend*) zu befreien ist eine vergleichende Probe auf *Athletik* oder *Akrobatik* gegen die zugehörige *Kampffertigkeit* des Kontrahenten erforderlich (oder eine einfache Probe auf die genannten Fertigkeiten gegen eine feste Schwierigkeit, wenn der Zustand durch einen anderen Effekt hervorgerufen wurde). Wenn der Kämpfer ein besseres Ergebnis als der Haltende erzielt, kann er sich befreien.

Umklammerung lösen: Ein Kämpfer, der eine *Umklammerung* mittels eines *Manövers* im Kampf initiiert hat, kann sie jederzeit als *sofortige Reaktion* mit 3 Ticks Dauer freiwillig beenden.

Passive Verteidigung: Ein Kämpfer steht während eines Kampfes nie wirklich still, sondern versucht seinem Gegner durch geschickte Bewegungen keine Blöße zu bieten. Dies wird durch den Wert *Verteidigung* dargestellt, der jedem Kampfbeteiligten ohne weiteren Aufwand zur Abwehr von Angriffen zur Verfügung steht. Eine solche passive Verteidigung zählt nicht als Handlung und ist stets ohne jeglichen Aufwand einzusetzen.

Beispiel:
Nachdem er schon verletzt ist, will ein Rattling (Fertigkeitswert mit Säbel 8) den nächsten Angriff von Cederion lieber aktiv mit seinem Säbel parieren. Er würfelt daher, nachdem Cederions Angriff knapp gelungen ist, eine Probe gegen 15 und erreicht mit 2W10 eine 12, was einem Gesamtergebnis von 20 entspricht. Mit 5 Punkten über der Schwierigkeit erhält er 1 Erfolgsgrad. Cederions Schwierigkeit für den Angriff ist daher 21 statt 19 und der Ritter verfehlt. Dafür muss der Rattling sich auf dem Zeitstrahl 3 Ticks nach vorne bewegen.

Verteidigungshandlungen

Name	Art	Dauer
Aktive Abwehr	Sofortige Reaktion	3 Ticks
Ausweichsprung	Sofortige Reaktion	3 Ticks
Aus Umklammerung befreien	Sofortige Aktion	5 Ticks
Umklammerung lösen	Sofortige Reaktion	3 Ticks

Rüstungen

Wenn sie es sich leisten können, tragen viele Lorakier Rüstungen, gerade wenn sie die Sicherheit der Städte verlassen oder eine baldige Gefahr vermuten. Ihre Verwendung stellt ein zweischneidiges Schwert dar. Auf der einen Seite bieten sie Schutz, auf der anderen Seite engen sie den Träger ein und behindern ihn. Eine Liste lorakischer Rüstungen finden Sie auf S. 188.

Schilde und Parierwaffen

Viele Kämpfer in Lorakis verlassen sich auf einen stabilen Schild oder eine passende Linkhandwaffe, um ihren Feinden unbeschadet gegenüber treten zu können. Zwar bieten diese meist einen gewissen grundsätzlichen Schutz, ihren tatsächlichen Nutzen entfalten sie jedoch erst im Rahmen einer *Aktiven Abwehr*. Daher verfügen sie meist über zwei verschiedene Vorzüge, einen Bonus für die *Verteidigung* und Boni während einer *Aktiven Abwehr*. Eine Liste lorakischer Schilde und Parierwaffen finden Sie auf S. 188.



Erläuterung der Rüstungs- und Schildwerte
VTD+: An dieser Stelle ist der Bonus auf die Verteidigung des Trägers angegeben.
SR: Die Schadensreduktion einer Rüstung wird von dem Schaden jedes erfolgreichen *Angriffs* gegen den Träger, vom *Fallschaden* und von anderem Schaden nach SL-Maßgabe abgezogen. Sie wird immer zuerst vom Grundschaden einer Quelle abgezogen, nicht von einem etwaigen (z.B. durch Zauber) hinzugefügten Bonusschaden. Sollte der Träger der Rüstung aus der gleichen Quelle gleichzeitig Betäubungs- und echten Schaden erhalten, wird die SR zuerst vom echten Schaden abgezogen.
Behinderung: Einige Rüstungen geben einen Malus in Höhe des angegebenen Wertes auf alle Proben auf *allgemeine Fertigkeiten* (also nicht auf *Kampffertigkeiten* oder *Magieschulen*), in denen Beweglichkeit vorkommt. Die halbe Gesamt-Behinderung wird außerdem als Malus auf die *Geschwindigkeit* angerechnet.
Tick-Zuschlag: Schwere Rüstungen behindern im Kampf so stark, dass jede *sofortige Aktion* und jeder *Gelegenheitsangriff* einen zusätzlichen Tickaufwand in Höhe des hier angegebenen Malus verursacht.
Mindestattribute: Manche Rüstungen und Schilde benötigen eine Mindesthöhe in bestimmten Attributen, um sie effektiv zu nutzen. Wenn man sie ohne die entsprechenden Werte nutzen möchte, wird die Punktedifferenz auf die Behinderung und den Tick-Zuschlag aufgeschlagen.
Merkmale: Rüstungen und Schilde können genau wie Waffen bestimmte Merkmale (S. 186) besitzen. Das wichtigste dieser Merkmale ist *Defensiv*. Für jede Stufe in diesem Merkmal erhält ein Abenteurer einen zusätzlichen Erfolgsgrad bei einer gelungenen *Aktiven Abwehr* mit diesem Schild.

Beispiel:
Telkin wird von dem Säbel eines Piraten getroffen und erleidet 7 Punkte Schaden. Da er allerdings einen Schuppenpanzer trägt, wird der Schaden um 2 Punkte gesenkt, sodass er sich lediglich 5 Lebenspunkte abstreichen muss.

Weitere Handlungen

Atemholen: Der Kämpfer schnauft kurz durch und erholt sich ein wenig von erlittenen Strapazen. Dabei heilt er am Ende der *kontinuierlichen Aktion* 10 + *Konstitution* Punkte *Betäubungsschaden*. Nach einem erfolgreichen *Atemholen* kann er diese Handlung erst wieder einsetzen, wenn er sich in einer *Verschnaufpause* oder *Ruhephase* erholt hat.
Magie fokussieren und zaubern: Das Wirken von Zaubern funktioniert im Kampf ähnlich wie ein Fernkampfangriff und ist in zwei verschiedene Aktionen unterteilt: Das Fokussieren der Magie und das Auslösen. Näheres zum Zaubervorgang findet sich auf S. 196.
Gegenstand fallen lassen: Der Kämpfer lässt einen in der Hand gehalten Gegenstand ohne Rücksicht zu Boden fallen.
Gegenstand verwenden: Diese Handlung umfasst verschiedene Anwendungsbereiche, die mit Gegenständen zusammenhängen. All diesen Handlungen ist dabei gemein, dass der Gegenstand leicht erreichbar sein muss, also etwa am Körper getragen wird. Für komplexere Handlungen kann es nötig sein, diese Handlung mehrfach hintereinander zu benutzen. Dies gilt auch für Gegenstände, die nicht leicht erreichbar getragen werden (wie etwa im Rucksack aufbewahrte Ausrüstung).

Beispiele für die Gegenstandsverwendung
Einfache Handlung
(*Gegenstand verwenden* einmal benutzen):
- eine Waffe ziehen
- einen Gegenstand (wie eine Waffe) aufheben
- einen Gegenstand in einer Gürteltasche verstauen
- einen Gegenstand aus der Gürteltasche hervorholen
- einen Trank trinken
- einen Hebel umlegen
- von einem Reittier absitzen
- eine Tür öffnen

Komplexe Handlung
(*Gegenstand verwenden* mehrfach benutzen):
- einen Trank aus der Gürteltasche hervorziehen und trinken (zweimal)
- einem Gefährten einen Heiltrank einflößen (dreimal)
- einen Gegenstand aus dem Rucksack hervorholen (zweimal)
- einen Gegenstand im Rucksack verstauen (zweimal)
- auf ein Reittier steigen (zweimal)
- ein Leuchtmittel entzünden (zwei- bis dreimal)



Abbrechen und Interagieren bei Bewegungshandlungen

Wenn eine *kontinuierliche Bewegungshandlung abgebrochen* wird, gilt der Handelnde erst dann als abwartend, wenn der eigentliche Zeitaufwand der Handlung auch abgelaufen wäre. Er kann also trotz seines Verzichts auf den Rest seiner Bewegung nicht früher handeln. Dies gilt sowohl bei einem freiwilligen als auch bei einem unfreiwilligen Abbruch der *kontinuierlichen Bewegungshandlung*.

Um ein zu punktgenaues Nachhalten der tatsächlichen Position eines Kämpfers, der sich in einer Bewegung befindet, zu vermeiden, können Sie davon ausgehen, dass gegen eine *kontinuierliche Bewegungshandlung* mit den Mitteln des Nahkampfs nur zu bestimmten Zeitpunkten vorgegangen werden kann. Dabei handelt es sich ebenso wie beim Zeitverlauf während des Ticksystems um eine Abstraktion von der Realität.

Bei einer *Laufen*-Aktion ist entsprechend eine Unterbrechung per Nahkampf zu ihrem Beginn, nach 3 Ticks und zu ihrem Ende möglich; bei einer *Sprinten*-Aktion nach ihrem Beginn sowie nach 3, 5, 7 Ticks und zu ihrem Ende. Dies gilt für alle *Nahkampfangriffe*. Auch *Gelegenheitsangriffe* können von Kämpfern, die sich in *Nahkampfdistanz* zu entsprechenden Teilstücken der Bewegungsstrecke befinden, nur zu den Ticks des entsprechenden Teilstücks ausgeführt werden (der Gelegenheitsangriff wird dabei zu diesem Tick ausgeführt, der den Gelegenheitsangriff ausführende Kämpfer muss nicht selbst dort stehen – für ihn gelten die üblichen Regeln zu sofortigen Reaktionen).

Eine Unterbrechung per Zauber oder Fernkampf ist jederzeit möglich, in diesem Fall wird jedoch für die Bestimmung der Position des Unterbrochenen (siehe unten) auf die oben genannten Teilstücke der Strecke Bezug genommen.

Wird die *Bewegungshandlung* nach obengenannten Regeln zu einem dieser Zeitpunkte *abgebrochen* oder *unterbrochen*, hat der Laufende nur ein Teilstück der Strecke zurückgelegt. Bei einer *Laufen*-Aktion hat er entweder gar keine Strecke zurückgelegt (Abbruch zu Beginn), grob die Hälfte der Strecke (bei Abbruch zum 3. Tick) oder grob die volle Strecke (bei Abbruch zum Ende) zurückgelegt. Bei einer *Sprinten*-Aktion hat er gar keine Strecke (Abbruch zu Beginn), grob ein Viertel (3. Tick), die Hälfte (5. Tick), Dreiviertel (7. Tick) oder die volle Strecke (Ende) seines beabsichtigten Laufwegs zurückgelegt.

Wenn ihm hingegen ein Hindernis den Weg versperrt (wozu auch ihn *unterbrechende* Nahkämpfer gehören), stoppt er genau bei diesem.

Wird er durch einen sonstigen *Angriff* (wie etwa einen Fernkampfangriff oder einen Zauber) *unterbrochen*, endet seine Bewegung räumlich gesehen wie erwähnt zum nächsten der oben genannten Segmente. Befindet er sich genau zwischen zwei Segmenten, wird immer das höhere herangezogen.

Nahkampfangriffe oder *Gelegenheitsangriffe* sind natürlich auch gegen einen sich bewegenden Gegner nur dann möglich, wenn sich dieser zum Zeitpunkt des Angriffs in *Nahkampfdistanz* befindet. Auch hierfür kann man sich an den oben genannten Segmenten orientieren, um festzustellen, wer einen *Nahkampfangriff* oder *Gelegenheitsangriff* durchführen darf.

Beispiel 1:

Arrou sprintet auf eine morsche Brücke zu, um sie zu überqueren, bevor die Rattlinge das Seil kappen. 5 Ticks nachdem er losgesprintet ist, gelingt den Rattlingen jedoch ihr Plan und die Brücke stürzt ein. Arrou entschließt sich, seine Bewegung abzubrechen und nicht auf den neu entstandenen Abgrund zuzulaufen. Er nimmt jedoch erst nach Ablauf der vollen 10 Ticks als Abwartender am Kampf teil, da er sich erst abbremsen und neu orientieren muss. Seine räumliche Position entspricht aufgrund des Zeitpunkts des Abbruchs grob der halben Strecke, die er zurücklegen wollte.

Beispiel 2:

Cederion befindet sich derzeit im Nahkampf mit einem Straßenräuber, als er sieht, wie Eshi weiter hinten in Bedrängnis gerät. Er entschließt sich, seinem gnomischen Freund zur Hilfe zu eilen. Dazu nutzt er bei Tick 1 eine Laufen*-Aktion, um sich die wenigen Meter bis zu Eshi zu bewegen. Es befindet sich kein Gegner in Nahkampfdistanz zu Cederions Laufstrecke, aber einer steht nicht weit entfernt ungefähr auf halber Strecke. Als Cederion sich von seinem direkten Kampfgegner wegbewegt, erleidet er einen Gelegenheitsangriff, schafft jedoch seine* Entschlossenheit*-Probe, weshalb sein* Laufen *nicht unterbrochen wird. Bei Tick 2 ist allerdings der andere Räuber dran, der nicht weit entfernt zu Cederions Laufweg stand. Er will ihm den Weg abschneiden – das ist jedoch nur zur Mitte der* Bewegungshandlung *bei Tick 3 möglich. Der Räuber wartet also einen Tick ab und nutzt bei Tick 3 seine freie Bewegung, um die zwei Meter zur groben Mitte des Laufwegs von Cederion zu überbrücken. Er führt seinen* Nahkampfangriff *durch und diesmal misslingt Cederion seine* Entschlossenheit*-Probe. Seine Bewegung wird am Hindernis unterbrochen und Cederion steht dem Räuber etwa auf halber Strecke zu Eshi gegenüber, kann aber erst nach dem Ablauf seiner eigentlichen* Laufen*-Aktion wieder als Abwartender am Kampf teilnehmen – Eshi muss sich vorerst anders behelfen.*

Beispiel 3:

Ein Straßenräuber flieht bei Tick 1 mit einer Sprinten*-Aktion aus einem Kampf mit den Abenteurern, was von Telkin bemerkt wird. Da er den Räuber gerne gefangen setzen will, entschließt er sich, ihn mit seinem Wurfhammer anzugreifen. Er ist bei Tick 4 dran und sein* Fernkampfangriff *gelingt. Dem Räuber misslingt seine* Entschlossenheit*-Probe und seine* Bewegungshandlung *wird abgebrochen. Erst nach Ablauf der 10 Ticks der ursprünglichen Dauer darf er wieder als Abwartender am Kampf teilnehmen. Seine räumliche Position wird indes über das nächste Segment, auf dem eine Unterbrechung per Nahkampf erlaubt wäre, festgestellt – dies wäre zu Tick 3 und Tick 5 möglich gewesen. Entsprechend zählt Telkins Fernkampfangriff wie eine an Tick 5 vorgenommene Unterbrechung und der Räuber hat etwa die Hälfte seiner geplanten Strecke zurückgelegt.*

Sonstiges: Abenteurer werden immer wieder kleinere Aktionen unternehmen, die nicht zum typischen Unterricht einer Fechtschule oder Magierakademie gehören. Dies kann das Öffnen einer Tür, die Verwendung einer Fertigkeit, das Umschubsen einer Belagerungsleiter oder der schnelle Griff in das Regal des Krämers sein. Meist handelt es sich hierbei um *kontinuierliche Aktionen*, wobei es dem Spielleiter obliegt, die genaue Art der Aktion und die passende Dauer festzulegen. Eine eventuelle Probe (etwa beim Knacken eines Schlosses) findet bei *sofortigen Aktionen* wie üblich zu Beginn der Handlung statt, bei *kontinuierlichen Aktionen* am Ende. Die Schwierigkeit sollte dem Spieler vor oder zu Beginn der Aktion genannt werden, sofern keine Gründe dagegen sprechen (etwa weil die Schwierigkeit nicht einfach ersichtlich ist). Bei vielen Fertigkeiten sind häufige Anwendungen im Kampf explizit erwähnt, inklusive ihrer Dauer.

Weitere Handlungen

Name	Art	Dauer
Atemholen	Kontinuierliche Aktion	8 Ticks
Magie fokussieren	Kontinuierliche Aktion	je nach Zauber
Zauber auslösen	Sofortige Aktion	3 Ticks
Gegenstand fallen lassen	Sofortige Aktion	0 Ticks
Gegenstand verwenden	Kontinuierliche Aktion	5 Ticks



Kontinuierliche Aktionen abbrechen/unterbrechen

Kontinuierliche Aktionen wie das *Fokussieren von Magie* oder das Entschärfen einer Falle können durch erlittene Schadenspunkte *unterbrochen* werden. Geschieht dies, muss dem Unterbrochenen eine *Entschlossenheit*-Probe gegen Schwierigkeit 10 + erlittene Schadenspunkte gelingen, um genug Willensstärke aufzubringen, die Handlung abzuschließen. Misslingt die Probe, ist die Aktion unterbrochen und der Unterbrochene kann wie ein *Abwartender* wieder am Kampf teilnehmen (+ evtl. Ticks aus Reaktionen per *Koordiniertes Ausweichen*). Das Unterbrechen von Aktionen kann durch das *freie Manöver Störender Angriff* (S. 161) unterstützt werden.

Eine kontinuierliche Handlung kann außerdem freiwillig *abgebrochen* werden. Dies ist immer dann möglich, wenn es sich aus dem Kontext heraus logisch ergibt. Sollte während des *Fokussierens der Magie* für einen Zauber also das eigentliche Ziel sterben oder fliehen, kann der Zauberer die *kontinuierliche Aktion* abbrechen. Auch in diesem Fall nimmt man als *Abwartender* wieder am Kampf teil (siehe oben).

Beim Abbruch von Bewegungshandlungen (gleich ob freiwillig oder erzwungen) gelten einige besondere Regeln und Implikationen, die Sie im Kasten auf der linken Seite erläutert finden.

Zusammenarbeit im Kampf

Gegen einen überlegenen Gegner kann es nützlich sein, wenn mehrere Kämpfer sich zusammenschließen, um ihn zu bezwingen. In einem solchen Fall können sie sich entscheiden, *zusammenzuarbeiten* (analog zu den Regeln auf S. 21), anstatt separate Nahkampfangriffe zu würfeln.

Auch in diesem Fall wird ein Abenteurer bestimmt, der den eigentlichen Nahkampfangriff durchführt und die Verantwortung trägt, anschließend die Helfer (der Hauptangreifer muss der Zusammenarbeit mit den Helfern zustimmen). Im zweiten Schritt führen die Helfer ihre Probe durch, sobald sie an der Reihe sind. Der *Nahkampfangriff* des Unterstützers erfordert nicht die übliche Waffengeschwindigkeit, sondern stets 8 Ticks. Die *Verteidigung* des Gegners gilt jedoch als um 5 Punkte reduziert. Gelingt ein Nahkampfangriff eines Helfers, richtet er keinen Schaden an, allerdings erhält der Hauptangreifer einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (und zusätzlich +1 pro Erfolgsgrad) auf seinen nächsten Nahkampfangriff gegen diesen Gegner. Gescheiterte Proben werden äquivalent mit einem Malus in Höhe von 1 Punkt eingerechnet (dieser Malus steigt ebenfalls pro negativen Erfolgsgrad um 1).

Wenn er an der Reihe ist, legt der Hauptverantwortliche seine eigene Probe mit dem zu diesem Zeitpunkt gesammelten Gesamt-Modifikator ab.

Zusammenarbeiten und Überzahl-Modifikatoren können gleichzeitig eingesetzt werden.

Zustände

Durch Verletzungen, Zauber, Fallen oder besondere Situationen werden bei Abenteurern immer wieder bestimmte *Zustände* auftreten. Diese stellen Einschränkungen dar, denen ein Abenteurer für bestimmte Zeit unterliegen kann. Verschiedene Zustände können nebeneinander existieren, allerdings kann ein Abenteurer nur einmal von einem spezifischen Zustand betroffen sein, wenn nichts anderes angegeben ist.

Dauer von Zuständen

Die Dauer eines Zustands entspricht immer der beim jeweiligen Zustand gemachten Angabe, sofern beim verursachenden Effekt kein anderer Zeitraum genannt wird. Dabei wird die Dauer eines Zustands bei sich explizit aufaddierenden Zuständen für die einzelnen Stufen immer separat festgehalten. Sollte also ein bereits wirkender Zustand in seiner Stufe erhöht werden, gilt nicht der Gesamtwert bis zum Ende der Wirkungsdauer des neuen Zustands. Vielmehr verringert sich der Zustand im Zweifel schrittweise.

Beispiel:
Keira hat durch einen Gewaltmarsch bereits den Zustand Erschöpft 1 *erhalten, der bis zu einer* Ruhephase *anhält. In einem folgenden Kampf wird sie von einem feindlichen Zauberer mit einem verstärkten* Magischen Schlag *getroffen, der ebenfalls den Zustand* Erschöpft 1 *verleiht. Dieser hält anders als der Zustand aus dem Gewaltmarsch 30 Ticks an. Entsprechend leidet Keira für die nächsten 30 Ticks am Zustand* Erschöpft 2. *Nach diesen 30 Ticks verfliegt die magische Wirkung und sie hat wieder den Zustand* Erschöpft 1.

Bei sich explizit aufaddierenden Zuständen, die in bestimmten Abständen einen Effekt hervorrufen (also zum Beispiel alle 15 volle Ticks), gilt prinzipiell dieselbe Regel, die Dauer der Zustände muss also separat nachgehalten werden. Hier gilt allerdings der Einfachheit halber die Regel, dass trotzdem nur der Zeitpunkt des ersten Zustands herangezogen wird, um den Zeitpunkt des vollen Schadens zu bestimmen.

Beispiel:
Arrou ist in einen Kampf mit einigen Halunken verwickelt, deren Anführer ihm eine Verwundung zufügt, bei der das Gift Klingenfett *wirkt. Hierdurch erhält er für 60 Ticks den Zustand* Blutend 1. *Somit erhält er nach 15 vollen Ticks 3 Punkte Schaden. 20 Ticks später wird Arrou außerdem von einem verstärkten* Schattenpfeil *getroffen, der für 30 Ticks den Zustand* Blutend 1 *verleiht. Er leidet somit jetzt am Zustand* Blutend 2, *den Schaden in Höhe von nun 6 Punkten erhält er alle 15 Ticks von der ersten Ursache an.*

Nach weiteren vergangenen 30 Ticks (in denen Arrou glücklicherweise zwischendurch einen starken Heiltrank getrunken hat, um nicht zu sterben) hat er insgesamt zwei Mal 6 Schaden erhalten (zu 30 und 45 Ticks nach dem Angriff mit dem Gift). Der zweite Zustand Blutend *hat damit nach seinen vollen 30 Ticks geendet und Arrou leidet nur noch an* Blutend 1. *Weitere 15 Ticks später erleidet Arrou ein letztes Mal 3 Schaden.*

Sollte hingegen ein Zustand, dessen Stufen sich nicht explizit aufaddieren, erneut verliehen werden, beginnt die Zählung bis Ende des Zustands von diesem Zeitpunkt an neu. Sollte die neue Dauer kürzer sein als die alte, hat der neue Zustand keine Auswirkungen.

Beispiel:
Selesha hat durch einen Zauberpatzer den Zustand Angsterfüllt *erhalten, der normalerweise 1 Stunde anhält. Als sie innerhalb dieser Stunde auf ein furchterregendes Monster trifft und den Zustand* Angsterfüllt *erneut erhält, gilt die 1 Stunde Dauer ab diesem Zeitpunkt neu. Als sie in einem folgenden Kampf außerdem mit dem Zauber* Furcht *belegt wird, der für 60 Ticks ebenfalls den Zustand* Angsterfüllt *hervorruft, hat das für sie keine zusätzlichen negativen Konsequenzen.*

Bestimmte Zustände können durch *Heilkunde* und andere Möglichkeiten vorzeitig aufgehoben werden, Details finden Sie auf S. 139.

Ursachen

In manchen Fällen ist bei *Zuständen* eine Ursache angegeben. In diesem Fall kann der Zustand erst aufgehoben werden, wenn die Ursache beseitigt wurde, und kann nicht auf anderem Wege geheilt werden. Besitzt ein Abenteurer den Zustand *Blutend 1 (Gift)*, muss erst das Gift bekämpft werden, bevor der Zustand geheilt werden kann. In anderen Fällen kann der Zustand direkt behandelt werden.

Liste der Zustände

Angsterfüllt: Der Kämpfer ist eingeschüchtert und kann sich bei Proben nur für *Sicherheitswürfe* entscheiden (selbst wenn er nicht das Merkmal *Taktiker* hat). Der Zustand wird im Normalfall nach 1 Stunde aufgehoben.
Benommen [Stufe]: Alle Handlungen sind pro Stufe um 1 Tick verlangsamt. Erhält ein Kämpfer diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert. Der Zustand wird im Normalfall nach 60 Ticks aufgehoben.
Bewusstlos: Der Abenteurer ist handlungsunfähig und gilt als *liegend*. *Kontinuierliche Handlungen* werden unterbrochen, *kanalisierte Zauber* enden. Angreifer erhalten gegen ihn einen *Taktischen Vorteil*. Der Zustand wird im Normalfall nach 30 Minuten aufgehoben.
Blutend [Stufe]: Durch eine tiefe Verletzung oder anhaltende Blutung verliert der Kämpfer nach jeweils 15 vollen Ticks 3 Lebenspunkte pro Stufe. Erhält ein Kämpfer diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert. Der Zustand wird im Normalfall nach 60 Ticks aufgehoben.
Brennend [Stufe]: Der Abenteurer steht in Flammen. Er erleidet nach jeweils 15 vollen Ticks den Schaden, den eine Berührung mit einem Feuer der jeweiligen Stufe an *Brandschaden* verursachen würde (1W6 Punkte Feuerschaden pro Stufe). Erhält ein Kämpfer diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert. Der Zustand kann gelöscht werden, indem sich der Abenteurer z.B. auf dem Boden wälzt. Hierfür kann mit einer *kontinuierlichen Aktion* von 10 Ticks Dauer eine Stufe des Zustands aufgehoben werden. Anderenfalls hält der Zustand im Normalfall 90 Ticks an.
Erschöpft [Stufe]: Der Abenteurer ist ausgelaugt. Alle seine Proben auf *Kampffertigkeiten* und *allgemeine Fertigkeiten* erhalten eine Erschwernis von 1 Punkt pro Stufe. Die *Geschwindigkeit* ist um 1 Punkt pro Stufe gesenkt, die *Initiative* um 1 Punkt pro Stufe erhöht. Erhält ein Kämpfer diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert. Eine Stufe des Zustands wird im Normalfall durch eine *Verschnaufpause* (30 Minuten) abgebaut.
Geblendet [Stufe]: Der Kämpfer kann seine Umgebung nur im eingeschränkten Maße wahrnehmen. Angriffe und weitere Aktionen, bei denen die Sicht eine Rolle spielt, sind für ihn pro Stufe um 2 Punkte erschwert. Erhält ein Kämpfer diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert (bis max. Stufe 4). Die Summe der Abzüge durch den Zustand und *Lichtverhältnisse* kann maximal –12 betragen. Der Zustand wird im Normalfall nach 60 Ticks aufgehoben.
Glaubenskrise [Stufe]: Das Vertrauen des Priesters in die Verbindung zu seiner Gottheit ist temporär gestört, wodurch er sich schlechter auf seine Magie konzentrieren kann. Alle Proben auf Magieschulen erhalten einen Malus in Höhe der Stufe. Erhält ein Priester diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert. Der Zustand wird im Normalfall nach einer *Verschnaufpause* aufgehoben.

Krank [Krankheit, Phase]: Der Abenteurer leidet an einer Krankheit. Der Zustand gibt an, an welcher Krankheit er leidet und in welcher Phase (siehe S. 176) er sich befindet.
Lahm: Der Betroffene kann sich nur noch mit halber Geschwindigkeit fortbewegen. Der Zustand wird im Normalfall nach einer *Verschnaufpause* aufgehoben.
Panisch: Von tiefer Furcht getrieben versucht sich der Kämpfer möglichst schnell von der Quelle seiner Angst zu entfernen und in Sicherheit zu bringen. Er vergisst sein Umfeld und wird wenn möglich *Sprinten*, um zu fliehen. Ist keine Flucht möglich, ist der Kämpfer zu keinen Handlungen mehr in der Lage. Der Zustand wird im Normalfall nach 30 Minuten aufgehoben.
Rasend: Das Temperament geht mit dem Kämpfer durch, sodass er jede Zurückhaltung vergisst und nur noch *Risikowürfe* einsetzen darf (selbst wenn er nicht das Merkmal *Taktiker* hat). Der Zustand wird im Normalfall nach 60 Ticks aufgehoben.
Ringend: Ein Charakter mit dem Zustand *Ringend* kann sich nicht frei bewegen. Seine *Geschwindigkeit* wird auf 0 gesetzt und er kann keine *Bewegungshandlungen* oder die *freie Bewegung* nutzen. Zudem ist seine *Verteidigung* um 3 Punkte gesenkt. Alle seine Proben erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Aus dem Zustand *Ringend* kann man sich normalerweise befreien, indem man sich aus der *Umklammerung befreit* (siehe S. 164).
Schlafend: Der Abenteurer ist handlungsunfähig und gilt als *liegend*. *Kontinuierliche Handlungen* werden unterbrochen, *kanalisierte Zauber* enden. Angreifer erhalten gegen ihn einen *Taktischen Vorteil*. Der Zustand wird im Normalfall nach einigen Stunden aufgehoben. Lärm oder Störungen können den Abenteurer aber auch vorzeitig wecken, wenn ihm eine *Wahrnehmung*-Probe gegen Schwierigkeit 10 bis 35, je nach Grad des Lärms, gelingt. Ebenfalls erwacht er sofort, wenn ihm Schaden zugefügt wird.
Siechtum [Stufe]: Die Ursache für einen anderen Zustand des Abenteurers ist kompliziert und kaum zu heilen. Besitzt ein anderer Zustand den zusätzlichen Zustand *Siechtum*, sind je nach Stufe von *Siechtum* zusätzliche Heilmittel nötig (z.B. Kräuter, siehe S. 125, oder Alchemika, siehe S. 144), bevor er geheilt werden kann. Der Zustand Siechtum wird immer an einen anderen Zustand (z.B. *Sterbend 1*) geknüpft. Auf Stufe 1 wird für die Heilung ein Mittel benötigt, das zum Beispiel natürlich gefunden oder durch Alchemie hergestellt werden kann. Stufe 2 kann nicht mehr durch generische Heilmittel geheilt werden. Die Mittel müssen auf den speziellen Zweck angepasst werden, können aber weiter in der Natur gefunden oder per Alchemie hergestellt werden (nur nicht „prophylaktisch“ im Voraus). Stufe 3 gilt als unheilbar, aber möglicherweise können besondere Maßnahmen, zum Beispiel eine Queste zu einem legendären Heilungsort, das Leiden doch beenden. Dies ist bei der Ursache des Zustandes angegeben. Ein Abenteurer mit dem Zustand *Sterbend 1 (Fluch, Siechtum 2)* benötigt also Heilmittel für ein *Siechtum* der Stufe 2, bevor der von dem Fluch verursachte *Sterbend*-Zustand geheilt werden kann (siehe S. 139).
Sterbend [Stufe]: Der Kämpfer ist durch Wunden, Gifte, Flüche oder andere Ursachen so geschwächt, dass ihm das Leben aus den Händen gleitet. Er kann nicht von natürlicher Heilung profitieren (sehr wohl aber durch *Heilkunde* und *Heilungsmagie* am Leben erhalten werden) und verliert in gewissen Intervallen eine volle Gesundheitsstufe an Lebenspunkten. Auf Stufe 1 geschieht dies jeweils nach einem vollen Tag, auf Stufe 2 jeweils nach einer vollen Stunde und auf Stufe 3 jeweils nach 15 vollen Ticks. Sobald der Abenteurer keine Gesundheitsstufen mehr zur Verfügung hat und eine weitere verliert, ist er unwiederbringlich tot (siehe S. 172). Der Zustand wird im Normalfall erst nach einer erfolgreichen Heilung aufgehoben (siehe S. 139). Die drei Stufen des Zustands werden separat nachgehalten, das heißt ein Abenteurer kann beispielsweise zeitgleich an *Sterbend 1* und *Sterbend 3* leiden. Sollte ein Abenteurer an mehreren stufengleichen *Sterbend*-Zuständen aus unterschiedlichen Quellen leiden (etwa *Sterbend 1 (Gift)* und *Sterbend 1 (Fluch)*), dann müssen die Zustände separat nachgehalten und geheilt werden. Eine Verlängerung der Dauer des jeweiligen Zustands nach den oben stehenden Regeln erfolgt nur dann, wenn explizit dieselbe Ursache vorliegt. Der entsprechende Verlust an Wundstufen kommt jedoch nur einmalig zum Tragen, egal an wie vielen Ausprägungen einer Stufe des Zustands *Sterbend* der Abenteurer leidet.
Verwundet [Stufe]: Der Kämpfer leidet unter besonders starken Schmerzen und gilt in Bezug auf die *Wundabzüge* pro Stufe des Zustands als um eine Wundstufe schwerer verletzt. Erhält ein Kämpfer diesen Zustand mehrfach, werden die einzelnen Stufen nach oben genannten Regeln addiert. Eine Stufe des Zustands wird ohne Behandlung im Normalfall nach je einem Tag aufgehoben.

Spezielle Kampfsituationen

Kämpfe finden nicht immer unter idealen Bedingungen statt, vielmehr spielen spezielle Kampfsituationen oftmals eine große Rolle.

Lichtverhältnisse

Nicht immer ist es taghell, wenn sich Kämpfer einer Gefahr stellen müssen. Schlechte *Lichtverhältnisse* können das Auge trügen und so die Situation auf dem Schlachtfeld deutlich beeinflussen. Sie wirken sich nicht nur auf die Sichtweite aus, auch erschweren sie *Angriffe* und weitere Aktionen, bei denen die Sicht eine Rolle spielt. Bei schlechten Lichtverhältnissen fällt entsprechend ein Malus auf Proben an, um ein Ziel zu treffen. Aber auch anderweitige Fertigkeitsproben (wie etwa *Wahrnehmung* oder alle anderen Fertigkeiten) sind hiervon je nach Maßgabe des Spielleiters betroffen.
Es geht hierbei natürlich um die Sichtbarkeit des Ziels: Jemand, der sich in tiefen Schatten versteckt, kann dennoch ohne Abzüge auf eine Person in hellem Licht schießen, obwohl er selbst in schlechtem Licht steht.
Pure Sichthindernisse wie einhüllender Nebel oder dünne Seidenvorhänge verschlechtern die Sichtverhältnisse je nach Situation um 1 bis 2 Stufen. Um etwa im Tageslicht ein von leichtem Nebel eingehülltes Ziel zu treffen, fällt ein Malus in Höhe von 3 Punkten an.

Lichtverhältnisse

Lichtverhältnis	Stufe	Modifikator
Tageslicht	1	0
Dämmerlicht	2	-3
Leichte Dunkelheit	3	-6
Starke Dunkelheit	4	-9
Finsternis	5	-12

Diese Modifikatoren gelten auch für alle Zauber, die nicht nur mit *Reichweite Zauberer* gewirkt werden (für Zauber mit Reichweite *Berührung* gilt dies nur im Kampf und in ähnlich unübersichtlichen Situationen).

Lichtquellen verringern die Dunkelheit innerhalb ihrer Reichweite. Es gilt stets nur die stärkste *Lichtquelle*, mehrere Lichtquellen verbessern also die *Lichtverhältnisse* nicht zusätzlich.

Lichtquelle

Lichtquelle	Stufe	Reichweite
Kerze	-2	3 m
Fackel	-3	10 m
Laterne	-3	15 m
Lagerfeuer	-3	30 m
Leuchtfeuer	-4	50 m
Lichtzauber	nach Zauber	nach Zauber

Kampfpositionen

Ein Kämpfer kann freiwillig oder gezwungenermaßen verschiedene Positionen einnehmen. Hierdurch können sowohl manche Angriffe gegen ihn, als auch manche Angriffe durch ihn erschwert werden, was sich in Boni bzw. Mali auf die jeweilige Probe ausdrückt.
Die folgende Tabelle gibt Auskunft über diese Modifikatoren. Unter *Position* ist angegeben, in welcher Kampfposition und mit welcher Angriffsart die jeweiligen Modifikatoren gelten. Unter *Eigene Angriffe* ist hinterlegt, wie jemand in der jeweiligen Kampfposition und mit der entsprechenden Angriffsart seine Angriffe modifizieren muss. Negative Zahlen bedeuten dabei einen Malus auf die Probe des Angriffs, positive einen Bonus. Unter *Gegnerische Angriffe* ist angegeben, wie Angriffe auf eine in einer entsprechenden Kampfposition befindliche Person modifiziert werden, sofern die entsprechend unter *Position* genannte Angriffsart genutzt wird.

Kampfpositionen

Position	Eigene Angriffe	Gegnerische Angriffe
Stehend	–	–
Kniend, Fernkampf	–	-3
Kniend, Nahkampf	-3	+3
Liegend, Armbrust	–	-6
Liegend, anderer Fernkampf	-6	-6
Liegend, Nahkampf	-6	+6
Fliegend, Nah-/Fernkampf	+3	-3

Die Modifikatoren für gegnerische Fernkampfangriffe gelten auch für alle im Kampf eingesetzten Zauber, sofern sie als Schwierigkeit die Verteidigung des Ziels haben.

Beispiel:
Arrou hat sich hingekniet und benutzt seinen Bogen, um auf einige Rattlinge zu schießen. Seine eigenen Angriffe werden dadurch nicht erschwert. Gegnerische Fernkampfangriffe gegen ihn müssen hingegen aufgrund von Arrous Kampfposition einen Malus in Höhe von 3 Punkten in Kauf nehmen.

Einer der Rattlinge bewegt sich auf Arrou zu, sodass er in der Lage ist, ihn im Nahkampf anzugreifen. Hierfür erhält der Rattling aufgrund von Arrous Kampfposition nun einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen Angriff. Sollte Arrou ebenfalls im Nahkampf gegen den Rattling kämpfen wollen, muss er einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf seine Angriffe in Kauf nehmen, falls er weiter kniend bleibt.

Kampf und Handlungen im Wasser

Manchmal kommt es vor, dass Abenteurer im oder sogar unter Wasser kämpfen und agieren müssen. Hierbei gilt: Alle Handlungen mit Ausnahme von *Schwimmen*, in die STÄ, KON oder BEW eingehen, erleiden in hüfthohem Wasser einen Malus in Höhe von 3 Punkten, vollständig unter Wasser sogar einen Malus in Höhe von 6 Punkten. Dieser Malus kann durch passende *Schwimmen*-Meisterschaften reduziert werden (siehe S. 129).

Kampf und Handlungen im Wasser

Hüfthohes Wasser	-3
Vollständig unter Wasser	-6

Taktischer Vorteil

In zahlreichen Situationen erhält ein Kämpfer einen *Taktischen Vorteil*, beispielsweise während eines Hinterhalts oder aus einer überlegenen Position heraus. Ist dies der Fall, bekommt er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Kampffertigkeiten. Es ist dabei möglich, gleichzeitig von mehreren *Taktischen Vorteilen* zu profitieren.

Beispiel:
Arrou attackiert einen Ork aus dem Hinterhalt heraus und von einer Felsklippe herab. Er erhält einen Taktischen Vorteil *für seine erhöhte Position und einen weiteren für die Überraschung, insgesamt also einen Bonus in Höhe von 6 Punkten. Sobald der Ork sich orientiert hat, entfällt der Bonus für die Überraschung und Arrou muss sich mit 3 Punkten begnügen.*

Überzahl

Befindet sich eine kleine Kampfgruppe in der Überzahl, erhalten die *Nahkampfangriffe* ihrer Mitglieder einen Bonus in Höhe von jeweils 1 Punkt pro überzähligen Kämpfer. Maximal können sie hierdurch einen Bonus in Höhe von 3 Punkten erhalten – mehr Kämpfer können nicht gleichzeitig gegen eine (menschenähnliche) Kreatur kämpfen und auch bei größeren Gruppen ihren Vorteil nicht mehr ausspielen.

Beispiel:
Cederion, Tiai und Telkin sind mit einer Gruppe von sechs Rattlingen konfrontiert. Da diese ihre Überzahl gewinnbringend ausspielen können, erhält jeder Rattling einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine Nahkampfangriffe. Als Cederion in seiner ersten Aktion einen der Rattlinge tötet, ist die Überzahl kleiner geworden und der Überzahlbonus sinkt auf 2 Punkte.

Optional: Taktische Vorteile herbeiführen
Nicht jeder Kampf wird dadurch entschieden, dass die Gegner ohne Unterlass aufeinander einschlagen. Gerade gegen überlegene Gegner ist es oftmals notwendig, jeden Vorteil für sich zu nutzen und sich gegenseitig zu unterstützen.
In den Regeln finden sich mehrere Möglichkeiten, wie ein *Taktischer Vorteil* eintreten kann, dies sind jedoch nur Beispiele. Ein *Taktischer Vorteil* lässt sich auch auf andere Arten herbeiführen, zum Beispiel, indem man einen Gegner aus dem Gleichgewicht bringt, ihm die Sicht raubt, sich eine bessere Position sucht oder ihn auf andere Art ablenkt. Generell gilt: Wenn etwas die Kampfsituation, die Umgebung oder die Position zu Gunsten eines Kämpfers verändert, lässt sich das am besten über einen *Taktischen Vorteil* abbilden. Auf diese Art können Aktionen gehandhabt werden, die nicht von den üblichen Kampfregeln abgedeckt werden.
Die Kampfsituation zu verändern ist üblicherweise eine *kontinuierliche Aktion* von nicht weniger als 15 Ticks Dauer und erfordert eine passende Fertigkeitsprobe gegen eine Schwierigkeit von 20 (für einfache Änderungen), 25 (für anspruchsvollere Änderungen) oder 30 (für sehr schwierige Änderungen). Wirklich waghalsige Unternehmungen können die Schwierigkeit sogar noch steigern. Je nach Situation kann es nötig sein, von Zeit zu Zeit (alle 15 bis 30 Ticks) eine neue Probe als *sofortige Reaktion* (Dauer ca. 3 Ticks) abzulegen, um die Veränderung aufrechtzuerhalten. Auf welche Fertigkeit gewürfelt werden muss, hängt von der jeweiligen Situation ab und liegt im Ermessen des Spielleiters.

Beispiel:
Bei einem Kampf gegen eine Waldbestie an einem felsigen Berghang wird Cederion mehr und mehr von den Angriffen des Monsters bedrängt. Während er es so gut es geht mit seinem Schild abwehrt, hat sich Tiai in den Rücken der Bestie begeben, einen Baum erklommen und springt ihr mit einer Akrobatik-*Probe auf den Rücken. Dort genießt sie einen* Taktischen Vorteil *und kann sie mit ihrer Waffe attackieren. Natürlich wehrt sich das Monster und versucht, die Albin abzuwerfen. Tiai muss wiederholt* Akrobatik-*Proben als sofortige Reaktion ablegen, um sich auf dem Rücken zu halten. Irgendwann misslingt ihr diese, und Tiai stürzt zu Boden.*
Cederion hat aber die Zeit, in der sich die Bestie Tiai zuwendet, genutzt und stemmt sich mit der Schulter gegen einen mächtigen Felsbrocken. Eine Athletik-*Probe lässt den Felsen den Hang herabrollen und gegen die Waldbestie prallen, was diese aus dem Gleichgewicht bringt – und erneut einen* Taktischen Vorteil *erzeugt.*

Kampf mit zweihändigen Waffen

Die in der Ausrüstungsliste (S. 183) mit dem *Merkmal Zweihändig* gekennzeichneten Waffen können nur mit zwei Händen geführt werden. Sie richten mehr Schaden an als die übrigen Waffen, doch ist es nicht möglich, mit ihnen einhändig zu kämpfen oder gleichzeitig einen Schild zu tragen.

Kampf mit der falschen Hand / zwei Händen

Wenn ein Kämpfer, zum Beispiel aufgrund einer Verletzung, einer Fessel oder während einer Kletterpartie mit seiner falschen Hand kämpfen muss steigt seine *Waffengeschwindigkeit* mit dieser falschen Hand um 2 Punkte. Welche Hand die bevorzugte Hand seines Abenteurers ist, kann der Spieler frei entscheiden.
Nach denselben Regeln ist es möglich, bewusst mit einer zweiten Waffe in seiner anderen Hand zu kämpfen. Auch in diesem Fall steigt die *Waffengeschwindigkeit* für diese Waffe um 2 Punkte. Der Abenteurer kann sich bei jeder Aktion entscheiden, mit welcher Waffe er angreift. Dieser Malus kann über bestimmte *Meisterschaften* abgebaut werden (siehe S. 95).

Kampf gegen Kolosse

Einige Kreaturen auf Lorakis sind gefährlich genug, um alleine eine Bedrohung für eine ganze Gruppe auch erfahrener Kämpfer zu sein. Große Drachen schleudern einen Gegner mit einem Schwanzschlag beiseite, während sie einen anderen mit ihrem Feuerodem verbrennen, Riesenkraken zerren mit langen Tentakeln gleich mehrere Seeleute in die Tiefe, die vielen Köpfe der Hydra stellen schon jeder für sich schreckliche Gegner dar.
Entsprechende Gegner erhalten das *Merkmal Koloss* (siehe S. 264). Diese Kreaturen, die meist von gewaltiger Größe sind, können verschiedene ihrer natürlichen Waffen unabhängig voneinander einsetzen und dadurch öfter im Kampf handeln. Insgesamt gelten für Kolosse die folgenden Sonderregeln:
Kolosse erhalten mehrere Marker auf der Tickleiste, einen für jede relevante Angriffsart. Wie viele Marker eine solche Kreatur erhält, entspricht immer der Stufe des Merkmals. Die genauen Angriffsarten sind hinter dem Merkmal in Klammern genannt.
Jeder Marker wird anschließend wie ein regulärer Kampfteilnehmer behandelt und kann unabhängig von den anderen angreifen und *Manöver* einsetzen.
Zustände, die ein *Koloss* erleidet, gelten immer für die gesamte Kreatur, egal an welchem Körperteil sie verursacht wurden. Auch bei *Tickverlusten*, die ein *Koloss* durch Fremdeinwirkung, Patzer oder ähnliches erleiden muss, werden sämtliche Marker entsprechend viele Ticks weitergesetzt.
Führt ein *Koloss* eine *Bewegungshandlung* mit Ausnahme der *freien Bewegung* aus, wird ebenfalls jeder Marker entsprechend viele Ticks weitergesetzt. Ausgelöst werden kann eine *Bewegungshandlung* mit jedem Tick. Die *freie Bewegung* ist nur mit dem *primären Marker* nutzbar, also demjenigen, der in der Liste der Angriffsarten ganz oben steht (sollte ein Koloss nur über gleichartige Angriffsarten verfügen, muss ein Marker als *primärer Marker* bestimmt werden).
Meisterschaften und *Manöver* kann der Koloss mit jedem Körperteil nutzen. Etwaige Einschränkungen unterliegen der Maßgabe des Spielleiters.
Ist der *Koloss* in der Lage zu zaubern, so kann er die dafür nötigen Handlungen nur mit dem *primären Marker* durchführen.

ᚹ Wenn nicht für einzelne Gliedmaßen ein eigener Lebenspunktwert angegeben ist (z.B. bei den Tentakeln eines Kraken), gelten die Lebenspunkte und Gesundheitsstufen für den gesamten *Koloss*.
ᛏ Ein Koloss kann die Regeln für *Bereithalten* und *Abwarten* mit jedem Marker separat nutzen.
ᛟ Für die Berechnung der *Überzahl* zählt ein *Koloss* als so viele Kampfteilnehmer, wie die Stufe des Merkmals *Koloss* beträgt.

Patzertabelle: Verheerende Misserfolge im Kampf

Würfelpech, vor allem Patzer, können im Kampf gefährliche, zumindest aber unangenehme Konsequenzen für Abenteurer und Gegner gleichermaßen haben. Immer wenn ein Kämpfer einen verheerenden Misserfolg bei einer Probe auf eine Kampffertigkeit erzielt (erwürfelte 5 oder mehr Erfolgsgrade unter der geforderten Schwierigkeit; bei einem Patzer wird unabhängig von den Erfolgsgraden immer gewürfelt), würfelt er mit 2W10 auf der Patzertabelle unten. Dies gilt nicht, wenn der verheerende Misserfolg durch eine gegnerische *Aktive Abwehr* herbeigeführt wurde.
Sollte ein Ergebnis nicht möglich sein (etwa, weil eine Waffe nicht beschädigt werden kann), wird erneut gewürfelt.
Die Einträge in dieser Tabelle sind natürlich nur Beispiele – Spielleiter und Spieler können jederzeit auch eigene Vorschläge für geeignete Auswirkungen machen, wobei die letztendliche Entscheidung wie üblich beim Spielleiter liegt.

Schaden

Jeder Kämpfer verfügt über fünf *Gesundheitsstufen* und in jeder von diesen über seine Anzahl an *Lebenspunkten*. Verliert er durch echten Schaden alle *Lebenspunkte* auf einer Stufe, rutscht er beim nächsten erlittenen Schaden in die darunterliegende und erleidet entsprechende *Wundabzüge*. Die Wundabzüge werden mit zunehmender Stufe immer stärker und gelten als *Modifikatoren* auf alle Proben, sowie als Malus auf die *Initiative* und die *Geschwindigkeit*. *Wundabzüge* berechnen sich stets nur aus erlittenem *echten Schaden*. Durch *Betäubungsschaden* oder *kanalisierten Schaden* (siehe unten) erleidet man niemals *Wundabzüge*.

Gesundheitsstufen

Stufe	Malus
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Beispiel:
Cederion verfügt über 9 Lebenspunkte. Er kann daher in jeder Gesundheitsstufe 9 Punkte echten Schaden erleiden, bevor ein weiterer Schadenspunkt ihn in die nächste Gesundheitsstufe rutschen lässt. Erleidet er also unverletzt 11 Punkte Schaden, verliert er alle Punkte in der Stufe Unverletzt *und 2 Punkte in der Stufe* Angeschlagen. *Hierdurch erhält er ab sofort Wundabzüge in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, auf die Initiative und auf die Geschwindigkeit.*

Sterben

Sobald ein Kämpfer den ersten echten Schadenspunkt auf der Stufe *Todgeweiht* erleidet, erhält er den Zustand *Sterbend 2 (Wunden)* (siehe S. 169). Zudem muss ihm eine *Zähigkeit*-Probe gegen 20 gelingen, um nicht vom Wundschock *bewusstlos* zu werden.
Verliert er alle Lebenspunkte auf dieser Stufe, wird er automatisch *bewusstlos* und erhält den Zustand *Sterbend 3 (Wunden)*. Fallen seine *Lebenspunkte* sogar um mehr als eine *Gesundheitsstufe* unter *Todgeweiht*, stirbt er. Andernfalls passiert dies, sobald alle *Gesundheitsstufen* durch den Zustand *Sterbend* verloren gegangen sind.
Diese Regeln gelten nicht bei erlittenem *Betäubungsschaden*, für die Anwendung zählt einzig der erlittene *echte Schaden*.

Patzertabelle

Ergebnis	Auswirkung	Beschreibung
2-3	Benommen	Der Kämpfer stürzt und schlägt unglücklich mit dem Kopf auf. Er wird sofort auf dem Zeitstrahl 10 Ticks nach vorne gesetzt, gilt als *liegend* und erhält für 30 weitere Ticks den Zustand *Benommen 2*.
4-6	Beschädigte Waffe	Die Waffe des Kämpfers wird beschädigt. War sie bisher unbeschädigt, gilt sie ab sofort als *angeschlagen* (siehe S. 180). Dadurch erleidet jede Handlung mit ihr einen Malus in Höhe von 3 Punkten, bis sie repariert wird. War die Waffe bereits angeschlagen, gilt sie als *demoliert* und kann nicht mehr verwendet werden.
7-9	Desorientiertheit	Der Kämpfer ist kurz desorientiert. Er wird sofort auf dem Zeitstrahl 3 Ticks nach vorne gesetzt.
10-12	Straucheln	Der Kämpfer gerät aus dem Gleichgewicht. Er wird sofort auf dem Zeitstrahl 6 Ticks nach vorne gesetzt.
13-15	Sturz	Der Kämpfer gerät aus dem Gleichgewicht und stürzt. Er gilt als *liegend*.
16-18	Gelegenheitsangriff	***Nahkampf:*** Der Kämpfer verliert durch Unachtsamkeit 3 Ticks. Ein im Nahkampf befindlicher Gegner des Kämpfers hat sofort die Möglichkeit zu einem *Gelegenheitsangriff* nach den üblichen Regeln. ***Fernkampf:*** Der Kämpfer verliert durch Unachtsamkeit 3 Ticks. Ein Gegner des Kämpfers, der nicht weiter als seine Geschwindigkeit in Metern entfernt ist, kann sofort und ohne Tickaufwand zum Kämpfer aufschließen.
19-20	Schwere Verwundung	***Nahkampf:*** Der Kämpfer fügt sich mit seiner eigenen Waffe eine schwere Verwundung zu, wodurch er den Zustand *Blutend 2* erhält. ***Fernkampf:*** Eine eklatante Fehlbedienung entlädt die Wucht des Angriffs auf den Angreifer selbst und verletzt ihn. Er erhält auf diese Weise den Zustand *Blutend 2*.

Beispiel:
Ein verletzter Rattling ist bereits in der Stufe Todgeweiht angelangt und kann in dieser nur noch 4 Punkte Schaden erleiden, bevor er keine Gesundheitsstufen mehr zur Verfügung hat. Cederion trifft ihn mit einem Hieb und verursacht 8 Punkte Schaden, woraufhin sein Gegner zusammenbricht und den Zustand Sterbend 3 (Wunden) erhält. Wenn er nicht von einem guten Heiler gerettet wird oder den Gnadenstoß erhält, stirbt er in 15 Ticks.

Ein Charakter mit dem Zustand *Sterbend* heilt nicht mehr durch natürliche Heilung, kann aber durch entsprechende Maßnahmen (Heilkräuter, Heiltränke, Zauber) am Leben erhalten werden. Dies behebt jedoch nicht den Zustand *Sterbend*. Hierfür ist eine spezielle Heilung notwendig, die auf S. 139 beschrieben wird.

Schadensarten

Lebenspunkte können wie auch der *Fokus* auf drei verschiedene Arten verloren gehen. Neben dem bereits dargestellten *echten* (verzehrten) *Schaden*, der dem *verzehrten* Fokus entspricht, existieren der *kanalisierte Schaden* und der *Betäubungsschaden* (der dem *erschöpften* Fokus entspricht).

Kanalisierter Schaden

Der *kanalisierte Schaden* wird meist durch *Zustände* (die etwa über Krankheiten, Flüche oder andere langfristige Einschränkungen ausgelöst wurden) verursacht. Er kann nicht regeneriert werden, bis der verursachende Zustand aufgehoben wurde. Ansonsten verhält sich *Kanalisierter Schaden* wie *Betäubungsschaden*.

Betäubungsschaden

Betäubungsschaden wird vor allem durch waffenlosen Kampf oder gezielte Betäubungsangriffe verursacht und hinterlässt keine schwerwiegenden Verletzungen. Nach einer kurzen *Verschnaufpause* von einer halben Stunde regeneriert ein Abenteurer alle auf diesem Wege verlorenen *Lebenspunkten* vollständig. Sollte ein Kämpfer durch erlittenen *Betäubungsschaden* seine unterste *Gesundheitsstufe* erreichen, muss er keine *Zähigkeit*-Probe ablegen, um nicht *bewusstlos* zu werden, zudem gilt er auch nicht als *sterbend*. Für eine Gesundheitsstufe, in die ein Kämpfer durch *Betäubungsschaden* rutscht, werden die *Wundabzüge* nicht beachtet – diese werden einzig nach echtem Schaden berechnet. Verliert er durch *Betäubungsschaden* seine letzten *Lebenspunkte*, ist er automatisch *bewusstlos*. Weiterer *Betäubungsschaden* wird wie echter *Schaden* behandelt.
Betäubungsschaden kann teilweise außerhalb einer Verschnaufpause durch die Aktion *Atemholen* (S. 165) regeneriert werden.

Zusammenspiel der Schadensarten

Die verschiedenen Schadensarten sind in ihrer Kombination klar hierarchisch geordnet. Später auftretender Schaden einer höheren Art verschiebt den bereits bestehenden Schaden weiter Richtung *Todgeweiht* (zur einfachsten Notation des Schadens siehe S. 14).



Beispiel:
Arrou (8 Lebenspunkte) hat durch eine Kneipenschlägerei im Hafen Abshaanbirs bereits 7 Punkte Betäubungsschaden erlitten, ist also noch unverletzt. Plötzlich rammt ihm sein Gegenüber einen Dolch zwischen die Rippen, womit er 4 Punkte Schaden anrichtet. Damit hat Arrou insgesamt 11 Lebenspunkte verloren, zählt aber noch nicht als angeschlagen – denn Wundabzüge berechnen sich einzig anhand des echten Schadens. Falls Arrou mindestens 5 Punkte weiteren echten Schaden erhält, würde er als angeschlagen gelten und ab sofort 1 Punkt Malus durch Wundabzüge erhalten.

Heilung

Ein Teil des erlittenen *Schadens* kann durch eine ausreichende *Ruhephase* von mindestens 6 Stunden Dauer regeneriert werden, wobei kein durchgängiger Schlaf erforderlich ist. Dies ist bis zu zweimal pro Tag möglich und heilt *Lebenspunkte* **in Höhe der doppelten *Konstitution*** (mindestens 1 Punkt). Im Rahmen einer *Ruhephase* sind keine anderen Tätigkeiten möglich, im Normalfall wird sie schlafend oder ruhend verbracht. Mit fachkundiger Hilfe kann dieser Vorgang unterstützt werden, wie der Beschreibung der Fertigkeit *Heilkunde* zu entnehmen ist (S. 119).
Betäubungsschaden wird hingegen durch eine einfache *Verschnaufpause* von 30 Minuten Dauer komplett geheilt. In dieser Zeit muss man sich ausruhen, das heißt Tätigkeiten wie aufmerksam Wache halten, körperliche Arbeit oder gar Reisen brechen die *Verschnaufpause* ab. Sie muss jedoch nicht schlafend verbracht werden, auch leichte Tätigkeiten wie Gespräche sind möglich.
Verschnaufpause und Ruhephase haben äquivalenten Einfluss auf erschöpfte und verzehrte Fokuspunkte (siehe S. 195).

Heilung durch Pausen

Name	Dauer	Effekt
Verschnaufpause	30 Minuten	heilt allen Betäubungsschaden, regeneriert alle erschöpften Fokuspunkte
Ruhephase	6 Stunden	heilt allen Betäubungsschaden, heilt KON x 2 echten Schaden, regeneriert alle erschöpften Fokuspunkte, regeneriert WIL x 2 verzehrte Fokuspunkte

Sonstige Schadensquellen

Neben dem bereits behandelten Schaden durch verschiedene Arten von Angriffen gibt es noch weitere Möglichkeiten, um Schaden zu erleiden. Diese werden hier kurz vorgestellt.

Brandschaden

Längerer Kontakt mit Feuer verursacht Verbrennungen, deren Auswirkungen je nach Größe und Hitze der Flamme von leicht schmerzhaft bis sofort tödlich reichen können. Der angegebene *Feuerschaden* tritt einmalig bei Berührung auf, zudem entzünden sich brennbare Materialien bei Kontakt und erhalten für 30 Ticks den Zustand *Brennend* wie bei der Stufe angegeben. Die Berührung muss dabei mindestens 5 Ticks dauern, ein kurzer Schlag mit einer Fackel reicht also nicht aus. Der Aufenthalt in einer brennenden Konstruktion wird ebenfalls über kontinuierlich wirkender Brandschaden mit einer um 1 gesenkten Stufe abgehandelt. Nasse Kleidung senkt den Brandschaden um 1 Stufe.

Brandschaden

Stufe	Art des Feuers	Feuerschaden	Zustand
1	Fackel	1W6	Brennend 1
2	Kaminfeuer	2W6	Brennend 2
3	Scheiterhaufen	3W6	Brennend 3
4	Feuersbrunst	4W6	Brennend 3
5	Feuersturm	5W6	Brennend 3

Fallschaden

Fällt ein Kämpfer in die Tiefe, erleidet er *Schaden* in Abhängigkeit von der Fallhöhe, wie dem nebenstehenden Kasten zu entnehmen ist. Dabei hat der Untergrund gewissen Einfluss auf die erlittenen Verletzungen, so kann eine weiche Landung auf einem Strohhaufen oder gar einem Berg patalischer Spitzenkissen einen Fall ebenso abdämpfen, wie es ein Fluss oder ein Burggraben vermag. Abhängig von den Gegebenheiten kann die Stufe daher gesenkt werden, wobei die genaue Einordnung dem Spielleiter obliegt. Zudem reduziert eine gelungene *Akrobatik*-Probe gegen 20 den *Fallschaden* um 1 Punkt sowie 1 weiteren Punkt pro Erfolgsgrad.

Fallschaden

Stufe	Fallhöhe	Fallschaden	Zustand
1	ab 1 m	1W6+3	–
2	ab 2,5 m	2W6+6	Verwundet 1
3	ab 5 m	4W6+12	Verwundet 2, Blutend 1
4	ab 7,5 m	6W6+18	Verwundet 3, Blutend 2
5	ab 10 m	8W6+24	Verwundet 4, Blutend 3

Wenn ein Abenteurer freiwillig hinabspringt, anstatt zu stürzen, zählt der Fallschaden als um eine Stufe reduziert (er erleidet also keinen Schaden, wenn er von der niedrigsten Stufe freiwillig springt). Dies ist nur bis zu einer Höhe von maximal 15 m möglich, bei größeren Höhen zählt immer der höchste Fallschaden.

Hitzeschaden

Hitze führt zum Austrocknen des Körpers und kann bei längerem Aufenthalt in einer warmen Zone sogar zum Tode führen. Wie dem nebenstehenden Kasten zu entnehmen ist, erleidet ein Wesen Schaden und Zustände in Abhängigkeit von der Temperatur und der Aufenthaltsdauer in einer heißen Umgebung. Die jeweiligen Effekte (Schaden und Zustände) treten nach Ablauf des angegebenen Intervalls ein. Luftige oder nasse Kleidung vermag die *Hitzestufe* um 1 zu senken, ungeeignete Kleidung und fehlende Wasserzufuhr können die *Hitzestufe* nach Entscheidung des Spielleiters um 1 Stufe erhöhen.

Der *Hitzeschaden* sinkt nach gelungener *Zähigkeit*-Probe gegen 15 um 1 Punkt und 1 weiteren pro Erfolgsgrad. Die auftretenden Zustände werden nur einmalig vergeben und addieren sich nicht auf. Sie bleiben erhalten, solange der Aufenthalt in derselben *Hitzestufe* anhält und können erst auf natürliche Weise oder durch Behandlung abgebaut werden, wenn eine niedrigere *Hitzestufe* erreicht wird.

Hitzestufen und *Kältestufen* (siehe unten) können miteinander verrechnet werden. Wenn also *Kältestufe 2* herrscht und ein Zauber die *Hitzestufe* um 1 Punkte erhöht, herrscht *Kältestufe 1*.

Hitzeschaden

Stufe	Temperatur	Schaden/ Intervall	Zustände
1	30 bis 40°	1W6/Tag	–
2	41 bis 50°	2W6/Tag	Erschöpft 1
3	51 bis 60°	2W6/Stunde	Sterbend 1 (Hitze), Erschöpft 2
4	61 bis 70°	3W6/Stunde	Sterbend 1 (Hitze), Erschöpft 3
5	ab 71°	4W6/Stunde	Sterbend 1 (Hitze), Erschöpft 4

Kälteschaden

Kälte führt zu Erfrierungen und zu einem schleichenden Tod. Wie dem nachfolgenden Kasten zu entnehmen ist, erleidet ein Wesen Schaden und Zustände in Abhängigkeit von der Temperatur und der Aufenthaltsdauer in einer kalten Umgebung. Die jeweiligen Effekte treten nach Ablauf des angegebenen Intervalls ein. *Winterkleidung* vermag die *Kältestufe* um 1 zu senken, *Polarkleidung* sogar um 2. Durchnässte oder ungeeignete Kleidung, sowie das Fehlen derselben, kann die *Kältestufe* nach Maßgabe des Spielleiters um 1 Stufe erhöhen.

Zudem sinkt der *Kälteschaden* nach gelungener *Zähigkeit*-Probe gegen 15 um 1 Punkt und 1 weiteren pro Erfolgsgrad. Die auftretenden Zustände werden nur einmalig vergeben und addieren sich nicht auf. Sie bleiben erhalten, solange der Aufenthalt in derselben *Kältestufe* anhält und können erst auf natürliche Weise oder durch Behandlung abgebaut werden, wenn eine niedrigere *Kältestufe* erreicht wird.

Kältestufen und *Hitzestufen* (siehe oben) können miteinander verrechnet werden. Wenn also *Hitzestufe 2* herrscht und ein Zauber die *Kältestufe* um 3 Punkte erhöht, herrscht *Kältestufe 1*.

Kälteschaden

Stufe	Temperatur	Schaden/ Intervall	Zustände
1	-1° bis -10°	1W6/Tag	–
2	-11° bis -20°	2W6/Tag	Sterbend 1 (Kälte)
3	-21° bis -30°	3W6/Stunde	Sterbend 1 (Kälte), Verwundet 1
4	-31° bis -40°	4W6/Stunde	Sterbend 1 (Kälte), Verwundet 2
5	ab -41°	5W6/Stunde	Sterbend 2 (Kälte), Verwundet 3

Weitere Schadensquellen

Ersticken: Ein Wesen kann pro Punkt *Konstitution* 30 Sekunden lang die Luft anhalten. Je 10 zusätzliche Sekunden erfordern eine *Zähigkeit*-Probe. Die Anfangsschwierigkeit beträgt 15, sie steigt mit jeder Probe um 5 Punkte. Führt ein Abenteurer in dieser Zeit körperliche Tätigkeiten durch oder wird gewürgt, halbiert sich die Dauer. Ist die Zeit verstrichen, erhält das Wesen den Zustand *Sterbend 3 (Ersticken)*, bis es wieder atmen kann. Auch Ertrinken wird über diese Regeln abgebildet.

Überanstrengung: Ein Wesen kann eine Anzahl an Stunden schwerster Arbeiten ausführen, die seiner doppelten Konstitution entspricht (mind. 1). Ist diese Zeit überschritten, muss er pro angebrochene weitere Stunde eine *Zähigkeit*-Probe gegen 20 ablegen. Bei Misslingen erhält er 1 Stufe des Zustands *Erschöpft* (sowie 1 weitere pro negativem Erfolgsgrad) und 5 Punkte *Betäubungsschaden*. Jede Stunde steigt die Schwierigkeit der Probe um 5.

Verhungern/Verdursten: Ein Wesen kann eine Anzahl an Tagen ohne Trinkwasser überleben, die seiner Konstitution entspricht, und doppelt so lang bei stark eingeschränkter Flüssigkeits- oder Nahrungszufuhr. Danach erhält es den Zustand *Sterbend 1 (Verhungern)*, bis es wieder Nahrung zu sich nimmt.

Schadensarten

Schaden kann mitunter eine bestimmte Art aufweisen, so dass etwa ein Feuerzauber *Feuerschaden* oder ein Wasserzauber *Säureschaden* verursacht. Dieser Schaden wirkt prinzipiell wie *echter Schaden*. Besondere Bedeutung erlangt er vor allem dann, wenn ein Wesen gegen eine bestimmte Schadensart resistent, immun oder anfällig ist (etwa weil ein Monster ein entsprechendes *Merkmal* aufweist oder weil ein Abenteurer sich mit einem Zauber gegen entsprechenden Schaden geschützt hat).

Gifte und Krankheiten

Auch in Lorakis existieren natürlich Gifte und Krankheiten, die einem Abenteurer das Leben schwer machen können. Die Regeln hierfür finden Sie an dieser Stelle gesammelt.

Gifte

Nicht jeder Abenteurer ist ein aufrechter Streiter, Gegner sind es sogar nur in den seltensten Fällen. Der Einsatz von Gift ist daher häufig, stellt er doch einen praktikablen Weg dar, Kontrahenten ohne große Mühe und oft auch unauffällig zu schwächen oder auszuschalten. Die Auswirkung eines toxischen Stoffes hängt dabei von mehreren Faktoren ab.

Giftarten

Die **Art** eines Giftes bestimmt, auf welchem Weg das Gift in den Körper gelangt und wie viel Zeit bis zum Eintreten des Effekts verstreicht. *Blutgifte* werden auf Waffen aufgetragen oder durch Biss oder Krallen von Tieren übertragen und entfalten ihre Wirkung sofort, nachdem mit diesen Schaden verursacht wird, der die *Schadensreduktion* übertrifft. Der Effekt von flüssigen oder gasförmigen *Einnahmegiften* tritt dagegen 5 Ticks nach dem Herunterschlucken bzw. Einatmen in Kraft. *Kontaktgifte* schließlich entfalten ihre Wirkung 10 Ticks nach einer Berührung mit der bloßen Haut.

Wirkung

Wird der Abenteurer vergiftet, wird für das Gift eine Probe gewürfelt, ob es wirkt (alternativ kann der Spielleiter auch einfach ein Ergebnis von 11 annehmen). Der *vierfache Grad* des Giftes wird dabei als Fertigkeitswert genutzt. Hat das Gift je nach Wirkungsart mehrere Grade, kommt nur der zum Tragen, durch den das Gift in den Körper gelangt ist.

Die *Schwierigkeit* der „Attacke“ durch das Gift ist der *Körperliche Widerstand* des Opfers, der nach den üblichen Regeln durch *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) erhöht werden kann.

Erreicht oder übertrifft das Gift den Widerstand, erleidet das Opfer die unter **Wirkung** angegebenen Zustände (siehe S. 168). Verfügt ein auf diese Weise erlangter Zustand über sich addie-

rende numerische Abstufungen, beträgt die *Stufe* grundsätzlich 1, erhöht sich jedoch pro *Erfolgsgrad* bei der Vergiftung um 1 weiteren Punkt.

Dauer

Die **Dauer** bestimmt schließlich, wie lange der Betroffene unter dem Effekt zu leiden hat.

Beispiel:
Cederion (Körperlicher Widerstand 19, Zähigkeit 11) wird von einer Riesenspinne gebissen, die über das Merkmal Gift *(Blut 2 / Benommen / 60 Ticks) verfügt. Der Angriff gelingt und die Kreatur verursacht Schaden, sodass sofort geprüft wird, ob es zu einer Vergiftung kommt. Der Spielleiter würfelt eine 9 und eine 8, wozu der vierfache Grad des Gifts addiert wird, also 4 x 2 = 8. Das Ergebnis in Höhe von 25 übersteigt Cederions* Körperlichen Widerstand, *doch kann er versuchen, diesen mit einem Wurf auf seine Zähigkeit per* Aktiver Abwehr *zu erhöhen. Leider erreicht er lediglich ein Ergebnis von 18, was gerade einmal 1 Erfolgsgrad mit sich bringt. Damit erhöht sich der* Körperliche Widerstand *nur um 2 Punkte auf 21 und liegt weiterhin unterhalb des vom Gift erreichten Ergebnisses, das aufgrund der Differenz von 4 Punkten sogar noch einen Erfolgsgrad erreicht. Damit ist Cederion vergiftet und erhält 60 Ticks lang den Zustand* Benommen 2.

Mehrere Portionen

Pro Portion eines Gifts wird unabhängig von der Verabreichungsweise stets nur eine Person betroffen, ebenso wie mit jeder Dosis lediglich ein einziger Gegenstand präpariert werden kann. Auch vermag eine Portion nur ein einziges Mal Wirkung zu entfalten und behandelte Gegenstände sind nach erstmaligem Auslösen ungiftig. Bis dahin ist die Haltbarkeit eines Gifts jedoch unbegrenzt, selbst nach dem Auftragen auf ein Objekt.

Beispielhafte lorakische Gifte

Gift	Wirkung
Echsentarr	Blut 2 / Benommen (Gift) / 5 Minuten
Karmesintraum	Blut 4 / Schlafend (Gift) / 1 Stunde
Klingenfett	Blut 1 / Blutend (Gift) / 60 Ticks
Königsblut	Einnahme 5 / Sterbend 3 (Gift) / 120 Ticks
Rosentrunk	Einnahme 3 / Schlafend (Gift) / 5 Stunden
Streunerweiß	Kontakt 4 / Geblendet (Gift) / 1 Stunde
Verdorbene Nahrung	Einnahme 2 / Benommen (Gift), Erschöpft (Gift) / 3 Tage

Krankheiten

Krankheiten sind eine besonders tückische Plage, da sie als unsichtbare Gefahr drohen. Ob durch mangelnde Hygiene, Kontakt mit verschmutztem Wasser oder Kadavern – es gibt unzählige Arten, sich mit einer Krankheit zu infizieren.
Die hier aufgeführten Krankheiten sind als beispielhaft zu verstehen und stellen einige weit verbreitete Krankheiten in Lorakis dar. Sie dienen auch als Anregung für Sie, eigene Krankheiten zu entwerfen, wenn Sie diese in Ihr Spiel einbauen möchten.
Krankheiten werden nach dem folgenden Schema verzeichnet:



Infektionsart: Auf welche Arten kann man in Kontakt mit Krankheitserregern kommen? Die Infektionsarten sind allgemein gehalten, ohne Ansteckungswahrscheinlichkeit bei Kontakt mit kranken Personen oder ähnlichem. Sollten Sie eine solche benötigen, würfeln Sie mit 1W10: Erzielt der Wurf eine 1, sind Krankheitserreger vorhanden und es muss ein *Infektionswurf* durchgeführt werden.
Grad: Ein Maß für die Gefährlichkeit der Krankheit, er bestimmt den Probenwurf der Krankheit sowie den Widerstandswert gegen Heilung und Auskurieren. Eine Krankheit von Grad 1 oder 2 ist auch für *Suchende* zu bewältigen, eine Krankheit mit Grad 5 ist dagegen selbst für *Heroen* eine Gefahr.
Infektionswurf: Der Probenwurf der Krankheit. Er entspricht dem *vierfachen Grad* + 2W10. Die Schwierigkeit ist der *Körperliche Widerstand* des Opfers, der nach den üblichen Regeln durch *Aktive Abwehr* (siehe S. 138) erhöht werden kann.
Ausbruch: Alle genannten Krankheiten brechen nach der ersten *Ruhephase* nach der Infektion aus. Auf längere Inkubationszeiten wird an dieser Stelle verzichtet, daher findet sich bei den einzelnen Krankheiten auch kein Eintrag hierzu.
Krankheitsverlauf: Die Krankheit verläuft immer in verschiedenen Phasen, die zunehmend bedrohlicher werden. Hier stehen die Auswirkungen und regeltechnischen Abzüge verzeichnet. In der als *Startphase* markierten Phase befindet sich der Abenteurer bei Ausbruch der Krankheit (er erhält ab sofort den entsprechenden Zustand *Krank*, über den auch der Verlauf der Krankheit nachgehalten werden kann). *Phase 0* ist nicht genannt, sie steht für die Genesung von der Krankheit. Eine Krankheit hält sich üblicherweise nicht ewig: Sollte es dem Patienten nicht gelingen, eine Krankheit auszukurieren, sondern er immer die Phasen hoch und runter wandern, ohne jemals gesund zu werden, hält die Krankheit maximal eine Anzahl von Wochen in Höhe ihres Grades, bevor sie verschwindet.
Wenn eine Krankheit *Zustände* verleiht, dann bleiben diese nur so lange aktiv, wie man sich in der entsprechenden Phase befindet. Wechselt man in eine andere Phase, werden die alten Auswirkungen durch die neuen ersetzt, es werden keine *Zustandsstufen* aufaddiert.

Alltagskrankheiten
Normale Alltagskrankheiten wie Kopfschmerzen, Erkältung oder ähnliches fallen nicht unter die hier vorgestellten Regeln: Bei ***Splittermond*** dienen Krankheiten eher als Handlungselement als zur realistischen Simulation einer Welt.

Einsatz von Krankheiten im Spiel
Wir empfehlen einen behutsamen Umgang mit Krankheiten im Spiel, denn die meisten Spieler haben wenig Lust, ihren Abenteurer lange Zeit und ohne Relevanz für das Abenteuer ans Bett gefesselt zu sehen. Stattdessen sollten Krankheiten vor allem dann eingesetzt werden, wenn sie entweder integraler Bestandteil der Handlung sind (etwa wenn eine Heilung einer Epidemie oder die Suche nach einem Heilmittel Teil des Abenteuers sind) oder eine zusätzliche Herausforderung für eine Queste bieten sollen. Verzichten Sie jedoch am besten darauf, ihre Abenteurer nur deswegen am Dschungelfieber erkranken zu lassen, weil es möglich ist – der behutsame Einsatz von Krankheiten sorgt unserer Erfahrung nach für nachhaltigeren Spaß am Spieltisch.

Intervall: Das Intervall bestimmt, wie oft ein Abenteurer *Zähigkeit*-Proben ablegen muss, um den weiteren Krankheitsverlauf zu bestimmen (und gegebenenfalls die Krankheit auszukurieren). Gemessen wird in *Ruhephasen*, denn ein erkrankter Abenteurer kann am Tag mehrere *Ruhephasen* einlegen und so schneller von der Krankheit genesen.
Auskurieren: Dies ist der Wurf, den der erkrankte Abenteurer ablegt, um nach Ablauf des Intervalls die Krankheit auszukurieren. Die erzielten Erfolgsgrade bestimmen den weiteren Verlauf. Die Schwierigkeit ist sehr hoch, denn bereits ein einfacher Erfolg in der *Zähigkeit*-Probe verbessert den Zustand. Wenn der Abenteurer mehr als eine *Ruhephase* am Tag einlegt, ist bei der zweiten Probe an diesem Tag im schlimmsten Fall ein Ergebnis von *Knapp misslungen* möglich (die Krankheit wird also nicht schlimmer, nur weil er sich intensiver ausruht).

Auskurierenprobe

Erfolgsgrad	weiterer Verlauf der Krankheit
Verheerend	Die Krankheit verschlimmert sich (steigt) um zwei Phasen.
Misslungen (ab -3 EG)	Die Krankheit verschlimmert sich (steigt) um eine Phase.
Knapp misslungen / Misslungen (bis -2 EG)	Keine Veränderung im Krankheitsverlauf.
Gelungen	Die Krankheit verbessert sich (sinkt) um eine Phase.
Herausragend	Die Krankheit verbessert sich (sinkt) um zwei Phasen.

Besonderheiten: Hier steht, welche Besonderheiten und Auffälligkeiten für diese Krankheit zutreffen.

Dschungelfieber
Das Dschungelfieber stammt angeblich aus den Wäldern Arakeas. Es ist allerdings in ganz Lorakis verbreitet, vermutlich durch Zugvögel als Überträger. Die Keime überleben selbst in zubereitetem Fleisch, daher sollte auf den Genuss von Innereien infizierter Vögel konsequent verzichtet werden.
Infektionsart: Genuss von verunreinigtem Wasser oder dem Fleisch infizierter Tiere, Kontakt mit infizierten Tieren oder ihren Kadavern bzw. ihrem Kot.
Grad / Infektionswurf: 2 / 8 +2W10
Krankheitsverlauf:
Phase 1: Leichtes Unwohlsein und Übelkeit: Malus in Höhe von 2 Punkten auf Proben, in die BEW, STÄ und/oder KON eingehen.
Phase 2 (**Startphase**): Fieber mit gerötetem Rachen, Übelkeit. 5 Lebenspunkte kanalisiert. Zustand *Erschöpft 1 (Krankheit)*.
Phase 3: ausgeprägte Fieberschübe mit Schwächeanfällen. 5 Lebenspunkte kanalisiert. Zustand *Erschöpft 1 (Krankheit)*. Wenn eine Probe, in die BEW, KON oder STÄ eingeht, scheitert: sofort Probe auf *Zähigkeit* gegen 20, ansonsten Zustand *Benommen 1 (Krankheit)*.
Phase 4: starkes Fieber, Entkräftung, Sehstörungen. 10 Lebenspunkte kanalisiert. Zustand *Erschöpft 1 (Krankheit), Benommen 1 (Krankheit)*. Malus in Höhe von 2 Punkten auf Proben, in die STÄ, KON und/oder VER eingehen.
Auskurieren / Intervall: *Zähigkeit* gegen 23 / 6 Ruhephasen

Schlafkrankheit
So harmlos der Name klingt, so gefährlich kann die Schlafkrankheit sein, wenn man sie nicht behandelt. Es ist ein Irrglaube, dass sie nur in warmfeuchten Gebieten vorkommt, es reicht in Dakardsmyr oder Arkuri bereits ein warmer Frühling, damit die übertragenden Mückenarten in den stehenden Gewässern brüten.
Infektionsart: Verschiedene Mückenarten übertragen die Krankheit beim Stechen. Der Aufenthalt in Sumpf- und Seegebieten im Frühsommer kann riskant sein.
Grad / Infektionswurf: 3 / 12 +2W10
Krankheitsverlauf:
Phase 1: Übernächtigung. *Ruhephasen* müssen mindestens 9 Stunden dauern, ansonsten erleidet der Erkrankte den Zustand *Erschöpft 1 (Krankheit)* bis zur nächsten *Ruhephase*.
Phase 2 (**Startphase**): Erhöhtes Schlafbedürfnis und langsame Handlungen. Zustand *Benommen 1 (Krankheit)*, sowie ein Malus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in die INT und/oder VER eingehen. Der *Geistige Widerstand* gegen Schlaf-Effekte ist um 3 Punkte reduziert.
Phase 3: Aufmerksamkeitsstörungen und Orientierungslosigkeit. Zustände *Benommen 2, Erschöpft 2 (Krankheit)*. Der *Geistige Widerstand* gegen Schlaf-Effekte ist um 5 Punkte reduziert.
Phase 4: nahezu völlige Lethargie. Zustand *Schlafend (Krankheit)* dauerhaft, kann durch handfestes Berühren und großen Lärm aufgeweckt werden. Im Wachzustand *Erschöpft 3 (Krankheit), Benommen 3 (Krankheit)*. Nach jeder Stunde *Zähigkeit*-Probe gegen 25 erforderlich, um wach zu bleiben. Der *Geistige Widerstand* gegen Schlaf-Effekte ist um 10 Punkte reduziert.
Auskurieren / Intervall: *Zähigkeit* gegen 27 / 5 Ruhephasen
Besonderheiten: Die Schlafkrankheit verschwindet nicht von selbst.

Blutfluss

Blutfluss ist eine besonders tückische Krankheit, da sie keine äußerlichen Anzeichen zeigt, sondern nur zu einem zunehmenden Verlust von Blut über Kot- und Urinausscheidungen führt. Sie wird daher oft erst sehr spät als Krankheit erkannt.

Infektionsart: Über Wunden gelangen die Krankheitserreger in die Blutbahn und breiten sich im Körper aus.

Grad / Infektionswurf: 4 / 16 +2W10

Krankheitsverlauf:

Phase 1: Leichtes Schwächegefühl, das durch ausreichend Nahrung und Flüssigkeitsaufnahme kompensiert werden kann. Reisegeschwindigkeit -10%, Wasserbedarf verdoppelt.

Phase 2 (**Startphase**): Magenschmerzen und Durchfall. Malus in Höhe von 2 Punkten auf Proben, in die STÄ und/oder KON eingehen. *Körperlicher Widerstand* um 2 Punkte gesenkt.

Phase 3: Schwerer Durchfall, Appetitlosigkeit, Schwächegefühl. Der Körper kühlt aus, die Haut erscheint blasser. *Körperlicher Widerstand* um 5 Punkte gesenkt. Zustand *Erschöpft 2 (Krankheit).* 10 Lebenspunkte kanalisiert.

Phase 4: Schwindel und Schwäche. Deutlich sichtbare Anzeichen der Auszehrung. *Körperlicher Widerstand* um 8 Punkte gesenkt. Zustand *Erschöpft 4 (Krankheit)*. 15 Lebenspunkte kanalisiert.

Auskurieren / Intervall: *Zähigkeit* gegen 31 / 5 Ruhephasen

Grabfäule

Die Fäule, auch Grabräuberkrankheit genannt, ereilt mitunter Personen und Tiere, die in unterirdischen Kavernen tätig sind. Ursache dieser Erkrankung ist ein gefährlicher Pilz, der bei Erschütterungen nahezu unsichtbare Sporen absondert. Sie haften an Haut und Haaren und können so weitergetragen werden.

Infektionsart: Aufnahme der Sporen durch Einnahme, etwa weil sie sich auf Nahrung festgesetzt haben.

Grad / Infektionswurf: 6 / 24 +2W10

Krankheitsverlauf:

Phase 1: Husten und schwerer Atem. Alle Proben und Widerstände erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten, wenn der Zustand *Erschöpft* abgewehrt werden soll.

Phase 2 (**Startphase**): Atemnot, Muskelschmerzen. Alle Proben und Widerstände erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten, wenn der Zustand *Erschöpft* abgewehrt werden soll. Malus in Höhe von 2 Punkten auf Proben, in die STÄ und/oder BEW eingehen. Lebenspunkte-Regeneration um 3 Punkte gesenkt.

Phase 3: Zur Atemnot kommen schwere Gliederschmerzen, die Haut verfärbt sich schwärzlich und fühlt sich weich und verformbar an. Alle Proben und Widerstände erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten, wenn der Zustand *Erschöpft* abgewehrt werden soll. Malus in Höhe von 5 Punkten auf Proben, in die STÄ und/oder BEW eingehen. Keine natürliche Lebenspunkte-Regeneration möglich.

Phase 4: Das Fleisch beginnt sich von den Knochen zu lösen. Alle Proben und Widerstände erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten, wenn der Zustand *Erschöpft* abgewehrt werden soll. Malus in Höhe von 5 Punkten auf Proben, in die STÄ und/oder BEW eingehen. Keine natürliche Lebenspunkte-Regeneration möglich, außerdem erhält ein Erkrankter jeden Tag 2 Punkte Schaden. Jede misslungene Probe einer Tätigkeit, in die BEW und/oder STÄ eingehen, führt zu 1W6+2 Schaden.

Auskurieren / Intervall: *Zähigkeit* gegen 39 / 5 Ruhephasen

Ausrüstung und Gegenstände

Ein Schwert in der Hand eines tapferen Kämpfers, ein Dietrich in den Fingern einer geschickten Diebin, ein Seil, mit dem die Felswand erklommen werden kann: Die richtige Ausrüstung ist ein wichtiger Teil des Abenteurerlebens und kann dabei helfen, Herausforderungen zu bestehen oder das eigene Leben zu retten. Aber auch andere Gegenstände und Objekte sind im Spiel von Bedeutung. Kann ich die Tür einschlagen, die mich aus dem Gemach des intriganten Grafen aussperrt? Wie lange dauert es, um die Kommode zu zertrümmern, mit der ich den Gang blockiert habe, um meine Verfolger aufzuhalten? Kann ich die eisenbeschlagene Truhe schnell genug aufbrechen, um vor der Rückkehr der Wächter an ihren Inhalt zu gelangen?
In diesem Kapitel finden Sie neben einigen allgemeinen Regeln für unbelebte Objekte vor allem Listen mit Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenständen.

Unbelebte Objekte

Burgmauern, Türen und Alltagsgegenstände fallen alle in den Bereich der *unbelebten Objekte*. In den meisten Fällen dienen sie einfach zur Ausgestaltung des Hintergrundes einer Szene – es kann aber sein, dass sie unverhofft in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit rücken. In so einem Fall ist es nötig, unbelebte Objekte mit einigen spielrelevanten Werten zu versehen.

Werte von unbelebten Objekten

Unbelebte Objekte verfügen über drei Werte: *Last*, *Härte* und *Haltbarkeit*.

Last

Last ist ein Wert, der mit der Größenklasse von Lebewesen vergleichbar ist. Anstatt direkt mit Gewichts- und Größenangaben zu hantieren, umfasst *Last* Gewicht und Größe eines unbelebten Objektes auf abstrakte Weise. Obwohl sich der Begriff *Last* natürlich vor allem auf Ausrüstungsgegenstände bezieht, wird er der Einfachheit und Einheitlichkeit halber auch für andere unbelebte Objekte verwendet.
Bitte bedenken Sie dabei immer, dass *Last* ein abstrakter Wert ist, der sich nicht direkt miteinander verrechnen lässt. So gibt es durchaus Gegenstände mit *Last* 0 – was nicht bedeutet, dass sie gewichtslos sind, sondern nur, dass sie klein und leicht genug sind, um (in normalen Mengen) problemlos mitgeführt zu werden.

Härte

Härte hängt von Verarbeitung und Material ab und beschreibt die Widerstandsfähigkeit eines unbelebten Objektes, also die Fähigkeit, Beschädigungen zu widerstehen, ohne strukturellen Schaden zu nehmen (gewissermaßen ist die Härte also das äquivalent zur *Schadensreduktion* für Objekte). Die *Härte* wird entsprechend von jedem Schaden abgezogen, der an einem unbelebten Objekt angerichtet wird. Generell gilt als Faustregel, dass ein Objekt, das ein anderes Objekt zerstören soll, mindestens die gleiche *Härte* aufweisen muss wie das zu zerstörende Objekt (siehe unten).
Je nach Verarbeitung kann die Härte um 1 bis 2 Punkte nach oben oder unten variieren.

Material	Härte
Stoff, dünnes Glas	0
Dickes Glas	1
Leder	1
Dickes Leder	2
Weiches Holz	2
Hartes Holz	3
Gehärtetes Leder	3
Weicher Stein	4
Harter Stein	5
Eisen	6
Stahl	7
Mondstein	10
Verstärkter Stahl	12
Mondstahl	13

Haltbarkeit

Haltbarkeit ist eine Angabe für die „Lebenspunkte" eines Gegenstandes. Verliert ein unbelebtes Objekt *Haltbarkeit*, wird es strukturell beschädigt, bis es vollkommen zerstört ist. Ähnlich wie Lebewesen haben unbelebte Objekte „Gesundheitsstufen" (drei in ihrem Fall) und können in jeder Stufe Schaden in Höhe ihrer Haltbarkeit erleiden, bevor sie in die nächste Stufe rutschen. Die Haltbarkeit beträgt die Summe aus *Last* und *Härte* des Gegenstandes. Gegenstände mit Haltbarkeit 0 (*Last* und *Härte* je 0) sind außerordentlich filigran und zerbrechen schon bei geringster Gewalteinwirkung.

Beispiele für unbelebte Objekte

Gegenstand	Last	Härte	Haltbarkeit (Last + Härte)
Trinkglas	0	0	0
Seil	1	1	2
Türschloss	1	6	7
Schwert	2	7	9
Einfacher Tisch	6	2	8
Truhe	6	2	8
Schrank	8	2	10
Einfache Tür	8	3	11
Eisenbarren	4	6	10
Stabile Tür	8	4	12
Holzwand*	9	3	12
Eisentür	10	6	16
Außenportal	12	5	17
Steinwand*	15	4	19
Kutsche	20	3	23
Mauerstück*	20	5	25

*Bei besonders großen Objekten (Zäune, Mauern und ähnliches) gelten Last und Haltbarkeit für ein Stück von etwa 2 Quadratmetern.

Zerstörung von Objekten

Objekte und Gegenstände können natürlich beschädigt und letztlich auch zerstört werden. Dies ist je nach Objekt mit geeigneten Werkzeugen (Äxten, Hämmern, Hacken), Waffen oder zur Not mit den bloßen Händen möglich. Nicht jeder Gegenstand eignet sich, um ein Objekt zu zerstören – das Werkzeug muss sowohl hart als auch schwer genug sein.

Die Entscheidung, ob sich ein Gegenstand zum Beschädigen eines Objekts eignet, liegt beim Spielleiter. Zur Orientierung: Um einen Gegenstand zu beschädigen, sollte das Werkzeug wie erwähnt mindestens die gleiche *Härte* aufweisen wie das zu beschädigende Objekt. Um größere Objekte (Türen, Möbelstücke) zu beschädigen, sollte das Werkzeug außerdem eine gewisse Größe und ein gewisses Gewicht aufweisen – also mindestens eine *Last* von 3 besitzen.

Falls das Beschädigen anderer Objekte der eigentliche Einsatzzweck des Werkzeugs ist (z.B. bei einem Vorschlaghammer oder einem Brecheisen), kann das Werkzeug sogar Objekte mit einer Härte, die 1 bis 2 Punkte über der eigenen Härte liegt, beschädigen. Die letztendliche Entscheidung hierzu liegt beim Spielleiter.

Objekte beschädigen

Um ein stillstehendes Objekt in Schlagdistanz zu beschädigen, muss kein Angriff mit dem Werkzeug/der Waffe gewürfelt werden. Stattdessen wird einfach direkt der Schaden ausgewürfelt.

Sollte es aus irgendeinem Grund wichtig sein, wie schnell ein Objekt zerstört wird (etwa weil die Abenteurer verfolgt werden und schnell eine Tür einschlagen müssen), *kann* sich ein Abenteurer entscheiden, statt automatischen Treffern mit dem Grundschaden der Waffe auch Angriffswürfe durchzuführen. Hierdurch kann er möglicherweise Erfolgsgrade ansammeln und somit mehr Schaden anrichten, unterliegt aber auch der Gefahr des Scheiterns. Orientieren Sie sich für Schwierigkeiten an den Angaben zum *Fernkampfangriff* auf unbewegte Objekte auf S. 163 und reduzieren Sie die dort angegebenen Werte aufgrund des deutlich leichteren Treffens im Nahkampf um je 5 Punkte.

Vom angerichteten Schaden wird die *Härte* des Objekts abgezogen. Den Rest verliert das Objekt an *Haltbarkeit*.

Der Einfachheit halber erleiden in einem Kampf Waffen und Rüstungen üblicherweise keinen Schaden: Angriffe richten sich gegen den Gegner, nicht gegen die Ausrüstung, und bei der Parade werden Waffen eingesetzt, um den Schlag des Gegners abgleiten zu lassen. Solange der Kämpfer also seinen Gegner attackiert, spielen Härte und Haltbarkeit von Rüstung und Waffen keine Rolle – hier wird ohnehin gezielt auf Schwachstellen geschlagen. Härte und Haltbarkeit kommen erst zum Tragen, wenn gezielt Objekte beschädigt werden sollen.

„Gesundheitsstufen"

Objekte besitzen drei „Gesundheitsstufen": *Unbeschädigt*, *Angeschlagen* und *Demoliert*. In jeder Stufe verfügen Objekte über Punkte in Höhe ihrer Haltbarkeit. Sobald sie alle Punkte in einer Stufe verloren haben, rutschen sie in die nächste Stufe.

Unbeschädigt	Das Objekt ist höchstens ein wenig angekratzt.
Angeschlagen	Das Objekt ist beschädigt und in seiner Funktion eingeschränkt. Ausrüstungsgegenstände erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, die mit ihnen ausgeführt werden. In einer Tür oder einer Truhe treten Risse auf, durch die man hindurchblicken kann.
Demoliert	Das Objekt ist schwer beschädigt. Gegenstände lassen sich nicht mehr für ihren Zweck einsetzen. Türen schließen nicht mehr, Deckung bietet kaum noch Schutz.

Verliert ein Objekt sämtliche *Haltbarkeit*, ist es völlig zerstört. Oft ist es nicht nötig, ein Objekt komplett zu zerstören – schon eine *demolierte* Wand ist beschädigt genug, dass man durch die Bruchstellen hindurchtreten kann.

Beispiel:

Telkin steht vor einer verschlossenen Tür (Härte 3, Haltbarkeit 11), die seinen Weg versperrt. Er entscheidet sich für den direkten Weg: die Tür mit seinem Kriegsbeil einzuschlagen. Bei seinem ersten Schlag richtet er 12 Punkte Schaden an. Davon werden 3 Punkte (die Härte) abgezogen. Die Tür verliert also 9 Punkte Haltbarkeit – noch sieht sie recht intakt aus.

Der zweite Schlag richtet nur 9 Punkte Schaden an, von denen 6 an der Härte vorbeikommen. Die Tür hat also jetzt 15 Punkte Schaden erlitten. Damit hat sie sämtliche Haltbarkeit in der ersten Stufe Unbeschädigt verloren und ist in die Stufe Angeschlagen gerutscht. Inzwischen tun sich Risse auf, sodass Telkin in den Raum dahinter blicken kann.

Er holt also erneut aus und schlägt wieder zu – ein mächtiger Hieb mit 13 Punkten Schaden! 10 davon kommen durch, also hat die Tür inzwischen 25 Punkte Schaden abbekommen. Das reicht, um sie in die Stufe Demoliert zu schieben. Krachend gibt die Tür nach und hängt nur noch schief in den Angeln. Der Weg für Telkin ist frei.

Ausrüstung

Waffen, Rüstungen, Kleidung, Rucksäcke, Seile, Zelte, Decken und Zunderdosen – jeder Abenteurer braucht Ausrüstung, wenn er sich den Gefahren von Lorakis stellen will. Hier finden Sie Listen mit Angaben zu üblichen Waffen, Gegenständen und Dienstleistungen, die in Lorakis erworben werden können.

Gegenstandsqualität

Gegenstandsqualität ist ein abstraktes Maß für die Güte und Verarbeitung eines Gegenstandes. Geschickte Handwerker können Gegenstände von höherer Qualität herstellen, die bestimmte Vorteile bringen. Alle Gegenstände in der Liste besitzen eine standardmäßige Qualität von 0.

Alle Angaben zur *Gegenstandsqualität* finden Sie bei der Herstellung von Gegenständen ab S. 143 beschrieben. Wie sich der Einfluss qualitativ höherwertiger Gegenstände auf den Preis auswirkt, wird weiter unten angegeben.

Verfügbarkeit

Nicht jeder Luxusartikel ist in jedem Bauerndorf zu finden. In der Liste finden Sie Angaben dazu, wo ein Gegenstand erworben werden kann:

Dorf: Der Artikel kann in jedem kleinen Dorf und jedem Weiler gefunden werden.
Kleinstadt: Der Artikel kann in kleineren Städten und Ansiedlungen (ab 5.000 Einwohnern) gefunden werden.
Großstadt: Der Artikel ist nur in großen Städten (ab 25.000 Einwohnern) zu finden.
Metropole: Der Artikel ist so ungewöhnlich, dass man ihn nur in wahren Metropolen, zum Beispiel in Ioria, Sarnburg oder anderen wahrhaft bedeutenden und großen Städten finden kann.

Natürlich sind diese Angaben nur Richtlinien, an denen Sie sich orientieren können – es mag Ausnahmen geben, in denen Händler bessere oder schlechtere Sortimente vorweisen können. Die letzte Entscheidung hierzu liegt wie üblich beim Spielleiter.

Währung und Preise

Die verbreitetste Währung, die in fast ganz Lorakis akzeptiert wird, ist die Währung der Gnomischen Handelsgilde – und viele andere Reiche haben die Nennwerte der gnomischen Münzen übernommen. Die üblichen Zahlungsmittel sind dabei die silbernen *Lunare* (L), sowie die vielgestaltigen und als *Telare* bezeichneten Kupfermünzen (T). Sehr selten kommen auch Goldmünzen, sogenannte *Solare* (S) vor. Die einzelnen Münzen stehen in einem Faktor von 1:100 zueinander: 1 Solar = 100 Lunare = 10.000 Telare.
Die Angaben in der Liste sind die Durchschnittspreise für den jeweiligen Artikel, die (gerade bei exotischen Waren) von Region zu Region schwanken können.
Weitere Details zu Währungen auf Lorakis finden Sie auf S. 315.

Qualität, Preis und Verfügbarkeit
Die Preise in der Liste gelten für Gegenstände der normalen Qualität 0. Gegenstände mit höherer oder niedrigerer Qualität weichen in den Preisen ab.

Qualität	Preis
Negative Qualität	-10% pro Stufe
0	x 1
1	x 2
2	x 5
3	x 10
4	x 15
5	x 25
6	x 35
7	x 50

Natürlich sind nicht in jedem Dorf hochqualitative Gegenstände erhältlich. Für je 2 Punkte Gegenstandsqualität steigt die Verfügbarkeit daher auf die nächsthöhere Stufe (bis zu *Metropole* – dort gibt es üblicherweise alles).

Traglast
Hier sind bewusst keine konkreten Gewichte für Ausrüstung angegeben, um Verwaltungsaufwand zu vermeiden – uns erscheint es nicht nötig, genau zu berechnen, ob ein Abenteurer 5 oder 6 Proviantrationen mit sich herumtragen kann. Lassen Sie bei der Traglast daher einfach gesunden Menschenverstand walten: Wir gehen davon aus, dass ein Abenteurer die übliche Ausrüstung seiner Ausbildung (gegebenenfalls inklusive Waffen und Rüstungen) ohne Einschränkungen mit sich führen kann, dazu in Rucksack und Taschen noch all das, was man üblicherweise auf Reisen benötigt (Decken, Kochgeschirr, Lichtquellen, etwas Proviant).
Sollten Sie Ihren Abenteurer aber zu einer wandernden Waffenkammer oder einer mobilen Bibliothek machen wollen, ist vielleicht die Anschaffung eines Lasttieres eine gute Investition.

Sollten Sie in Ihrer Runde die Traglast stärker reglementieren wollen, können Sie folgende **Optionalregel** nutzen: Ein Abenteurer kann zusätzlich zu oben erwähnter „Grundausstattung“ und direkt am Körper getragener Kleidung und Rüstung pro Punkt *Stärke* Gegenstände im Wert von *Last* 2 mit sich führen. Ein Abenteurer mit *Stärke* 4 kann also 8 „Lastpunkte“ zusätzlich bei sich tragen, für jeden weiteren Punkt erhöht sich seine *Behinderung* (siehe S. 165) um 1 Punkt.




Schlagring
Liandia
Dornenhandschuh
Katar
Maira
Scheibendolch
Dolch
Krummdolch
Breitschwert
Kurzschwert
Khopesh
Falchion
Zweihänder
Skavona
Anderthalbhänder
Langschwert
Pfauenfeder
Säbel
Streitkolben
Reitersäbel
Fulnisches Doppelschwert

Nahkampfwaffen

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale
Handgemenge										
Dornenhandschuh	Großstadt	8 L	1	4	F	1W6	5	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv 2, Entwaffnend 1, Parierwaffe 1
Katar[1]	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 2	Scharf 2
Liandia[2]	Kleinstadt	5 L	1	7	G	1W6+1	6	BEW+INT	INT 2	Defensiv 1, Entwaffnend 1, Parierwaffe 0
Schlagring	Kleinstadt	7 L	1	6	U	1W6	5	BEW+STÄ	–	Scharf 2
Waffenlos	–	–	0	–	–	1W6	5	BEW+ STÄ	–	Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern
Klingenwaffen										
Anderthalbhänder	Großstadt	16 L	3	7	G	2W6	9	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Scharf 3, Vielseitig
Breitschwert	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+4	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Wuchtig
Dolch	Dorf	3 L	1	7	U	1W6+1	6	BEW+INT	–	Wurffähig
Falchion[3]	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+5	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	–
Fulnisches Halbschwert[4]	Metropole	15 L	2	7	A	1W6+4	8	BEW+INT	BEW 3	Teilbar(*)
Khopesh[5]	Kleinstadt	6 L	2	6	G	1W10+1	7	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Scharf 2
Krummdolch	Kleinstadt	3 L	1	7	G	1W6+2	7	INT+STÄ	STÄ 2	–
Kurzschwert	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+2	7	BEW+INT	BEW 2	–
Langschwert	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Scharf 2
Maira[6]	Großstadt	8 L	1	7	G	1W6+1	6	BEW+INT	BEW 3	Scharf 2
Pfauenfeder[7]	Großstadt	16 L	4	7	F	2W6+4	10	BEW+INT	BEW 4, INT 2	Scharf 2, Wuchtig, Zweihändig
Reitersäbel	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+3	8	BEW+INT	INT 3	Reiterwaffe 2
Säbel	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Scharf 2
Scheibendolch	Kleinstadt	5 L	1	7	G	1W6	6	INT+STÄ	STÄ 3	Durchdringung 2
Skavona[8]	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+2	7	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Durchdringung 2
Wurfdolch	Dorf	2 L	1	7	U	1W6-1	8	BEW+INT	INT 2	Improvisiert, Wurffähig
Zweihänder	Großstadt	20 L	4	7	F	2W6+4	12	INT+STÄ	INT 2, STÄ 4	Durchdringung 2, Lange Waffe, Scharf 3, Wuchtig, Zweihändig
Hiebwaffen										
Doppelaxt	Kleinstadt	18 L	4	5	G	3W6+4	13	INT+STÄ	INT 3, STÄ 5	Durchdringung 2, Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig
Keule	Dorf	1 L	2	3	U	1W6+2	7	KON+STÄ	STÄ 2	Primitiv
Kriegsbeil	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+3	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	–
Kriegshammer	Kleinstadt	18 L	4	6	G	2W10+4	12	KON+STÄ	KON 3, STÄ 5	Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig
Schlagstock	Dorf	2 L	1	3	U	1W6+2	6	BEW+STÄ	–	Stumpf
Spitzhacke	Dorf	4 L	3	5	U	3W6	14	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig
Streitaxt	Kleinstadt	16 L	4	5	G	2W10+1	11	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Scharf 2, Wuchtig, Zweihändig
Streithammer	Kleinstadt	16 L	3	6	G	2W6+3	11	KON+STÄ	KON 2, STÄ 4	Scharf 2, Vielseitig
Streitkolben	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W6+5	9	BEW+KON	BEW 2, STÄ 2	–
Stuhlbein, Flasche, Nudelholz	Dorf	–	1	1-2	U	1W6-1	9	BEW+STÄ	–	Improvisiert, Primitiv
Wurfbeil	Dorf	6 L	2	5	G	1W6+1	10	BEW+STÄ	STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig
Wurfhammer	Dorf	5 L	2	5	G	1W6+2	11	KON+STÄ	STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig


Streithammer
Schlagstock
Keule
Kriegsbeil
Morgenstern
Kettensichel
Peitsche
Doppelaxt
Kriegshammer
Streitaxt
Kriegsflegel
Zackenspieß
Kampfstab
Hellebarde
Klingenstab
Speer
Valkyrja-Speer
Sturmsense
Lanze
Vangarasstab
Glefe

Fortsetzung der Nahkampfwaffen

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale
Stangenwaffen										
Fulnisches Doppelschwert[4]	Metropole	25 L	3	7	A	2W10+1	11	BEW+INT	BEW 4, INT 4	Doppelwaffe, Scharf 3, Teilbar, Zweihändig
Glefe	Kleinstadt	12 L	4	5	F	2W10+1	11	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Hellebarde	Kleinstadt	18 L	4	5	F	3W6+3	12	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Kampfstab	Dorf	4 L	3	4	G	1W10+2	9	BEW+INT	–	Defensiv 2, Doppelwaffe, Lange Waffe, Zweihändig
Klingenstab	Kleinstadt	6 L	3	5	F	2W6	9	INT+STÄ	INT 4, STÄ 3	Durchdringung 1, Lange Waffe, Vielseitig
Lanze	Kleinstadt	16 L	4	3	G	2W10+1	15	KON+STÄ	KON 4, STÄ 4	Lange Waffe, Reiterwaffe 6, Scharf 3, Wuchtig, Zweihändig
Speer	Dorf	8 L	3	4	G	1W10+5	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Lange Waffe, Scharf 3, Vielseitig
Sturmsense	Dorf	4 L	4	5	U	2W10+4	13	BEW+KON	BEW 3, KON 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Valkyrja-Speer[9]	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+2	8	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Wurffähig
Vangarasstab[10]	Großstadt	14 L	4	5	F	3W6+1	13	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 4	Lange Waffe, Vielseitig, Wuchtig
Wurfspeer	Dorf	7 L	2	4	G	1W6+2	11	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig
Zackenspieß[11]	Kleinstadt	16 L	3	5	F	1W6+5	11	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Durchdringung 2, Entwaffnend 1, Lange Waffe, Vielseitig
Kettenwaffen										
Kettensichel	Großstadt	12 L	2	6	F	1W10	8	BEW+INT	BEW 4, INT 2	Entwaffnend 2, Lange Waffe, Umklammern, Vielseitig
Kriegsflegel	Kleinstadt	10 L	4	4	G	2W10+4	14	KON+STÄ	KON 5, STÄ 5	Durchdringung 2, Wuchtig, Zweihändig
Morgenstern	Kleinstadt	9 L	2	6	G	1W10+5	10	BEW+KON	BEW 3, KON 3	Unhandlich
Peitsche	Dorf	1 L	2	1	U	1W10-2	15	BEW+INT	BEW 2	Entwaffnend 3, Improvisiert, Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich

1) Faustwaffe aus Badashan und von der Smaragdküste
2) Jagdwaffe der Dämmeralben
3) In Dragorea verbreitete Klingenwaffe mit breiter Spitze
4) Doppelschwert aus dem Mertalischen Städtebund, das sich in zwei Schwerter teilen lässt
5) Farukanisches Sichelschwert mit rituellem Charakter
6) Leicht gekrümmtes Kurzschwert der Seealben
7) Großer zweihändiger Krummsäbel aus Farukan
8) Schlanke Klingenwaffe aus dem Mertalischen Städtebund
9) Leichter einhändiger Speer aus Zwingard
10) Stangenwaffe des Wächterbundes, die auch im nördlichen Dragorea verbreitet ist
11) Farukanische Stangenwaffe mit drei Stoßspitzen, vor allem in Ashurmazaan beliebt

Erläuterung der Waffenwerte

Verfügbarkeit: Angaben dazu, wo eine entsprechende Waffe erworben werden kann (S. 180).
Preis: Die in *Lunaren* angegebenen Kosten zum Erwerb der Waffe.
Last: Ein abstrakter Wert, der Größe, Gewicht und Sperrigkeit der Waffen in Relation zueinander setzt und der sowohl für die optionalen Regeln der *Traglast* (S. 181) von Bedeutung ist als auch für manche *Zauber* und *Manöver*.
Härte: Ein Maß der Widerstandsfähigkeit eines Objektes, das etwa von Bedeutung ist, wenn ein Objekt bewusst zerstört werden soll (S. 179).
Komplexität: Die Komplexität der Herstellung (siehe S. 143).
Schaden: Der Schaden, den eine Waffe bei einem erfolgreichen Treffer im Kampf anrichtet.
WGS: Die *Waffengeschwindigkeit* der Waffe, die in Ticks gerechnet wird (siehe S. 157). Bei Fernkampfwaffen ist zu beachten, dass die WGS nur für das *Bereitmachen* gilt. Der anschließende *Fernkampfangriff* ist eine separate Aktion von 3 Ticks Dauer (siehe S. 162).
Attribute: Beim Einsatz von Waffen hängen die zugehörigen Attribute der Probe nicht von der Fertigkeit ab, sondern von den bei der jeweiligen Waffe angegebenen Attributen.

Mindestattribute: Manche Waffen benötigen eine Mindesthöhe in bestimmten Attributen, um sie effektiv zu nutzen. Wenn man sie ohne die entsprechenden Werte nutzen möchte, wird die Punktedifferenz vom Fertigkeitswert abgezogen sowie auf die WGS aufgeschlagen.
Merkmale: Die meisten Waffen besitzen bestimmte Eigenschaften. Diese sind weiter unten erklärt.
Reichweite: Dieser nur bei Fernkampfwaffen angegebene Wert besagt, bis zu welcher Entfernung die Waffe ohne Einschränkungen nutzbar ist. Wird sie in weiterer Entfernung benutzt, müssen zusätzliche Erfolgsgrade erreicht werden (siehe S. 162).

Merkmale von Waffen, Rüstungen und Schilden

Vor allem Waffen, aber auch Rüstungen und Schilde, besitzen meist verschiedene Merkmale, die sie unterscheiden und für bestimmte Umstände besonders geeignet oder ungeeignet machen. Die jeweiligen Merkmale sind in den entsprechenden Listen angegeben, die Erläuterungen zu jedem Merkmal finden Sie hier.

Deckung: Ein Schild mit diesem Merkmal zählt, sofern er geführt wird, als *Leichte Deckung* im Fernkampf.
Defensiv [Stufe]: Bei einer erfolgreichen *Aktiven Abwehr* mit einer solchen Waffe oder einem solchen Schild erhält der Abenteurer einen zusätzlichen EG pro Stufe des Merkmals (gilt nicht für herausragendes Ergebnis). Bei Waffen ohne das Merkmal *Zweihändig* und bei *Schilden* kann dies auch genutzt werden, wenn man sie zusätzlich zu einer Hauptwaffe führt – in diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln zum Einsatz von Schilden und Parierwaffen (S. 164). Sollten zwei Gegenstände mit dem Merkmal *Defensiv* geführt werden, gilt stets nur der höhere Bonus (und natürlich nur der Bonus von Gegenständen, für die auch eine passende Fertigkeit für die *Aktive Abwehr* genutzt wurde).
Doppelwaffe: Mit dieser Waffe können die Meisterschaften zum *Kampf mit zwei Händen* (S. 171) genutzt werden.
Durchdringung [Stufe]: Für jede Stufe dieses Merkmals kann 1 Punkt der gegnerischen *Schadensreduktion* ignoriert werden, egal aus welcher Quelle diese stammt.
Improvisiert: Diese Gegenstände des Alltags sind eigentlich nicht für den Kampf geeignet. Allerdings verbessern sich ihr Schaden und ihre Waffengeschwindigkeit um je 2 Punkte, wenn der Kämpfer über die *Meisterschaft Improvisation* in der entsprechenden *Kampffertigkeit* verfügt.
Entwaffnend [Stufe]: Für jede Stufe dieses Merkmals zählt die Last dieser Waffe um 1 Punkt erhöht, wenn es um die erlaubte Nutzung des *Manövers Entwaffnen* geht.
Lange Waffe: Die Waffe ermöglicht es, aus einer größeren Distanz anzugreifen. Ein gegnerisches *Lösen aus dem Kampf* erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten, ein eigenes einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.
Nahkampftauglich: Die *Fernkampfwaffe* kann auch als *Nahkampfwaffe* mit eigenen Werten verwendet werden.
Parierwaffe: Die Waffe kann auch als Parierwaffe genutzt werden, wenn man sie zusätzlich zu einer anderen Waffe in der Nebenhand führt. In diesem Fall werden sie ähnlich wie ein Schild genutzt, die *Aktive Abwehr* erfolgt aber immer über die zugehörige Kampffertigkeit der Parierwaffe mit ihren Attributen. Bei einer solchen Nutzung fällt eine *Behinderung* (S. 187) an, die dem Wert hinter dem Merkmal entspricht. Sollte mit der Waffe bei Führung als Parierwaffe auch angegriffen werden, gelten die Regeln für den *Kampf mit zwei Händen* (S. 171). Parierwaffen finden Sie der Einfachheit halber sowohl in der Waffenliste als auch in der Liste der Schilde und Parierwaffen. Die bei der Liste der Parierwaffen genannte Behinderung entspricht der Behinderung durch dieses Merkmal, muss also nicht doppelt angerechnet werden.
Primitiv: Die Waffe oder die Rüstung ist einfach gearbeitet und daher von nicht sehr guter Qualität. Verursacht eine Waffe mit diesem Merkmal bei einem Gegner, der eine Rüstung ohne das Merkmal *Primitiv* trägt, Schaden, wird dieser Schaden um 2 Punkte reduziert.
Reiterwaffe [Stufe]: Eine Waffe mit diesem Merkmal ist unabhängig von sonstigen Einschränkungen im Reiterkampf einsetzbar. Setzt der Abenteurer sie vom Rücken eines Reittiers ein und verfügt über die *Meisterschaft Reiterkampf*, verursacht er für jede Stufe des Merkmals einen zusätzlichen Schadenspunkt.
Scharf [Stufe]: Alle Schadenswürfel einer Waffe mit diesem Merkmal werden immer als mindestens der Wert der Stufe des *Merkmals* gewertet, egal was eigentlich gewürfelt wurde. Eine Waffe mit 1W6+2 Schaden und dem Merkmal *Scharf 2* richtet also selbst dann 4 Punkte Schaden an, wenn der Schadenswürfel eine 1 zeigt. Dies gilt nicht für zusätzliche Schadenswürfel aus *Manövern*, *Zaubern* oder sonstigen Quellen.
Standfestigkeit: Eine Rüstung mit diesem Merkmal verleiht gegen Angriffe, die die Position des Trägers verändern (ihn also z. B. Niederwerfen), einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf den *Körperlichen Widerstand*.
Stumpf: Der von der Waffe verursachte Schaden zählt vollständig als *Betäubungsschaden*. Dies gilt auch für zusätzlichen Schaden aus *Manövern*, nicht aber aus Quellen wie etwa *Zaubern*.
Teilbar: Mittels einer Aktion *Gegenstand verwenden* kann die Waffe in zwei entsprechende einhändige Waffen zerlegt werden.
Teilbar(*): Mittels einer Aktion *Gegenstand verwenden* kann aus zweier dieser Waffen eine entsprechende zweihändige Waffe hergestellt werden
Umklammern: Mit dieser Waffe ist das *Manöver Umklammern* einsetzbar.
Unhandlich: Die *Verteidigung* des Trägers erhält bei Führung dieser Waffe einen Malus in Höhe von 2 Punkten.
Vielseitig: Bei solchen Waffen kann zwischen einhändiger und zweihändiger Führung gewechselt werden (Reaktion, 3 Ticks Dauer). In zweihändiger Führung erhöht sich ihr Schaden um 3 Punkte.
Wattiert: Eine Rüstung mit diesem Merkmal halbiert den Bonusschaden durch das freie Manöver *Wuchtangriff*.
Wuchtig: Bei Waffen mit diesem Merkmal verursacht das *freie Manöver Wuchtangriff* 2 statt 1 zusätzlichen Punkt Schaden pro eingesetzten Erfolgsgrad.
Wurffähig: Die *Nahkampfwaffe* kann auch als *Wurfwaffe* mit eigenen Werten verwendet werden.
Zweihändig: Die Waffe muss mit zwei Händen geführt werden. Sie kann nicht im berittenen Kampf eingesetzt werden, sofern sie nicht auch das *Merkmal Reiterwaffe* besitzt.

Fernkampfwaffen

Name	Verfügbarkeit	Preis/ Munition	Last	Härte	Komplexität	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale	Reichweite
Schusswaffen											
Handarmbrust	Metropole	30 L/25 T	2	4	A	1W6+3	7	INT+WIL	INT 2	Durchdringung 3	8
Kurzbogen	Dorf	8 L/16 T	2	3	U	1W10+1	6	BEW+INT	STÄ 1	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig	20
Langbogen	Kleinstadt	15 L/30 T	3	3	G	1W10+8	10	INT+STÄ	STÄ 3	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig	35
Leichte Armbrust	Kleinstadt	20 L/40 T	3	3	F	2W6+6	10	INT+WIL	INT 2, STÄ 1	Durchdringung 4, Zweihändig	25
Reiterbogen	Kleinstadt	10 L/20 T	3	3	G	1W10+4	8	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Durchdringung 1, Reiterwaffe 0, Scharf 3, Zweihändig	25
Schleuder	Dorf	50 T/1 T	1	1	U	1W6+4	6	BEW+INT	BEW 1	–	15
Schwere Armbrust	Kleinstadt	30 L/60 T	4	4	M	3W6+4	22	INT+WIL	INT 2, STÄ 4	Durchdringung 6, Wuchtig, Zweihändig	30
Wurfwaffen											
Chakram[1]	Großstadt	8 L	2	7	G	2W6	5	INT+STÄ	STÄ 2	Scharf 2	8
Dolch	Dorf	3 L	1	7	U	1W6-1	5	BEW+INT	–	Improvisiert, Nahkampftauglich	5
Stein, Bierkrug, Stiefel	Dorf	–	1	1-4	U	1w6-2	6	INT+STÄ	–	Improvisiert, Primitiv	4
Valkyrja-Speer[2]	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+2	7	BEW+STÄ	BEW 3, INT 3	Durchdringung 2, Nahkampftauglich	12
Wurfbeil	Dorf	6 L	2	5	G	1W6+4	5	BEW+STÄ	STÄ 2	Nahkampftauglich	5
Wurfdolch	Dorf	2 L	1	7	U	1W6+1	3	BEW+INT	INT 2	Nahkampftauglich	5
Wurfhammer	Dorf	5 L	2	5	G	1W6+5	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Nahkampftauglich	5
Wurfpfeil	Kleinstadt	2 L	1	3	U	1W6	3	BEW+INT	INT 2	Durchdringung 1, Scharf 2	8
Wurfspeer	Dorf	7 L	2	4	G	1W10+5	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Durchdringung 2, Nahkampftauglich, Wuchtig	10
Wurfstern	Kleinstadt	3 L	1	7	G	1W6+2	4	BEW+INT	INT 2	–	5

1) Kreisförmige Wurfwaffe von der Smaragdküste

2) Leichter einhändiger Speer aus Zwingard

Erläuterung der Rüstungs- und Schildwerte

VTD+: An dieser Stelle ist der Bonus auf die Verteidigung des Trägers angegeben.

SR: Die Schadensreduktion einer Rüstung wird von dem Schaden jedes erfolgreichen *Angriffs* gegen den Träger, vom *Fallschaden* und von anderem Schaden nach SL-Maßgabe abgezogen. Sie wird immer zuerst vom *Grundschaden* einer Quelle abgezogen, nicht von einem etwaigen (z.B. durch Zauber) hinzugefügten *Bonusschaden*. Sollte der Träger der Rüstung aus der gleichen Quelle gleichzeitig *Betäubungs-* und *echten Schaden* erhalten, wird die SR zuerst vom *echten Schaden* abgezogen.

Behinderung: Einige Rüstungen geben einen Malus in Höhe des angegebenen Wertes auf alle Proben auf *allgemeine Fertigkeiten* (also nicht auf *Kampffertigkeiten* oder *Magieschulen*), in denen Beweglichkeit vorkommt. Die halbe Gesamt-Behinderung wird außerdem als Malus auf die *Geschwindigkeit* angerechnet.

Tick-Zuschlag: Schwere Rüstungen behindern im Kampf so stark, dass jede *sofortige Aktion* und jeder *Gelegenheitsangriff* einen zusätzlichen Tickaufwand in Höhe des hier angegebenen Zuschlags verursacht.

Mindestattribute: Manche Rüstungen und Schilde benötigen eine Mindesthöhe in bestimmten Attributen, um sie effektiv zu nutzen. Wenn man sie ohne die entsprechenden Werte nutzen möchte, wird die Punktedifferenz auf die Behinderung und den Tick-Zuschlag aufgeschlagen.

Merkmale: Rüstungen und Schilde können genau wie Waffen bestimmte Merkmale (S. 186) besitzen. Das wichtigste dieser Merkmale ist *Defensiv*. Für jede Stufe in diesem Merkmal erhält ein Abenteurer einen zusätzlichen EG bei einer gelungenen *Aktiven Abwehr* mit diesem Schild.



Rüstungen

Rüstung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Tuchrüstung	Kleinstadt	6 L	3	2	G	+1	0	0	0	0	–
Leder, leicht	Kleinstadt	9 L	3	3	G	+1	1	1	0	1	–
Leder, mittel	Kleinstadt	10 L	4	3	G	+2	1	2	0	1	Standfest
Leder, schwer	Kleinstadt	11 L	4	3	F	+3	0	0	1	1	–
Fellrüstung	Dorf	4 L	3	2	U	+1	2	0	1	1	Primitiv
Kette, leicht	Kleinstadt	12 L	4	6	G	+2	2	1	1	2	–
Kette, schwer	Kleinstadt	15 L	4	6	F	+3	2	3	2	2	Wattiert
Schuppe	Kleinstadt	20 L	5	7	F	+4	2	4	2	3	Wattiert
Platte, leicht	Großstadt	25 L	5	7	F	+3	1	2	1	3	Standfest
Platte, schwer	Großstadt	30 L	6	7	M	+4	4	3	3	4	–

Schilde

Schild	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	VTD+	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindestattr.	Merkmale
Buckler	Kleinstadt	4 L	2	6	G	+0	1	0	BEW 2	Defensiv 2
Lederschild	Kleinstadt	3 L	2	3	G	+1	1	1	STÄ 2	Defensiv 2
Rundschild	Kleinstadt	5 L	3	3	G	+2	2	0	STÄ 2	Defensiv 1
Großschild	Kleinstadt	7 L	4	5	F	+2	2	1	STÄ 3	Defensiv 2
Turmschild	Großstadt	12 L	5	7	F	+3	2	2	STÄ 4	Defensiv 1, Deckung

Parierwaffen

Parierwaffe	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindest-attr.	Merkmale
Dornenhandschuh	Großstadt	8 L	1	4	F	1	0	STÄ 2	Defensiv 2, Entwaffnend 1
Liandia	Kleinstadt	5 L	1	7	G	0	0	INT 2	Defensiv 1, Entwaffnend 1

*Parierwaffen können auch als Waffen geführt werden, siehe oben.



Ausrüstung für Gelehrte und Heiler

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität
Foliant	Großstadt	15 L	2	1	G
Heilerbesteck	Großstadt	10 L	1	4	G
Pergamentbogen	Kleinstadt	10 T	0	0	U
Schreibutensilien	Kleinstadt	1 L	0	0	G
Tagebuch	Kleinstadt	5 L	1	1	U
Verbandszeug	Dorf	10 T	0	0	U

Ausrüstung für Gauner und Einbrecher

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität
Brecheisen	Dorf	2 L	2	6	U
Dietriche	Kleinstadt	15 L	1	6	F
Kletterhaken (10 Stück)	Kleinstadt	50 T	1	6	U
Wurfhaken	Kleinstadt	1 L	2	6	G

Ausrüstung für Handwerker

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität
Alchemistenkoffer	Metropole	30 L	3	1	F
Schmiedeausstattung	Kleinstadt	30 L	6	7	G
Schneiderwerkzeug	Dorf	10 L	2	4	G
Schreinerwerkzeug	Dorf	10 L	4	4	G
Vorschlaghammer	Dorf	2 L	4	5	U

Ausrüstung für Künstler und Gesellschafter

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität
Brettspiel	Kleinstadt	50 T	1	2	U
Flöte	Dorf	50 T	0	2	G
Jonglierball	Dorf	5 T	0	1	U
Kohlestift	Dorf	2 T	0	1	U
Kosmetikkoffer	Kleinstadt	15 L	2	0	F
Kreide	Dorf	2 T	0	1	U
Laute	Kleinstadt	2 L	3	2	G
Leinwand	Kleinstadt	30 T	2	0	G
Malfarben	Kleinstadt	50 T	1	0	G
Pinsel	Dorf	5 T	0	2	U
Spiegel	Kleinstadt	3 L	2	0	G
Spielkarten	Dorf	15 T	0	0	U
Würfel	Dorf	5 T	0	2	U

Kleidung

Kleidung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität
Prachtgewand	Kleinstadt	20 L	4	0	M
Straßenkleidung	Dorf	1 L	3	0	U
Wildniskleidung	Dorf	3 L	3	1	G

Ausrüstung für Reisende und Wildniskundige

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität
Beil	Dorf	4 L	2	5	U
Decke	Dorf	10 T	1	0	U
Essgeschirr	Dorf	20 T	1	2	U
Fackel	Dorf	1 T	1	2	U
Feuerstein, Stahl und Zunder	Dorf	20 T	0	4	U
Hängematte	Kleinstadt	20 T	2	1	U
Karren	Dorf	15 L	15	3	F
Kochgeschirr	Dorf	50 T	2	5	U
Kompass	Metropole	15 L	2	2	A
Laterne, einfach	Dorf	50 T	2	3	G
Leinensack	Dorf	10 T	1	1	U
Marschration (pro Tag)	Dorf	10 T	1	0	/
Messer	Dorf	1 L	1	6	U
Rucksack	Dorf	1 L	1	1	U
Seil (10 m)	Dorf	2 L	1	1	U
Spaten	Dorf	1 L	3	5	G
Wasserschlauch	Dorf	10 T	1	1	U
Zelt (pro Person)	Kleinstadt	1 L	4	1	G

Alchemika, Gifte und Kräuter

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Beschreibung
Ausdauertrunk	Kleinstadt	5 L	heilt 1 Stufe des Zustands *Erschöpft*
Echsentarr	Kleinstadt	10 L	Gift, siehe S. 176
Gegengift, leicht	Kleinstadt	5 L	bis Giftgrad 1
Gegengift, mittel	Kleinstadt	10 L	bis Giftgrad 2
Gegengift, stark	Kleinstadt	15 L	bis Giftgrad 3
Gegengift, sehr stark	Großstadt	25 L	bis Giftgrad 4
Heilkraut	Dorf	50 T	1 Wirkung bis maximal Schwierigkeit +5 siehe S. 125
Heiltrank, leicht	Kleinstadt	5 L	Heilung von 4 Lebenspunkten
Heiltrank, stark	Kleinstadt	10 L	Heilung von 8 Lebenspunkten
Karmesintraum	Großstadt	10 L	Gift, siehe S. 176
Klingenfett	Kleinstadt	5 L	Gift, siehe S. 176
Königsblut	Metropole	100 L	Gift, siehe S. 176
Rosentrunk	Großstadt	10 L	Gift, siehe S. 176
Streunerweiß	Großstadt	10 L	Gift, siehe S. 176

Tiere

Tier	Verfügbarkeit	Preis
Esel	Dorf	15 L
Pferd	Dorf	50 L
Wach- oder Jagdhund	Dorf	5 L



Dienstleistungen

Dienstleistung	Verfügbarkeit	Preis	Beispiele
Arbeiter (pro Tag)	Dorf	15 T	Tagelöhner
Bad	Dorf	10 T	–
Bote (pro Tag)	Kleinstadt	35 T	Berittener Kurier
Fährgebühr	–	10 T	–
Gelehrter	Großstadt	150 T	Zauberkundiger, Baumeister
Getränk, einfach	Dorf	1 T	Bier, billiger Schnaps
Getränk, edel	Dorf	5 T	Wein, besserer Schnaps
Handwerker (einfach, pro Tag)*	Dorf	25 T	Dorfschmied, Geselle
Handwerker (Meister, pro Tag)*	Dorf/Kleinstadt	50 T	Waffenschmied, Schreiber
Heilung	Dorf/Kleinstadt	10 L	–
Mahlzeit, einfach	Dorf	3 T	Brot, Butter, Käse, Wurst
Mahlzeit, warm	Dorf	5 T	Fleischgericht
Schiffsreise (pro Tag)	–	1 L	–
Söldner (pro Tag)	Kleinstadt	75 T	einfache Bewaffnung
Stall (pro Tag)	Dorf	5 T	nur Unterstellen des Pferdes
Stall (pro Tag)	Dorf	20 T	mit Versorgung
Übernachtung, einfach	Dorf	10 T	Gemeinschaftssaal
Übernachtung, normal	Kleinstadt	30 T	Mehrbettzimmer, einfaches Einzelzimmer
Übernachtung, edel	Kleinstadt	1 L	Luxuriöses Zimmer

*Für allgemeine Arbeiten. Konkrete Waren werden einfach über den Warenpreis gekauft.



Zauberei

Die Welt von Splittermond ist von Magie durchdrungen. Praktisch überall liegt die magische Energie wie eine Aura über dem Land und durchzieht Luft und Boden, Tiere und Pflanzen, ja sogar Gestein und Gewässer. Diese magische Energie kann prinzipiell jeder Bewohner von Lorakis durch seinen Körper fokussieren und damit einen Zauber wirken. Dadurch ist Magie keine Geheimwissenschaft weniger Gelehrter, sondern es existieren Traditionen und Gebräuche bei allen Völkern quer durch alle Schichten der Gesellschaft.

Auch **Priester** wirken ihre Magie mit den Regeln der Zauberei – nur dass sie die Kräfte nicht aus der Umgebung schöpfen, sondern aus der Verbindung zu ihrem Gott. Von einigen wenigen Unterschieden (vor allem bezüglich der Auswirkung *verheerend misslungener* Zauber) abgesehen, verhält sich priesterliche Magie genauso wie normale Zauberei.

In diesem Kapitel wird zunächst erläutert, welche Fähigkeiten ein Zauberer oder Priester benötigt, um Magie zu wirken – namentlich die sogenannten **Magieschulen** und bestimmte **Zauber**. Anschließend wird das Prinzip des **Fokus** erläutert, des Wertes für die ‚magische Kapazität' eines Abenteurers, die bestimmt, mit welchem Maß an magischer Energie er umzugehen versteht. Nach den Regeln zum **Zaubervorgang** mit seinen Varianten und Optionen bildet der Sammelabschnitt der **Weiteren Regeln zur Zauberei** den Abschluss.

Neben diesem Kapitel sollten Sie auch die *Magieschulen* (mit ihren jeweiligen *Meisterschaften*) ab Seite 200 und die daran anschließende Auflistung der einzelnen *Zauber* ab Seite 223 beachten.

Zauberei auf einen Blick

Jede Art von Zauberei läuft einfach gesagt nach dem folgenden Schema ab:

1. Wählen Sie einen Zauber aus (siehe S. 223).
2. Fokussieren Sie die benötigte Menge Magie (siehe **Fokus**) und wenden die benötigte Zeit zum Fokussieren auf.
3. Legen Sie eine Probe auf die benötigte Magieschule ab (siehe S. 200).
4. Werten Sie die Probe aus und bestimmen Sie die Effekte (siehe S. 198). Dort finden Sie auch eine detailliertere Übersicht dieses Schemas.

Sichtbare Effekte der Zauberei

Der Vorgang des Zauberns ist auffällig und darüber hinaus den meisten Bewohnern von Lorakis bekannt. Um einen Zauber zu fokussieren, werden entsprechende Gesten und Sprüche benötigt, ebenso für das Auslösen des Zaubers. Diese unterscheiden sich zwar von Tradition zu Tradition teils stark, sind aber prinzipiell erkennbar (siehe die Regeln zu Zauber identifizieren auf S. 150). Unbemerkt zu zaubern erfordert hingegen größeren Aufwand (siehe auch S. 198).

Darüber hinaus haben Zauber aber nicht zwingend sichtbare Effekte, die über die konkrete Wirkung des Zaubers hinausgehen. So sind gewirkte Verwandlungszauber etwa meist klar erkennbar, da sie das Ziel verwandeln, während Stärkungs- oder Schutzzauber oft nicht sichtbar sind. Orientieren Sie sich hierzu einfach an den Beschreibungen der jeweiligen Zauber und am gesunden Menschenverstand.

Zauberei erlernen

Jeder Lorakier kann Zauberei erlernen, aber niemand beherrscht sie von Geburt an – einige magische Kreaturen und Monster einmal ausgenommen. Zauberei ist ein Fachgebiet wie jedes Handwerk, der Schwertkampf oder die schönen Künste, man muss es von Grund auf erlernen und üben. Es gibt 19 bekannte *Magieschulen* in Splittermond und jede von ihnen repräsentiert eine bestimmte Spielart der Magie. Diese Magieschulen gelten regeltechnisch als *Fertigkeiten* und werden auch wie selbige gesteigert. Der einzige Unterschied ist, dass man zwingend 1 Fertigkeitspunkt in einer Magieschule benötigt, um überhaupt eine Probe ablegen zu dürfen. Jede dieser Magieschulen besitzt eine Auswahl verschiedener *Zauber*. Den ersten Zauber des Grades 0 einer Magieschule darf sich ein Abenteurer aussuchen, sobald er den ersten Fertigkeitspunkte in der entsprechenden Magieschule erworben hat. Mächtigere Zauber erfordern eine Mindestzahl an Fertigkeitspunkten. Dieses Prinzip wird sowohl bei den Magieschulen (siehe S. 200) als auch im Abschnitt zum Steigern Ihres Abenteurers näher erläutert (siehe S. 87). Dort wird auch ausführlich auf die nötigen Mindestfertigkeitspunkte zum Erlangen spezifischer Zaubergrade eingegangen.

Die Magieschulen

Bann (MYS + WIL)	das Bekämpfen anderer Zauber und magischer Wirkungen
Beherrschung (MYS + WIL)	Kontrolle über den Geist eines anderen Wesens
Bewegung (MYS + BEW)	magische Bewegung des eigenen oder eines anderen Körpers oder Objekts
Erkenntnis (MYS + VER)	Hellseherei, Gedankenlesen und Verständigung
Fels (MYS + KON)	Kontrolle über Felsen, Steine und Erde
Feuer (MYS + AUS)	Kontrolle über Feuer und Hitze
Heilung (MYS + AUS)	magische Heilung, Erholung und Wachstum
Illusion (MYS + AUS)	Beugen der Realität und Verwirren der Sinne
Kampf (MYS + STÄ)	zerstörerische Magie zum Bekämpfen eines Gegners
Licht (MYS + AUS)	Licht und Helligkeit, aber auch Segen und die Macht des Guten
Natur (MYS + AUS)	Beeinflussen von Pflanzen, Tieren und Wildnis
Schatten (MYS + INT)	Schatten und Dunkelheit, die Macht der Finsternis
Schicksal (MYS + AUS)	Wahrsagerei, Segnungen, Flüche und das Erkennen von Bestimmungen
Schutz (MYS + AUS)	Schutz vor Gefahren, Schaden und Zaubern
Stärkung (MYS + STÄ)	die Stärkung und Verbesserung von Lebewesen
Tod (MYS + VER)	Verfall, Vergänglichkeit, Geister und Untote
Verwandlung (MYS + KON)	die Verwandlung des eigenen oder eines anderen Körpers
Wasser (MYS + INT)	Kontrolle über Wasser, Kälte und Nebel
Wind (MYS + VER)	Kontrolle über Wind, Wetter und Blitze

Dabei ist zu beachten, dass es zwischen einzelnen Magieschulen durchaus Überschneidungen geben kann, sodass etwa ein Zauber über mehr als eine Schule zugänglich ist. Beschreibungen der einzelnen Magieschulen finden Sie ab Seite 200.



Fokus

Fokus ist die Fähigkeit eines jeden Wesens, magische Energie aus der Umwelt zu sammeln, zu bündeln und zu verdichten und sie durch den eigenen Körper in einen Zauber zu leiten. Diesen Vorgang nennt man zusammengefasst **fokussieren**, daraus leitet sich der Begriff **Fokus** ab.

Der Zahlenwert gibt an, welche maximale Menge an Magie ein Zauberer durch seinen Körper zu leiten vermag. Das kann ein einziger mächtiger Zauber sein oder eine Reihe von mehreren Zaubersprüchen hintereinander.

Zu Spielbeginn liegt der Fokus normalerweise zwischen 2 und 18 Punkten und kann durch *Stärken* weiter angehoben werden. Im Verlauf des Spiels kann er durch Anheben der betreffenden Attribute und Hinzunahme weiterer Stärken weiter ansteigen (siehe ab Seite 72).

Fokus berechnet sich aus:
(Mystik + Willenskraft) x 2

Fokus einsetzen

Immer wenn ein Zauber gesprochen wird, muss er mit Magie gespeist werden. Diese Magie erhält ein Zauberer durch den Vorgang des Fokussierens, er setzt somit seine Fokuspunkte ein.

Es gibt drei Arten, Fokus einzusetzen. Je nach Art des Zaubers müssen eine oder zwei Arten benutzt werden. Unabhängig von sonstigen Fähigkeiten des Abenteurers (etwa Meisterschaften) oder vom Einsatz von Erfolgsgraden zur Senkung der Fokuskosten, hat ein gewirkter Zauber immer **mindestens Kosten von einem erschöpften oder kanalisierten Punkt**.
Hilfestellungen zur Notation von Fokusverlust finden Sie auf Seite 14.

Erschöpfen

Durch das Fokussieren der Magie gerät der Fokus des Zauberers für eine gewisse Zeit in ‚Unordnung', er erschöpft sich. Durch eine *Verschnaufpause* kann der erschöpfte Fokus wieder aufgefrischt und geordnet werden (siehe *Fokus zurückgewinnen* weiter unten).
Notation bei Zaubern: Erschöpfter Fokus wird durch einen Zahlenwert dargestellt. **8** bedeutet, dass ein Zauber 8 Punkte Fokus erschöpft. Wenn **8V2** notiert ist, werden zwar 8 Punkte Fokus erschöpft, von denen 2 aber umgehend verzehrt werden (siehe unten).

Kanalisieren

Ein Zauberer muss Fokus kanalisieren, wenn er eine Zauberwirkung über einen längeren Zeitraum aufrechterhalten will. Er hält einen ‚Kanal' offen, durch den fortwährend Magie aus der Umgebung in den Zauber geleitet wird. Kanalisierte Fokuspunkte stehen nicht für andere Zauberhandlungen zur Verfügung und können auch nicht durch *Verschnaufpausen* oder *Ruhephasen* zurückgewonnen werden (siehe *Fokus zurückgewinnen* weiter unten). **Notation bei Zaubern:** Kanalisierter Fokus wird mit einem K gekennzeichnet. **K4** sind 4 kanalisierte Punkte Fokus. **K6V2** sind 6 kanalisierte Punkte Fokus insgesamt, davon werden 2 sofort verzehrt (siehe unten). Kanalisierte Fokuspunkte werden in erschöpfte Punkte umgewandelt, wenn der Zauber endet.

Kanalisierte Zauber

Kanalisierte Zauber besitzen eine Sonderstellung, denn statt einer einmaligen Wirkung muss der Zauberer fortlaufend Magie bereitstellen, um den Zauber aufrechtzuerhalten. Kanalisierte Zauber erkennt man daran, dass die Fokuskosten wie oben genannt als kanalisiert gekennzeichnet sind und dass als *Wirkungsdauer* ebenfalls *kanalisiert* angegeben ist.

Mehrfach kanalisieren

Ein Zauberer kann problemlos mehrere kanalisierte Sprüche gleichzeitig aufrechterhalten. Auch ist es möglich, einen kanalisierten Zauber mehrfach zu sprechen und somit mehrere verschiedene Objekte oder Personen zu verzaubern. Eine Stapelung auf dasselbe Objekt oder dieselbe Person zur Erhöhung der Wirkung funktioniert jedoch nicht, es wirkt nur der Zauber mit den meisten Erfolgsgraden. Das gilt auch, wenn verschiedene Zauberer denselben kanalisierten Zauber auf ein einziges Ziel sprechen.

Kanalisierte Zauber beenden

Ein Zauberer kann einen kanalisierten Zauber jederzeit beenden. Dafür ist keine Probe notwendig, die Zauberwirkung endet unmittelbar nach der Entscheidung des Zauberers. Anschließend kann der Zauber nicht wieder aktiviert werden, sehr wohl aber (mit neuer Probe und neuen Kosten) neu gesprochen werden. Die kanalisierten Fokuspunkte werden wie oben erwähnt zu erschöpften Punkten umgewandelt.
Im Schlaf (also auch mit dem Zustand *Schlafend*) oder mit dem Zustand *Bewusstlos* können kanalisierte Zauber nicht aufrechterhalten werden.

Wirkungsweite kanalisierter Zauber

Die bei kanalisierten Zaubern genannte Reichweite gilt wie üblich für den Zeitpunkt des Zaubervorgangs. Kanalisierte Zauber, die auf anderen Zielen als dem Zauberer selbst liegen, haben jedoch keine unbegrenzte Wirkungsweite. Entfernt sich das Ziel zu weit vom Zauberer, der die Fokuspunkte kanalisiert, kann der Zauber abbrechen.

Diese **Wirkungsweite beträgt für jeden kanalisierten Zauber MYS + 10 m**. Entfernt sich das Ziel weiter als diese Entfernung vom Zauberer, bricht der Zauber ab. Bei mehreren Zielen bricht der Zauber erst ab, wenn sich alle Ziele nicht mehr innerhalb der Wirkungsweite befinden. Einzelne Ziele, die die Wirkungsweite verlassen, unterliegen jedoch ab diesem Zeitpunkt nicht mehr dem Zauber (außer sie betreten diese erneut während der Wirkungsdauer).
Einige Zauber und Meisterschaften ermöglichen Ausnahmen von dieser Regelung, dies ist dann stets explizit genannt.

Abbruch kanalisierter Zauber erzwingen

Für die Aufrechterhaltung eines kanalisierten Zaubers ist Konzentration erforderlich. Man kann daher versuchen, einen Zauberer derart zu stören, dass er einen oder mehrere Zauber fallen lassen muss.
Die effizienteste Art, dies zu tun, ist die **Bannmagie**. In dieser Magieschule gibt es eine Reihe von Zaubern, die sich damit befassen, das Fokussieren und Kanalisieren zu stören (siehe Seite 202).
Die zweite Möglichkeit ist es, **den Zauberer bewusstlos zu machen**, beispielsweise durch einen passenden Zauber, ein Betäubungsgift, einen Würgegriff und andere Handlungen, die dem Zauberer den Zustand *Bewusstlos* oder *Schlafend* verschaffen (siehe S. 168). In einem entsprechenden Fall verliert der Zauberer die nötige Konzentration, die Magie weiterhin zu kanalisieren. Auch der Tod eines Zauberers beendet automatisch alle noch von ihm kanalisierten Zauber.
Drittens kann ein Zauberer die Konzentration verlieren, wenn er große Schmerzen erleidet. Jedes Mal wenn ein Zauberer **eine der Gesundheitsstufen *Verletzt*, *Schwer Verletzt* oder *Todgeweiht* erreicht, muss er eine Probe auf *Entschlossenheit* gegen 15 ablegen**. Bei Gelingen kann er einen kanalisierten Zauber aktiv halten, ebenso wie einen weiteren Zauber pro Erfolgsgrad. Überzählige Zauber werden abgebrochen. Bei Misslingen brechen alle Zauber ab. Die Höhe des Schadens spielt dabei keine Rolle, sondern nur das Überschreiten der jeweiligen Schwelle.

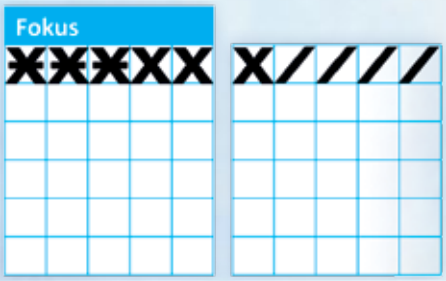
Verzehren

Einige Zaubersprüche erfordern vom Zauberer große Anstrengungen. Er muss seinem Fokus, seinem magischen Potenzial, temporären Schaden zufügen, um bestimmte mächtige Zaubereffekte überhaupt hervorbringen zu können. Bei einigen Zaubern wird Verzehren auch eingesetzt, um stärkere Wirkungen hervorzurufen. Verzehrter Fokus kann nicht durch *Verschnaufpausen* zurückgewonnen werden, er regeneriert sich nur während einer *Ruhephase* (siehe *Fokus zurückgewinnen* weiter unten).

Notation bei Zaubern: Verzehrter Fokus wird mit einem V gekennzeichnet. **V2** sind 2 verzehrte Punkte Fokus, **4V2** sind 4 Punkte Fokus gesamt, davon 2 verzehrt (und die anderen beiden erschöpft). **K4V2** bedeutet, dass von den 4 Punkten Gesamtkosten 2 verzehrt und 2 kanalisiert werden.

Beispiel:

Selesha will ihre gefangenen Gefährten aus der Hand einiger Halunken befreien. Dazu gibt sie sich als Sklavenhändlerin aus, woraufhin sie unbewaffnet in den Hof geführt wird. Dort angekommen zaubert sie einen Geisterdolch *herbei, um sich besser wehren zu können und möglicherweise die Fesseln zu durchschneiden. Sie kanalisiert 1 Punkt Fokus für den Zauber und hält die magische Waffe versteckt. Leider ist ihr das Verhandlungsgeschick nicht hold, denn die Halunken durchschauen ihren Plan. Sie durchtrennt hastig Cederions Fesseln und drückt dem Ritter den Dolch in die Hand – nachdem sie zuvor noch* Flammende Waffe *auf diesen gezaubert hat. Dies kostet sie weitere 4 Punkte Fokus, von denen 3 kanalisiert und 1 verzehrt werden. Während Cederion sich auf die Halunken stürzt, holt Selesha noch einmal Luft und fokussiert 5 Punkte Fokus. Diese lässt sie in einen* Feuerstrahl *auf den Anführer der Halunken fahren, 3 Punkte werden erschöpft, die anderen 2 verzehrt.*



Fokus zurückgewinnen

Für einen Zauberer ist es unerlässlich, nach anstrengender Zauberei Pausen einzulegen und seinen Fokus zu regenerieren. Wie viel Fokus ein Zauberer dabei zurückgewinnt, hängt maßgeblich mit der Art zusammen, wie er sie beim Zaubern eingesetzt hat:

Erschöpfter Fokus frischt sich nach einer *Verschnaufpause* komplett wieder auf. Dafür benötigt ein Zauberer (ähnlich wie beim *Betäubungsschaden* der Lebensenergie, siehe S. 174) eine halbe Stunde Ruhe und Konzentration, um seinen Geist wieder zu ordnen. Manche Zauberer vollführen in dieser Zeit ein Meditationsritual, das je nach Kultur und Zaubertradition unterschiedlich ausfällt. Fortbewegung, Anstrengung und größere Ablenkungen stören die Konzentration und brechen die *Verschnaufpause* ab. Gespräche oder ähnlich leichte Tätigkeiten sind hingegen problemlos möglich.

Kanalisierter Fokus kann nicht regeneriert werden. Erst wenn die Zauberwirkung endet, verwandeln sich die dazugehörigen kanalisierten Punkte in erschöpfte Punkte und können in der nächsten *Verschnaufpause* regeneriert werden.

Verzehrte Fokuspunkte werden nicht durch eine *Verschnaufpause* regeneriert, denn das Fokus-Potenzial muss sich vom erlittenen Schaden erholen und neu bilden. Ein Zauberer gewinnt stattdessen (äquivalent zu normalem *Schaden* an den Lebenspunkten) in jeder *Ruhephase* (siehe S. 174) so viele verzehrte Fokuspunkte zurück, wie sein **Willenskraft-Attribut mal 2** beträgt (mindestens 1 Punkt).

Beispiel:

Selesha und ihre Gefährten konnten vor den Halunken fliehen, aber haben den Zorn der ganzen Bande auf sich gezogen, die nun nach den Flüchtigen sucht. Weil eine erneute Konfrontation unausweichlich scheint, versinkt Selesha in ihrem Versteck in Trance, um sich neu auf die magischen Ströme auszurichten – sie legt eine Verschnaufpause *ein. Zuvor beendet sie allerdings beide kanalisierte Zauber, den* Geisterdolch *und die* Flammende Klinge. *Die dafür aufgewendeten kanalisierten Punkte werden zu erschöpften Punkten. Mit einer halben Stunde Meditation kann sie alle 7 erschöpften Punkte Fokus regenerieren. Es bleiben 3 verzehrte Punkte, für deren Rückgewinnung Selesha eine Ruhephase einlegen müsste (sie besitzt Willenskraft 3).*

Der Zaubervorgang

Jeder, der einen Zauber wirken will, muss dieselben sechs Schritte nacheinander ausführen. Als *Zaubervorgang* wird dabei die Gesamtheit dieser Schritte verstanden, also sowohl das *Vorbereiten* als auch das *Auslösen* eines Zaubers. Während dieses gesamten Zeitraums sind die weiter unten genannten Angaben zu *Geste* und *Formel* sowie die an anderer Stelle getätigten Aussagen zur Sichtbarkeit des Zaubervorgangs (S. 150) gültig.

1. Schritt: Zauber bestimmen und Fokusbedarf ermitteln

Der Zauberer bestimmt den Zauber, den er wirken möchte, und prüft, ob er noch genügend Fokus für das Wirken des Zaubers besitzt. Ist dies nicht der Fall, kann der Zauberer diesen Zauber nicht wirken. Es ist nicht möglich auf zusätzliche Erfolgsgrade zu spekulieren, die die Fokuskosten senken könnten (siehe 221).

2. Schritt: Zauber vorbereiten und Magie fokussieren

Der Zauberer beginnt, die benötigte Menge an Magie zu fokussieren. Die Dauer für diese im Normalfall klar erkennbare *kontinuierliche Aktion* steht beim Zauber verzeichnet (es handelt sich um die *Zauberdauer*). Dabei wird bei Zaubern nach zwei Kategorien unterschieden: *Sprüche* brauchen eine bestimmte Zahl an Ticks zum Fokussieren der Magie, *Riten* hingegen eine bestimmte Zahl Minuten.

3. Schritt: Ziel wählen und Schwierigkeit ermitteln

Nach dem Ende des Fokussierens wählt der Zauberer das Ziel des Zaubers aus. Er kann auch Ziele auswählen, die erst nach Beginn des Fokussierens aufgetaucht sind. Auch Ziele außerhalb der Grundreichweite des Zaubers können ausgewählt werden, der Zauberer benötigt in diesem Fall zusätzliche Erfolgsgrade (siehe **Zauber durch Erfolgsgrade verbessern**), sonst läuft der Zauber ins Leere (verbraucht bei Gelingen der Probe ohne ausreichende EG aber sehr wohl Fokuspunkte).

Sollte die Schwierigkeit von der Wahl des Ziels abhängig sein (ein Widerstandswert beispielsweise), wird sie jetzt dem Zauberer bekannt gegeben.

Magie und die Umwelt

Obwohl Zauberkundige in Lorakis Magie nutzen, ist diese Magie doch nicht in ihnen. Mit Hilfe ihres Fokus ziehen sie die Magie aus ihrer Umgebung, um sie in Zauber umzusetzen und in neue Formen zu pressen. Ganz Lorakis besteht aus magischer Kraft, derer sich Zauberer beim Zaubern bedienen. Üblicherweise erholt sich das magische Feld mit der Zeit ganz von selbst wieder, wenn ihm einmal Kraft entzogen wird: Zauberkundige entlassen die Kraft mit ihren Zaubern normalerweise sofort wieder in die Welt, sodass sich die Aura immer wieder auffrischen kann. Wie sich die magische Aura verhält, wie sie im Fluss ist, wie sie sich erholt und blockiert werden kann, ist eine Wissenschaft für sich, die so manche Meister hervorgebracht hat: So kennen die Architekten in Zhoujiang beispielsweise eine eigene Lehre dafür, Gelände und Gebäude so anzulegen, dass der magische Fluss gefördert, gelenkt oder blockiert wird. Die Dämmeralben züchten Pflanzen, die Magie in die Umgebung abgeben. Und praktisch überall kennen Zauberschulen und Baumeister Mittel und Wege, um eine zu starke Entnahme magischer Kraft aus der Welt zu vermeiden. Fast jedes Volk hat sein eigenes Wissen darüber, wie es sich mit der Aura der Welt verhält.

Es gibt Stellen, an denen das magische Feld stärker ist als an anderen, und auch Orte, an denen das Feld empfindlich geschwächt ist. An solchen geschwächten Stellen können schon kleinere Zauberwirkungen Konsequenzen für die Umgebung nach sich ziehen. Üblicherweise ist dies jedoch nicht der Fall. Die normalen, alltäglichen Zaubereien hinterlassen keine Spuren. Erst, wenn sehr viel Kraft in sehr kurzer Zeit umgesetzt wird, wird auch an stabilen Orten das magische Feld brüchig. So manches Mal sind in der Vergangenheit willentlich oder unwillentlich Katastrophen hervorgerufen worden, wenn Magierzirkel große Rituale durchführten oder Heere aus Zauberkundigen sich in der Schlacht gegenüberstanden.

Fokus und Umgebung

Abenteurer dürften von den Auswirkungen des Magieentzuges auf die Umwelt selten berührt sein – kleine bis mittelgroße Mengen machen dem magischen Feld nichts aus. Die folgende Tabelle gibt einige Beispiele und Anregungen, ab wie vielen umgesetzten Fokuspunkten in welcher Zeitspanne mit welchen Auswirkungen zu rechnen ist. Damit diese Effekte eintreten, muss die angegebene Menge an Magie in der angegebenen Zeitspanne am gleichen Ort (ungefähr in einem Radius von 50 m) direkt fokussiert werden. Hierzu ist es nötig, dass der Zauber selbst ausgelöst wird, schon länger kanalisierte Zauber zählen für diese Zwecke nicht.

Die meisten Effekte enden nach wenigen Minuten wieder, die Auswirkungen bleiben aber erhalten. Es ist zu beachten, dass die oben erwähnten baulichen Maßnahmen in der Tat existieren und so Zauberschulen in ganz Lorakis selbst dafür Sorge tragen, dass in ihren Gemäuern keine entsprechenden Katastrophen auftreten.

Der Spielleiter kann dies jederzeit mit eigenen Angaben und Ideen ergänzen.

Priester, die Magie direkt von ihrem Gott erhalten und nicht aus der Umwelt entnehmen, laufen niemals Gefahr, diese Auswirkungen hervorzurufen.

Fokuspunkte und Zeitspanne	Auswirkungen*
50 Punkte in wenigen Minuten	Kleinere „kosmetische“ Effekte. Pflanzen welken, blühen aber nach wenigen Sekunden wieder auf, Luftspiegelungen tanzen in der Luft, magische Funken stieben auf und verglühen.
100 Punkte in wenigen Minuten	Erste spürbare Effekte. Pflanzen rund um die Zaubernden verdorren, Leder wird brüchig, tanzende Funken können mit viel Pech trockenes Stroh entzünden.
200 Punkte in wenigen Minuten	Der graue Schleier. Die Umgebung scheint an Farbe zu verlieren, als ob sich ein gräulicher Nebel über sie legen würde. Erste Insekten fallen tot vom Himmel und verrotten in Windeseile. Größere Lebewesen spüren Schwäche (Zustand *Erschöpft 1*).
500 Punkte in wenigen Minuten	Blutungen und Spiegelbilder. Vögel stürzen vom Himmel herab. Bei größeren Lebewesen treten unvermittelt blutende Wunden (Zustand *Blutend 1*) oder gar Dahinsiechen (Zustand *Sterbend 1*) auf. Verzerrungen und Spiegelungen in der Luft nehmen furchterregende Gestalten an. Dumpfes Dröhnen erklingt, als ob die Erde selbst stöhnen würde.
1.000 Punkte in wenigen Minuten	Die Alte Nacht. Der Himmel verdunkelt sich, aber am Firmament sind keine Sterne zu sehen. Finsternis senkt sich. Bäume in weiter Umgebung scheinen sich zu schütteln und werfen ihre Blätter ab. Die Luft prickelt, man spürt einen Druck auf den Ohren, als ob die ganze Welt unter Anspannung stehen würde.
5.000 Punkte in wenigen Minuten	Der Sturz. Die magische Aura zerbirst, und die Verzerrungen der Welt reißen auf. Wer sich hier aufhält, der stirbt unweigerlich.

*In jeder Stufe kommen immer die Auswirkungen der jeweiligen Stufe sowie die der darunter liegenden zum Tragen.

4. Schritt: Zauber auslösen und Zauberprobe würfeln
Der Zauberer löst den Zauber aus. Dieser Vorgang ist immer eine sichtbare *sofortige Aktion* und dauert 3 Ticks. Der Zauberer würfelt eine Probe auf die Magieschule, in der er den Zauber gelernt hat (z.B. *Naturmagie* beim Zauber *Tiersinne*) gegen die jeweils angegebene Schwierigkeit. Beachten Sie, dass bei gegen die Verteidigung des Ziels gehenden Zaubern die Regeln für Schüsse ins Kampfgetümmel (siehe S. 162) gelten, sofern das Ziel sich im Nahkampf befindet.

5. Schritt: Erfolgsgrade einsetzen
Ist die Probe gelungen, können erzielte Erfolgsgrade zur Verbesserung des Zaubers eingesetzt werden. Wie dies funktioniert ist bei der Zauberliste angegeben (siehe S. 221).

6. Schritt: Fokus abstreichen
Bei einer gelungenen Probe markiert der Zauberer die benötigten Punkte Fokus auf seinem Charakterblatt. Bei einer misslungenen Probe verpufft die fokussierte Magie, wodurch je nach Grad des Misslingens ein Teil des Fokus erschöpft wird (siehe **Misslungene Zauber** weiter unten) – und kann im Fall eines *Patzers* oder einer *verheerend misslungenen* Probe sogar negative Auswirkungen haben, siehe S. 199 .

Gefesselt und geknebelt
Üblicherweise muss ein Zauberkundiger bei einem Zauber sowohl eine bestimmte *Geste* ausführen (je nach Tradition eine Handbewegung, ein ritueller Tanz oder ähnliches) als auch einige Worte als *Formel* von sich geben (eine Spruchformel, ein magisches Lied oder ähnliches).
Ist dies dem Zauberer nicht möglich, fällt es ihm deutlich schwerer, seine Magie zu wirken. Wenn der Zauberer eine Voraussetzung (*Geste* oder *Formel*) nicht erfüllen kann oder will, erhält er einen Malus in Höhe von 6 Punkten auf die Probe. Kann oder will er beide nicht erfüllen, beträgt der Malus sogar 12 Punkte.
Da die Modifikationen durch *Lichtverhältnisse* in vielen Situationen auch für Zauber zum Tragen kommen (siehe S. 169), kann ein Zauberer darüber hinaus beispielsweise mit einer Augenbinde behindert werden. Diese zählt, blickdichten Stoff vorausgesetzt, wie das *Lichtverhältnis Finsternis*.

Misslungene Zauber

Wenn die Zauberprobe misslingt, kommt es zu keinem Zaubereffekt. Die fokussierte Magie verpufft unkontrolliert, was auch den Fokus des Zauberers in Mitleidenschaft ziehen kann. Für einen misslungenen Zauber muss der Zauberer keinen Fokus wie beim Zauber angegeben einsetzen. **Stattdessen erschöpft sich der Fokus um so viele Punkte wie die negativen Erfolgsgrade betragen.** Dies kann auch dazu führen, dass ein misslungener Zauber mehr Fokus erschöpft, als er bei gelungener Probe erschöpft hätte. Wenn der verbliebene Fokus des Zauberers nicht ausreicht, um diese Erschöpfung zu begleichen, dann werden bereits erschöpfte Punkte in Höhe der Differenz verzehrt.

Die Auswirkungen einer Zauberprobe im Überblick

An dieser Stelle finden Sie zur besseren Übersicht einen tabellarischen Überblick über die konkreten Auswirkungen einer Probe zum Wirken eines Zaubers. Die grundlegende Konnotation folgt dabei dem Schema, das auch bei Kampffertigkeiten und allgemeinen Fertigkeiten genutzt wird.

Verheerend: Der Zauber misslingt katastrophal. Der Zauberer muss nicht nur so viele Fokuspunkte erschöpfen, wie die negativen Erfolgsgrade betragen, sondern darüber hinaus auf die Tabelle für *Verheerende Zauberauswirkungen* (siehe S. 199) würfeln.
Misslungen: Der Zauber gelingt nicht. Darüber hinaus muss der Zauberer so viele Fokuspunkte *erschöpfen*, wie die negativen Erfolgsgrade betragen.
Knapp misslungen: Der Zauber gelingt nicht, aber der Zauberer erleidet keine negativen Auswirkungen.
Gelungen: Der Zauber gelingt und funktioniert so, wie bei der Zauberbeschreibung genannt. Der Zauberer kann Erfolgsgrade nutzen, um den Zauber in bestimmten Bereichen zu verbessern (siehe S. 221)
Herausragend: Der Zauber gelingt herausragend. Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen kann der Zauberer einen *erschöpften* oder *verzehrten* Fokuspunkt einsparen.

Weitere Regeln zur Zauberei

Modifikatoren

Die Zauberprobe kann wie jede Probe von mehreren Modifikatoren beeinflusst werden, gleich ob Verletzung, Ablenkung oder eine ungünstige Position.
Im Kampf gelten dabei für alle Zauber, die als Schwierigkeit die Verteidigung des Ziels haben, einige Regeln wie sie auch für den Fernkampf angewendet werden. Dazu gehören die Regeln zu Deckung (S. 162), zu Schüssen ins Kampfgetümmel (S. 162) und zur Kampfposition (S. 170). Für alle Zauber, die nicht über *Reichweite Zauberer* gewirkt werden, gelten darüber hinaus die Modifikationen für **Lichtverhältnisse** (S. 169; für Zauber mit Reichweite Berührung müssen diese Modifikatoren nur im Kampf und in ähnlich unübersichtlichen Situationen angewendet werden).
Speziell für Zauberproben gibt es Modifikatoren zu **Affinitäten**. Nicht überall auf Lorakis ist die Magie gleich. Es gibt Orte, an denen bestimmte Arten von Zaubern leichter von der Hand gehen als andere.
Affinitäten wirken stets nur positiv und auf einzelne Magieschulen. Der Modifikator kann von +1 bis +3 betragen und liegt im Ermessen des Spielleiters. Beispielhafte Orte mit Affinität sind:
- eine uralte Nekropole für Todesmagie
- ein verwunschener Wald mit Übergängen zur Feenwelt für Naturmagie
- ein großer Vulkan für Feuermagie

Einen Zaubernden unterbrechen

Während ein Zauberer Magie fokussiert, ist er wie bei allen *kontinuierlichen Aktionen* anfällig gegenüber Unterbrechungen wie zum Beispiel durch erlittenen Schaden. Hierfür gelten die auf S. 167 bezüglich des Kampfes genannten Regeln.



Zauber verzögern

Mit der gleichnamigen allgemeinen Magieschulen-Meisterschaft (siehe S. 201) ist es möglich, einen Zauber zu verzögern. Das bedeutet, Magie für einen Zauber zu *fokussieren*, aber mit dem *Auslösen* zu warten, bis sich eine passende Gelegenheit ergibt. Dies ist jedoch nur 15 Ticks lang möglich.

Verheerende Zauberauswirkungen

Würfelpech, vor allem Patzer, können stets gefährliche, zumindest aber unangenehme Konsequenzen für Abenteurer und Gegner gleichermaßen haben. Dies gilt für Magie noch viel mehr als für andere Bereiche. Da ein Abenteurer beim Zaubern größere Mengen Magie durch seinen Körper fokussiert, kann dies bei schwerwiegenden Misserfolgen auch ernste Konsequenzen für seine Gesundheit mit sich bringen. Immer wenn ein Abenteurer bei einer Zauberprobe einen verheerenden Misserfolg erzielt (5 oder mehr Erfolgsgrade unter der geforderten Schwierigkeit; bei einem Patzer wird unabhängig von den Erfolgsgraden immer gewürfelt), würfelt er auf die Tabelle für *Verheerende Zauberauswirkungen für Zauberer*. Dies gilt nicht, wenn der verheerende Misserfolg durch eine gegnerische *Aktive Abwehr* herbeigeführt wurde. Wer den Vorteil *Priester* besitzt und entsprechend die Magie direkt von seinem Gott erhält, beachtet stattdessen die Angaben am Ende dieses Abschnitts.

Die Effekte verheerender Zauberauswirkungen gelten stets zusätzlich zum normalen Fokusverlust des misslungenen Zaubers.

Patzertabelle: Verheerende Zauberauswirkungen für Zauberer

Grundsätzlich gilt: Verheerende Zauberauswirkungen sind immer schlimmer, je stärker der zu wirkende Zauber war und je weiter der Abenteurer unter der Schwierigkeit geblieben ist.

Zunächst würfelt der Abenteurer 2W10. Diese Zahl wird nun auf das Produkt aus negativen Erfolgsgraden und benötigten Fokuskosten (negative EG x Fokuskosten) addiert. Für Fokuskosten ist es dabei unerheblich, ob verzehrte Punkte nötig gewesen wären. Kosten von K7 zählen also ebenfalls als 7 wie Kosten von 7V2. Das Ergebnis dieser Rechnung wird schließlich auf der Tabelle abgelesen.

Die Einträge in dieser Tabelle sind natürlich nur Beispiele – Spielleiter und Spieler können jederzeit auch eigene Vorschläge für geeignete Auswirkungen machen, die grob im Bereich der angegebenen Wirkungen liegen. Darüber hinaus sollten solche Auswirkungen auch immer mit dem jeweiligen Zauber oder der Magieschule zu tun haben. Bei einem Feuerzauber könnte der Zauberer in Flammen stehen, bei einem Verwandlungszauber kurzzeitig deformiert werden und bei einer Illusion dergestalt selbst befallen sein, dass er sich mit einem Dolch die illusionären Spinnen vom Körper hacken möchte. Die genaue Ausgestaltung der Umstände liegt bei Spieler und Spielleiter gleichermaßen.

Die Auswirkungen eines verheerend misslungenen Zaubers betreffen stets nur den Zaubernden. Die Randbedingungen können aber durchaus auch Umstehende in Mitleidenschaft ziehen (etwa weil der brennende Zauberer ein Haus in Brand steckt).

Summe	Stufe	Auswirkungen
3-20	unangenehm	Der Zauberer spürt leichtes Unbehagen, das oft mit Nasenbluten oder Ähnlichem einhergeht. Er verliert 1W6 Lebenspunkte und erleidet den Zustand *Erschöpft 1*.
21-35	störend	Der Zauberer kriegt rasende Kopfschmerzen und erleidet leichte Blessuren. Er verliert 2W6 Lebenspunkte und erleidet den Zustand *Erschöpft 2*.
36-70	beunruhigend	Der Zauberer spürt nicht nur körperliches Unbehagen und erhält erste offene Wunden, sondern büßt auch an Konzentration ein. Er verliert 2W10 Lebenspunkte und erleidet die Zustände *Erschöpft 2* und *Benommen 1*.
71-100	bedrohlich	Der Zauberer kriegt starke Krämpfe und blutet aus Nase und Ohren. Ein unerklärliches Frösteln erfasst ihn. Er verliert 3W10 Lebenspunkte und erhält die Zustände *Angsterfüllt* und *Benommen 1*.
101-130	schädlich	Der Zauberer spürt starke Schmerzen und kann sich kaum noch konzentrieren. Er verliert 4W10 Lebenspunkte und erhält die Zustände *Angsterfüllt* und *Verwundet 2*.
131-175	verderblich	Der Zauberer siecht dahin und blutet am ganzen Körper. Er verliert 5W10 Lebenspunkte und erhält die Zustände *Sterbend 1* und *Verwundet 2*.
176-250	tödlich	Der Zauberer erleidet stärkste Schmerzen und blutet aus Augen, Nase, Ohren und Mund. Er verliert 7W10 Lebenspunkte und erhält die Zustände *Sterbend 2* und *Blutend 2*.
251+	einäschernd	Der Zauberer erleidet schrecklichste körperliche Schmerzen beim Verlust von 10W10 Lebenspunkten. Sollte er dies überleben, erhält er darüber hinaus einen der Zustände *Sterbend 3*, *Brennend 5* oder *Blutend 3*.

Patzertabelle: Verheerende Zauberauswirkungen für Priester
Die Berechnung für die Priestertabelle verläuft prinzipiell genauso wie bei den Zauberern weiter oben angegeben. Sie erleiden jedoch niemals körperlichen Schaden, sondern büßen stattdessen an Selbstvertrauen ein oder beschädigen die Verbindung zu ihrem Gott.

Summe	Stufe	Auswirkungen
3-20	unangenehm	Der Priester spürt eine tiefe seelische Erschöpfung. Er erhält den Zustand *Erschöpft 2*.
21-35	störend	Der Priester spürt die Verbindung zu seinem Gott leicht schwächer werden, was sein Selbstvertrauen und seine Konzentration angreift. Er erhält die Zustände *Erschöpft 2* und *Glaubenskrise* 1.
36-70	beunruhigend	Der Priester hat merkliche Schwierigkeiten, die Verbindung zu seinem Gott aufrecht zu erhalten, was seine ganze Konzentration erfordert. Er erhält die Zustände *Erschöpft 2*, *Benommen 1* und *Glaubenskrise* 2.
71-100	bedrohlich	Die Ferne zum Gott ist so stark geworden, dass der Priester nicht nur unkonzentriert ist, sondern darüber hinaus von Selbstzweifeln geplagt wird. Er erhält die Zustände *Erschöpft 2*, *Benommen 2* und *Glaubenskrise* 3.
101-130	schädlich	Die Verbindung des Priesters zu seinem Gott wird stark beschädigt, wodurch er sich seinem Gott ferner fühlt. Er erhält die Zustände *Angsterfüllt*, *Erschöpft 3*, *Benommen 2* und *Glaubenskrise* 3.
131+	verderblich	Die Verbindung des Priesters zu seinem Gott reißt für kurze Zeit komplett ab. Er kann bis zur nächsten *Ruhephase* keine Zauber wirken, da er keine Magie von seinem Patron erhält. Dies ist für den Priester eine zutiefst verstörende und unbehagliche Erfahrung. Er erhält die Zustände *Angsterfüllt*, *Erschöpft 4* und *Benommen 3*.

Die Magieschulen

Zauberwirker in Lorakis kennen verschiedene *Magieschulen*, denen die einzelnen Zauber zugeordnet sind. Bei ihnen handelt es sich um unterschiedliche Ansätze, um die in Lorakis frei verfügbare und rohe magische Kraft in geordnete Bahnen zu lenken und bestimmte Effekte hervorzurufen. Dabei meistert man über eine Magieschule stets eine bestimmte Art von magischen Effekten: Wenn ein Abenteurer *Wassermagie* gelernt hat, kann er damit Wasser erschaffen, es reinigen, das Wetter beeinflussen oder Eissplitter auf einen Gegner schleudern – die Kunst der *Feuermagie* oder der *Beherrschungsmagie* ist ihm jedoch weiterhin fremd. Hierfür muss er eigene Magieschulen erlernen. Die Anzahl der Magieschulen ist außer durch die zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkte nicht beschränkt.
Magieschulen funktionieren genau wie *Fertigkeiten*: Ein Abenteurer kann sie nach und nach verbessern, und immer, wenn ein bestimmter Schwellenwert erreicht ist, stehen ihm neue *Meisterschaften* zur Verfügung, von denen er eine kostenlos erhält. Details zu *Fertigkeiten* und *Meisterschaften* finden Sie ab S. 91. Auch die Kosten zur Steigerung von Magieschulen entsprechen denen zur Steigerung von *Fertigkeiten* (siehe S. 87).

Magieschulen und Zauber

Zusätzlich zu den Meisterschaften gibt es jedoch zahlreiche *Zauber*. Einzelne Zauber sind keine Fertigkeiten – ein Zauberer kennt einen Zauber oder er kennt ihn nicht, er kann ihn aber nicht als einzelne Fertigkeit steigern. Sie sind allerdings bestimmten Magieschulen zugeordnet.
Zauber sind in verschiedene Grade eingeteilt, und je mehr Fertigkeitspunkte ein Zauberer in einer Magieschule besitzt, desto mächtigere Zauber stehen ihm offen.
Wie bei Meisterschaften erhält ein Zauberer immer, wenn er in einer Magieschule eine neue Schwelle erreicht, einen kostenlosen Zauber des entsprechenden Grades (oder nach Wahl auch eines niedrigeren Grades). Die einzelnen Zauber einer Magieschule sind bei der Beschreibung der jeweiligen Schule genannt. Eine vollständige Auflistung sowie einige regeltechnische Besonderheiten von Zaubern finden Sie ab S. 221.
Wie ein Zauber konkret gewirkt wird, ist ab S. 196 im Kapitel zur Zauberei erläutert.

Fertigkeitspunkte	Zaubergrad	Meisterschaftsschwelle
1	0	/
3	1	/
6	2	1
9	3	2
12	4	3
15	5	4

Die einzelnen Magieschulen

Derzeit sind in Lorakis 19 Magieschulen bekannt. Sie sind auf dem ganzen Kontinent verbreitet und in ähnlicher Form im Einsatz, da es sich bei ihnen um einfache Zugänge zu bestimmten Anwendungsformen der magischen Kraft handelt. Dabei kann es in der konkreten Ausprägung (in Gesten, der Philosophie hinter dem Zaubervorgang und ähnlichem) durchaus drastische Unterschiede zwischen einem Geistreißer der Tarr und einem Schildwächter des Wächterbundes geben, obwohl beide Bannmagie einsetzen. Die regeltechnischen Grundlagen sind jedoch dieselben und auch bezüglich ihrer Zaubertechnik werden sie Parallelen erkennen. Und in der Tat ist es problemlos möglich, Zauber oder Magieschulen von Anhängern anderer Magietraditionen zu erlernen, wenn man sich darauf einlässt. Die Magieschulen selbst sind quasi die gemeinsame Sprache, die allen Magietraditionen zu Grunde liegt.

Magieschule	Attribute	Seite
Bann	MYS+WIL	202
Beherrschung	MYS+WIL	202
Bewegung	MYS+BEW	203
Erkenntnis	MYS+VER	204
Fels	MYS+KON	205
Feuer	MYS+AUS	206
Heilung	MYS+AUS	207
Illusion	MYS+AUS	207
Kampf	MYS+STÄ	209
Licht	MYS+AUS	210
Natur	MYS+AUS	210
Schatten	MYS+INT	212
Schicksal	MYS+AUS	212
Schutz	MYS+AUS	213
Stärkung	MYS+STÄ	214
Tod	MYS+VER	215
Verwandlung	MYS+KON	216
Wasser	MYS+INT	220
Wind	MYS+VER	220

Bei den Beschreibungen der Magieschulen finden Sie wie erwähnt einige Angaben zu Zaubern und Meisterschaften.

Zauber: Welche Zauber stehen in der Magieschule auf welchem Zaubergrad zur Verfügung. Zur schnellen Orientierung sind hier zudem immer Kurzbeschreibungen der Zauber angegeben, um gerade bei der Charaktererschaffung eine leichte Auswahl zu ermöglichen. Die genauen spieltechnischen Werte der Zauber finden Sie ab S. 223, die Zauber sind dort alphabetisch sortiert.

Meisterschaften: Welche Meisterschaften stehen in der Magieschule zur Verfügung. Die *Schwerpunkte* (siehe S. 92) einer Magieschule richten sich immer nach dem *Typus* eines Zaubers und gelten auch nur für Zauber dieses Typus in der jeweiligen Magieschule, nicht für Zauber des gleichen Typus in einer anderen Magieschule. Wer also für die *Stärkungsmagie* den *Schwerpunkt Aura* wählt, der kann zwar die *Aura der Entschlossenheit* leichter wirken, aber nicht die *Aura der Wärme*, selbst wenn er sie beherrscht – denn diese ist trotz des gleichen Typus der *Feuermagie* zugeordnet. Auch bei Schwerpunkten in Magieschulen gelten ansonsten die auf S. 92 genannten Regeln.
Auch für Magieschulen steht – wie auch bei den profanen Fertigkeiten – auf Schwelle 4 die im Anschluss erläuterte Meisterschaft *Großmeister* zur Verfügung.

Allgemeine Meisterschaften

Einige Meisterschaften sind nicht an bestimmte Magieschulen gekoppelt, sondern sind universell wählbar. Diese Meisterschaften sind für jede Magieschule erhältlich, gelten aber auch nur für diese eine Magieschule und müssen daher für jede Magieschule separat erworben werden. Wer beispielsweise *Kampfmagie (Fokuskontrolle)* erwirbt, der erhält reduzierte Patzerauswirkungen auch nur für Zauber, die er über Kampfmagie wirkt.

Schwelle 1

Fokuskontrolle: Der Zauberer hat es gelernt, seine Kraft so gezielt einzusetzen, dass das Risiko gefährlicher Fehlschläge reduziert wird. Wenn er beim Zaubern einen verheerenden Misserfolg bzw. einen Patzer würfelt, kann er in der Tabelle für *Verheerende Zauberauswirkungen* eine Stufe abziehen. Sollte er dadurch unter die niedrigste Stufe fallen, entfallen die Auswirkungen aus der Tabelle.
Hand des Zauberers: Der Zauberer kann Sprüche der jeweiligen Schule, die eigentlich nur *Reichweite Zauberer* haben, per Berührung auf ein anderes freiwilliges Wesen sprechen. Hierfür fallen keine zusätzlichen Kosten an.
Sparsamer Zauberer: Der Zauberer *erschöpft* oder *kanalisiert* für Zauber der jeweiligen Schule immer 1 Punkt weniger als angegeben. Die Mindestkosten betragen 1 Punkt.
Zauberfinger: Der Zauberer kann *Strukturgeber* der jeweiligen Schule der Artefaktqualität 1 und 2 herstellen und reparieren. Mehr zu Strukturgebern finden Sie auf S. 254.
Zauber verzögern: Der Zauberer ist in der Lage, einen fertig vorbereiteten Zauber bereitzuhalten, ohne die fokussierte Magie zu verlieren. Er kann das *Auslösen* des Zaubers bis zu 15 Ticks herauszögern und kann in diesem Zeitraum auch *laufen*. Spätestens nach diesen 15 Ticks muss er den Zauber *auslösen* oder die fokussierte Magie aufgeben.

Schwelle 2

Nichts passiert!: Der Zauberer hat eine so gute Kontrolle über seinen Fokus, dass das Risiko gefährlicher Fehlschläge noch weiter reduziert wird. Wenn er beim Zaubern einen verheerenden Misserfolg bzw. einen Patzer würfelt, kann er in der Tabelle für *Verheerende Zauberauswirkungen* eine weitere Stufe abziehen. Sollte er dadurch unter die niedrigste Stufe fallen, entfallen die Auswirkungen aus der Tabelle. *Voraussetzung:* Meisterschaft Fokuskontrolle in der gleichen Magieschule
Wunderwirker: Der Zauberer kann *Strukturgeber* der jeweiligen Schule der Artefaktqualität 3 und 4 herstellen und reparieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zauberfinger in der gleichen Magieschule

Schwelle 3

Artefaktmeister: Der Zauberer kann *Strukturgeber* der jeweiligen Schule der Artefaktqualität 5 und 6 herstellen und reparieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Wunderwirker
Auge des Zauberers: Der Zauberer kann Sprüche der jeweiligen Schule, die eigentlich nur *Reichweite Berührung* haben, auf maximal 5 m Entfernung sprechen. Dies verlängert die Zauberdauer um 5 Ticks und verursacht zusätzliche Fokuskosten in Höhe von (K)4V2 Punkten. Sprüche, die nur über die Meisterschaft *Hand des Zauberers* auf Berührung gewirkt werden können, sind von dieser Meisterschaft nicht betroffen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Hand des Zauberers in der gleichen Magieschule

Schwelle 4

Großmeister: Der Abenteurer ist ein vollendeter Großmeister. Bei jedem Wurf in dieser Magieschule darf er einen zusätzlichen W10 werfen. Dieser Würfel wird *nicht* für die Ermittlung eines Patzers gewertet und kann nur genutzt werden, wenn kein Patzer vorliegt. Entsprechend muss der Würfel klar von den anderen Würfeln unterscheidbar sein (etwa indem er separat geworfen wird oder eine andere Farbe hat). Ein Großmeister hat bei einem *Standardwurf* also 3 Würfel, von denen die höchsten 2 gewertet werden, bei einem *Risikowurf* 5 Würfel, von denen die höchsten 2 gewertet werden, und bei einem *Sicherheitswurf* 3 Würfel, von denen der höchste gewertet wird. Ein Patzer trifft bei Standard- und Risikowurf nur auf, wenn die 2 bzw. 4 normalen Würfel ihn anzeigen. Bei einem Sicherheitswurf ist wie üblich kein Patzer möglich.

Bannmagie

(Mystik + Willenskraft)

Nicht selten kommt es in einer magischen Welt wie Lorakis vor, dass ein Fluch gebrochen, ein beschworenes Wesen gebannt oder ein missgünstiger Zauberer an der Ausübung seiner Kunst gehindert werden soll. In all diesen Fällen ist die Magieschule der Bannung die richtige Wahl, denn mit ihren Kräften kann man sowohl aktive Zauber brechen als auch die Magienutzung anderer behindern oder stören.

Diese Magieschule ist daher vor allem dort verbreitet, wo man mit unliebsamen magischen Effekten zu kämpfen hat oder wo man gegen andere Zauberer ins Feld ziehen muss. Denn auch wenn sich mit der Bannmagie kaum direkte Effekte hervorrufen lassen, ist es doch häufig schon von großem Wert, wenn ein gegnerischer Magier ausgeschaltet und beschworene Wesen gebannt werden können.

Die Bannmagie übt auch auf diverse magische Kreaturen einen gewissen Einfluss aus, sodass manche Wesen der Anderswelten durch sie geschädigt oder vertrieben werden können.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Wahrer Blick	Erlaubt erkennen von Illusionen
0	Zauberer behindern	Verlängert Zaubervorgang des Ziels
1	Beherrschung aufheben	Hebt Beherrschungszauber auf
1	Erkenntnis stören	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber
1	Magie erschöpfen	Erschöpft gegnerischen Fokus
1	Untote schwächen	Gibt einem Untoten Mali auf Proben
1	Verwandlung beenden	Hebt Verwandlungszauber auf
2	Fluch brechen	Hebt Flüche auf
2	Gegenzauber	Erschwert Zauber des Ziels
2	Schutz aufheben	Hebt bestimmte Schutzzauber auf
2	Untote bannen	Vernichtet Untote
3	Lichtbann	Hebt Lichtzauber auf
3	Magie verzehren	Verzehrt gegnerischen Fokus
3	Schattenbann	Hebt Schattenzauber auf
3	Zauber bannen	Hebt Zauber auf
3	Zauber unterdrücken	Unterdrückt Zauber temporär
3	Zone der Bannung	Erschwert Zauberei in Zone
4	Aura der Kontramagie	Verursacht Schaden beim Zaubern in Zone
4	Feenwesen bannen	Bannt Feenwesen
4	Zauber zurückwerfen	Wirft Zauber auf Verursacher zurück
5	Totaler Zauberbann	Hebt alle Zauber auf/ bannt beschworene Wesen

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Bannende Hand: Der Zauberer kann anhaltende Zauberefekte mit geringer Mühe bannen. Seine *erschöpften* Fokuspunkten für das Wirken von *Bannzaubern* des Typus *Zauber brechen* sind um 2 Punkte verringert (Minimum 1).

Eilige Identifikation: Die sofortige Reaktion zum *Identifizieren* von Zaubern dauert für den Zauberer nur 1 Tick (statt wie üblich 2 Ticks).

Bannzauber-Experte: Der Zauberer ist geübt darin, Zauberwirkungen zu erkennen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Arkane Kunde*-Proben, die dem *Identifizieren* eines bereits gewirkten Zaubers dienen.

Schwelle 2

Konterzauberer: Der Bannmagier ist in der Lage, schon frühzeitig zu erkennen, welche Zauber seine Gegner wirken. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Arkane Kunde*-Proben, die dem *Identifizieren* eines Zaubers dienen, für den gerade Magie fokussiert wird. *Voraussetzung:* Meisterschaft Bannzauber-Experte

Wissen ist Macht: Der Bannmagier erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf direkt gegen gegnerische Zauber gerichtete Bannzauber, wenn der entsprechende Zauber zuvor *identifiziert* wurde.

Schwelle 3

Schnelle Reaktion: Die Auslösezeit für *Bannzauber* des Zauberers sinkt um 2 Ticks.

Beherrschungsmagie

(Mystik + Willenskraft)

Die Gabe der Vernunft und die Befähigung zum logischen Denken ist es, was nach der Auffassung der meisten Lorakier die Menschen, Alben, Zwerge, Varge und Gnome auf der einen Seite von den Tieren, Monstren und Ungeheuern auf der anderen unterscheidet.

Die magische Beeinflussung geistiger Prozesse ist unter den Magiekundigen allerdings eine weniger verbreitete Disziplin, wenngleich sie für die Meister der Beherrschungsmagie ein mächtiges Werkzeug darstellt.

Die einfachsten Zauber dieser Schule vermögen es, bei einem Gegenüber eine wohlwollende Grundstimmung oder aber leichtes Unbehagen hervorzurufen. Mächtigere Anwender hingegen sind dazu imstande, auf magischem Weg bindende Befehle zu erteilen, eine vollständige mentale Kontrolle über andere Personen auszuüben oder sie gar wie eine Marionette fernzusteuern.

Skrupellose Anwender missbrauchen diese Magieform auch zur Manipulation des Gedächtnisses ihrer Opfer, allerdings kann dieses Vorgehen in kontrolliertem Maße auch zu heilsamen Zwecken eingesetzt werden.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Einstellung verbessern	Verbessert Einstellung eines Ziels
0	Einstellung verschlechtern	Verschlechtert Einstellung eines Ziels
1	Furcht	Versetzt Ziel in Angst
1	Moral erhöhen	Verschafft Schutz vor Furcht
1	Verstummen	Raubt Ziel die Stimme
1	Verwirren	Gibt Malus auf Proben, in die VER eingeht
2	Gedankenschutz	Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungszauber
2	Magische Fessel	Gibt Malus auf Proben, in die BEW eingeht
2	Schlaf	Versetzt Ziel in Schlaf
2	Suggestion	Pflanzt Idee in Kopf des Ziels
3	Beherrschung aufheben	Hebt Beherrschungszauber auf
3	Erinnerungslücke	Entfernt Erinnerungen des Ziels
3	Halluzination	Schafft Trugbild in Geist des Ziels
3	Lähmung	Senkt Geschwindigkeit des Ziels
3	Tiere beherrschen	Verschafft Herrschaft über ein Tier
3	Tierischer Bote	Lässt ein Tier eine Botschaft überbringen
3	Unauffälligkeit	Verschafft unauffälliges Auftreten
4	Feenwesen beherrschen	Verschafft Herrschaft über Feenwesen
4	Gedächtnis verändern	Verändert Erinnerungen des Ziels
4	Willenloser Diener	Ermöglicht vollständige Herrschaft einer Person
5	Marionette	Ermöglicht körperliche Kontrolle eines Wesens
5	Schicksalsband	Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Einfühlsamkeit: Die lange Beschäftigung mit fremden Geistern hat den Zauberer sehr feinfühlig werden lassen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Empathie*.

Willensbrecher: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Beherrschungszauber*, die gegen den *Geistigen Widerstand* gerichtet sind.

Schwelle 2

Materielle Verbindung I: Die maximale Wirkungsweite kanalisierter *Beherrschungszauber* (S. 195) sowie die Reichweite von *Beherrschungszaubern* des Zauberers gelten als vervierfacht, wenn dieser eine materielle Verbindung zum Ziel (Büschel Haare, Fingernägel, Blut) besitzt.

Schläfer: Der Zauberer kann einen kanalisierten *Beherrschungszauber* tief im Geist seines Opfers versenken. Er führt die Zauberhandlung wie gewohnt durch und zahlt die Kosten sofort. Die Kosten steigen allerdings um +K3V3. Durch ein Schlüsselwort oder ein einfaches Erlebnis (z.B. das Opfer betritt ein bestimmtes Gebäude) tritt die Wirkung des zuvor gesprochenen Zaubers in Kraft. Bei kanalisierten Zaubern müssen die Punkte vom Zeitpunkt des *Auslösens* (und nicht etwa erst des Inkrafttretens des Wirkung) so lange kanalisiert werden, bis der Zauberer den Zauber fallen lässt. Die Regelung zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) gilt für einen auf diese Weise gewirkten Zauber nicht.

Schwelle 3

Materielle Verbindung II: Der Zauberer muss ein Ziel nicht sehen können, um einen *Beherrschungszauber* auf es zu sprechen, sofern er eine materielle Verbindung zum Ziel (Haare, Nägel, Blut) besitzt. Das Ziel muss sich dennoch in Reichweite befinden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Materielle Verbindung I

Bewegungsmagie

(Mystik + Beweglichkeit)

Die Anwendung von Magie ist fast immer ein dynamischer Vorgang, der Veränderung bringt und den Stillstand überwindet. Am deutlichsten wird dies bei der Bewegungsmagie. Diese Spielart der Zauberkunst beschäftigt sich mit der Kontrolle und Manipulation der Bewegungen von Personen und unbelebten Objekten.

Mit Hilfe dieser Schule kann der Zauberer seine Bewegungen beschleunigen oder geschmeidiger machen, sich die Ausdauer eines Langstreckenläufers verleihen oder sicheren Tritt auf gefährlichem Untergrund finden.

Die Bewegungsmagie beinhaltet aber auch die hohe Kunst der Telekinese: Mit einem Gedanken einen Krug auf dem Regal umstoßen, die Bewegungen eines Werkzeugs oder einer Waffe aus der Ferne kontrollieren oder auch schwere Lasten mit reiner Geisteskraft anheben – zu all diesen Künsten befähigt diese Magieschule ihre Anwender.

Erfahrene Meister, die die tieferen Prinzipien der Bewegungsmagie verinnerlicht haben, müssen mit ihren Füßen nicht einmal mehr den Boden berühren: Sie schweben durch die Lüfte oder erheben sich einem Vogel gleich in die Lüfte.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Stoß	Stößt Ziel zurück
0	Zauberfeder	Lässt Feder selbstständig schreiben
1	Beschleunigen	Erhöht Geschwindigkeit
1	Gegenstand bewegen	Lässt leichte Objekte telekinetisch bewegen
1	Sanfter Fall	Reduziert Fallschaden
1	Sprung	Erhöht Sprungweite für einen Sprung
1	Standfest	Erschwert zurückdrängen und umwerfen
2	Katzenreflexe	Gibt Bonus auf Proben, in die BEW eingeht
2	Lähmung	Senkt Geschwindigkeit des Ziels
2	Lasten heben	Lässt schwere Objekte telekinetisch tragen

Grad	Name	Kurzbeschreibung
2	Schwere Arme	Erschwert Proben im Kampf
3	Levitieren	Ermöglicht es zu schweben
3	Schloss öffnen	Öffnet Schlösser
3	Spinnenlauf	Gibt Boni auf Proben zum Klettern
3	Spurlos in der Wildnis	Verwischt eigene Spuren in der Wildnis
3	Weg durch die Natur	Erleichtert Reisen in der Wildnis
4	Durch Wände gehen	Ermöglicht Bewegung durch Wände
4	Komm zu mir	Ziel wird zum Zauberer bewegt
4	Über Wasser gehen	Ermöglicht Bewegung auf Wasser
5	Fliegen	Ermöglicht Fliegen
5	Schattensprung	Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Arkane Geschwindigkeit: Die *Geschwindigkeit* des Zauberers erhöht sich um 1.

Durchschlagendes Geschoss: Der Zauberer kann einem einzelnen Geschoss (Wurf- oder Schusswaffe, selbst abgeschossen oder von einem nicht weiter als 10 m entfernten Verbündeten) einen kurzen telekinetischen Schub versetzen, der es beschleunigt. Diese *sofortige Reaktion* erfordert keine Probe, erschöpft aber 2 Fokuspunkte und dauert 3 Ticks. Das Geschoss richtet 4 Punkte Bonusschaden an. Dies ist nur einmal pro Geschoss möglich.

Schwelle 2

Effektive Bewegung: Vom Zauberer gewirkte *Bewegungszauber* des Typus *Bewegung stärken* kosten 2 Punkte *kanalisierten* Fokus weniger.

Schwelle 3

Gliederpuppe: Der Zauberer kann eine andere Person – auch gegen deren Willen – mit allen *Bewegungszaubern* des Typus *Telekinese* behandeln, als sei sie ein Objekt. Die eventuelle Begrenzung der Last wird im Rahmen dieser Meisterschaft außer Kraft gesetzt, stattdessen wirken Zauber auf Lebewesen bis GK 7. Um die Meisterschaft einzusetzen, muss der *Körperliche Widerstand* überwunden werden. Wehrt sich das Opfer, kann es die Manipulation mit einer vergleichenden *Zähigkeit*-Probe gegen die Probe des Zaubers abschütteln. Dies wird als *sofortige Reaktion* behandelt und dauert 3 Ticks. Diese Probe kann alle 30 Ticks wiederholt werden. Der Zauberer kann diese Meisterschaft nicht nutzen, um Wesen sich direkt selbst verletzen zu lassen.

Erkenntnismagie

(Mystik + Verstand)

Es ist ein uraltes Grundbedürfnis aller zivilisierten Völker, zu enträtseln, was man nicht versteht, und dem auf den Grund zu gehen, was sich einem nicht direkt erschließt. Hierbei leistet die Erkenntnismagie denen, die diese Kunst beherrschen, gute Dienste. Mit ihrer Hilfe lassen sich auf magische Weise Sprachen verstehen, die man noch nie zuvor gehört hat, oder uralte Inschriften entziffern, deren Urheber heute gänzlich unbekannt sind. Die Magieschule umfasst aber auch die Anwendungen magischer Verständigung. So kann der Zauberer etwa eine stumme Unterhaltung mit seinem Gegenüber führen oder Botschaften an Empfänger übermitteln, die viele Meilen entfernt sind.
Neben diesen Formen der Telepathie kann Erkenntnismagie auch dazu genutzt werden, Einblick in die Gedankengänge einer anderen Person zu erhalten – mit oder gegen deren Willen.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Magie erkennen	Lässt Magie erkennen
0	Magischer Kompass	Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung
1	Alarm	Alarmiert, wenn sich Wesen nähern
1	Gehör verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Hören
1	Hauch der Geister	Lässt Präsenz von Geistern erspüren
1	Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
1	Magische Botschaft	Übermittelt kurze gedankliche Botschaft
1	Nebelsicht	Senkt Abzüge durch Nebel
1	Sicht verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Sehen
1	Text verschlüsseln	Macht Text für Uneingeweihte unleserlich
1	Wahrer Blick	Erlaubt Erkennen von Illusionen
2	Einstellung erspüren	Lässt Einstellung des Ziels erkennen
2	Erkenntnis stören	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber
2	Geistersprache	Ermöglicht Kommunikation mit Geisterwesen
2	Schriftverständnis	Ermöglicht Lesen fremder Schriften
2	Sechster Sinn	Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung
2	Sprachverständnis	Lässt Inhalt fremder Sprachen verstehen
2	Tiersinne	Ersetzt Sinneswahrnehmung durch die eines Tiers
2	Wasser finden	Lässt Wasserquelle finden
3	Geisterblick	Ermöglicht Blick in die Geisterwelt

Grad	Name	Kurzbeschreibung
3	Gift erkennen	Lässt Gifte identifizieren
3	Magisches Schlüsselloch	Lässt durch Wände schauen
3	Magisches Zwiegespräch	Überträgt andauernde gedankliche Botschaften
3	Sinne verstärken	Gibt Bonus auf Wahrnehmung-Proben
4	Fernsicht	Erlaubt Wahrnehmung eines fernen Orts
4	Gedankenlesen	Verschafft Einblick in Gedanken
4	Nachtsicht	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
4	Prophezeiung	Verschafft Einblick in nahe Zukunft
4	Tiersprache	Ermöglicht Kommunikation mit einem Tier
5	Allverständnis	Ermöglicht Verständnis von allem
5	Spuren der Vergangenheit	Ermöglicht Blick in die Vergangenheit

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Forschender Geist: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Erkenntniszauber*, die gegen den *Geistigen Widerstand* gerichtet sind.

Stimmungsgespür: Der Zauberer hat ein Gespür für subtilste Äußerungen und Gesten des Gegenübers entwickelt. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Empathie*.

Telepathischer Schild: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seinen *Geistigen Widerstand* gegen Erkenntnismagie.

Schwelle 2

Dringliche Botschaft: Der Zauberer kann *Erkenntniszauber* des Typus *Botschaft* auch dann noch wirken, wenn er keine Fokuspunkte mehr zur Verfügung hat. Hierfür muss er Lebensenergie in Höhe der Fokuskosten aufwenden.

Fernzauberer: Die Grundreichweite aller *Erkenntniszauber* wird verdoppelt.

Subtile Forschung: Alle Proben, um zu erkennen, ob Erkenntnismagie des Zauberers (z.B. Gedankenlesen) angewendet wurde, erleiden einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Schwelle 3

Stimmen der Freunde: Der Zauberer kann eine Person unter seinen Schutz stellen. Hierzu muss er sich etwa eine Stunde mit ihm beschäftigen und Fokus in Höhe von 8V4 aufwenden. Damit stellt der Zauberer eine geistige Verbindung her: Ein Jahr lang spürt er sofort, wenn die gezeichnete Person in eine Notsituation gerät. Zusätzlich erhält er eine grobe Ahnung davon, in welcher Richtung sich der Freund befindet, nicht aber wie weit er entfernt ist. Es können maximal AUS Personen derart unter den Schutz des Zauberers gestellt werden.

Felsmagie

(Mystik + Konstitution)

Fels ist ruhig und beständig. Manche würden auch sagen, hart und unnachgiebig – Eigenschaften, welche man auch Magiern nachsagt, die sich auf die Felsmagie spezialisieren. Auch eine gewisse Verbundenheit zum Land und eine innerliche Unverrückbarkeit ist ihnen oft zu Eigen.
Zauberer, die dieses Element studieren, verfügen über ein vielseitiges Arsenal an Zaubersprüchen, sei es, einen Kämpfer mit einer Steinhaut zu schützen oder Fels und Erde nach ihrem Willen zu formen, zu bewegen und selbst den Boden zum Beben zu bringen. Felsmagier können wie alle Elementarzauberer Wesen ihres Elements rufen und in ihre Dienste binden.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Härte	Erhöht Härte eines Objekts
0	Stein	Erschafft einen Stein
1	Felsgeschoss	Verursacht Felsschaden
1	Last	Macht Objekt schwerer
1	Standfest	Erschwert zurückdrängen und umwerfen
1	Steinfaust	Verleiht echten Schaden im Handgemenge
2	Erde zu Schlamm	Verwandelt Erde in Schwieriges Gelände
2	Erdstoß	Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden
2	Felswesen rufen I	Beschwört schwaches Felswesen
2	Steinhaut	Erhöht VTD und SR
2	Steinwand	Erschafft Wand aus Fels
3	Fels formen	Ermöglicht Verformung von Felsen
3	Felshände	Erschafft steinerne Klauen, die Gegner angreifen
3	Magnetismus	Gibt Malus auf Kampf mit Metallgegenständen
4	Stahlhaut	Erhöht VTD und SR
4	Unzerstörbar	Macht Objekt unzerstörbar
4	Versteinern	Verwandelt Ziel in Stein
5	Erdbeben	Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden
5	Felszerstörung	Beschädigt Gestein in Zone

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Erdverbundenheit: Die *Verteidigung* und der *körperliche Widerstand* des Abenteurers erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten gegen Versuche, ihn zu Fall zu bringen oder ihn gegen seinen Willen zu bewegen.

Felsresistenz I: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Steine und Felsen. Jeglicher entsprechende Schaden (z.B. *Felsschaden* durch Zauber, Steinschlag, Sturz auf Felsen) wird um 2 Punkte reduziert.

Schmiedemeister: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Proben zur Bearbeitung von Metallen, Gestein und Edelsteinen.



Schwelle 2

Felsmeisterschaft: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Felszauber*, die gegen den *Körperlichen Widerstand* oder die *Verteidigung* gerichtet sind.

Felsresistenz II: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Steine und Felsen. Jeglicher entsprechende Schaden (z.B. *Felsschaden* durch Zauber, Steinschlag) wird um insgesamt 4 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Felsresistenz I

Herr der Felsgeister: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Felszauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen* sowie auf Proben zur Interaktion mit Kreaturen des Typus *Felswesen*.

Schwelle 3

Felsresistenz III: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Steine und Felsen. Jeglicher entsprechende Schaden (z.B. *Felsschaden* durch Zauber, Steinschlag) wird um insgesamt 6 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Felsresistenz II

Herr der Felsen: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Angriffe* und Schaden, solange er und sein Gegner sich auf felsigem oder steinigem Boden (egal ob natürlich oder künstlich) befinden.

Feuermagie

(Mystik + Ausstrahlung)

In vielen Geschichten hört man von Feuermagiern, die Flammen aus ihren Fingerspitzen schießen lassen, Feuerstürme entfesseln und flammendes Inferno aus dem Himmel regnen lassen. Diese Bilder sind nicht weit von der Wahrheit entfernt, und Feuermagier sind in ihrer Kunst selten subtil. Feuer ist ein zerstörerisches Element und dies spiegelt sich in den Zaubern eines Flammenmagiers wieder, die zumeist eine kämpferische Anwendung haben. Aber auch das magische Erhitzen eines Materials oder das Kontrollieren einer Flamme, damit diese möglichst lange oder heiß brennt, sind Anwendungen von Feuermagie. Ihre Anwender können außerdem, wie alle anderen Elementarzauberer, Wesen der Flammen herbeirufen und in ihren Dienst zwingen.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Flamme	Erschafft Flamme
0	Wärme	Senkt Kältestufe/ erhöht Hitzestufe
1	Entzünden	Setzt Objekte in Brand
1	Feuerstrahl	Verursacht Feuerschaden
1	Flammende Waffe	Verleiht Waffe Feuerschaden
1	Flammenhand	Verleiht echten Feuerschaden im Handgemenge
1	Schutz vor Feuer	Verleiht SR gegen Feuerschaden
2	Flammenherrschaft	Ermöglicht Kontrolle von Feuer
2	Kometenwurf	Wurfwaffe verursacht Explosion
2	Metall erhitzen	Metallgegenstand wird erhitzt
3	Aura der Wärme	Senkt Kältestufe/ erhöht Hitzestufe in Zone
3	Flammenkegel	Kegel verursacht Feuerschaden
3	Flammenschild	Erschafft lodernde Schutzkuppel
4	Feuerball	Verursacht Explosion
4	Flammenwand	Erschafft Wand aus Feuer
4	Umgebung erhitzen	Erhöht Hitzestufe
5	Einäschern	Verursacht starken Feuerschaden
5	Eins mit dem Feuer	Verwandelt in Feuerwesen

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Brandstifter: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben, um ein Feuer auf profanem Weg zu entzünden und zu löschen oder um zu verhindern, selber in Brand zu geraten. Sollte er den Zustand *Brennend* (S. 168) abschütteln wollen, dauert die entsprechende kontinuierliche Handlung für ihn nur 5 Ticks.

Feuerresistenz I: Der Feuerzauberer ist weniger empfindlich gegen Feuer. Jeglicher *Feuerschaden* wird um 2 Punkte reduziert.

Flammenherz: Von dem Feuerzauberer beschworenes Feuer brennt besonders heiß. Alle *Feuerzauber* des Typus *Schaden* verursachen 1 zusätzlichen Punkt *Feuerschaden*.

Schwelle 2

Feuermeisterschaft: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Feuerzauber*, die gegen den *Körperlichen Widerstand* oder die *Verteidigung* gerichtet sind.

Feuerresistenz II: Der Feuerzauberer ist weniger empfindlich gegen Feuer. Jeglicher *Feuerschaden* wird um insgesamt 4 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Feuerresistenz I

Herr der Feuergeister: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Feuerzauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen* sowie auf die Interaktion mit Kreaturen des Typus *Feuerwesen*.

Schwelle 3

Feuerresistenz III: Der Feuerzauberer ist weniger empfindlich gegen Feuer. Jeglicher *Feuerschaden* wird um insgesamt 6 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Feuerresistenz II

Inferno: *Feuerzauber* des Zauberers ignorieren bis zu 4 Punkte *Schadensreduktion* der Ziele. *Voraussetzung:* Meisterschaft Feuermeisterschaft

Heilungsmagie

(Mystik + Ausstrahlung)

Wunden und Vergiftungen drohen jedem wagemutigen Abenteurer, sei es in den unerforschten Tiefen der Wildnis oder den dunklen Gassen der Metropolen. Ihnen zu entgehen ist nicht leicht, ihre Auswirkungen lassen sich jedoch mit Hilfe magischer Heilung einschränken oder gar aufheben. Ein kundiger Zauberer vermag nicht nur Blutungen so lange zu stoppen, bis ein Medicus eintrifft, auch kann er Schmerzen abschwächen und Erschöpfung beseitigen. Wahre Meister sind sogar dazu im Stande, die Lebenskraft eines Wesens über ihren Ursprung hinaus anzuheben. Einige Magieanwender haben sich dagegen der Reparatur von Objekten zugewandt und sind dazu in der Lage, zerbrochene Klingen oder zerborstene Tore wieder zusammenzufügen.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Ausdauer stärken	Vermindert Überanstrengung
0	Erfrischung	Unterdrückt Erschöpfung
1	Geh noch nicht	Hält sterbendes Ziel am Leben
1	Gift erkennen	Lässt Gifte identifizieren
1	Lebenskraft stärken	Verschafft temporäre Lebenspunkte
1	Selbstheilung	Heilt eigenen Körper
1	Wachstum	Lässt Pflanze wachsen
2	Heilung stärken	Erhöht Regeneration von Schaden
2	Leichte Heilung	Heilt einige Lebenspunkte an Ziel
2	Reparatur	Repariert Objekt
2	Schmerzen widerstehen	Senkt Wundabzüge
2	Schutz vor Gift	Gibt Bonus auf KW gegen Gifte
3	Giftbann	Hebt Giftwirkungen auf
3	Heilung	Heilt viele Lebenspunkte an Ziel
3	Lebensband	Überträgt Schaden auf anderes Wesen
4	Aura der Lebenskraft	Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone
4	Schmerzen ignorieren	Senkt Wundabzüge stark
4	Wiederherstellung	Heilt komplett und hebt Zustände auf
5	Aura der Schmerzlosigkeit	Ignoriert Wundabzüge in Zone
5	Regeneration	Verschafft schnelle Regeneration von Schaden

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Entgiftung: Der Zauberer ist in der Lage, eingenommene Gifte durch das Trinken von ausreichend Wasser zu schwächen. Nimmt er ein Gift über die Nahrung auf und trinkt anschließend mindestens 3 Liter Wasser, wird die Wirkungsdauer von Giften halbiert.

Kosmetische Thaumaturgie: Der Zauberer kann 1 Fokuspunkt *erschöpfen*, um eine einfache kosmetische Auswirkung einer Verletzung (aufgeschrammte Haut, ein blaues Auge oder Ähnliches) bei sich oder einer Person, die er berührt, zu entfernen. Dies hat keine Auswirkungen auf tatsächlich angerichteten Schaden.

Schwelle 2

Arkane Diagnose: Der Heiler kann die Verfassung eines Patienten besonders gut einschätzen. Nimmt er sich 5 Minuten Zeit, um den Patienten zunächst zu untersuchen, erhält er bei der Behandlung durch Heilungsmagie einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Heilung fördern: Wenn der Zauberer einen Patienten magisch oder profan behandelt, regeneriert dieser in der nächsten *Ruhephase* 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Schwelle 3

Gesunder Geist in gesundem Körper: Der Zauberer hat gelernt, seinen Körper mit den magischen Kräften der Umwelt in Einklang zu bringen. Er heilt bei einer *Ruhephase* 1 zusätzlichen Lebenspunkt. Außerdem kann er mit seinen Heilzaubern, sofern sie einmalig Lebenspunkte regenerieren, immer 3 zusätzliche Punkte regenerieren. *Voraussetzung:* Meisterschaft Heilung fördern

Illusionsmagie

(Mystik + Ausstrahlung)

Magie ist ein mächtiges Werkzeug, das es erlaubt, das Geflecht der Realität in grundlegender Weise zu verändern. Manchmal jedoch ist es leichter und kräfteschonender, nur den Anschein einer solchen Veränderung zu erwecken. Hier kommt die Illusionsmagie ins Spiel.

Seit jeher nutzen die zivilisierten Völker die Magie, um arkane Trugbilder zu erschaffen, sei es zur arglistigen Täuschung anderer oder zur erbaulichen Unterhaltung von Zuschauern. Die einfachsten Zauber lassen ein Objekt nur etwas anders erschei-

nen, als es tatsächlich ist; so könnte etwa ein Tonkrug als goldene Karaffe erscheinen oder eine Holztür als massive Wand. Mächtigere Anwendungen erschaffen Trugbilder aus dem Nichts oder erwecken ganze illusionäre Szenen vor den Augen der Zuschauer zum Leben.

Grundsätzlich lassen sich alle Sinne mit Hilfe der Illusionsmagie beeinflussen, doch traditionell haben sich die meisten Illusionisten darauf spezialisiert, das Auge ihrer Zuschauer zu täuschen – eine Ausnahme sind Gegenden mit hohem vargischen Bevölkerungsanteil: Hier wird dem Geruchssinn beinahe dieselbe Aufmerksamkeit zuteil.

Ein weiteres Anwendungsgebiet der Illusionsmagie ist die magische Verschleierung und Verhehlung von Personen und Dingen.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Geräuschhexerei	Erschafft kurzes Geräusch
0	Lichtertanz	Erschafft tanzende Lichteffekte
1	Erkenntnis stören	Gibt leichten Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber
1	Falsches Gesicht	Verändert Gesicht zufällig
1	Geruch	Erschafft Geruch
1	Magische Finte	Verhindert Gelegenheitsangriffe
1	Objektillusion	Verändert Aussehen eines Objekts
1	Stille	Gibt Malus auf Wahrnehmung-Proben
1	Unauffälligkeit	Verschafft unauffälliges Auftreten
2	Blenden	Blendet ein Ziel
2	Kreischen	Verursacht durch lautes Geräusch Benommenheit
2	Trugbild	Erschafft statische Illusion
2	Wahrer Blick	Erlaubt erkennen von Illusionen
3	Chamäleon	Zauberer verschmilzt mit Hintergrund
3	Halluzination	Schafft Trugbild in Geist des Ziels
3	Schreckgestalt	Zauberer erscheint schreckenerregend
3	Stimme kopieren	Verschafft Stimme einer anderen Person
4	Erkenntnis fälschen	Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber
4	Maskerade	Verschafft Aussehen einer anderen Person
4	Unsichtbares Objekt	Macht große Objekte unsichtbar
5	Unsichtbarkeit	Macht unsichtbar
5	Panoptikum	Erschafft weitreichende Illusion

Illusionen erkennen

Nur durch bloßes Hinsehen lassen sich Illusionen üblicherweise nicht einfach als solche enttarnen. Die Illusionsmagie in Lorakis lässt Ebenbilder der Realität entstehen, die den Vorbildern kaum nachstehen. Daher sind außer in Ausnahmefällen (die beim jeweiligen Zauber angemerkt sind) einfache Fertigkeiten wie *Wahrnehmung* keine Hilfe. *Bannmagie* (vor allem der Zauber *Wahrer Blick*) kann hingegen helfen, Illusionen zu erkennen und zu zerstören.

Allerdings sind auch Illusionen nicht perfekt. Sie stellen die Wirklichkeit nur nach – sie schaffen keine neue Wirklichkeit. Daher gilt:

♉ Illusionen können als solche erkannt werden, indem ihre Realität direkt auf die Probe gestellt wird. Wirft ein Abenteurer einen Stein gegen eine illusionäre Wand, fällt dieser hindurch – und die Illusion ist für ihn enttarnt. Versucht er einen illusionären Gegner zu schlagen und sein Schwert gleitet ohne Widerstand hindurch, ist die Illusion ebenfalls durchschaut.

♌ Falls diese Überprüfung keine als solche geplante Handlung des Abenteurers war, sondern ein Nebeneffekt einer anderen Handlung, bei der die Aufmerksamkeit eigentlich auf etwas anderem lag – ein Pfeil, der auf den illusionären Drachen abgeschossen wird, verletzt diesen nicht, sondern fliegt hindurch – , kann der Spielleiter dem Abenteurer eine *Wahrnehmung*-Probe zugestehen. Die Schwierigkeit sollte vom Spielleiter anhand der Situation festgelegt werden. Im Zweifel kann sie die Schwierigkeit des Zaubers +3 betragen.

♎ Eine *Wahrnehmung*-Probe gegen die Schwierigkeit des Zaubers +3 kann der Spielleiter ebenfalls zugestehen, wenn der Abenteurer die Illusion gezielt untersucht, also zum Beispiel erklärt, er würde sich aufgrund von bereits gehegtem Misstrauen das betreffende Wandstück genau ansehen. Dies ist kein allgemeines Recht auf eine *Wahrnehmung*-Probe – die Probe ist nur zulässig, wenn gezielt das illusionäre Objekt überprüft wird.

♉ In allen anderen Situationen (mit entsprechend bei Zaubern vermerkten Ausnahmen) erlaubt nur der Zauber *Wahrer Blick*, Illusionen mit *Wahrnehmung* zu erkennen.

Hat der Abenteurer eine Illusion erkannt, sieht er sie noch, weiß aber von ihrem illusionären Charakter. Er kann andere ebenfalls auf die Illusion aufmerksam machen.

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Trübung des Blicks: Wenn der Zauberer 2 Punkte Fokus zusätzlich erschöpft, kann er seine Illusion gegen den Zauber *Wahrer Blick* (siehe S. 251) schützen. Alle durch *Wahrer Blick* ermöglichten *Wahrnehmung*-Proben, um die Illusion zu erkennen, erhalten einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Zweite Identität: Der Zauberer hat so tiefen Einblick in Betrügereien erhalten, dass er auf Proben zum Verkleiden und zum Lügen einen Bonus in Höhe von 2 Punkten erhält.

Schwelle 2

Zweite Haut: Wenn der Zauberer Illusionsmagie des Typus *Impersonation* verwendet, ist seine Tarnung so glaubwürdig, dass er einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf *Redegewandtheit*-Proben erhält, um andere von seiner Identität zu überzeugen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zweite Identität

Schwelle 3

Künstliche Wirklichkeit: Die Illusionen des Zauberers sind außerordentlich realistisch. Alle Proben, die Illusionen zu durchschauen (etwa durch den Zauber *Wahrer Blick*, eine gezielte Untersuchung oder Ausnahmen wie bei *Falsches Gesicht*) erhalten einen Malus in Höhe von insgesamt 6 Punkten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Trübung des Blicks

Kampfmagie

(Mystik + Stärke)

Bewaffnete Auseinandersetzungen sind in vielen Teilen von Lorakis allgegenwärtig, daher verwundert es nicht, dass sich zahlreiche Kämpfer auf zerstörerische Magie spezialisieren. Diese erlaubt es ihrem Anwender, Gegner niederzustrecken, Befestigungsanlagen zu zerstören und selbst das rostigste Schwert in eine tödliche Klinge zu verwandeln. Kampfmagier sind meist weniger an mystischen Geheimnissen interessiert, sondern beschäftigen sich mit dem pragmatischen Einsatz ihrer Zauberkunst. Ihre Sprüche sind auf den direkten Nutzen im Kampf ausgerichtet.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Gegenstand beschädigen	Richtet Schaden an Objekten an
0	Geisterdolch	Erschafft Dolch aus dem Nichts
1	Felsgeschoss	Verursacht Felsschaden
1	Flammende Waffe	Verleiht Waffe Feuerschaden
1	Flammenhand	Verleiht echten Feuerschaden im Handgemenge
1	Geschoss verzaubern	Erhöht Schaden von Geschossen
1	Magischer Schlag	Unsichtbares Geschoss verursacht Schaden
1	Schockgriff	Verleiht echten Elektrizitätsschaden im Handgemenge
2	Einfrieren	Verursacht Kälteschaden und Benommenheit
2	Feuerstrahl	Verursacht Feuerschaden
2	Rankenpfeil	Verzaubert Pfeil, sodass er fesselt
2	Waffe des Lichtes	Verleiht Waffe Lichtschaden
3	Beflügelte Waffe	Erleichtert Angriffe
3	Blitzschlag	Verursacht Elektrizitätsschaden
3	Eislanze	Verursacht Kälteschaden
3	Kometenwurf	Wurfwaffe verursacht Explosion
3	Leichtes Ziel	Senkt Verteidigung des Ziels
3	Rüstung schwächen	Senkt Schadensreduktion des Ziels
3	Säurestrahl	Verursacht Säureschaden
3	Schadenswelle	Verursacht Schaden an allen im Umkreis
3	Schattenpfeil	Verursacht Schattenschaden
4	Flammenkegel	Kegel verursacht Feuerschaden
4	Kettenblitz	Blitz springt von Feind zu Feind
4	Machtexplosion	Verursacht hohen Schaden an Ziel
5	Einäschern	Verursacht starken Feuerschaden
5	Feuerball	Verursacht Explosion
5	Schadenszirkel	Verursacht hohen Schaden an allem im Umkreis

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Eiserne Konzentration: Muss der Zauberer im Falle einer Störung beim Zaubervorgang eine *Entschlossenheit*-Probe ablegen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Dieser Bonus gilt auch bei Proben zur Abwehr des Abbruchs kanalisierter Zauber bei Überschreiten der unteren *Gesundheitsstufen*.

Fernzauberer: Die Grundreichweite aller *Kampfzauber* wird verdoppelt.

Geschossmagie: Der Zauberer kann einen *Kampfzauber* des Typus *Schaden* bis Grad 2 an ein Geschoss (Pfeile, Bolzen oder Wurfwaffen) binden (max. ein Zauber pro Geschoss). Der Zauber wird erst bei Auftreffen des Geschosses gegen das getroffene Ziel ausgelöst. Die Zauberprobe (gegen eine Schwierigkeit von 18 + dreifacher Zaubergrad) ist bei Verzaubern des Geschosses nötig, dafür muss das Geschoss die komplette Dauer über berührt werden. Pro verzaubertem Geschoss müssen zusätzliche Kosten in Höhe von K2 aufgewendet werden. Das Geschoss bleibt so lange verzaubert, wie es nach den Regeln für kanalisierte Zauber der Fall wäre, maximal jedoch bis zum Aufprall. Die Regel zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) gilt für mit dieser Meisterschaft verzauberte Geschosse im Rahmen des Abschusses nicht.

Gezielte Zauber: Der Zauberer kann die Modifikatoren für Angriffe ins Kampfgetümmel (S. 162) bei Zaubern ignorieren.

Schwelle 2

Herz des Zerstörers: Von dem Zauberer angerichteter Schaden ist besonders zerstörerisch. Alle *Kampfzauber* des Typus *Schaden* erhalten einen Schadensbonus in Höhe von 1 Punkt.

Stählerne Konzentration: Erhält der Zauberer *Wundabzüge*, erleidet er für alle Zauberproben nur Abzüge der nächstniedrigeren Gesundheitsstufe. *Voraussetzung:* Meisterschaft Eiserne Konzentration.

Veteran des Kampfgetümmels: Der Zauberer hat gelernt, seine Magie zu wirken, ohne dabei seine Deckung fallen zu lassen. Wenn er Magie für einen Zauber fokussiert, löst er damit niemals *Gelegenheitsangriffe* aus. *Voraussetzung:* Meisterschaft Eiserne Konzentration

Schwelle 3

Blutbad: Anstatt nur ein einziges Wesen oder Objekt zu treffen, können die *Kampfzauber* des Zauberers gegen mehrere Ziele wirken. Der Zauber wird wie üblich gegen ein Ziel gewirkt. EG aus dem Zauber können jedoch eingesetzt werden, um statt der üblichen Anwendungen pro EG ein weiteres Ziel zu treffen. Hierfür sind nur Ziele wählbar, die maximal einen so hohen entsprechenden Widerstandswert wie das Primärziel haben. Auch die Sekundärziele können eine *Aktive Abwehr* ablegen. Der Zauberer muss für jedes Ziel Kosten in Höhe der Zauberkosten aufbringen, die zusätzlichen Kosten jedoch nur *erschöpfen*, niemals *verzehren*. Zusätzliche EG für Verstärkung oder Erhöhung des Schadens können nur gegen das Primärziel genutzt werden.

Lichtmagie

(Mystik + Ausstrahlung)

Die wärmenden Strahlen der Sonne, der Schein von Lampen und Kerzen und das Schimmern der Feenlichter – Licht ist auf Lorakis praktisch allgegenwärtig. Doch ist es nicht nur ein profanes Mittel der Helligkeit, sondern auch ein Stützpfeiler der Magie auf der Welt. Gemeinsam mit seinem Gegenstück, dem Schatten, durchdringt und umschließt das Licht die Schöpfung und ist eine der reinsten Ausdrucksformen der positiven Energien der Welt.

Dutzende philosophische Schulen versuchen den genauen Zusammenhang von Licht und Schatten zu erklären und nicht wenige halten das Licht dabei für die Verkörperung der „guten" Seite der Schöpfung – doch in Anbetracht menschenfreundlicher Götter, die sich der Schatten bedienen, oder Lichtmagie wirkender Tyrannen lässt sich dies nur schwer belegen. Vielmehr scheinen Licht und Schatten beide Teile der Schöpfung zu sein, die man zum Guten wie zum Schlechten nutzen kann.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Licht	Verbessert Lichtverhältnisse
0	Lichtertanz	Erschafft tanzende Lichteffekte
1	Blenden	Blendet ein Ziel
1	Blick in die Sonne	Verschafft Immunität gegen Blendung
1	Gleißende Barriere	Erschafft Wand aus Licht
1	Lichtkugel	Erschafft bewegliche Lichtkugel
1	Schutz vor Untoten	Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben
1	Untote schwächen	Gibt einem Untoten Mali auf Proben
2	Gleißender Schild	Erschafft leuchtende Schutzkuppel
2	Untote bannen	Vernichtet Untote
2	Waffe des Lichtes	Verleiht Waffe Lichtschaden
3	Lichtblitz	Verursacht Lichtschaden
3	Schattenbann	Hebt Schattenzauber auf
3	Waffe aus Licht	Erschafft Waffe aus Licht
4	Inneres Leuchten	Gibt Bonus auf Proben, in die AUS eingeht
4	Leib aus Licht	Verwandelt in Lichtwesen
4	Lichtbrücke	Erschafft leuchtende Brücke
5	Nacht zum Tag	Verbessert Lichtverhältnisse/ unterdrückt Schattenzauber
5	Lichter Schutz	Schützt Zauberer und Verbündete vor Untoten

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Leuchtkraft: Vom Zauberer gewirkte *Lichtzauber* des Typus *Leuchten* verbessern die *Lichtverhältnisse* immer eine Stufe stärker als angegeben.

Streiter des Lichtes: Der Zauberer kann besonders gut gegen Wesen der Dunkelheit vorgehen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Zauber, wenn sie gegen einen *Widerstandswert* von Kreaturen der Typen *Wesen der Finsternis* oder *Untoter* gehen.

Schwelle 2

Schutz des Lichtes: Der Zauberer wird durch die Kraft des Lichtes vor der Magie der Schatten geschützt. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Widerstandswerte* gegen *Schattenzauber* und *Angriffe* von Kreaturen der Typen *Wesen der Finsternis* oder *Untoter*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Streiter des Lichtes

Wider die Finsternis: Der Zauberer richtet gegen Kreaturen der Typen *Wesen der Finsternis* oder *Untoter* 2 Punkte Bonusschaden an. Dieser Bonusschaden gilt für alle *Angriffe*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Streiter des Lichtes

Schwelle 3

Ungeblendet: Der Zauberer ist immun gegen den Zustand *Geblendet*.

Naturmagie

(Mystik + Ausstrahlung)

Weite Teile von Lorakis sind von schier undurchdringlicher Wildnis bedeckt, in der wilde Tiere und schreckliche Monster hausen. Aber auch manche Menschen und andere Völker zieht es immer wieder in diese grenzenlosen Gebiete, wo es nicht nur Reichtümer zu finden, sondern auch Freiheit zu erfahren gibt. Ihnen kann die Naturmagie gute Dienste leisten, zu der alle Zauber gehören, die sich mit der belebten Natur – also vor allem Tieren und Pflanzen – beschäftigen.

Zauber der Naturmagie können etwa das Wachstum von Pflanzen beeinflussen, Tiere bezaubern oder eine spurlose Bewegung durch die Wildnis ermöglichen. Entsprechend ist solche Magie besonders unter den diversen Naturvölkern auf Lorakis verbreitet, aber auch in den Randgebieten der zivilisierten Reiche. Und selbst in der Nähe großer Städte mag es von Vorteil sein, wenn ein Bauer seine Feldfrüchte durch Magie gedeihen lassen kann oder ein Ritter mit seinem Pferd zu sprechen vermag.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Freund der Tiere	Macht Tiere dem Zauberer gewogen
0	Magischer Kompass	Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung
1	Rindenhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR
1	Tiere beruhigen	Beruhigt ein Tier
1	Tierischer Bote	Lässt Tier Botschaft überbringen
1	Tiersinne	Ersetzt Sinneswahrnehmung durch die eines Tiers
1	Wachstum	Lässt Pflanze wachsen
1	Wasser finden	Lässt Wasserquelle finden
1	Wasser reinigen	Reinigt verschmutzte Flüssigkeiten
2	Ranken	Erschafft fesselnde Ranken
2	Schutz vor Gift	Gibt Bonus auf KW gegen Gifte
2	Spurlos in der Wildnis	Verwischt eigene Spuren in Wildnis
2	Tiere beherrschen	Verschafft Herrschaft über ein Tier
3	Chamäleon	Zauberer verschmilzt mit Hintergrund
3	Insektenschwarm	Beschwört konzentrationsstörende Insekten
3	Kleintierform	Verwandelt in kleines Tier
3	Rankenpfeil	Verzaubert Pfeil, sodass er fesselt
3	Weg durch die Natur	Erleichtert Reisen in der Wildnis
4	Tierform	Verwandelt in mittelgroßes Tier
4	Tiersprache	Ermöglicht Kommunikation mit einem Tier
4	Verdorren	Lässt Lebewesen verdorren
4	Vogelform	Verwandelt in Vogel
5	Bestienform	Verwandelt in großes Monster/Tier
5	Blitze rufen	Erschafft Blitze schießende Wolke
5	Wetterkontrolle	Ermöglicht Kontrolle des Wetters

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Lied der Natur: Der Abenteurer hat gelernt, die Geräusche der Natur zu verstehen und zu deuten. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Wahrnehmung*-Proben in der Natur.

Naturkenner: Der Zauberer hat durch intensive Beschäftigung mit der Natur ein tieferes Verständnis für viele Lebewesen entwickelt. Er erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle *Naturkunde*- und *Tierführung*-Proben.

Vertrautenband: Der Zauberer hat ein intensiveres magisches Band zu seinem Tiervertrauten als üblich. Er kann alle Zauber mit der *Reichweite Berührung* auch über die Berührung seines Tiervertrauten auslösen. Die Regel zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) wird in diesem Fall vom Vertrautentier aus bestimmt, nicht vom Zauberer. Das Tier hört auf gewöhnliche Kommandos des Zauberers und ist als für seine Art außerordentlich intelligent anzusehen. *Voraussetzung:* Stärke Tiervertrauter

Schwelle 2

Harmonie mit der Natur: Der Zauberer kanalisiert seine Energien im Einklang mit der Natur und schädigt durch seine Magie die Umgebung kaum. Seine für *Naturzauber* verbrauchten Fokuspunkte werden nur zu einem Zehntel auf die Tabelle *Fokus und Umgebung* (S. 197) angerechnet. Außerdem kann er, wenn er beim Zaubern einen verheerenden Misserfolg bzw. einen Patzer würfelt, in der Tabelle für *Verheerende Zauberauswirkungen* eine Stufe abziehen. Sollte er dadurch unter die niedrigste Stufe fallen, entfallen die Auswirkungen aus der Tabelle.

Kind der Wildnis: Der Zauberer kann in der unberührten Natur besonders gut zaubern. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Naturzauber*, die er abseits der Zivilisation und unter freiem Himmel wirkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Naturkenner

Stärkung des Vertrauten: Der Zauberer kann Zauber der Schulen *Bewegung*, *Heilung*, *Schutz* und *Stärkung*, die eigentlich nur auf ihn (oder auf intelligente Lebewesen) wirken, auf seinen Vertrauten sprechen. Bei Wesen mit mehr als Größenklasse 6 steigen die Kosten an *erschöpftem* Fokus um 2 pro Punkt über Größenklasse 6. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vertrautenband



Schwelle 3

Eins mit der Natur: Der Zauberer hat seinen Geist mit der Natur in Einklang gebracht und hat gelernt, ihre Energien aufzunehmen. Er heilt bei einer *Ruhephase* 2 zusätzliche Lebenspunkte, wenn er sich in der unberührten Natur aufhält. *Voraussetzung:* Meisterschaft Kind der Wildnis

Vertrautensprache: Der Zauberer hat gelernt, die Sprache seines Tiervertrauten zu verstehen. Er kann mit ihm kommunizieren, wobei die Art der Kommunikation durch den Verstand des Vertrauten begrenzt ist. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vertrautenband

Schattenmagie

(Mystik + Intuition)

Wo Licht ist, muss auch Schatten sein, und so ist auch auf Lorakis die Dunkelheit allgegenwärtig. Dabei steht der Schatten nicht nur für die profane Düsternis, sondern ist auch ein Stützpfeiler der Magie der Welt. Gemeinsam mit seinem Gegenstück, dem Licht, durchdringt und umschließt er die Schöpfung und ist eine der reinsten Ausdrucksformen der negativen Energien der Welt. Dutzende philosophische Schulen versuchen den genauen Zusammenhang von Licht und Schatten zu erklären, und nicht wenige halten den Schatten dabei für die Verkörperung der „bösen" Seite der Schöpfung – doch da auch im Verborgenen für das Gute kämpfende Streiter auf die Schattenmagie zurückgreifen und manch den Sterblichen freundlich gesinnter Gott die Dunkelheit vorzieht, lässt sich dies nur schwer belegen. Vielmehr scheinen Licht und Schatten beide Teile der Schöpfung zu sein, die man zum Guten wie zum Schlechten nutzen kann.
Zur Schattenmagie gehören dabei nicht nur einfache Dunkelheitszauber, sondern auch allerlei Sprüche, mit denen Wesen aus den düsteren Sphären gerufen werden können.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Schattenschleier	Schützt Zauberer vor Sonne
0	Schattenspiel	Ermöglicht Kontrolle von Schatten
1	Dunkelheit	Verschlechtert Lichtverhältnisse
1	Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
1	Schattenmantel	Erschwert Wahrnehmung-Proben gegen Zauberer
1	Schattenwaffe	Verhüllt Waffe vor Blicken
2	Schattenpfeil	Verursacht Schattenschaden
2	Schattenwand	Erschafft Wand aus Schatten
2	Verhüllung	Gibt Bonus auf Heimlichkeit-Proben
3	Lichtbann	Hebt Lichtzauber auf
3	Nachtsicht	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
3	Schatten beleben	Erschafft Schattenwesen aus eigenem Schatten
4	Schattenleib	Verwandelt in Schattenwesen
4	Schattenrüstzeug	Erschafft schattenhaften Ausrüstungsgegenstand
4	Schattensprung	Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten
5	Aura der Schatten	Gewährt in Wirkungsbereich leichtes Verstecken
5	Schwärze	Verschlechtert Lichtverhältnisse/ unterdrückt Lichtzauber

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Blick in die Dunkelheit: Der Zauberer ist an die Dunkelheit seiner eigenen Zauber gewöhnt. Er kann sie jederzeit durchblicken und nimmt entsprechend durch sie nie Abzüge durch die *Lichtverhältnisse* in Kauf.

Schattenherr: Vom Zauberer gewirkte *Schattenzauber* des Typus *Verhüllung* verschlechtern die *Lichtverhältnisse* immer um eine Stufe mehr als angegeben.

Schwelle 2

Kind der Schatten: Solange die *Lichtverhältnisse* um den Zauberer *Dämmerlicht* oder schlechter entsprechen, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf das Wirken von Schattenmagie.

Schützende Schatten: Der Zauberer wird von der Kraft der Schatten vor der Magie des Lichtes geschützt. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Widerstandswerte* gegen *Lichtmagie*.

Schwelle 3

Nachtsicht: Die Abzüge des Zauberers durch *Lichtverhältnisse* sind um 2 Stufen verringert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Blick in die Dunkelheit

Schicksalsmagie

(Mystik + Ausstrahlung)

Manche nennen es Zufall, andere sprechen von Vorbestimmung, und viele berufen sich auf Glück oder Unglück, aber nur die wenigsten erahnen, welche Macht die Geschicke mancher Wesen verknüpft, sie lenkt und ihrer Bestimmung zuführt. Mit Orakeln, Omen und Weissagungen versuchen Vertreter aller Völker, den Willen der Götter oder den Weg des Schicksals zu ergründen, doch die eigentliche Natur dieser geheimnisvollen Kraft bleibt im Dunkeln. Manche Wesen sind empfänglicher für die Strömungen des Schicksals als andere – und auf die Träger von Mondsplittern trifft dies besonders zu.
Schicksalsmagier suchen nicht nur nach günstigen Vorzeichen, sondern formen das Geschick mit ihren Zaubern: Segen und Flüche, zwei Seiten derselben Macht, gehören zu ihren wichtigsten Waffen. Sie deuten Zeichen, forschen nach Prophezeiungen und erhalten vieldeutige Visionen. Meister dieser Kunst, so sagt man, formen den Werdegang eines Menschen mit einem Fingerzeig, erkennen Heroen noch in der Wiege und weisen ihnen den Beginn ihres Weges.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Glück	Gibt Bonus auf nächsten Wurf
0	Schützende Hand	Gibt einmaligen Bonus auf Widerstände
1	Ende des Weges	Erschwert Geisterbeschwörung und Nekromantie
1	Pech	Gibt Ziel Malus auf nächsten Wurf
1	Segnung	Gibt Bonus auf Fertigkeiten und Widerstände
1	Sechster Sinn	Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung
1	Weihe	Verzaubertes Objekt gibt Fertigkeitsbonus
2	Fluch der Schmerzen	Gibt dem Ziel Wundabzüge
2	Lebensband	Überträgt Schaden auf anderes Wesen
2	Leichtes Ziel	Senkt Verteidigung des Ziels
3	Eulengespür	Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht
3	Fluch brechen	Hebt Flüche auf
3	Hohe Segnung	Gibt Bonus auf Fertigkeiten und Widerstände
3	Prophezeiung	Verschafft Einblick in nahe Zukunft
3	Verhängnis	Erhöht Wahrscheinlichkeit eines Patzers bei Ziel
4	Schicksalsband	Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung
4	Verdammung	Senkt GW und KW eines Ziels massiv
4	Verjüngen	Verjüngt den Zauberer
5	Schutz vor Angriffen	Unterbindet gegnerische Angriffe
5	Todesfluch	Lässt Ziel dahinsiechen
5	Zufall bannen	Lässt einzelnes Würfelergebnis bestimmen

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Glückskind: Der Zauberer darf bei einem Glücksspiel, Auslosungen und ähnlichen Situationen den Würfelwurf wiederholen und das bessere Ergebnis wählen.

Vorahnung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, um Überraschungen oder Hinterhalte zu erkennen.

Schwelle 2

Fluchbringer: Der Zauberer kann besonders potente Flüche schleudern. Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Schicksalszauber*, die gegen den *Körperlichen Widerstand* oder den *Geistigen Widerstand* gerichtet sind.

Wahrsager: Der Abenteurer ist in der Lage, einen Blick in die Zukunft zu werfen, indem er Karten legt, Knochen wirft, die Gestirne betrachtet oder andere Quellen zu Rate zieht. Dies dauert 10 Minuten. Nach einer erfolgreichen Probe auf Schicksalsmagie (Schwierigkeit 20) erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad), den er in den nächsten 24 Stunden für einen einzigen Wurf nachträglich einsetzen kann. Er kann auch einem Gefährten weissagen. Erst wenn die Weissagung eingetreten ist (also der Bonus genutzt wurde) oder die Zeit verstrichen ist, kann der Abenteurer eine neue Weissagung treffen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vorahnung

Schwelle 3

Hauch des Schicksals: Der Zauberer erhält an besonders schicksalsträchtigen Orten (oder, seltener, bei der Berührung von Personen, denen Großes bestimmt ist), Visionen über das Schicksal des Ortes oder der Person. Diese Visionen sind stets diffus und ungenau, oft in Metaphern und Analogien verpackt. Der Zauberer darf einen Wurf auf *Geschichte & Mythen* (Schwierigkeit 25) ausführen, um bei Gelingen vom Spielleiter Hilfe bei der Interpretation zu verlangen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Vorahnung

Schutzmagie

(Mystik + Ausstrahlung)

Schutzmagie in Lorakis ist eine sehr urtümliche Disziplin. Die rohen magischen Energien werden verdichtet, bis sie ein undurchdringliches Geflecht bilden, das mit der gewünschten Wirkung aufgeladen werden kann. Bei dieser Magieschule wirkt die Zauberei in der Regel in ihrer unverstellten Form, weswegen Schutzmagie sich vor allem gegen andere Arten der Zauberei wendet. Es ist jedoch auch möglich, die Energien derart zu verdichten, dass sich die Magie zum Schutze gegen physische Einflüsse formen lässt, etwa als Rüstung oder Verschluss.
Schutzmagie ist eine klassische ‚zweite Schule', die ein Zauberer neben einer anderen Magieschule erlernt. Aber auch Krieger im Kampf gegen anderswelteliche Bestien oder Forscher, die in alten Tempeln nach Geheimnissen suchen, vertrauen auf magischen Schutz.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Härte	Erhöht Härte eines Objekts
0	Kleiner Magieschutz	Erschwert gegnerische Zauber
1	Alarm	Alarmiert, wenn sich Wesen nähern
1	Gedankenschutz	Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungszauber
1	Magische Rüstung	Gibt Bonus auf VTD
1	Magisches Schloss	Erhöht Qualität eines Schlosses
1	Rindenhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR
1	Schutz vor Feuer	Verleiht SR gegen Feuerschaden
1	Schutz vor Kälte	Verleiht SR gegen Kälteschaden
2	Eiserne Aura	Gibt Bonus auf VTD in Zone
2	Schutz vor Elektrizität	Verleiht SR gegen Elektrizitätsschaden
2	Steinhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR

Grad	Name	Kurzbeschreibung
2	Windschild	Erschafft stürmische Schutzkuppel
3	Gleißende Barriere	Erschafft Wand aus Licht
3	Gleißender Schild	Erschafft leuchtende Schutzkuppel
3	Großer Magieschutz	Erschwert gegnerische Zauber
3	Kälteschild	Erschafft eisigen Schutzschild
3	Leben verhüllen	Verhüllt Lebensaura vor Entdeckung
3	Magischer Panzer	Gibt Bonus auf VTD
3	Schutz vor Gift	Gibt Bonus auf KW gegen Gifte
3	Schutz vor Untoten	Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben
4	Flammenschild	Erschafft lodernde Schutzkuppel
4	Schutz vor Elementen	Verleiht SR gegen Elementarschäden
4	Stahlhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR
4	Widerstände erhöhen	Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte
4	Zone der Bannung	Erschwert Zauber in Zone
5	Schutz vor Angriffen	Unterbindet gegnerische Angriffe
5	Todesschutz	Schützt einmalig vor dem Tod
5	Unzerstörbar	Macht Objekt unzerstörbar

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Eiliger Schutz: Der Zauberer kann mit schierer Willenskraft *Schutzzauber* schneller aufbauen. Er kann 1 Fokuspunkt *verzehren*, um die Auslösezeit um 2 Ticks zu reduzieren (bis zu einem Minimum von 1 Tick).

Zauberschutz-Experte: Der Zauberer ist geübt darin, Zauberwirkungen zu erkennen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Arkane Kunde*-Proben, die dem *Identifizieren* eines bereits gewirkten Zaubers dienen.

Schwelle 2

Fernzauberer: Die Grundreichweite aller *Schutzzauber* verdoppelt sich.

Zauberschutz-Meister: Der Schutzzauberer ist in der Lage, schon frühzeitig zu erkennen, welche Zauber seine Gegner wirken. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle *Arkane Kunde*-Proben, die dem *Identifizieren* eines Zaubers dienen, für den gerade Magie fokussiert wird. *Voraussetzung:* Meisterschaft Zauberschutz-Experte

Schwelle 3

Magischer Sog: Der Zauberer kann magische Energie absorbieren. Trifft ein magischer Effekt auf einen seiner aktiven *Schutzzauber*, kann er sofort und bis zu 10 Ticks lang über Punkte in Höhe der Hälfte des dem magischen Effekt innewohnenden Fokus verfügen, die er zum *Auslösen* eigener Zauber einsetzen kann. Hierfür muss er selbst keine Magie fokussieren, kann aber auch keine eigenen Fokuspunkte zusätzlich einsetzen.

Stärkungsmagie

(Mystik + Stärke)

Stärkungszauberei ist eine der ältesten Magieformen auf Lorakis. Als man lernte, die magischen Energien zu formen, war es einer der ersten Schritte, die eigenen Fähigkeiten mit magischer Hilfe zu verbessern. Im Laufe der Jahrhunderte wurde diese Magieschule immer weiter erforscht, sodass heute Zauberer eine große Bandbreite möglicher Stärkungszauber kennen.

Durch Magie werden die Fähigkeiten – Attribute, Sinneswahrnehmungen und sonstige Eigenschaften – von Lebewesen und in seltenen Fällen auch Gegenständen verändert. Neben der Verbesserung ist auch die Schwächung dieser Fähigkeiten ein Merkmal der Magieschule Stärkung, indem allgemein die Zusammensetzung der magischen Energien beeinflusst und verändert wird. So besitzen viele stärkende Zaubersprüche auch ein schwächendes Gegenstück.

Im Unterschied zur Magieschule *Verwandlung* beeinflusst die Stärkung niemals das körperliche Erscheinungsbild eines Lebewesens.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Ausdauer stärken	Vermindert Überanstrengung
0	Härte	Erhöht Härte eines Objekts
1	Aura der Entschlossenheit	Gibt Boni auf GW und Entschlossenheit in Zone
1	Gehör verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Gehör
1	Sicht verbessern	Gibt Bonus auf Proben zur Sicht
1	Zunge des Diplomaten	Gibt Boni auf Diplomatie und Redegewandtheit
2	Beschleunigen	Erhöht Geschwindigkeit
2	Eiserne Aura	Gibt Bonus auf VTD in Zone
2	Heilung stärken	Erhöht Regeneration von Schaden
2	Lebenskraft stärken	Verschafft temporäre Lebenspunkte
2	Schmerzen widerstehen	Senkt Wundabzüge
2	Schwächeanfall	Gibt Malus auf Proben, in die STÄ eingeht
3	Gegenstand verbessern	Erhöht Gegenstandsqualität
3	Katzenreflexe	Gibt Bonus auf Proben, in die BEW eingeht
3	Schwere Arme	Erschwert Proben im Kampf
3	Sinne verstärken	Gibt Bonus auf Wahrnehmung-Proben
3	Widerstände erhöhen	Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte
4	Aura der Lebenskraft	Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone

Grad	Name	Kurzbeschreibung
4	Bärenstärke	Gibt Bonus auf Proben, in die STÄ eingeht
4	Eulengespür	Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht
5	Aura des Anführers	Gibt Bonus auf Widerstandswerte und Moral
5	Schmerzen ignorieren	Senkt Wundabzüge stark

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Magische Zeichen: Der Zauberer kennt die Geheimnisse, wie er durch magische Zeichen seine Stärkungsmagie verbessern kann. Wenn er entsprechende Zeichen auf ein Objekt oder eine Person aufträgt, sinken die Kosten an *erschöpften* Fokuspunkten für passende *Stärkungszauber* um 3V1 *oder* die Kosten an *kanalisierten* Fokuspunkten um K2V1. Die Mindestkosten betragen einen *erschöpften* oder *kanalisierten* Fokuspunkt. Die Zauberdauer des Zaubers erhöht sich um 2 Minuten.

Überlasten: Der Zauberer kann einen kanalisierten Stärkungszauber kurzfristig verstärken. Dies erfordert eine Reaktion mit 1 Tick Dauer. Anschließend erhält der kanalisierte Zauber automatisch und ohne weitere Kosten die *verstärkte* Wirkung, bricht aber nach 15 Ticks ab.

Übertragung der Kraft: Der Zauberer kann beim Zaubervorgang kanalisierte *Stärkungszauber* auf bis zu WIL Gefährten ausdehnen, indem er pro weiterer Person zusätzliche Fokuspunkte (in Höhe der Zauberkosten) kanalisiert und gegebenenfalls verzehrt.

Schwelle 2

Eigener Vorteil: Wenn der Zauberer einen *Stärkungszauber* auf eine andere Person spricht, kann er den gleichen Zauber ohne jede Mehrkosten und ohne weitere Probe mit halber Wirkung auch auf sich selbst legen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Hand des Zauberers in Stärkungsmagie, Meisterschaft Übertragung der Kraft

Konzentrierter Fokus: Wenn der Zauberer Stärkungszauber durch *Übertragung der Kraft* oder *Große Übertragung der Kraft* auf mehrere Personen spricht, muss er für jede Person nach der ersten nur die halben Kosten aufwenden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Übertragung der Kraft

Schutz vor Bannung: Der Zauberer kann während des Zaubervorgangs durch *Verzehren* eines Fokuspunktes einen Zauber unempfindlicher gegen Zauber der Bannmagie machen. *Bannzauber* gegen seine entsprechenden *Stärkungszauber* erhalten einen Malus in Höhe seiner Willenskraft.

Schwelle 3

Große Übertragung der Kraft: Der Zauberer kann statt der Auswirkung der Meisterschaft *Übertragung der Kraft* beim Zaubervorgang *Stärkungszauber* auf bis zu (2 x WIL) Gefährten ausdehnen, indem er pro weiterer Person zusätzliche Fokuspunkte (in Höhe der Zauberkosten) kanalisiert. Verzehrte Punkte fallen für die zusätzlichen Ziele nicht an. *Voraussetzung:* Meisterschaft Übertragung der Kraft

Todesmagie

(Mystik + Verstand)

Jedem Lebewesen, wie klein und unbedeutend oder wie groß und machtvoll es sein mag, ist eines gewiss: der Tod. Jeder Herzschlag, jeder Atemzug bringt ihn einen Schritt näher. Um den Tod, das Sterben und die Bestattung der Toten haben sich in jeder Kultur zahlreiche Riten und Bräuche entwickelt. Zauberer, die sich mit den Mysterien des Todes beschäftigen, werden von ihren Zeitgenossen oft gemieden und mit Argwohn betrachtet, denn niemand wird gern an seine Sterblichkeit erinnert – und in den Lehren dieser Schule finden sich auch äußerst düstere Lektionen.

Todesmagier studieren das verlöschende Leben, den Verfall und die Vergänglichkeit. Manche rufen die Geister der Verstorbenen, um sie zu befragen, andere lassen dunkle Energien in tote Leiber strömen, um sie zu neuer Existenz zu erheben. Und manche von ihnen, so munkelt man, haben das Geheimnis entdeckt, das Alter zu verbannen und den Tod selbst zu betrügen.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Geisterblick	Ermöglicht Blick in die Geisterwelt
0	Hauch der Geister	Lässt Präsenz von Geistern erspüren
1	Ende des Weges	Erschwert Geisterbeschwörung und Nekromantie
1	Geister rufen I	Beschwört schwaches Geisterwesen
1	Geistersprache	Ermöglicht Kommunikation mit Geisterwesen
1	Schwächeanfall	Gibt Malus auf Proben, in die STÄ eingeht
2	Geh noch nicht	Hält sterbendes Ziel am Leben
2	Fluch der Schmerzen	Verschafft Wundabzüge
2	Leben verhüllen	Verhüllt Lebensaura vor Entdeckung
2	Schutz vor Untoten	Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben
2	Untote schwächen	Gibt einem Untoten Mali auf Proben
3	Lebensraub	Überträgt Lebenspunkte von Wesen auf anderes
3	Untote bannen	Vernichtet Untote
3	Untote erheben	Erhebt Leiche zum Untoten
4	Todesfluch	Lässt Ziel dahinsiechen
4	Todesschutz	Schützt einmalig vor dem Tod
4	Totenschlaf	Verursacht langen Schlaf
5	Geistreise	Ermöglicht Betreten der Geisterwelt
5	Verdorren	Lässt Lebewesen verdorren

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Atem des Sterbenden: Der Zauberer fühlt, wie sich der Tod in einem Lebewesen ausbreitet. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, um Vergiftungen, Erkrankungen oder das Wirken schädlicher Magie zu diagnostizieren.

Geisterkenner: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben, um Wesen des *Typus Geisterwesen* zu bemerken oder zu *identifizieren*.

Untotenjäger: Der Zauberer besitzt große Erfahrung im Kampf gegen Untote. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Angriffe*, sowie Proben auf *Arkane Kunde* und *Wahrnehmung* gegen Wesen des Typus *Untoter*.

Schwelle 2

Herr der Geister: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Todeszauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen*, die der Beschwörung oder Bannung von Kreaturen des *Typus Geisterwesen* dienen, sowie auf die Interaktion mit entsprechenden Kreaturen.

Herr des Alters: Die enge Beschäftigung mit dem Tod hat die Sterblichkeit des Zauberers in ihre Bahnen verwiesen. Der Zauberer altert nur noch halb so schnell.

Nekromant: Der Zauberer ist ein Experte darin, seine erhobenen Untoten zu verstärken. Sofern ein *Todeszauber* des Typus *Nekromantie* die Option des *Verstärkens* beinhaltet, um Werte durch Erfahrungspunkte zu verbessern, kann der Zauberer die Option beliebig oft mehrfach wählen.

Schwelle 3

Meister der Untoten: Vom Zauberer gewirkte *Todeszauber* des Typus *Nekromantie* bis Grad 4 erheben immer doppelt so viele Untote wie beim Zauber angegeben.



Gestaltwandlung
Es ist problemlos möglich, mehrere die Gestalt verändernde Zauber auf ein Ziel zu wirken. Dabei sollte jedoch bedacht werden, dass wenn ein Zauber die komplette Gestalt eines Wesens verändert, tatsächlich die komplette zu diesem Zeitpunkt vorliegende Gestalt geändert wird. Liegt zu diesem Zeitpunkt bereits ein ähnlicher Zauber auf ihm, wird dieser gewissermaßen „überdeckt".

Beispiel:
Ein Zauberer hat sich mit dem Zauber Nebelgestalt verzaubert, um in ein Gebäude zu gelangen. Dort angekommen wirkt er den Zauber Eins mit dem Feuer – und verwandelt sich aus seiner nebligen Form in eine feurige Gestalt. Wenn er den Eins mit dem Feuer nun fallen lässt, befindet er sich wieder in Nebelgestalt.

Verwandlungsmagie

(Mystik + Konstitution)

Die Schule der Verwandlung erlaubt es ihrem Anwender, Belebtes wie Unbelebtes nach seinem Willen zu formen. So vermag sich ein Zauberer in einen Vogel oder einen Fisch zu verwandeln, um die Lüfte und die Weiten des Meeres zu erobern, ebenso wie er seinem Körper besondere Eigenschaften verleihen kann, seien es die Augen einer Eule oder die Pranken eines Bären. Doch auch im Rahmen von Konfrontationen ist die Kunst der Verwandlung von großem Nutzen. Ein darauf spezialisierter Magieanwender ist nicht nur dazu in der Lage, einen Gegner zu versteinern oder ihn in eine Kröte zu verwandeln, auch ist er fähig, Monstren zu schaffen und sie seinen Feinden auf den Hals zu hetzen. Wahre Meister vermögen es gar, ihr Gegenüber mit dem Geschenk der Jugend auszustatten. Die Zauber dieser Schule können selbst tote Objekte verformen, Häuser aus lebenden Bäumen schaffen, Burgtore mit einer schützenden Schicht überziehen oder sie morsch und brüchig werden lassen.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Haarfarbe	Verändert Haarfarbe
0	Krallen	Ermöglicht echten Schaden im Handgemenge
1	Gesicht ändern	Verändert Gesichtszüge
1	Rindenhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR
1	Sprungbeine	Gibt Boni auf Proben zum Springen
1	Steinfaust	Verleiht echten Schaden im Handgemenge
2	Gehör verbessern	Gibt Bonus auf Proben zum Gehör
2	Katzenaugen	Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
2	Kleintierform	Verwandelt in kleines Tier
2	Reparatur	Repariert Objekt
2	Rüstung schwächen	Senkt Schadensreduktion des Ziels
2	Sicht verbessern	Gibt Bonus auf Proben zur Sicht
2	Steinhaut	Gibt Bonus auf VTD und SR
3	Erde zu Schlamm	Verwandelt Erde in Schwieriges Gelände
3	Stimme kopieren	Verschafft Stimme einer anderen Person
3	Tierform	Verwandelt in mittelgroßes Tier
3	Vogelform	Verwandelt in Vogel
3	Verwandlung beenden	Hebt Verwandlungszauber auf
3	Wasseratmung	Ermöglicht Atmung unter Wasser
4	Bärenstärke	Gibt Bonus auf Proben, in die STÄ eingeht
4	Bestienform	Verwandelt in großes Monster/Tier
4	Verjüngen	Verjüngt den Zauberer
5	Eins mit dem Feuer	Verwandelt in Feuerwesen
5	Fremde Gestalt	Verleiht Aussehen anderer Person
5	Leib aus Licht	Verwandelt in Lichtwesen
5	Nebelgestalt	Verwandelt in Nebel
5	Schattenleib	Verwandelt in Schattenwesen
5	Versteinern	Verwandelt Wesen in Stein

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Bannung der Form: Alle Proben des Zauberers, um einen *Verwandlungszauber* zu bannen, erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Bevorzugte Gestalt: Wenn der Zauberer diese Meisterschaft erhält, wählt er eine beliebige Gestalt aus. Dies ist üblicherweise eine Tierart, kann aber auch eine andere Art humanoider Wesen sein. Immer, wenn er sich selbst mit einem geeigneten Zauber (also etwa dem Zauber *Kleintierform*) in diese Gestalt verwandelt (oder andere in diese Gestalt verwandelt), erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden, immer mit einer neuen Gestalt.

Freiheit der Form: Der Zauberer kann die Grenzen seiner *Verwandlungszauber* sprengen. Der Zauber *Kleintierform* erlaubt ihm die Verwandlung in eine nicht fliegende Kreatur des Typus *Tier* bis zu *Größenklasse 4*, sofern er die *Bevorzugte Gestalt* dieser Tierart besitzt. Der Zauber *Tierform* erlaubt ihm die Verwandlung in eine nicht fliegende Kreatur des Typus Tier bis zu Größenklasse 7, sofern er die *Bevorzugte Gestalt* dieser Tierart besitzt. Der Zauber Bestienform erlaubt ihm auch die Verwandlung in ein Wesen des Typus *Humanoid*, sofern er die *Bevorzugte Gestalt* dieser Art Wesen besitzt. Eventuelle Begrenzungen des Monstergrades müssen weiter eingehalten werden. *Voraussetzung:* Meisterschaft Bevorzugte Gestalt, Zauber Kleintierform oder Tierform

Schwelle 2

Haut des Tieres: Der Bonus durch die Meisterschaft *Bevorzugte Gestalt* steigt auf 6 Punkte. Diese Meisterschaft kann mehrfach gewählt werden, immer mit einer neuen Gestalt (für die jeweils die *Bevorzugte Gestalt* besessen werden muss). *Voraussetzung:* Meisterschaft Bevorzugte Gestalt

Kontrolle der Form: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Verwandlungszauber*, die gegen den *Körperlichen Widerstand* oder die *Verteidigung* gerichtet sind.

Verhüllung der Form: Wird versucht, eine vom Zauberer durchgeführte Verwandlung zu *identifizieren*, erleidet der Versuch einen Malus in Höhe von 3 Punkten. *Voraussetzung:* Meisterschaft Bannung der Form

Schwelle 3

Gestalt des Greifvogels: Der Zauberer kann sich mit dem Zauber *Vogelform* in einen Vogel bis zu Größenklasse 5 verwandeln. Er muss hierfür die *Bevorzugte Gestalt* dieser Tierart besitzen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Freiheit der Form, Meisterschaft Bevorzugte Gestalt, Zauber Vogelform

Tierzauberer: Der Zauberer kann in Tiergestalt ohne Mali für fehlende *Geste* und *Formel* zaubern, sofern er eine Gestalt angenommen hat, für die er die *Bevorzugte Gestalt* besitzt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Bevorzugte Gestalt

Verwandlung in Tiergestalt

Mit verschiedenen Zaubern ist es möglich, sich in die Gestalt eines Tieres zu verwandeln. Hierfür gelten einige besondere Regeln, die sie im Folgenden erläutert finden.

Kleintierform	Tiere bis Größenklasse 1 und Monstergrad 1
Tierform	Tiere bis Größenklasse 5 und Monstergrad 2
Vogelform	Vögel bis Größenklasse 1 und Monstergrad 2
Bestienform	Monster oder Tiere der Größenklasse 2-7 bis Monstergrad 3

Oft ist die Verwandlung nur von Interesse, um sich spezieller Fähigkeiten des Tieres zu bedienen. Etwa kann die Verwandlung in einen kleinen Affen genutzt werden, um eine Wand heraufzuklettern, während eine Vogelgestalt einen Zauberer fliegen lassen kann. In solchen Fällen sind die Werte in verwandelter Gestalt oft nicht bedeutsam, sodass der Spielleiter solche Aktionen, die für das Tier eine Leichtigkeit sind, ohne Probe gelingen lassen sollte. Ein in einen Hai verwandelter Abenteurer muss entsprechend keine *Schwimmen*-Proben ablegen, um sich fortzubewegen – und auch die Luft muss er nicht anhalten, da er über die Kiemen seiner Tiergestalt atmet.

Lebenspunkte und Schaden

Erlittener Schaden bleibt bei der Verwandlung anteilig erhalten. Ein Zauberer, dem bei Verwandlung die Hälfte seiner Lebenspunkte fehlen, fehlen in Tiergestalt die Hälfte der Lebenspunkte des Tieres und umgekehrt.

Zauberei in Tiergestalt

In Tiere verwandelte Zauberer behalten ihre magischen Fähigkeiten vollständig bei und können auch in Tiergestalt Zauber wirken (jedoch gegebenenfalls mit veränderten Attributen). Da sie jedoch in Tierform nicht die nötige *Geste* und *Formel* vollführen können (auch sprechende oder sehr geschickte Tiere können dies nicht mit der nötigen Präzision und Intonation), müssen sie die entsprechenden Mali in Kauf nehmen (siehe S. 198).
Etwaige angeborene magische Fähigkeiten der Kreatur, in die der Zauberer sich verwandelt hat, werden nicht übernommen.

Mondsplitter

Ein verwandelter Splitterträger behält sein *Mondzeichen* ohne Einschränkung und kann auch weiterhin Splitterpunkte einsetzen.

Ausrüstung

Am Körper getragene Ausrüstung wird bei der Verwandlung bis zu einer *Last* von insgesamt 6 mit in die Tiergestalt verwandelt. Zu schwere oder überschüssige Ausrüstungsgegenstände bleiben zurück.

Optionalregel: Werteveränderungen in Tiergestalt

Es mag auch Fälle geben – gerade bei oft verwendeten oder bei für den Kampf genutzten Tiergestalten – in denen die Frage von Interesse ist, welche Werte ein in ein Tier verwandelter Zauberer genau besitzt. Sollte dies in Ihrer Spielrunde der Fall sein, können Sie dafür die folgenden Optionalregeln benutzen.

Attribute und abgeleitete Werte

Ein Zauberer in Tiergestalt übernimmt die körperlichen Fähigkeiten des Tieres vollständig. Dazu zählen die Attribute *Beweglichkeit*, *Konstitution* und *Stärke* sowie die abgeleiteten Werte *Größenklasse*, *Geschwindigkeit*, *Lebenspunkte*, *Verteidigung*, *Schadensreduktion* und *Körperlicher Widerstand* sowie sämtliche körperlichen Angriffsarten.
Alle anderen Attribute (*Ausstrahlung*, *Intuition*, *Mystik*, *Verstand* und *Willenskraft*) und abgeleiteten Werte (*Fokus, Geistiger Widerstand, Initiative*) behält der Zauberer aus seiner eigentlichen Gestalt.
Aus Gründen der Einfachheit werden diese Werte dabei nicht neu berechnet (so wird etwa beim *Körperlichen Widerstand* ignoriert, dass der Abenteurer seine alte *Willenskraft* behält, die möglicherweise von der des Tieres abweicht). Dies dient auch der Tatsache, dass sich abgeleitete Werte von Tieren nicht immer wie die von Abenteurern berechnen (siehe auch S. 263), sodass eine „Umrechnung" hier nicht immer einfach möglich ist.

Instinkte

Bei der Verwandlung in ein Tier behält ein Abenteurer wie dargestellt zwar seine geistigen Fähigkeiten größtenteils, unterliegt zum Teil jedoch auch den Instinkten des Tieres – sei es der Jagdinstinkt eines Raubtiers oder der Fortpflanzungstrieb. Sollte ein verwandelter Zauberer in seiner Tiergestalt gegen die Instinkte des Tieres handeln wollen (etwa wenn er in eine Katze verwandelt ist und ein potenzielles Beutetier vorbeiläuft, dass er nicht verfolgen möchte), kann der Spielleiter dies je nach Kontext als leicht bis stark negativen Umstand auf eine etwaige *Entschlossenheit*-Probe behandeln.

Merkmale

In Tiergestalt übernimmt der Zauberer alle *Merkmale* des Tieres außer *Feenblut*, *Geist*, *Untot*, *Feigling* und *Taktiker*. Konnte der Zauberer vor seiner Verwandlung Risiko- und Sicherheitswürfe einsetzen, kann er das auch nach der Verwandlung. War er dazu nicht in der Lage (etwa aufgrund von Zuständen oder weil es sich nicht um einen Abenteurer handelt), dann kann er dies auch in Tiergestalt nicht tun.

Fertigkeiten

Der Zauberer übernimmt sämtliche *Fertigkeiten* und *Meisterschaften*, die bei der Tiergestalt angegeben sind. Der Einfachheit halber wird der gesamte Fertigkeits*wert* übernommen, auch wenn dieser aufgrund anderer Attributswerte möglicherweise abweichen würde.

Fertigkeiten, die das Tier nicht besitzt, besonders reine Wissensbereiche wie *Geschichte und Mythen*, kann der Zauberer möglicherweise beibehalten. Im Einzelfall obliegt es dem Spielleiter, hier nach Glaubwürdigkeit zu entscheiden: Ein Zauberer in Gestalt eines Eichhörnchens kann sicherlich nicht schmieden, sich aber durchaus noch an gelesene Bücher erinnern.

Dies gilt auch für Meisterschaften, die der Abenteurer besitzt.

Fertigkeitswerte in Magieschulen sowie Zauber werden vollständig beibehalten, etwaige Schulen der Tiergestalt werden nicht übernommen. Auch hier wird der Einfachheit halber auf die alten Werte geprobt, unabhängig etwaiger Veränderungen von Attributswerten.

Vereinfachte Zusammenfassung

Vom Tier übernommen werden…	Von Ursprungsgestalt beibehalten werden…
Beweglichkeit	Ausstrahlung
Konstitution	Intuition
Stärke	Mystik
Größenklasse	Verstand
Geschwindigkeit	Willenskraft
Lebenspunkte	Fokus
Verteidigung	Geistiger Widerstand
Schadensreduktion	Magieschulen
Körperlicher Widerstand	Zauber
Merkmale (mit obigen Ausnahmen)	Mondzeichen/Mondgaben/Splitterpunkte
Fertigkeitswerte (außer Magieschulen)	Initiative
Meisterschaften	Wurfoptionen
Körperliche Angriffsarten	

„Realistischere“ Darstellung

Wie oben ausgeführt, wird aus Gründen der Einfachheit und der schnellen Abwicklung in dieser Optionalregel darauf verzichtet, Fertigkeitswerte neu zu berechnen anhand der geänderten Attribute. Sie können natürlich auch diese Arbeit auf sich nehmen, dies sollte jedoch aufgrund des nötigen Zeitaufwands nur mit Zustimmung des Spielleiters und der gesamten Spielgruppe geschehen. Auch empfiehlt es sich, so einen Weg höchstens bei besonders wichtigen oder oft genutzten Tiergestalten zu gehen.



Wassermagie

(Mystik + Intuition)

Wassermagier sind so unterschiedlich, wie ihr wandlungsfähiges Element es vermuten lässt. Die einen nutzen ihre Magie, um durch die Wellen zu gleiten oder gar Wasser zu atmen. Sie können Wasser reinigen oder auch erschaffen. Andere beschäftigen sich mit Eis und Kälte. Ihre Zauber bieten ihnen Schutz vor solch widrigen Wetterverhältnissen, dienen aber auch dazu, Gegner mit Eisgeschossen zu attackieren, in Eisgefängnisse zu sperren oder Hagel, Schnee und Nebel zu rufen. Die meisten Wassermagier befinden sich jedoch zwischen diesen zwei Extremen. Wie alle Elementarzauberer können auch Wassermagier die Kunst erlernen, Wesen ihres Elementes zu beschwören.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Katzenwäsche	Reinigt Wesen oder Objekte
0	Wasser reinigen	Reinigt verschmutzte Flüssigkeiten
1	Einfrieren	Verursacht Kälteschaden und Benommenheit
1	Schutz vor Kälte	Verleiht SR gegen Kälteschaden
1	Nebelsicht	Senkt Abzüge durch Nebel
1	Wasser finden	Lässt Wasserquelle finden
2	Eisglätte	Überzieht Boden mit Eisschicht
2	Eislanze	Verursacht Kälteschaden
2	Kälteschild	Erschafft eisigen Schutzschild
3	Erde zu Schlamm	Verwandelt Erde in Schwieriges Gelände
3	Nebel rufen	Erschafft Nebel
3	Über Wasser gehen	Ermöglicht Bewegung auf Wasser
3	Wasseratmung	Ermöglicht Atmung unter Wasser
4	Eisiges Gefängnis	Schließt Ziel in Kuppel aus Eis ein
4	Säurestrahl	Verursacht mittleren Säureschaden
4	Wasserschwall	Verursacht Wasser-Betäubungsschaden
5	Nebelgestalt	Verwandelt in Nebel
5	Wasserherrschaft	Ermöglicht Kontrolle von Wasser

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Entgiftung: Der Zauberer ist in der Lage, eingenommene Gifte durch das Trinken von ausreichend Wasser zu schwächen. Nimmt er ein Gift über die Nahrung auf und trinkt anschließend mindestens 3 Liter Wasser, wird die Wirkungsdauer von Giften halbiert.

Kind der Wellen: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine *Geschwindigkeit* beim Schwimmen.

Wasserresistenz I: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Wasser, Säure und Kälte. Jeglicher *Kälteschaden*, *Säureschaden* und *Wasserschaden* wird um 2 Punkte reduziert.

Schwelle 2

Herr der Wasserwesen: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wasserzauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen* sowie auf die Interaktion mit Kreaturen des Typus *Wasserwesen*.

Wassermeisterschaft: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wasserzauber*, die gegen den *Körperlichen Widerstand* oder die *Verteidigung* gerichtet sind.

Wasserresistenz II: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Wasser, Säure und Kälte. Jeglicher *Kälteschaden*, *Säureschaden* und *Wasserschaden* wird um insgesamt 4 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Wasserresistenz I

Schwelle 3

Herr der Wogen: Der Abenteurer kann sich mit seiner vollen Geschwindigkeit im Wasser bewegen. Außerdem kann er bis zu 5 Minuten am Stück unter Wasser atmen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Kind der Wellen

Wasserresistenz III: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Wasser, Säure und Kälte. Jeglicher *Kälteschaden*, *Säureschaden* und *Wasserschaden* wird um insgesamt 6 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Wasserresistenz II

Windmagie

(Mystik + Verstand)

Sie befehlen den Winden, fliegen über das Schlachtfeld, kontrollieren das Wetter und schleudern Blitze – dies sind nur einige der Fähigkeiten, die man Windmagiern nachsagt. Aber sie können ihre Magie auch subtiler einsetzen, um mit ihrem Blick dichtesten Nebel zu durchdringen oder herbei zu beschwören. Sie können auch Wesen der Winde und des Sturmes rufen und in ihre Dienste stellen.

Windmagie ist besonders in den Küstenregionen von Lorakis beheimatet. Viele Kapitäne sind glücklich, wenn sie einen Windmagier an Bord haben, besitzt er doch die Möglichkeit, das Schiff vor vielen Gefahren der Seereise zu schützen oder diese zumindest abzumildern.

Zauber

Grad	Name	Kurzbeschreibung
0	Sanfter Fall	Reduziert Fallschaden
0	Stoß	Stößt Ziel zurück
1	Geruch	Erschafft Geruch
1	Leichtigkeit	Senkt Last eines Objekts
1	Nebelsicht	Senkt Abzüge durch Nebel
1	Schockgriff	Verleiht echten Elektrizitätsschaden im Handgemenge
2	Beflügelte Waffe	Erleichtert Angriffe
2	Blitzschlag	Verursacht Elektrizitätsschaden
2	Schutz vor Elektrizität	Verleiht SR gegen Elektrizitätsschaden
2	Wolkenpfad	Erschafft Brücke aus Luft

Grad	Name	Kurzbeschreibung
3	Kettenblitz	Blitz springt von Feind zu Feind
3	Levitieren	Ermöglicht es zu schweben
3	Nebel rufen	Erschafft Nebel
3	Windschild	Erschafft stürmische Schutzkuppel
3	Windstoß	Erschafft konstanten Wind
4	Blitze rufen	Erschafft Blitze schießende Wolke
4	Nebelgestalt	Verwandelt in Nebel
4	Stürmischer Wind	Erschafft Wirbelsturm
5	Fliegen	Ermöglicht Fliegen
5	Wetterkontrolle	Ermöglicht Kontrolle des Wetters

Meisterschaften

Schwerpunkte: Nach Zauber-Typus

Schwelle 1

Stimme des Sturms: Die Stimme des Zauberers trägt auf Wunsch und durch Einsatz von 2 *erschöpften* Fokuspunkten für 5 Minuten besonders weit und erklingt besonders laut. Auf diese Art kann er beispielsweise weit entfernten Gefährten etwas zurufen oder eine donnernde Ansprache halten.

Wetterkundig: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 6 Punkten auf Proben zur Vorhersage des Wetters.

Windresistenz I: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Wind, Blitze und Luft (oder das Fehlen davon). Jeglicher entsprechender Schaden (*Elektrizitätsschaden*, *Windschaden*, Stürme) wird um 2 Punkte reduziert.

Schwelle 2

Herr der Windgeister: Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Windzauber* der Typen *Beschwörung* und *Wesen bannen* sowie auf die Interaktion mit Kreaturen des Typus *Windwesen*.

Windmeisterschaft: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Windzauber*, die gegen den *Körperlichen Widerstand* oder die *Verteidigung* gerichtet sind.

Windresistenz II: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Wind, Blitze und Luft (oder das Fehlen davon). Jeglicher entsprechender Schaden (*Elektrizitätsschaden*, *Windschaden*, Stürme) wird um insgesamt 4 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Windresistenz I

Schwelle 3

Herr des Wetters: Der Zauberer kann negative Umstände und sonstige Mali, die durch schlechtes Wetter entstehen (z.B. Sturmböen beim Bogenschießen oder ein Unwetter bei der Lagerplatzsuche) vollständig ignorieren.

Windresistenz III: Der Zauberer ist weniger empfindlich gegen Schaden durch Wind, Blitz und Luft (oder das Fehlen davon). Jeglicher entsprechender Schaden (*Elektrizitätsschaden*, *Windschaden*, Stürme) wird um insgesamt 6 Punkte reduziert. *Voraussetzung:* Meisterschaft Windresistenz II

Die Zauber

Wie bereits erläutert, reichen die Magieschulen alleine nicht, um Magie zu wirken. Hierfür sind darüber hinaus Zauber nötig, mit denen man über die zugehörigen Magieschulen konkrete Effekte bewirken kann. Zauber sind dabei in 6 unterschiedliche *Zaubergrade* (von Grad 0 bis Grad 5) eingeteilt. Mit jedem Zaubergrad steigt die Mächtigkeit der Sprüche, aber auch die nötigen Mindest-Fertigkeitspunkte in der jeweiligen Magieschule, sowie häufig Zauberdauer und Kosten. Kurz gefasst: Je stärker der Zauber, desto größer die dafür aufzuwendenden Mittel.

Zaubergrad	Mindest-Fertigkeitspunkte
0	1
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15

Ein von einem Abenteurer erlernter Zauber ist dabei immer einer einzelnen Magieschule fest zugeteilt. Oft ist dies die einzige Magieschule, die beim jeweiligen Zauber genannt ist. Mitunter sind Zauber aber auch über mehrere Magieschulen prinzipiell zugänglich. In solchen Fällen muss der Abenteurer bei Erlernen des Zaubers festlegen, über welche Magieschule er den Zauber lernt (falls er mehrere Möglichkeiten besitzt). Von diesem Zeitpunkt an wirkt er den Zauber immer über die festgelegte Magieschule. Möchte er den Zauber auch über eine andere Magieschule wirken können (etwa weil dies aufgrund von speziellen Meisterschaften weitere taktische Optionen eröffnet), muss er diesen Zauber für diese Schule neu lernen. Mehr zum Erlernen von Zaubern erfahren Sie auf den S. 87 und 193.

Zauber durch Erfolgsgrade verbessern

Wie auf S. 198 erläutert, können Zauber durch Erfolgsgrade verbessert werden. Hierfür existieren mehrere Optionen, wobei bei einem Zauber stets die Möglichkeiten verfügbar sind, die im Rahmen seiner grundsätzlichen Wirkung Sinn machen. Die Verfügbarkeit der Optionen ist der Einfachheit halber immer beim jeweiligen Zauber angegeben. Die einzelnen Optionen werden hier kurz näher erläutert:

Auslösezeit: Für je 3 EG kann die Zeit zur *Auslösung* eines Zaubers um 1 Tick reduziert werden, bis zu einem Minimum von 1 Tick. Maximal zweimal wählbar.

Erschöpfter Fokus: Für je 1 EG kann 1 Punkt *erschöpfter* Fokus eingespart werden (Kosten -1). Die Mindestkosten betragen 1 erschöpften Fokuspunkt. Beliebig oft wählbar.

Kanalisierter Fokus: Für je 2 EG kann 1 Punkt *kanalisierter* Fokus eingespart werden (Kosten -K1). Die Mindestkosten betragen 1 kanalisierten Fokuspunkt. Beliebig oft wählbar.

- **Reichweite:** Für je 1 EG kann die Reichweite um die Grundreichweite erhöht werden. Beliebig oft wählbar.
- **Schaden:** Für je 1 EG kann der vom Zauber direkt und einmalig gegen ein Wesen verursachte Schaden um 1 Punkt erhöht werden. Schaden entspricht dabei immer derselben Kategorie wie im Zauber (verursacht der Zauber also *Betäubungsschaden*, ist auch der zusätzliche Schaden *Betäubungsschaden*). Sollte ein Zauber (etwa ein Feuerball) mehrere Wesen treffen, gilt der erhöhte Schaden immer nur für ein einzelnes, vom Zauberer bestimmtes getroffenes Ziel. Beliebig oft wählbar. Sollte ein Zauber nicht direkt und einmalig Schaden verursachen, ist diese Verstärkung nicht wählbar.
- **Verstärken:** Der Zauber kann durch die Aufwendung von EG und zusätzlichem Fokus verstärkt werden. Die genaue Option ist beim jeweiligen Zauber angegeben. Die Kosten aus einer Verstärkungsoption können nicht durch EG eingespart werden. Nur einmal wählbar.
- **Verzehrter Fokus:** Für je 3 EG kann 1 Punkt verzehrter Fokus eingespart werden (Kosten -(K)1V1). Die Mindestkosten betragen 1 erschöpften oder kanalisierten Fokuspunkt. Beliebig oft wählbar.
- **Wirkungsbereich:** Für je 3 EG kann der Wirkungsbereich eines Zaubers um den Grundwirkungsbereich vergrößert werden. Beliebig oft wählbar
- **Wirkungsdauer:** Für je 2 EG kann die Wirkungsdauer eines Zaubers um die Grundwirkungsdauer erhöht werden. Beliebig oft wählbar.

Die einzelnen Optionen können, sofern beim Zauber verfügbar, beliebig miteinander kombiniert werden, sofern ausreichend Erfolgsgrade zur Verfügung stehen.

Erläuterung der Zauberbeschreibungen

Jeder Zauber folgt derselben Beschreibungsmaske, die hier kurz vorgestellt werden soll:

Name (Spruch *oder* Ritus): Der Name des Zaubers sowie die Angabe, ob die Zauberdauer in Ticks (Spruch) oder in Minuten (Ritus) gemessen wird.

Schulen: Hier ist die Magieschule bzw. die Magieschulen des Zaubers angegeben. Die Zahl hinter der Magieschule steht für den Zaubergrad, den der Zauber in der jeweiligen Schule einnimmt. Es gibt Zauber, die in unterschiedlichen Magieschulen in unterschiedlichen Zaubergraden vorliegen – sie sind für Zauberer bestimmter Spezialgebiete leichter zu erlernen als für andere.

Typus: Die Typen eines Zaubers sind einfache Schlagworte, die ähnliche Zauber klassifizieren. Sie sind zum einen für bestimmte andere Effekte (etwa weitere Zauber oder Meisterschaften) von Bedeutung, ebenso wie für die Schwerpunkte der Magieschulen (siehe S. 201).

Schwierigkeit: Die hier angegebene Schwierigkeit muss bei der Zauberprobe überwunden werden, damit der Zauber gelingt. Mitunter ist hier ein dynamischer Wert (etwa die *Verteidigung* eines Opfers) angegeben, der vom jeweiligen Ziel des Zaubers abhängt.

Kosten: Die hier genannten Kosten müssen in Fokuspunkten nach den Regeln auf S. 198 aufgewendet werden, um den Zauber zu wirken.

Zauberdauer: Die Zauberdauer stellt die nötige Zeit dar, um den entsprechenden Zauber mit einer *kontinuierlichen Aktion* zu fokussieren. Um den Zauber letztendlich auszulösen, ist immer noch eine zusätzliche *sofortige Aktion* von standardmäßig 3 Ticks Dauer nötig (siehe S. 165)

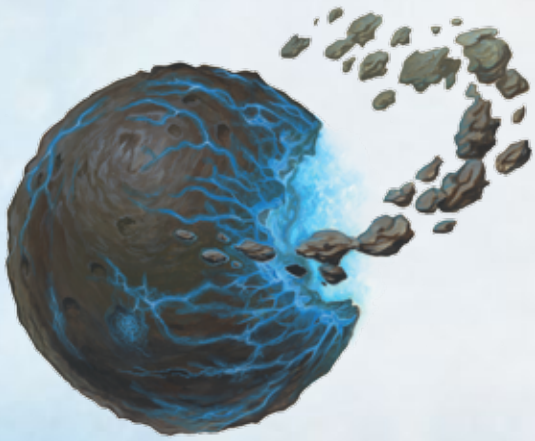
Reichweite: Die hier angegebene Reichweite gibt an, in welche Entfernung der Zauber standardmäßig maximal gewirkt werden kann. *Zauberer* gibt hierbei an, dass der Zauber nur auf den Zauberer selbst wirkt. *Berührung* bedeutet, dass das Ziel die ganze Zauberdauer über berührt werden muss. Für in Metern angegebene Reichweiten muss der Zauberer das Ziel prinzipiell sehen können.

Wirkung: Hier ist die Wirkung des Zaubers zusammengefasst. Sie tritt ein, wenn der Zauber erfolgreich gesprochen wurde.

Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein magischer Effekt in der Welt bestehen bleibt. Ist als Wirkungsdauer *kanalisiert* angegeben, handelt es sich um einen kanalisierten Zauber (siehe S. 195). Ist keine Wirkungsdauer angegeben, wirkt der Zauber sofortig und ohne länger anhaltende Effekte.

Wirkungsbereich: Der Wirkungsbereich ist nur bei Zaubern angegeben, für die er relevant ist – etwa für einen Feuerball oder einen Aura-Effekt. Es handelt sich dabei stets um einen maximalen Radius in Metern. Die exakte Größe des Radius muss beim Auslösen des Zaubers festgelegt werden. Hat der Zauber die Grundreichweite *Zauberer*, bewegt sich der Wirkungsbereich mit dem Ziel des Zaubers mit.

Erfolgsgrade: An dieser Stelle werden alle möglichen Optionen zur Verbesserung eines Zaubers über Erfolgsgrade (siehe oben) aufgelistet. Anschließend an die Auflistung wird jeweils die Verstärkungsoption angegeben.



Alarm (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Schutz 1
Typus: Wahrnehmung
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird alarmiert, wenn eines oder mehrere Wesen der *Größenklasse 2* oder höher den Wirkungsbereich betritt. Er vermag dabei keinen genauen Ort zu bestimmen, sondern lediglich die pure Anwesenheit festzustellen, ebenso wenig kann er Angaben zur Anzahl machen. Es ist möglich, bis zu zehn bestimmte Wesen seiner Wahl von der Alarmierung auszunehmen.
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Zauberer weiß, in welcher Richtung sich die Wesen befinden, ohne jedoch die Entfernung zu kennen.

Allverständnis (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 5
Typus: Verständigung
Schwierigkeit: 30
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer vermag das gesprochene Wort jedes Wesens zu verstehen, gleich ob es aus dem Diesseits stammt oder aus den Anderswelten kommt. Seine eigene Sprache wird hiervon jedoch nicht betroffen, andere Wesen können ihn nicht auf magische Weise verstehen. Der Zauberer erfährt auf magische Weise den Sinn des Gesagten, sodass er etwa keine Inschriften lesen kann.
Wirkungsdauer: 2 Stunden
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +5V5): Alle Wesen können außerdem verstehen, was der Zauberer sagt.

Aura der Entschlossenheit (Spruch)

Schulen: Stärkung 1
Typus: Aura, Moral
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten jeweils einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf den *Geistigen Widerstand* und von 2 Punkten auf die *Entschlossenheit*. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K1V1): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

Aura der Kontramagie (Spruch)

Schulen: Bann 4
Typus: Aura, Konter, Schaden
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Wird im Wirkungsbereich ein Zauber gewirkt, verliert der Zauberer, der ihn ausgelöst hat, 8 Lebenspunkte.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K4V4): Der Verlust beträgt 10 Lebenspunkte.

Aura der Lebenskraft (Spruch)

Schulen: Heilung 4, Stärkung 4
Typus: Aura, Körper stärken, Leben
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 18 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten jeweils 10 zusätzliche Lebenspunkte, die im Falle erlittener Schadenspunkte zuerst verbraucht werden. Es ist möglich, dadurch temporär über einen Vorrat an Lebenspunkten zu verfügen, der über das natürliche Maximum hinausgeht (und auch die *maximalen Boni auf abgeleitete Werte* gelten hier nicht). Sollte ein Nutznießer bereits verwundet sein, gelten weiter seine aktuellen *Wundabzüge*. Die zusätzlichen Punkte stehen nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich zur Verfügung und verfallen bei Verlassen desselben. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen *Körper stärken* und *Leben* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

Aura der Schatten (Spruch)

Schulen: Schatten 5
Typus: Aura, Verhüllung
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere bei Auslösung des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten einen Bonus in Höhe von 7 Punkten auf alle *Heimlichkeit*-Proben, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K5V5): Es können bis zu fünf Wesen festgelegt werden.

Aura der Schmerzlosigkeit (Spruch)

Schulen: Heilung 5
Typus: Aura, Körper stärken
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 13 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Wundabzüge* des Zauberers und bis zu drei weiterer beim *Auslösen* des Zaubers festgelegter Wesen seiner Wahl werden ignoriert. Dies steht den Nutznießern nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich zur Verfügung.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- ´Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

Aura der Wärme (Spruch)

Schulen: Feuer 3
Typus: Aura, Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 13 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Für den Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl gilt die vorherrschende *Kältestufe* als um 2 Punkte gesenkt bzw. die vorherrschende *Hitzestufe* als um 2 Punkte erhöht. Die Modifikation gilt nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

Aura des Anführers (Spruch)

Schulen: Stärkung 5
Typus: Aura, Moral
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 21 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten jeweils einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf den *Geistigen Widerstand*, den *Körperlichen Widerstand*, die *Verteidigung* sowie alle durchgeführten *Angriffe*. Zudem sind sie immun gegen die Zustände *Angsterfüllt* und *Panisch*. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K5V5): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

Ausdauer stärken (Spruch)

Schulen: Heilung 0, Stärkung 0
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Für die Bestimmung einer *Überanstrengung* gilt die *Konstitution* des Zauberers als um 2 Punkte erhöht. *Zähigkeit*-Proben zur Abwehr des Zustands *Erschöpft* erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Konstitution* gilt für *Überanstrengung* als um 3 Punkte erhöht. Der Bonus auf *Zähigkeit*-Proben steigt auf 3 Punkte.

Bärenstärke (Spruch)

Schulen: Stärkung 4, Verwandlung 4
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben, in die seine *Stärke* einfließt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Beflügelte Waffe (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Wind 2
Typus: Waffe
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die Waffe wird durch die Kraft des Windes beflügelt, was Angriffe mit ihr leichter macht. Der Benutzer der Waffe erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seine Proben für *Angriffe* mit dieser Waffe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Beherrschung aufheben (Spruch)

Schulen: Bann 1, Beherrschung 3
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Alle momentan auf das Ziel wirkenden *Beherrschungszauber* werden aufgehoben, solange sie maximal Grad 3 aufweisen.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es werden Zauber bis Grad 5 aufgehoben.

Beschleunigen (Spruch)

Schulen: Bewegung 1, Stärkung 2
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Geschwindigkeit* des Zauberers erhöht sich um 2 Punkte.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Geschwindigkeit* erhöht sich um insgesamt 4 Punkte.

Bestienform (Spruch)

Schulen: Natur 5, Verwandlung 4
Typus: Gestalt, Tiere
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein Wesen des *Typus Monster* oder *Tier* der *Größenklasse 2-7*. Es können nur Kreaturen bis *Monstergrad* (als Einzelgegner) 3 gewählt werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Die Kreatur ist ein besonders prachtvolles Exemplar. Alle Proben auf Fertigkeiten, die von der Tiergestalt übernommen wurden, erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Blenden (Spruch)

Schulen: Illusion 2, Licht 1
Typus: Leuchten
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Vor den Augen des Ziels blitzt ein grelles Licht auf, welches ihm den Zustand *Geblendet 1* verleiht (nicht mehrfach gleichzeitig möglich).
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel erhält den Zustand *Geblendet 2*.

Blick in die Sonne (Spruch)

Schulen: Licht 1
Typus: Leuchten
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer ist immun gegen den Zustand *Geblendet*, wenn dieser aus der Einwirkung von natürlichem Licht oder *Lichtmagie* resultiert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer ist komplett immun gegen den Zustand *Geblendet*.

Blitze rufen (Spruch)

Schulen: Natur 5, Wind 4
Typus: Elektrizität, Herbeirufung, Schaden
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 25 m
Wirkung: Der Zauberer ruft eine Wolke herbei, die über dem gesamten Wirkungsbereich schwebt. Aus dieser kann er Blitze gegen im Wirkungsbereich befindliche Ziele hervorschießen lassen. Dazu würfelt er als *sofortige Aktion* mit seiner für den Zauber verwendeten *Magieschule* einen *Angriff* gegen die Verteidigung des Ziels (Dauer: 5 Ticks) und richtet im Falle eines Erfolgs 2W6+5 Punkte *Elektrizitätsschaden* an. Während der Zauberer die Wolke kontrolliert, kann er keine anderen *Aktionen*

vollführen. Er kann maximal so viele Blitze aus der Wolke hervorschießen lassen, wie er *Fertigkeitspunkte* in der verwendeten *Magieschule* besitzt. Ist diese Maximalzahl erreicht, endet der Zauber automatisch.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K4V4): Die Ziele erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1*.

Blitzschlag (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Wind 2
Typus: Elektrizität, Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 6V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer wirft seinem Ziel einen Blitz entgegen. Der Getroffene erleidet 2W10+2 Punkte *Elektrizitätsschaden* mit dem *Waffenmerkmal Scharf 2* (S. 186).
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1.*

Chamäleon (Spruch)

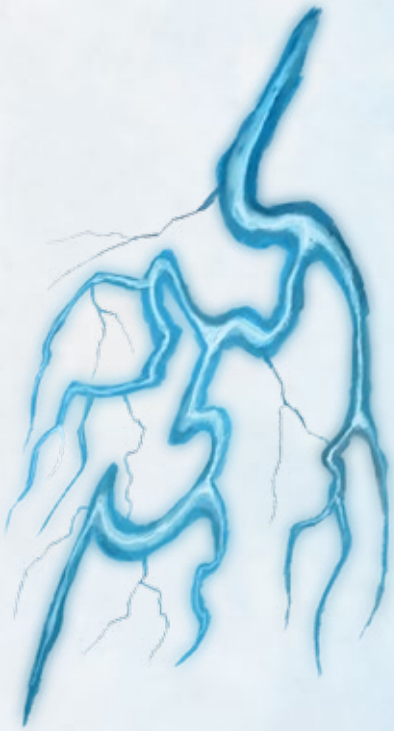
Schulen: Illusion 3, Natur 3
Typus: Tarnung
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer passt sich dem natürlichen Hintergrund an und ist kaum noch zu erkennen. Proben zu seiner Entdeckung erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten. Wenn er sich nicht bewegt, beträgt der Malus sogar 12 Punkte.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte bzw. 18 Punkte.

Dunkelheit (Spruch)

Schulen: Schatten 1
Typus: Verhüllung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Rund um den Zauberer vertiefen sich die Schatten, Licht wird schwächer. Die *Lichtverhältnisse* verschlechtern sich dadurch um 1 Stufe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Lichtverhältnisse* sinken um insgesamt 2 Stufen.

Durch Wände gehen (Spruch)

Schulen: Bewegung 4
Typus: Wand
Schwierigkeit: 27
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann sich durch eine Wand bewegen, die nicht dicker als 1 m ist.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +4V4): Eine Wand mit einer Stärke von bis zu 2 m kann durchquert werden.



Einäschern (Spruch)

Schulen: Feuer 5, Kampf 5
Typus: Explosion, Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 10V4
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einer explosiven Flammenwolke eingehüllt und erleidet dadurch 2W6 Punkte *Feuerschaden*. Außerdem erhält es für 30 Ticks den Zustand *Brennend 3*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Das Ziel erhält statt dem normalen Zustand für 45 Ticks den Zustand *Brennend 4*.

Einfrieren (Spruch)

Schulen: Kampf 2, Wasser 1
Typus: Eis, Schaden
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 3V1
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel erleidet 1W6+3 Punkte *Kälteschaden* und erhält für 30 Ticks den Zustand *Lahm*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1*.

Eins mit dem Feuer (Spruch)

Schulen: Feuer 5, Verwandlung 5
Typus: Gestalt
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Körper des Zauberers verwandelt sich in eine lodernde Gestalt aus Feuer, behält aber seine Statur bei. Er erhält einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf seine *Schadensreduktion* und seine Berührungen richten bei ausreichender Dauer *Brandschaden 3* an, während er selbst immun gegen *Hitze-* und *Feuerschaden* ist. Kleidung und Ausrüstung sind nicht von der Verwandlung betroffen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Gegenstände bis *Last 4* werden mitverwandelt.

Einstellung erspüren (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2
Typus: Einstellung
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erfährt die *Einstellung* des Ziels gegenüber einer Person, einer Angelegenheit oder einer Idee, mit der das Ziel in diesem Moment konfrontiert ist. Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Während *Sozialer Konflikte* mit dem Ziel erhält der Zauberer für bis zu eine Stunde einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf die im Rahmen des Konfliktes verwendeten Fertigkeiten.

Einstellung verbessern (Spruch)

Schulen: Beherrschung 0
Typus: Einstellung
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer verbessert die *Einstellung* des Ziels gegenüber einer von ihm bestimmten Person, Idee oder Sache um 1 Stufe (maximal auf *Aufgeschlossen*). Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die *Einstellung* verbessert sich um insgesamt 2 Stufen (maximal auf *Hilfsbereit*).

Einstellung verschlechtern (Spruch)

Schulen: Beherrschung 0
Typus: Einstellung
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer verschlechtert die *Einstellung* des Ziels gegenüber einer von ihm bestimmten Person, Idee oder Sache um 1 Stufe (maximal auf *Ablehnend*). Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die *Einstellung* verschlechtert sich um insgesamt 2 Stufen (maximal auf *Feindlich*).

Eiserne Aura (Spruch)

Schulen: Schutz 2, Stärkung 2
Typus: Aura, Körper stärken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten jeweils einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf die *Verteidigung*. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Es können bis zu fünf Wesen bestimmt werden.

Eisglätte (Spruch)

Schulen: Wasser 2
Typus: Eis
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Boden wird im Wirkungsbereich mit einer spiegelglatten Eisschicht überzogen, wodurch zur Überquerung die Regeln zum *Balancieren* (S. 102) zum Tragen kommen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Schwierigkeit der zum Balancieren nötigen *Akrobatik*-Proben erhöht sich um 5 Punkte.

Eisiges Gefängnis (Spruch)

Schulen: Wasser 4
Typus: Eis, Wand
Schwierigkeit: 27
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft um das Ziel eine trübe und unbewegliche Kuppel aus Eis mit einem Radius von bis zu 3 Metern. Sie weist eine *Härte* von 5 und eine *Haltbarkeit* von 24 auf, kann also zerstört werden.
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +4V4): Die *Kältestufe* erhöht sich innerhalb der Kuppel um 2 Stufen.

Eislanze (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Wasser 2
Typus: Eis, Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 5V2
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: 25 m
Wirkung: Der Zauberer wirft eine Lanze aus scharfkantigen Eiskristallen auf das Ziel. Der Getroffene erleidet 2W10 Punkte *Kälteschaden* und den Zustand *Lahm* für 30 Ticks.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V1): Der Zauberer wirft zeitgleich eine weitere Eislanze auf ein zweites Ziel, das maximal so viel Punkte Verteidigung wie das Hauptziel besitzt.

Ende des Weges (Ritus)

Schulen: Tod 1, Schicksal 1
Typus: Nekromantie
Schwierigkeit: 18
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein Leichnam wird dauerhaft vor unheiligen Schändungen geschützt. Ihn betreffende Zauber der Typen *Geisterwesen* oder *Nekromantie* erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.

Entzünden (Spruch)

Schulen: Feuer 1
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein unbelebtes und auf natürlichem Wege brennbares Objekt erhält für 30 Ticks den Zustand *Brennend 1*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Zustand endet nicht nach 30 Ticks, sondern erst wenn das Objekt verbrannt ist oder das Feuer gelöscht wurde.

Erdbeben (Ritus)

Schulen: Fels 5
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 30
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 12 Minuten
Reichweite: 50 Meter
Wirkung: Ein Erdbeben erschüttert den Wirkungsbereich. Gebäude erleiden Schaden in Höhe von 50 Punkten, während Wesen eine *Akrobatik*-Probe gegen 35 gelingen muss, um nicht zu Boden zu fallen und als *liegend* zu gelten.
Wirkungsbereich: 25 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +5V5): Der Schaden gegen Gebäude erhöht sich auf 60, die Schwierigkeit der *Akrobatik*-Probe auf 40.

Erde zu Schlamm (Spruch)

Schulen: Fels 2, Verwandlung 3, Wasser 3
Typus: Wildnis
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: 25 m

Wirkung: Im Wirkungsbereich befindliche Erde verwandelt sich in Schlamm und wird zu *Schwierigem Gelände*. Der Boden trocknet nach Wirken des Zaubers auf natürliche Weise.
Wirkungsbereich: 25 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +2V2): Erde im Wirkungsbereich wird zu *Sehr Schwierigem Gelände*.

Erdstoß (Spruch)

Schulen: Fels 2
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein Erdstoß erschüttert den Wirkungsbereich. Gebäude erleiden Schaden in Höhe von 15 Punkten, während Wesen eine *Akrobatik*-Probe gegen 20 gelingen muss, um nicht zu Boden zu fallen und als *liegend* zu gelten.
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verzehrter Fokus, Verstärken (s. u.), Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Schaden gegen Gebäude erhöht sich auf 18, die Schwierigkeit der *Akrobatik*-Probe auf 25.

Erfrischung (Spruch)

Schulen: Heilung 0
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber unterdrückt 1 Stufe des Zustands *Erschöpft*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Es werden insgesamt 3 Stufen des Zustands unterdrückt.

Erinnerungslücke (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3
Typus: Gedächtnis
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Sämtliche Erinnerungen an Ereignisse der vergangenen Stunde werden aus dem Gedächtnis des Ziels entfernt.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Sämtliche Erinnerungen an Ereignisse seit der letzten *Ruhephase* werden entfernt.

Erkenntnis fälschen (Spruch)

Schulen: Illusion 4
Typus: Gedanken, Konter
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Gedanken des Zauberers werden um einen zufälligen Strom aus Bildern und Erinnerungen ergänzt, wodurch *Erkenntniszauber* vom *Typus Gedanken* einen Malus in Höhe von 10 Punkten erhalten, wenn sie gegen den *Geistigen Widerstand* des Zauberers gerichtet sind. Die Existenz des täuschenden Zaubers kann nur mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe gegen 30 bemerkt werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Der Malus erhöht sich auf 15 Punkte.



Erkenntnis stören (Spruch)

Schulen: Bann 1, Erkenntnis 2, Illusion 1
Typus: Konter
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Gegen *Erkenntniszauber* erhält der Zauberer einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf seinen *Geistigen Widerstand*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Eulengespür (Spruch)

Schulen: Schicksal 3, Stärkung 4
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer ist von Weisheit und Voraussicht erfüllt. Dadurch erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben, in die seine *Intuition* einfließt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Bonus erhöht sich auf 4 Punkte.

Falsches Gesicht (Spruch)

Schulen: Illusion 1
Typus: Tarnung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Das Gesicht des Zauberers wird durch das einer zufälligen anderen Person ersetzt. Sobald der Zauberer redet oder Grimassen schneidet, kann die Illusion mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 21 durchschaut werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer kann das Gesicht einer ihm vom Aussehen her bekannten Person vortäuschen.

Feenwesen bannen (Spruch)

Schulen: Bann 4
Typus: Feenwesen, Wesen bannen
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein Wesen des Typus *Feenwesen* wird zurück in die Feenwelt geworfen. Innerhalb dieser kann der Zauber nicht angewandt werden.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Ein zweites Wesen gleichen oder niedrigeren *Körperlichen Widerstands* kann gebannt werden.

Feenwesen beherrschen (Spruch)

Schulen: Beherrschung 4
Typus: Feenwesen, Kontrolle
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer unterwirft ein Wesen des Typus *Feenwesen* seinen Befehlen. Es folgt allen seinen Anweisungen unabhängig aller Konsequenzen. Das Wesen bewegt sich nicht ohne explizite Anweisung aus der Wirkungsweite des kanalisierten Zaubers (S. 195) hinaus.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Ein zweites Wesen gleichen oder niedrigeren *Geistigen Widerstands* kann beherrscht werden.

Fels formen (Ritus)

Schulen: Fels 3
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer kann 5 Kubikmeter Stein verformen, als handelte es sich um warmen Wachs. Sollen spezifische Objekte gebildet werden, können *Edelhandwerk*-Proben verlangt werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Es können weitere 5 Kubikmeter verformt werden.

Felsgeschoss (Spruch)

Schulen: Fels 1, Kampf 1
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 3V1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer schleudert dem Ziel ein Felsgeschoss entgegen, welches 1W10 Punkte *Felsschaden* verursacht. Zudem bedarf es einer gelungenen *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe gegen 15 (erhöht um die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers in der verwendeten *Magieschule*), um nicht vom Aufprall umgeworfen zu werden und als *liegend* zu gelten.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Die Schwierigkeit der *Akrobatik*-Probe beträgt 20 + Fertigkeitspunkte des Zauberers.

Felshände (Spruch)

Schulen: Fels 3
Typus: Beschwörung
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3

Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Zwei steinerne Klauen schießen aus dem Boden empor und führen *Nahkampfangriffe* gegen vom Zauberer bestimmte Ziele durch. Als Kampffertigkeitswert gilt der Fertigkeitswert in *Felsmagie*, die *Verteidigung* beträgt 18, die *Waffengeschwindigkeit* 10, der *Felsschaden* 1W6+3 und die *Schadensreduktion* 4, zudem verfügt jede Klaue über 5 *Lebenspunkte* und eine *Gesundheitsstufe*. An Meisterschaften kann *Umklammern* eingesetzt werden. Die Klauen sind ortsgebunden und können lediglich Ziele in Nahkampfentfernung zu ihnen angreifen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Es erscheinen insgesamt drei Felsklauen.

Felswesen rufen I (Spruch)

Schulen: Fels 2
Typus: Beschwörung, Felswesen, Magisches Wesen I
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer beschwört ein Wesen der Typen *Felswesen* und *Magisches Wesen I*, das all seinen Anweisungen folgt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Es wird ein zweites Wesen der gleichen Art beschworen.

Felszerstörung (Spruch)

Schulen: Fels 5
Typus: Schaden
Schwierigkeit: 30
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 20 Ticks
Reichweite: 25 m
Wirkung: Erde und Fels im Umkreis sowie alle daraus bestehenden Konstruktionen oder Wesen erleiden 75 Punkte Schaden.
Wirkungsbereich: 10 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +5V5): Der Schaden erhöht sich auf 100 Punkte.

Fernsicht (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 4
Typus: Sinne, Wahrnehmung
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 4 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann einen bis zu 10 Kilometer entfernten Ort sehen, hören und riechen, als wäre er dort. Eine Interaktion ist jedoch nicht möglich. Es können nur solche Plätze ausgewählt werden, die von der Position des Zauberers aus sichtbar sind. Auch lassen sich weder der genaue Punkt noch die Blickrichtung verändern, nachdem der Zauber einmal gewirkt wurde. Während der Wirkungsdauer ist der Zauberer nicht dazu in der Lage, sein Umfeld wahrzunehmen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Der Zauberer ist dazu in der Lage, während der Wirkungsdauer sein Umfeld wahrzunehmen.

Feuerball (Spruch)

Schulen: Feuer 4, Kampf 5
Typus: Explosion, Schaden
Schwierigkeit: 27
Kosten: 15V5
Zauberdauer: 19 Ticks
Reichweite: 25 m
Wirkung: Der Zauberer schleudert einen Feuerball auf einen Zielpunkt, der bei Aufprall explodiert und jedem Wesen und Objekt in 5 m Umkreis 2W10 Punkte *Feuerschaden* zufügt.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +6V6): Die Ziele erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Brennend 2*.

Feuerstrahl (Spruch)

Schulen: Feuer 1, Kampf 2
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 5V2
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer wirft einen Feuerstrahl auf einen Gegner. Der Getroffene erleidet 2W6+5 Punkte *Feuerschaden*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Brennend 1*.

Flamme (Spruch)

Schulen: Feuer 0
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Eine Flamme entsteht in der Hand des Zauberers oder auf einem Objekt, mit der etwa eine Pfeife entzündet werden kann. Größere Objekte lassen sich mit diesem Zauber nicht anzünden
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Es kann mit dem richtigen Material auch bis zur Größe eines Lagerfeuers Feuer entzündet werden.

Flammende Waffe (Spruch)

Schulen: Feuer 1, Kampf 1
Typus: Waffe
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Eine Waffe wird mit Flammen überzogen. Sie leuchtet fackelhell und richtet 1 Punkt zusätzlichen *Feuerschaden* an, ohne dabei den Träger einzuschränken. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen *Schaden* und *Waffe* aufweisen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die Klinge richtet 2 Punkte *Feuerschaden* an.

Flammenhand (Spruch)

Schulen: Feuer 1, Kampf 1
Typus: Hand
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Hand des Zauberers wird mit Flammen überzogen, so dass sie fackelhell leuchtet. Im unbewaffneten Nahkampf richtet der Zauber echten *Feuerschaden* an und hat mit seinen waffenlosen Angriffen das *Waffenmerkmal Scharf 2* (S. 186), ohne dass er dabei selbst eingeschränkt ist. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Hand* kombinierbar.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die Hand leuchtet nicht so hell wie eine Fackel, sondern so hell wie ein Lagerfeuer. Der Schaden erhöht sich um 2 Punkte echten *Feuerschaden*.

Flammenherrschaft (Spruch)

Schulen: Feuer 2
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer beherrscht ein bereits brennendes, natürliches Feuer der Stufen 1-3. Er kann es sowohl abschwächen, also den *Brandschaden* um eine Stufe senken, als auch heißer brennen lassen und damit den *Brandschaden* um 1 Stufe erhöhen. Außerdem vermag er es in einfache Formen zu dirigieren.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Es kann auch ein Feuer der Stufen 4-5 beherrscht werden.

Flammenkegel (Spruch)

Schulen: Feuer 3, Kampf 4
Typus: Schaden
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V4
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Ein Flammenkegel schießt vom Zauberer aus nach vorne und richtet bei allen Wesen und Objekten, die sich innerhalb des Flammenkegels aufhalten, 2W6 Punkte *Feuerschaden* an. Der Flammenkegel ist am Ort seines Entstehens einen halben Meter breit und wächst mit jedem Meter, den er sich vom Zauberer entfernt, um einen weiteren halben Meter in die Breite, bis zu einem Maximum von 3 Metern Breite. Wird die Reichweite des Flammenkegels vergrößert, wächst er entsprechend langsamer in die Breite.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Getroffene Wesen und Objekte erhalten zusätzlich für 15 Ticks den Zustand *Brennend 2*.

Flammenschild (Spruch)

Schulen: Feuer 3, Schutz 4
Typus: Schild, Schutzfeld
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umgibt sich mit einem Schild aus lodernden Flammen. Während er selbst nicht davon beeinträchtigt wird, erleidet jedes Wesen, das sich ihm für länger als 15 Ticks auf 2 Meter nähert, für 15 Ticks den Zustand *Brennend 2*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die nötige Zeit der Nähe wird auf 5 Ticks reduziert.

Flammenwand (Spruch)

Schulen: Feuer 4
Typus: Wand
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine schnurgerade und unverrückbare Wand aus Flammen von 20 cm Dicke mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Bewegen sich Wesen oder Objekte durch sie hindurch, erhalten sie 8W6 Punkte *Feuerschaden*. Die maximale Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) gilt für diesen Zauber als verzehnfacht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Das Durchqueren verursacht zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Brennend 1*.

Fliegen (Spruch)

Schulen: Bewegung 5, Wind 5
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhebt sich in die Lüfte und kann sich mit einer *Geschwindigkeit* fortbewegen, die seiner doppelten *Mystik* entspricht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K5V5): Die *Geschwindigkeit* entspricht seiner vierfachen *Mystik*.

Fluch brechen (Spruch)

Schulen: Bann 2, Schicksal 3
Typus: Fluch, Zauber brechen
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Alle momentan auf das Ziel wirkenden Zauber des Typus *Fluch* bzw. Zustände mit der Ursache *Fluch* werden aufgehoben, solange die verursachenden Zauber maximal Grad 3 aufweisen.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Es werden Zauber und Ursachen bis Grad 5 aufgehoben.

Fluch der Schmerzen (Spruch)

Schulen: Schicksal 2, Tod 2
Typus: Fluch
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer verflucht sein Ziel so, dass es den Zustand *Verwundet 1* erhält.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erhält den Zustand *Verwundet 2*.

Fremde Gestalt (Ritus)

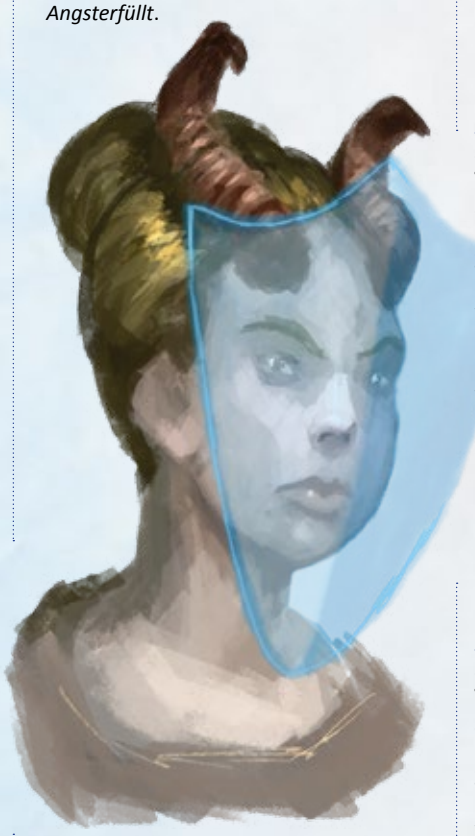
Schulen: Verwandlung 5
Typus: Impersonation
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer nimmt das Aussehen einer anderen Person an, einschließlich seiner Größe, Statur und Stimme. Soll die Erscheinung einer bestimmten Person erworben werden, können nur solche Eigenheiten übernommen werden, die dem Zauberer bekannt sind. Ist die Person einem Gegenüber gut bekannt, vermag dieser die Täuschung zu erkennen, wenn er sich mindestens 5 Minuten lang mit dem Zauberer auseinandersetzt und ihm eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen 33 oder eine vergleichende *Empathie*-Probe gegen die *Redegewandtheit* des Zauberers gelingt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K5V5): Der Schwierigkeit einer etwaigen *Wahrnehmung*-Probe beträgt 40. Eine etwaige Empathie-Probe erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Freund der Tiere (Spruch)

Schulen: Natur 0
Typus: Einstellung, Tiere
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wirkt vertrauter auf alle Wesen mit dem Typus *Tier*. Er erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Tierführung*-Proben und die *Einstellung* jedes Tieres ihm gegenüber wird um 1 Stufe verbessert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die *Einstellung* wird um eine weitere Stufe verbessert.

Furcht (Spruch)

Schulen: Beherrschung 1
Typus: Moral
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel erhält den Zustand *Angsterfüllt*.
Wirkungsdauer: 60 Ticks
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Das Ziel ist nicht in der Lage, den Zauberer anzugreifen. Dieser Effekt hält genauso lange an wie der Zustand *Angsterfüllt*.



Gedächtnis verändern (Ritus)

Schulen: Beherrschung 4
Typus: Gedächtnis
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 15 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Erinnerungen, die bis zu einer Stunde zurückliegen, werden nach Belieben des Zauberers verändert.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Die Erinnerungen dürfen bis zu einer Woche zurückliegen.

Gedankenlesen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 4
Typus: Gedächtnis, Gedanken
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer erhält Einblick in die aktuellen Gedankengänge der Zielperson, kann aber nicht in seine Erinnerungen eindringen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +K4V4): Der Zauberer kann auch gezielt in die Erinnerungen des Ziels eindringen, was pro einzelner Erinnerung etwa 1 Stunde dauert.

Gedankenschutz (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2, Schutz 1
Typus: Gedanken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Gegen *Beherrschungszauber* erhält das Ziel einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen *Geistigen Widerstand*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Bonus erhöht sich auf 4 Punkte.

Gegenstand beschädigen (Spruch)

Schulen: Kampf 0
Typus: Objekt, Schaden
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein unbelebtes Objekt erleidet 5 Schadenspunkte.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Schaden erhöht sich auf 10 Punkte.

Gegenstand bewegen (Spruch)

Schulen: Bewegung 1
Typus: Objekt, Telekinese
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer kann einen Gegenstand bis *Last 2*, der nicht von einer anderen Person kontrolliert wird, mit Hilfe seiner Geisteskraft und einer Geschwin-

digkeit von 1 durch die Luft bewegen oder manipulieren. Dabei kann er nur einfache Bewegungen wie etwa das Drehen eines Schlüssels im Schloss durchführen, nicht aber feinmotorische Tätigkeiten wie das Öffnen eines Schlosses mit einem Dietrich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Es kann ein Gegenstand bis *Last 4* bewegt werden.

Gegenstand verbessern (Ritus)

Schulen: Stärkung 3
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 2 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die *Gegenstandsqualität* eines Objekts erhöht sich um 2 Punkte.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Die *Gegenstandsqualität* erhöht sich um insgesamt 4 Punkte.

Gegenzauber (Spruch)

Schulen: Bann 2
Typus: Konter
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Führt das Ziel gerade einen Zaubervorgang durch, erhält es einen Malus in Höhe von 8 Punkten auf seine Probe.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Der Malus erhöht sich auf 12 Punkte.

Geh noch nicht (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Tod 2
Typus: Leben
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber hält die Lebenskraft eines Sterbenden in dessen Körper. Die Wirkung der Zustände *Sterbend 1* und *Sterbend 2* wird ausgesetzt, während die Wirkungsdauer einer etwaigen Zustandsursache weiterläuft.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Auch die Wirkung des Zustands *Sterbend 3* wird ausgesetzt.

Gehör verbessern (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Stärkung 1, Verwandlung 2
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf jede *Wahrnehmung*-Probe, die sein Gehör betrifft.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Geisterblick (Spruch)

Schulen: Tod 0, Erkenntnis 3
Typus: Anderswelt
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann seinen parallelen Standort in der Geisterwelt sehen, hören und riechen, als wäre er dort. Eine Interaktion ist jedoch nicht möglich. Während der Wirkungsdauer ist der Zauberer nicht dazu in der Lage, sein Umfeld wahrzunehmen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer ist dazu in der Lage, während der Wirkungsdauer sein Umfeld wahrzunehmen.

Geisterdolch (Spruch)

Schulen: Kampf 0
Typus: Herbeirufung, Waffe
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine durchscheinende Waffe mit den Werten eines Dolchs.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden der Waffe erhöht sich um 1 Punkt. Diese Verstärkung wirkt nicht, wenn der Zauber mit Zaubern kombiniert wird, die die *Typen Schaden* und *Waffe* aufweisen.

Geister rufen I (Spruch)

Schulen: Tod 1
Typus: Beschwörung, Geisterwesen, Magisches Wesen I
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer beschwört ein Wesen der Typen *Geisterwesen* und *Magisches Wesen I*, das all seinen Anweisungen folgt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Es wird ein zweites Wesen derselben Art beschworen.

Geistersprache (Spruch)

Schulen: Tod 1, Erkenntnis 2
Typus: Geisterwesen, Verständigung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann mit Wesen des Typus *Geisterwesen* kommunizieren. Diese sind ihm gegenüber nicht notwendigerweise freundlich gesonnen, aber in der Regel zumindest interessiert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Einstellung* von Wesen des Typus *Geisterwesen* gegenüber dem Zauberer verbessert sich um 1 Stufe.

Geistreise (Ritus)

Schulen: Tod 5
Typus: Anderswelt, Nekromantie
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Geist des Zauberers löst sich von seinem Körper, sodass er die Geisterwelt betreten und mit ihren Bewohnern interagieren kann. Sein Leib fällt währenddessen in eine Trance. Endet der Zauber, kehrt der Geist auf der Stelle zurück.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Der Zauberer verfügt in der Geisterwelt über eine *Schadensreduktion* in Höhe von 5 Punkten.

Geräuschhexerei (Spruch)

Schulen: Illusion 0
Typus: Geräusch
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer lässt ein kurzes und nicht zu komplexes Geräusch wie etwa ein Türknarren oder ein Bellen entstehen. Dieser Zauber benötigt keine *Formel*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Reichweite, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Statt eines einfachen Geräuschs handelt es sich um bis zu fünf Worte mit der Stimme des Zauberers.

Geruch (Spruch)

Schulen: Illusion 1, Wind 1
Typus: Geruch
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft einen beliebigen Geruch. Dieser Zauber benötigt keine *Formel*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K1V1): Wesen im Wirkungsbereich erhalten den Zustand *Benommen 1*.

Geschoss verzaubern (Spruch)

Schulen: Kampf 1
Typus: Pfeil, Schaden, Waffe
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Schaden von bis zu fünf Geschossen erhöht sich um jeweils 2 Punkte. Während des Abschussvorgangs unterliegen die Geschosse nicht den Regeln zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen *Schaden* und *Waffe* aufweisen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden erhöht sich um insgesamt 3 Punkte.

Gesicht ändern (Spruch)

Schulen: Verwandlung 1
Typus: Impersonation, Tarnung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Gesichtszüge des Zauberers verändern sich leicht, sodass es einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe gegen 18 bedarf, um ihn wiederzuerkennen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Schwierigkeit der *Wahrnehmung*-Probe beträgt 21.

Giftbann (Spruch)

Schulen: Heilung 3
Typus: Gift, Leben
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Alle derzeit im Körper befindlichen Gifte werden aufgehoben, solange sie maximal Grad 3 aufweisen und nicht den Zustand *Siechtum* verleihen.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es werden Gifte bis Grad 5 ohne den Zustand *Siechtum* aufgehoben.

Gift erkennen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3, Heilung 1
Typus: Gift, Hellsicht
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber offenbart die Wirkung und den Grad aller derzeit im Körper befindlichen Gifte. Zudem gewährt er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf damit im Zusammenhang stehende *Heilkunde*- oder *Heilungsmagie*-Proben.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Zusätzlich wird die ursprüngliche und noch übrige Wirkungsdauer der einzelnen Gifte offenbart, ebenso wie die Anwendungsweise.

Gleißende Barriere (Spruch)

Schulen: Licht 1, Schutz 3
Typus: Leuchten, Wand
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine schnurgerade und unverrückbare Wand aus gleißendem Licht von 20 cm Dicke mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Ihre *Härte* beträgt 2 Punkte, ihre *Haltbarkeit* 6 Punkte. Die Barriere erhöht die Lichtverhältnisse im Umkreis von 5 Metern um 2 Stufen. Sie kann zerstört werden, was den Zauber beendet. Die maximale Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) gilt für diesen Zauber als verzehnfacht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Wird die Wand im Nahkampf attackiert, erhalten die Angreifer den Zustand *Geblendet 1*. Außerdem verbessert sie die *Lichtverhältnisse* im Umkreis von 5 Metern um insgesamt 3 Stufen.

Gleißender Schild (Spruch)

Schulen: Licht 2, Schutz 3
Typus: Leuchten, Schild, Schutzfeld
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umgibt sich mit einem Schild aus gleißendem Licht. Wird er im Nahkampf attackiert, erhalten die Angreifer den Zustand *Geblendet 1* (max. 1 mal gleichzeitig). Zudem verbessern sich die *Lichtverhältnisse* im Umkreis von 10 Metern um 1 Stufe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Angreifer im Nahkampf erhalten den Zustand *Geblendet 2*, die *Lichtverhältnisse* verbessern sich um insgesamt 2 Stufen.

Glück (Spruch)

Schulen: Schicksal 0
Typus: Segen
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält für seinen nächsten Wurf einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

Großer Magieschutz (Spruch)

Schulen: Schutz 3
Typus: Konter
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Alle gegen das Ziel gerichteten Zauber erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.

Haarfarbe (Spruch)

Schulen: Verwandlung 0
Typus: Impersonation
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Das Haupthaar oder -fell des Zauberers nimmt die von ihm gewünschten Farben an.
Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Auch die restliche Körperbehaarung kann verändert werden.

Halluzination (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Illusion 3
Typus: Halluzination
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Die Wahrnehmung des Ziels wird um eine einzelne vom Zauberer bestimmte Halluzination ergänzt, die nicht von der Realität unterschieden werden kann. Hierbei kann nicht das gesamte Umfeld verändert werden, sondern der Umgebung nur etwas hinzugefügt werden. Die Halluzination darf nicht größer als menschengroß sein und kann keine Geräusche machen, sich aber bewegen. Entsprechend kann beispielsweise die Illusion einer verfolgenden Riesenspinne geschaffen werden, nicht aber einer sich mit dem Opfer unterhaltenden Person. Dieser Zauber benötigt weder *Formel* noch *Geste*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Es kann eine zweite Halluzination erschaffen werden.

Härte (Spruch)

Schulen: Fels 0, Schutz 0, Stärkung 0
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die *Härte* eines unbelebten Objekts erhöht sich um 1 Punkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Härte* erhöht sich um insgesamt 2 Punkte.

Hauch der Geister (Spruch)

Schulen: Tod 0, Erkenntnis 1
Typus: Geisterwesen, Wahrnehmung
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verspürt ein leichtes Frösteln, wenn sich ein Wesen des Typus *Geisterwesen* im Wirkungsbereich aufhält.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer weiß, in welcher Richtung sich die Geister befinden, ohne jedoch die Entfernung zu kennen.

Heilung (Ritus)

Schulen: Heilung 3
Typus: Leben
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V5
Zauberdauer: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber regeneriert 16 Lebenspunkte.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Es werden insgesamt 24 Lebenspunkte regeneriert.

Heilung stärken (Spruch)

Schulen: Heilung 2, Stärkung 2
Typus: Leben, Regeneration
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Regeneration der Lebenspunkte in der nächsten *Ruhephase* wird um 5 Punkte erhöht.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Es werden in der nächsten *Ruhephase* insgesamt 10 zusätzliche Lebenspunkte regeneriert.

Hohe Segnung (Ritus)

Schulen: Schicksal 3
Typus: Segen
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 2 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle *Fertigkeitsproben* und *Widerstandswerte*.
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Inneres Leuchten (Spruch)

Schulen: Licht 4
Typus: Leuchten, Segen
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer hat durch ein sanftes inneres Leuchten eine gute Wirkung auf andere. Dadurch erhält er einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben, in die seine *Ausstrahlung* einfließt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Insektenschwarm (Spruch)

Schulen: Natur 3
Typus: Beschwörung, Tiere
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Schwarm Insekten umschwirrt, die seine Konzentration stören und ihn verlangsamen. Jede *kontinuierliche* Aktion wird um 2 Ticks verlängert.
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Jede kontinuierliche Aktion wird um 3 Ticks verlängert.

Kälteschild (Spruch)

Schulen: Schutz 3, Wasser 2
Typus: Eis, Schild, Schutzfeld
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umgibt sich mit einem Schild aus frostiger Kälte. Während er selbst nicht davon beeinträchtigt wird, erleidet jedes Wesen nach jeweils 15 vollen Ticks Aufenthalt in einem Abstand von maximal 2 m *Kälteschaden* in Höhe von 2W6 Punkten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Betroffene Wesen erhalten zusätzlich den Zustand *Benommen 1*.

Katzenaugen (Spruch)

Schulen: Schatten 1, Verwandlung 2, Erkenntnis 1
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Lichtverhältnisse* verbessern sich für den Zauberer um 1 Stufe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Lichtverhältnisse* verbessern sich für den Zauberer um insgesamt 2 Stufen.

Katzenreflexe (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Stärkung 3
Typus: Bewegung stärken, Körper stärken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben, in die seine *Beweglichkeit* einfließt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die *Initiative* des Zauberers ist außerdem um 2 Punkte gesenkt.

Katzenwäsche (Spruch)

Schulen: Wasser 0
Typus: Objekt, Reinigung
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein Gegenstand oder ein Körperteil des Abenteurers wird augenblicklich von Dreck und Schmutz gereinigt, als ob er gründlich in Seifenwasser gewaschen worden wäre.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Es kann der gesamte Körper des Zauberers oder ein kompletter Satz Kleidung als Ziel gewählt werden.

Kettenblitz (Spruch)

Schulen: Kampf 4, Wind 3
Typus: Elektrizität, Schaden
Schwierigkeit: Höchste Verteidigung der Ziele
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: 25 Meter
Wirkung: Bis zu drei Ziele werden nacheinander von einem Blitzschlag getroffen. Das erste Ziel muss sich in der Reichweite des Zaubers befinden, die jeweils folgenden Ziele dürfen maximal 5 Meter vom vorhergehenden Ziel entfernt stehen. Das erste Ziel erhält 3W6+6 Punkte *Elektrizitätsschaden*, jedes weitere dann die Hälfte des Schadens des vorhergehenden Ziels.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Die Ziele erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Benommen 2*.

Kleiner Magieschutz (Spruch)

Schulen: Schutz 0
Typus: Konter
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Gegen das Ziel gerichtete Zauber erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Malus erhöht sich auf 2 Punkte.

Kleintierform (Spruch)

Schulen: Natur 3, Verwandlung 2
Typus: Gestalt, Tiere
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein nicht flugfähiges Wesen des Typus *Tier* der *Größenklasse 1*, sowie bis maximal *Monstergrad* (als Einzelgegner) 1.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Das Tier ist ein besonders prachtvolles Exemplar. Alle Proben auf Fertigkeiten, die von der Tiergestalt übernommen wurden, erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.



Kometenwurf (Spruch)

Schulen: Feuer 2, Kampf 3
Typus: Explosion, Waffe
Schwierigkeit: 21
Kosten: 9V3
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein Wurfgeschoss wird mit magischer Macht aufgeladen. Wird es anschließend geworfen, erleiden alle Wesen und Objekte in 5 Metern Umkreis um den Aufprallort 1W6+3 Punkte *Feuerschaden*. Der Zauber endet automatisch nach dem Auftreffen oder nachdem die Wirkungsdauer verstrichen ist.
Wirkungsdauer: 1 Minute
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +3V3): Die Ziele erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Brennend 1*.

Komm zu mir (Spruch)

Schulen: Bewegung 4
Typus: Telekinese
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel wird umgehend und auf möglichst direktem Weg zum Zauberer bewegt. Hindernisse werden dabei umgangen. Die Bewegung erfolgt sofortig und ohne Zeitverlust mit *Auslösen* des Zaubers. Sollte das Ziel sich gerade in einer *kontinuierlichen Aktion* befunden haben, muss es eine *Entschlossenheit*-Probe wie nach den Regeln zur Störung *kontinuierlicher Aktionen* (S. 167) ablegen. Die Schwierigkeit hierfür beträgt 18. Das Ziel kann nicht von *Gelegenheitsangriffen* von Gegnern getroffen werden, von denen es sich weg oder an denen es sich vorbei bewegt.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Das Ziel kann von *Gelegenheitsangriffen* getroffen werden, sofern der Zauberer dies wünscht.

Krallen (Spruch)

Schulen: Verwandlung 0
Typus: Tiere
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Aus den Händen des Zauberers wachsen scharfe Krallen. Seine waffenlosen Nahkampfangriffe verursachen dadurch *echten Schaden* statt *Betäubungsschaden*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Schaden erhöht sich zusätzlich um 1 Punkt.

Kreischen (Spruch)

Schulen: Illusion 2
Typus: Geräusch
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Ein lautes und schrilles illusionäres Geräusch geht vom Zauberer aus, das bei allen Wesen in 5 Metern Umkreis den Zustand *Benommen 2* für 30 Ticks verursacht. Der Zauberer selbst ist nicht davon betroffen.

Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Die Betroffenen erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Lahm*.

Lähmung (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Bewegung 2
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Das Ziel erhält den Zustand *Lahm*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Ein zweites in Reichweite befindliches Ziel mit gleichem oder niedrigerem *Körperlichen Widerstand* kann verzaubert werden.

Last (Spruch)

Schulen: Fels 1
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die *Last* eines Objekts wird um 3 Stufen erhöht, es wird auf magische Weise schwerer. Dadurch wird das Objekt schwieriger zu transportieren.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Last* wird um insgesamt 5 Stufen erhöht.

Lasten heben (Spruch)

Schulen: Bewegung 2
Typus: Telekinese
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann bis zu 6 Punkte *Last* auf telekinetischem Weg tragen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer kann insgesamt bis zu 8 Punkte *Last* tragen.

Lebensband (Spruch)

Schulen: Heilung 3, Schicksal 2
Typus: Leben, Verständigung
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Sämtlicher Schaden, den ein vom Zauberer bestimmtes Wesen erleidet, wird auf ein anderes vom Zauberer bestimmtes Wesen übertragen. Zur Verzauberung müssen beide Ziele gleichzeitig berührt werden und beide müssen dem Zauber freiwillig zustimmen. Der Zauber endet automatisch mit dem Ableben des Schaden empfangenden Wesens.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Auch die Auswirkung von Giften und Krankheiten werden übertragen.

Lebenskraft stärken (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Stärkung 2
Typus: Körper stärken, Leben
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält 6 zusätzliche Lebenspunkte, die im Falle erlittener Schadenspunkte zuerst verbraucht werden. Es ist möglich, dadurch temporär über einen Vorrat an Lebenspunkten zu verfügen, der über das natürliche Maximum hinausgeht (ebenso gelten die Regeln zu maximalen Boni auf abgeleitete Werte für diesen Zauber nicht). Sollte der Zauberer bereits verwundet sein, gelten weiter seine aktuellen *Wundabzüge*. Der Zauber endet automatisch, wenn die 6 zusätzlichen Lebenspunkte aufgebraucht wurden. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen *Körper stärken* und *Leben* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer erhält insgesamt 8 zusätzliche Lebenspunkte.

Lebensraub (Spruch)

Schulen: Tod 3
Typus: Leben, Schaden
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer entzieht einem Opfer 3W6+5 Lebenspunkte und überträgt sie auf ein Wesen seiner Wahl. Beide Ziele müssen gleichzeitig berührt werden. Die Lebenspunkte können auf diesem Wege nicht über das natürliche Maximum hinaus angehoben werden.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Die Anzahl der entzogenen Lebenspunkte erhöht sich auf 4W6+5.

Leben verhüllen (Spruch)

Schulen: Schutz 3, Tod 2
Typus: Leben, Verhüllung
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Lebensaura des Zauberers wird unterdrückt. Untote und andere Wesen, die Lebenskraft spüren, nehmen ihn als totes Objekt wahr, solange ihr *Geistiger Widerstand* nicht mindestens 20 beträgt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer wird nicht wahrgenommen, wenn der *Geistige Widerstand* nicht mindestens 25 beträgt.

Leib aus Licht (Spruch)

Schulen: Licht 4, Verwandlung 5
Typus: Gestalt, Leuchten
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 21 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Körper des Zauberers verwandelt sich in eine strahlende Gestalt aus Licht, behält aber seine Statur bei. Er erhält einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf seine *Schadensreduktion* und ist immun gegen den Zustand *Geblendet*, während alle Wesen, die ihn im Nahkampf attackieren, den Zustand *Geblendet 1* erhalten. Zudem verbessern sich die *Lichtverhältnisse* im Umkreis von 10 Metern um 1 Stufe. Kleidung und Ausrüstung sind nicht von der Verwandlung betroffen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Gegenstände bis *Last 4* werden mitverwandelt.

Leichte Heilung (Spruch)

Schulen: Heilung 2
Typus: Leben
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber regeneriert 6 Lebenspunkte.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Es werden insgesamt 10 Lebenspunkte regeneriert.

Leichtes Ziel (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Schicksal 2
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Die *Verteidigung* des Ziels wird um 2 Punkte gesenkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die *Verteidigung* wird um 3 Punkte gesenkt.

Leichtigkeit (Spruch)

Schulen: Wind 1
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die *Last* eines Objekts wird um 2 Stufen gesenkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Last* wird um insgesamt 3 Stufen gesenkt.

Levitieren (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Wind 3
Typus: Elementarkontrolle, Telekinese
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer beginnt zu schweben und kann sich mit einer *Geschwindigkeit* von 1 fortbewegen. Es ist ihm dabei nicht möglich, höher als 10 Meter aufzusteigen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die *Geschwindigkeit* erhöht sich auf 2, die Maximalhöhe auf 15 Meter.

Licht (Spruch)

Schulen: Licht 0
Typus: Leuchten
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verbreitet einen sanften Schein, der die *Lichtverhältnisse* um 1 Stufe verbessert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Lichtverhältnisse* verbessern sich um insgesamt 2 Stufen.

Lichtbann (Spruch)

Schulen: Bann 3, Schatten 3
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein einzelner *Lichtzauber* wird aufgehoben, solange er maximal Grad 3 aufweist. Handelt es sich um einen Zauber mit Wirkungsbereich, genügt es, wenn sich ein Teil von diesem innerhalb der Reichweite befindet.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es wird ein Zauber bis Grad 5 aufgehoben.

Lichtblitz (Spruch)

Schulen: Licht 3
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer schleudert dem Ziel einen sengenden Lichtstrahl entgegen, der 2W6 Punkte *Lichtschaden* verursacht. Zudem erhält das Opfer für 30 Ticks den Zustand *Geblendet 1*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Der Zustand wird auf *Geblendet 2* erhöht.

Lichtbrücke (Ritus)

Schulen: Licht 4
Typus: Wand
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 6 Minuten
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine schnurgerade und unverrückbare, waagerechte Brücke aus reinem Licht mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Ihre *Härte* beträgt 7 Punkte, ihre *Haltbarkeit* 24 Punkte. Sie kann also zerstört werden, was den Zauber beendet. 5 m um die Brücke herum werden die *Lichtverhältnisse* um 1 Stufe verbessert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Die Fläche beträgt bis zu 20 m².

Lichter Schutz (Spruch)

Schulen: Licht 5
Typus: Aura, Segen
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere bei Auslösung des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl werden durch die Kraft des Lichtes geschützt, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten. Wesen der Typen *Schattenwesen*, *Untoter* und *Wesen der Finsternis* müssen eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 27 ablegen, um sie angreifen zu können. Sollten diese Wesen ihrerseits angegriffen werden, müssen sie keine Probe ablegen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K5V5): Eventuelle *Angriffe* oben genannter Wesen werden gegen die Nutznießer um 3 Punkte erschwert.

Lichtertanz (Spruch)

Schulen: Illusion 0, Licht 0
Typus: Leuchten
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft bunte, flackernde Lichter. Diese können beispielsweise Wesen ablenken oder ihm einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf passende *Darbietung*-Proben geben.
Wirkungsdauer: 1 Minute
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Reichweite, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- 3 EG (Kosten +1V1): Der Bonus auf *Darbietung*-Proben erhöht sich auf 3 Punkte.

Lichtkugel (Spruch)

Schulen: Licht 1
Typus: Leuchten
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine strahlende Kugel, welche die *Lichtverhältnisse* um 2 Stufen verbessert. Sie kann mit GSW 10 frei durch die Luft gelenkt werden, solange sie sich innerhalb der Reichweite des Zaubers und des Sichtfelds des Zauberers befindet.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Lichtverhältnisse* werden um insgesamt 3 Stufen verbessert.

Machtexplosion (Spruch)

Schulen: Kampf 4
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 8V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer greift seinen Gegner mit roher magischer Kraft an und verursacht 5W6 Punkte Schaden. *Schadensreduktion* wirkt gegen diesen Zauber nicht. Das Ziel erhält für 30 Ticks den Zustand *Erschöpft 2*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1) Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1*.

Magie erkennen (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 0
Typus: Hellsicht, Wahrnehmung
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel erkennt die Stärke der Magie in seinem direkten Sichtbereich. Möchte es anschließend ein Objekt oder einen Ort untersuchen, erhält es einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf eine eventuelle *Arkane Kunde*-Probe.
Wirkungsdauer: 5 Sekunden
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Reichweite, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

Magie erschöpfen (Spruch)

Schulen: Bann 1
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: 8 unverbrauchte Fokuspunkte des Opfers gelten als erschöpft.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Es werden 12 Fokuspunkte betroffen.

Magie verzehren (Spruch)

Schulen: Bann 3
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: 18 unverbrauchte Fokuspunkte des Opfers gelten als verzehrt. Verfügt das Opfer nicht mehr über eine ausreichende Anzahl an unverbrauchten Fokuspunkten, werden auch erschöpfte Punkte betroffen.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Es werden 24 Fokuspunkte betroffen.

Magische Botschaft (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1
Typus: Botschaft
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: 50 Meter
Wirkung: Der Zauberer übermittelt dem Ziel eine gedankliche Botschaft aus maximal 5 Worten. Er muss das Ziel entweder kennen oder sehen. Das Ziel hört die Botschaft in der Stimme des Zauberers.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Es können maximal 15 Worte übermittelt werden.

Magische Fessel (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2
Typus: Mental
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Dem Geist des Ziels fällt es schwerer, seinen Körper zu Bewegungen anzuregen, wodurch alle auf *Beweglichkeit* beruhenden Proben einen Malus in Höhe von 2 Punkten erhalten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Malus erhöht sich auf 3 Punkte.

Magische Finte (Spruch)

Schulen: Illusion 1
Typus: Tarnung
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die Bewegungen des Ziels werden durch verwirrende Illusionen überlagert. Während der Wirkungsdauer können keinerlei *Gelegenheitsangriffe* gegen es durchgeführt werden. Das *Fokussieren der Magie* für diesen Zauber provoziert ebenfalls keine *Gelegenheitsangriffe*.
Wirkungsdauer: 15 Ticks
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Normale Angriffe gegen den Zauberer erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.

Magischer Kompass (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 0, Natur 0
Typus: Wildnis
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erkennt intuitiv die Himmelsrichtungen, wodurch er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben zur Orientierung erhält.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Magischer Panzer (Spruch)

Schulen: Schutz 3
Typus: Rüstung, Schutzfeld
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umhüllt seinen Körper mit einer schimmernden, aber sehr widerstandsfähigen Schicht aus purer Magie, die seine *Verteidigung* um 4 Punkte erhöht. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen *Rüstung* und *Schutzfeld* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die Erhöhung beträgt 5 Punkte.

Magische Rüstung (Spruch)

Schulen: Schutz 1
Typus: Rüstung, Schutzfeld
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umhüllt seinen Körper mit einer schimmernden Schicht aus purer Magie, die seine *Verteidigung* um 2 Punkte erhöht. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die *Typen Rüstung* und *Schutzfeld* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die Erhöhung beträgt 3 Punkte.

Magischer Schlag (Spruch)

Schulen: Kampf 1
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 3
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel wird von einem unsichtbaren magischen Angriff getroffen und erleidet 1W6+1 Punkte Schaden. *Schadensreduktion* wirkt gegen diesen Zauber nicht.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Erschöpft 1*.

Magisches Schloss (Spruch)

Schulen: Schutz 1
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer verstärkt ein Schloss, dessen Stufe um 1 Stufe ansteigt und damit schwieriger zu öffnen ist.
Wirkungsdauer: 1 Tag
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Die *Qualität* erhöht sich um insgesamt 2 Stufen.

Magisches Schlüsselloch (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3
Typus: Wand
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann durch eine bis zu 20 cm dicke Wand sehen, als ob es sich um dünnes milchiges Glas handelt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer kann durch bis zu 1 m Wand hindurchschauen.

Magisches Zwiegespräch (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 3
Typus: Botschaft
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 4 Minuten
Reichweite: 50 m
Wirkung: Der Zauberer kann einem einzelnen und beim Zaubervorgang bestimmten Ziel gedankliche Botschaften in Form von Worten übertragen, sodass ein Gespräch möglich ist, wenn beide Seiten den Zauber beherrschen und wirken. Er muss das Ziel entweder kennen oder sehen. Dieser Zauber benötigt keine *Formel*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Zusätzlich zu Worten können auch Bilder übermittelt werden.

Magnetismus (Spruch)

Schulen: Fels 3
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 13 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Boden im Wirkungsbereich wird stark magnetisch. Kampfhandlungen mit Metallwaffen erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten, zudem verdoppelt sich die *Behinderung* von Metallrüstungen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Malus erhöht sich auf 5 Punkte.

Marionette (Ritus)

Schulen: Beherrschung 5
Typus: Kontrolle
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 18 Minuten
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer übernimmt die Kontrolle über den Körper des Ziels (max. GK 7) und bestimmt dessen Handlungen. Seine Sinne werden durch jene des Betroffenen ersetzt, während dieser zwar bei Bewusstsein bleibt und die Kontrolle über seinen Geist behält, jedoch keine eigenständigen Tätigkeiten mehr vollführen kann. Mit diesem Zauber belegte Wesen sind mit einer *Empathie*-Probe gegen 27 als von einem *Beherrschungszauber* beeinflusst erkennbar.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Zusätzlich zu den Sinnen des Ziels verfügt der Zauberer auch über die eigenen.

Maskerade (Ritus)

Schulen: Illusion 4
Typus: Impersonation
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 4 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verändert illusionär seine gesamte Gestalt und übernimmt das Aussehen einer anderen Person. Die Verkleidung erstreckt sich auf alle optischen Eigenheiten der imitierten Person, die dem Zauberer bekannt sind. Ein Muttermal am Oberschenkel ist beispielsweise nicht betroffen, wenn der Zauberer das Ziel nur mit langen Hosen gesehen hat. Ist die Person einem Gegenüber gut bekannt, vermag dieser die Täuschung zu erkennen, wenn er den Zauberer mindestens 5 Minuten beobachten kann und ihm eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen 33 gelingt. Die falsche Stimme kann den Zauberer auch ohne Probe gegenüber Bekannten der Person entlarven.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Die Maskerade erstreckt sich auch auf Stimme und Geruch, sofern sie dem Zauberer bekannt sind. Ist die Person einem Gegenüber gut bekannt, vermag dieser die Täuschung zu erkennen, wenn er sich mindestens 5 Minuten lang mit dem Zauberer auseinandersetzt und ihm eine vergleichende *Empathie*-Probe gegen die *Redegewandtheit* des Zauberers gelingt.

Metall erhitzen (Spruch)

Schulen: Feuer 2
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein metallenes Objekt erhitzt sich so stark, dass eine ausreichend lange Berührung den gleichen Schaden mit sich bringt wie *Brandschaden* der Stufe 1.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Schaden entspricht *Brandschaden* der Stufe 2.

Moral erhöhen (Spruch)

Schulen: Beherrschung 1
Typus: Moral
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Die Moral des Ziels wird einer vom Zauberer benannten Unternehmung gegenüber erhöht. Dadurch wird es immun gegen den Zustand *Angsterfüllt*, wenn es ihm noch nicht unterliegt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Das Ziel wird zusätzlich immun gegen den Zustand *Panisch*, wenn es ihm noch nicht unterliegt.

Nachtsicht (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 4, Schatten 3
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Lichtverhältnisse* verbessern sich für den Zauberer um 3 Stufen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die *Lichtverhältnisse* verbessern sich um insgesamt 4 Stufen.

Nacht zum Tag (Spruch)

Schulen: Licht 5
Typus: Leuchten, Zauber brechen
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Lichtverhältnisse* werden um 4 Stufen verbessert, zudem wird die Wirkung aller *Schattenzauber* unterdrückt, solange sie maximal Grad 3 aufweisen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 25 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K5V5): Die Wirkung von *Schattenzaubern* bis Grad 5 wird unterdrückt.

Nebelgestalt (Spruch)

Schulen: Verwandlung 5, Wasser 5, Wind 4
Typus: Gestalt
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in eine Gestalt aus Nebel und vermag sich selbst durch kleinste Ritzen zu zwängen. Er erhält die Merkmale *Körperlos* und *Verwundbarkeit gegen Feuerschaden* (siehe S. 265). Seine *Geschwindigkeit* in dieser Form entspricht seiner *Mystik*. Kleidung und Ausrüstung sind nicht von der Verwandlung betroffen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Gegenstände bis *Last 4* werden mitverwandelt.

Nebel rufen (Spruch)

Schulen: Wasser 3, Wind 3
Typus: Herbeirufung
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauber erschafft eine dichte Nebelwolke, in der die Sichtweite auf 5 Meter begrenzt ist und die *Lichtverhältnisse* um 1 Stufe verschlechtert sind.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 25 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die Sichtweite sinkt auf 2 Meter, die *Lichtverhältnisse* verschlechtern sich um insgesamt 2 Stufen.



Nebelsicht (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Wasser 1, Wind 1
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Aus Nebel, Dampf und Wolken resultierende Abzüge auf die Sicht können ignoriert werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zaubernde erhält sogar einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben in nebliger Umgebung.

Objektillusion (Spruch)

Schulen: Illusion 1
Typus: Objekt, Trugbild
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer kann ein Objekt als ein anderes ähnlicher Größe erscheinen lassen, etwa ein Stück Rinde als Münze oder einen Stock als Schwert. Lediglich die Sicht ist von dem Zauber betroffen. Das Objekt darf maximal eine *Last* von 4 aufweisen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Auch die übrigen Sinne sind betroffen.

Panoptikum (Ritus)

Schulen: Illusion 5
Typus: Trugbild
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 20 Minuten
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine komplexe, bis zu 50 m² umfassende bewegte und alle Sinne bis auf den Tastsinn betreffende Illusion. Dies kann beispielsweise ein aufmarschierendes Heer, eine Menschenmasse im Thronsaal oder eine wütende Rinderherde sein. Der Zauber selbst unterliegt zwar den Regeln zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195), es genügt jedoch, wenn der Zauberer sich nah genug an einem Teil der Illusion befindet.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K5V5): Die Illusion kann bis zu 100 m² umfassen.

Pech (Spruch)

Schulen: Schicksal 1
Typus: Fluch
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel erhält für seinen nächsten Wurf einen Malus in Höhe von 2 Punkten.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Malus erhöht sich auf 3 Punkte.

Prophezeiung (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 4, Schicksal 3
Typus: Prophezeiung
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 1 Minute
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält eine undeutliche Weissagung über die nahe Zukunft oder das Schicksal einer Person, eines Gegenstands oder einer Unternehmung.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +3V3): Der Zauberer erhält eine deutlichere Weissagung.

Ranken (Spruch)

Schulen: Natur 2
Typus: Pflanzen
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Aus dem Boden schießen Ranken hervor, die sich um die Beine aller Wesen im Wirkungsbereich schlingen. Wer sich darin aufhält oder sich hindurch bewegt, muss eine erfolgreiche *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe gegen 20 ablegen, sonst gilt er als *ringend*. Diese Probe muss alle 20 Ticks wiederholt werden, wenn der Wirkungsbereich nicht verlassen wird. Aus dem Zustand *Ringend* kann sich ganz normal durch ein *Befreien aus der Umklammerung* (S. 164) gelöst werden, die Schwierigkeit hierfür beträgt 24. Die Ranken können zwar abgeschlagen werden, wachsen jedoch sofort wieder nach.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Auch bei gelungener *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe zählt der Wirkungsbereich zusätzlich noch als *Schwieriges Gelände*.

Rankenpfeil (Spruch)

Schulen: Kampf 2, Natur 3
Typus: Pflanzen, Pfeil, Waffe
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Aus einem mit diesem Zauber belegten Geschoss schießen nach dem Aufprall Ranken hervor, die sich um den Getroffenen winden und ihm den Zustand *Ringend* verleihen. Aus diesem kann sich ganz normal durch ein *Befreien aus der Umklammerung* (S. 164) gelöst werden, die Schwierigkeit hierfür beträgt 24. Die Ranken können zwar abgeschlagen werden, wachsen jedoch sofort wieder nach, selbst wenn der Pfeil entfernt wurde. Eine mit einem Rankenpfeil beschossene Mauer überwuchert mit Ranken, die als Kletterhilfe dienen können. Der Zauber unterliegt nicht der Regel zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Schwierigkeit für das *Befreien aus der Umklammerung* beträgt 27.

Regeneration (Spruch)

Schulen: Heilung 5
Typus: Leben, Regeneration
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer regeneriert pro Tick 1 Lebenspunkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K5V5): Der Zauberer regeneriert pro Tick insgesamt 2 Lebenspunkte.

Reparatur (Spruch)

Schulen: Heilung 2, Verwandlung 2
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Einem *demolierten* oder *angeschlagenen* Objekt mit einer maximalen *Last* von 6 wird seine ursprüngliche Form zurückgegeben.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Die maximale Last beträgt 8.

Rindenhaut (Spruch)

Schulen: Natur 1, Schutz 1, Verwandlung 1
Typus: Haut, Pflanzen, Rüstung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Haut des Zauberers wird borkig und hart. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 1 Punkt auf seine *Verteidigung* und seine *Schadensreduktion*. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus *Haut* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus auf die *Schadensreduktion* erhöht sich auf 2 Punkte.

Rüstung schwächen (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Verwandlung 2
Typus: Rüstung, Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Die *Schadensreduktion* des Ziels wird um 2 Punkte gesenkt (Minimum 0). Hiervon ist nur Schadensreduktion von getragenen Rüstungen betroffen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Auch sämtliche anderen Arten von *Schadensreduktion* werden betroffen, wie etwa aus natürlicher Rüstung oder aus Magie.

Sanfter Fall (Spruch)

Schulen: Bewegung 1, Wind 0
Typus: Bewegung stärken, Telekinese
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Erleidet der Zauberer *Fallschaden*, wird dieser um eine Stufe gesenkt. Die Begrenzung für die Abfederung eines Sturzes (siehe S. 174) zählt hierbei nicht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): *Fallschaden* wird um 2 Stufen gesenkt.

Säurestrahl (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Wasser 4
Typus: Säure, Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 7V2
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer schießt einen Säurestrahl auf das Ziel ab, der 3W6+3 Punkte *Säureschaden* verursacht. Der Schaden des Zaubers hat die *Waffenmerkmale Scharf 3* und *Durchdringung 3* (S. 186).
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Verwundet 1*.

Schadenswelle (Spruch)

Schulen: Kampf 3
Typus: Schaden
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V4
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Eine Welle magischer Macht verursacht bei bis zu drei vom Zauberer beim *Auslösen* festgelegten Wesen seiner Wahl in 5 m Umkreis 2W6+3 Punkte Schaden, der *Schadensreduktion* ignoriert.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Die Ziele erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Erschöpft 2*.

Schadenszirkel (Spruch)

Schulen: Kampf 5
Typus: Schaden
Schwierigkeit: 30
Kosten: 22V7
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Eine Welle magischer Macht verursacht bei bis zu fünf vom Zauberer beim *Auslösen* festgelegten Wesen seiner Wahl in 5 m Umkreis 3W6+3 Punkte Schaden, der *Schadensreduktion* ignoriert. Außerdem erhalten alle Ziele den Zustand *Erschöpft 1*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Den Zielen muss zusätzlich eine *Akrobatik*-Probe gegen 35 gelingen, um nicht umgeworfen zu werden und als *liegend* zu gelten. Außerdem erhalten sie für 60 Ticks den Zustand *Erschöpft 2*, statt des oben genannten Zustands.

Schattenbann (Spruch)

Schulen: Bann 3, Licht 3
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 11 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein einzelner *Schattenzauber* wird aufgehoben, solange er maximal Grad 3 aufweist. Handelt es sich um einen Zauber mit Wirkungsbereich, genügt es, wenn sich ein Teil von diesem innerhalb der Reichweite befindet.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es wird ein Zauber bis Grad 5 aufgehoben.

Schatten beleben (Spruch)

Schulen: Schatten 3
Typus: Belebung
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Aus dem Schatten des Zauberers löst sich eine schwarze Gestalt gleicher Statur und *Größenklasse*. Die übrigen *Abgeleiteten Werte* des Wesens entsprechen den um 3 Punkte verschlechterten *abgeleiteten Werten* des Zauberers. Auf seine Proben (mit den Werten des Zauberers) erhält es ebenfalls einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Das Wesen besitzt das Merkmal *Schwächlich* (S. 265). Es führt die Befehle des Zauberers bedingungslos aus, vermag aber nicht zu zaubern oder zu sprechen. Wird es getötet, erleidet der Zauberer 2W6 Punkte Schaden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die *abgeleiteten Werte* des Wesens entsprechen den um 2 Punkte gesenkten *abgeleiteten Werten* des Zauberers. Der Malus auf Proben beträgt nur noch 2 Punkte.

Schattenleib (Spruch)

Schulen: Schatten 4, Verwandlung 5
Typus: Gestalt
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 21 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Körper des Zauberers verwandelt sich in eine schwarze Schattengestalt, behält aber seine Statur bei. Er erhält einen Bonus in Höhe von 4 Punkten auf seine *Schadensreduktion* und 7 Punkten auf seine *Heimlichkeit*, sowie eine *Verwundbarkeit gegen Lichtschaden.* Kleidung und Ausrüstung sind nicht von der Verwandlung betroffen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Gegenstände bis *Last 4* werden mitverwandelt.

Schattenmantel (Spruch)

Schulen: Schatten 1
Typus: Verhüllung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer hüllt sich in tiefe Schatten, die ihn bei Stillstand verbergen. *Wahrnehmung*-Proben, um ihn mit den Augen zu entdecken, erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten, sofern er sich nicht bewegt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Malus gilt auch bei Bewegung des Zauberers.

Schattenpfeil (Spruch)

Schulen: Kampf 3, Schatten 2
Typus: Schaden
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 6V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer schleudert einen nadelspitzen Pfeil aus Dunkelheit auf das Ziel. Dieser verursacht 2W10 Punkte *Schattenschaden* und hat die *Waffenmerkmale Scharf 3* und *Durchdringung 2* (S. 186).
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V1): Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Blutend 1*.

Schattenrüstzeug (Spruch)

Schulen: Schatten 4
Typus: Herbeirufung, Objekt
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verfestigt Schatten und formt aus ihnen einen Ausrüstungsgegenstand der *Qualität* 0 mit einer maximalen *Last* von 4, sei es eine Waffe, ein Seil, ein Umhang oder ein Hammer.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Die *Qualität* beträgt 2.

Schattenschleier (Spruch)

Schulen: Schatten 0
Typus: Verhüllung
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Ein dünner Schleier aus Schatten bedeckt den Zauberer. Die *Lichtverhältnisse* sind für ihn um 1 Stufe verschlechtert. In starkem Sonnenschein ist darüber hinaus die *Hitzestufe* für ihn um 1 Stufe gesenkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die *Hitzestufe* ist für ihn um 2 Stufen gesenkt.

Schattenspiel (Spruch)

Schulen: Schatten 0
Typus: Trugbild
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer kann die Bewegungen eines einzelnen Schattens mit einer Fläche von bis zu 10 m² kontrollieren. Der Schatten bleibt dabei aber stets auf einer Oberfläche.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Reichweite, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die Fläche kann bis zu 20 m² betragen.



Schattensprung (Spruch)

Schulen: Bewegung 5, Schatten 4
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 27
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer tritt in einen Schatten hinein und im selben Moment aus einem anderen Schatten heraus, der maximal 50 Meter entfernt sein darf. Er muss den zweiten Schatten sehen können.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Der Zauberer kann ein Wesen bis maximal *Größenklasse 6* mitnehmen, indem er es berührt.

Schattenwaffe (Spruch)

Schulen: Schatten 1
Typus: Verhüllung, Waffe
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Eine mit diesem Spruch verzauberte Waffe ist außerhalb eines Kampfes kaum zu erkennen. Es bedarf einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe gegen 20, um sie auszumachen. Die Waffe richtet 1 Punkt zusätzlichen *Schattenschaden* gegen Wesen des *Typus Lichtwesen* an.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die Schwierigkeit der *Wahrnehmung*-Probe beträgt 25.

Schattenwand (Spruch)

Schulen: Schatten 2
Typus: Wand
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine schnurgerade und unverrückbare Wand aus festen Schatten von 20 cm Dicke mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Sie ist vollkommen lichtundurchlässig und dämpft Geräusche, sodass mit dem Gehör im Zusammenhang stehende *Wahrnehmung*-Proben einen Malus in Höhe von 6 Punkten erhalten. Ihre *Härte* beträgt 4 Punkte, ihre *Haltbarkeit* 12 Punkte. Sie kann also zerstört werden, was den Zauber beendet. Die maximale Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) gilt für diesen Zauber als verzehnfacht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Malus erhöht sich auf 8 Punkte.

Schicksalsband (Ritus)

Schulen: Beherrschung 5, Schicksal 4
Typus: Mental
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer gibt dem Ziel eine einzelne Anweisung, jeder Verstoß dagegen verursacht 4W6 Punkte Schaden. Handelt es sich um einen längerfristigen Auftrag, wird der Schaden am Ende jeden Tages verursacht, an dem das Ziel sich nicht zumindest bemüht, auf dessen Erfolg hinzuwirken.
Wirkungsdauer: 1 Monat
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +4V4): Der Zauberer kann zwei miteinander verknüpfte Anweisungen geben, wodurch es jedoch nicht zu einer Verdoppelung des Schadens kommt.

Schlaf (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2
Typus: Mental
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel erhält den Zustand *Benommen 3*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +2V2): Das Ziel erhält stattdessen den Zustand *Schlafend*.

Schloss öffnen (Spruch)

Schulen: Bewegung 3
Typus: Objekt, Telekinese
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber öffnet ein maximal *durchschnittliches Schloss*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Der Zauber öffnet ein maximal *gutes Schloss*.

Schmerzen ignorieren (Spruch)

Schulen: Heilung 4, Stärkung 5
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird beinahe unempfindlich gegen Schmerzen. Eventuelle Wundabzüge sinken um 6 Punkte.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Die Wundabzüge sinken um 8 Punkte.

Schmerzen widerstehen (Spruch)

Schulen: Heilung 2, Stärkung 2
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird unempfindlicher gegen Schmerzen. Eventuelle Wundabzüge sinken um 3 Punkte.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die Wundabzüge sinken um 4 Punkte.

Schockgriff (Spruch)

Schulen: Kampf 1, Wind 1
Typus: Elektrizität, Hand
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Hand des Zauberers wird von zuckenden Blitzen überzogen. Im unbewaffneten Nahkampf richten seine Angriffe echten Elektrizitätsschaden an und besitzen das *Waffenmerkmal Durchdringung 1* (S. 186). Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Hand* kombinierbar.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Zusätzlich richtet der Zauberer im unbewaffneten Nahkampf 2 Punkte echten *Elektritzitätsschaden* an.

Schreckgestalt (Spruch)

Schulen: Illusion 3
Typus: Moral, Trugbild
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Das Äußere des Zauberers nimmt die Erscheinung einer alptraumhaften Gestalt an, einschließlich dazu passender Geräusche und Gerüche. Jedes Wesen, das sich ihm auf 5 Meter nähert, erhält den Zustand *Angsterfüllt*, wenn sein *Geistiger Widerstand* nicht mindesten 24 beträgt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Betroffene Wesen erhalten den Zustand *Panisch*, wenn ihr *Geistiger Widerstand* nicht mind. 19 Punkte beträgt.

Schriftverständnis (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 2
Typus: Verständigung
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer vermag jede natürliche, diesseitige Schrift zu lesen. Er erhält dabei lediglich ein intuitives Verständnis für das Geschriebene, bemerkt also etwa keine stilistischen Feinheiten. Kodierte Texte in fremden Schriften werden zwar verstanden, ihr Inhalt wird aber nicht entschlüsselt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer vermag auch jede Schrift zu schreiben.

Schutz aufheben (Spruch)

Schulen: Bann 2
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 21
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Ein vom Zauberer bestimmter Zauber bis maximal Grad 2, der mindestens einen der Typen *Haut*, *Rüstung*, *Schild* oder *Schutzfeld* aufweist, wird beendet.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es werden entsprechende Zauber bis Grad 3 aufgehoben.

Schützende Hand (Spruch)

Schulen: Schicksal 0
Typus: Segen
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält beim ersten *Angriff*, der während der Wirkungsdauer gegen ihn gerichtet wird, einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf den passenden *Widerstandswert*.
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

Schutz vor Angriffen (Spruch)

Schulen: Schicksal 5, Schutz 5
Typus: Einstellung, Segen
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer strahlt ein überwältigendes Maß an Friedfertigkeit aus, sodass es einer gelungenen *Entschlossenheit*-Probe gegen 35 bedarf, um einen *Angriff* gegen ihn auszuführen. Attackiert er einen Gegner von sich aus, verfällt die Wirkung des Zaubers auf den Angegriffenen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Die Schwierigkeit beträgt 40.

Schutz vor Elektrizität (Spruch)

Schulen: Schutz 2, Wind 2
Typus: Elektrizität, Schutzfeld
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Sämtlicher gegen den Zauberer gerichteter *Elektrizitätsschaden* wird um 6 Punkte gesenkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Entsprechender Schaden wird um 8 Punkte gesenkt.

Schutz vor Elementen (Spruch)

Schulen: Schutz 4
Typus: Schutzfeld
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Sämtlicher gegen den Zauberer gerichteter *Feuer-, Fels-, Elektrizitäts-, Wind-, Säure-, Wasser-* und *Kälteschaden* wird um 10 Punkte gesenkt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Entsprechender Schaden wird um 12 Punkte gesenkt.

Schutz vor Feuer (Spruch)

Schulen: Feuer 1, Schutz 1
Typus: Schutzfeld
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Sämtlicher gegen den Zauberer gerichteter *Feuerschaden* wird um 4 Punkte gesenkt. Die *Hitzestufe* (S. 174) gilt für ihn als um 1 reduziert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Entsprechender Schaden wird um 6 Punkte gesenkt.

Schutz vor Gift (Spruch)

Schulen: Heilung 2, Natur 2, Schutz 3
Typus: Gift, Körper stärken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seinen *Körperlichen Widerstand* gegen Vergiftungen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Bonus erhöht sich auf 4 Punkte,

Schutz vor Kälte (Spruch)

Schulen: Schutz 1, Wasser 1
Typus: Eis, Schutzfeld
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Sämtlicher gegen den Zauberer gerichteter *Kälteschaden* wird um 4 Punkte gesenkt. Die *Kältestufe* (S. 175) gilt für ihn als um 1 reduziert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Entsprechender Schaden wird um 6 Punkte gesenkt.

Schutz vor Untoten (Spruch)

Schulen: Licht 1, Schutz 3, Tod 2
Typus: Aura, Nekromantie
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer schafft eine Zone, innerhalb derer Wesen des Typus *Untoter* einen Malus in Höhe von 2 Punkten für alle Proben erhalten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Malus erhöht sich auf 4 Punkte.

Schwächeanfall (Spruch)

Schulen: Stärkung 2, Tod 1
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel erhält einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in die seine *Stärke* einfließt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Malus erhöht sich auf 2 Punkte.

Schwärze (Spruch)

Schulen: Schatten 5
Typus: Verhüllung
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Lichtverhältnisse* werden um 4 Stufen verschlechtert, zudem wird die Wirkung aller *Lichtzauber* unterdrückt, solange sie maximal Grad 3 aufweisen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 25 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K5V5): Die Wirkung von *Lichtzaubern* bis Grad 5 wird unterdrückt.

Schwere Arme (Spruch)

Schulen: Bewegung 2, Stärkung 3
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel kann seine Arme nur schwer heben. Alle seine Proben für *Nahkampfangriffe* und *Fernkampfangriffe* erhalten einen Malus in Höhe von 2 Punkten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Malus erhöht sich auf 3 Punkte.

Sechster Sinn (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2, Schicksal 1
Typus: Prophezeiung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verfügt über einen sechsten Sinn. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben, um eine *Überraschung* abzuwehren.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Das Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Segnung (Spruch)

Schulen: Schicksal 1
Typus: Segen
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ziel erhält einen Bonus von 1 Punkt auf alle Fertigkeiten und *Widerstandswerte*.
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

Selbstheilung (Spruch)

Schulen: Heilung 1
Typus: Leben
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauber gibt 3 Lebenspunkte.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Es werden insgesamt 6 Lebenspunkte regeneriert.

Sicht verbessern (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Stärkung 1, Verwandlung 2
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf jede *Wahrnehmung*-Probe, die seine Sicht betrifft.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Sinne verstärken (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 3, Stärkung 3
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 5 Punkten auf jede *Wahrnehmung*-Probe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Bonus erhöht sich auf 7 Punkte.

Spinnenlauf (Spruch)

Schulen: Bewegung 3
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus auf Proben zum Klettern in Höhe von 4 Punkten. Auch Proben, um etwa per Akrobatik nicht von einer Wand herabzustürzen, erhalten diesen Bonus. Darüber hinaus kann der Zauberer die Mali durch fehlende Ausrüstung ignorieren.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Bonus erhöht sich auf 6 Punkte.

Sprachverständnis (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 2
Typus: Verständigung
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer vermag jede natürliche diesseitige Sprache zu verstehen. Er erhält dabei lediglich ein intuitives Verständnis für das Gesagte, bemerkt also etwa keine stilistischen Feinheiten. Geheimsprachen oder ähnliche Kunstprodukte werden nicht übersetzt, ebenso wie eine Verständigung in fremden Sprachen über diesen Zauber nicht möglich ist. Auch ist es nicht möglich, Gelesenes zu verstehen, nur das gesprochene Wort ist betroffen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zauberer vermag es auch, stilistische Feinheiten zu verstehen.

Sprung (Spruch)

Schulen: Bewegung 1
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die normale Grund-Sprungweite des Abenteurers wird für einen Sprung verdreifacht.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +1V1): Die Grund-Sprungweite wird verfünffacht.

Sprungbeine (Spruch)

Schulen: Verwandlung 1
Typus: Bewegung stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die normale Grund-Sprungweite des Abenteurers wird um 50% erhöht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Die Grund-Sprungweite wird verdoppelt.

Spuren der Vergangenheit (Ritus)

Schulen: Erkenntnis 5
Typus: Hellsicht
Schwierigkeit: 30
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält eine Vision seines Aufenthaltsortes aus früheren Zeiten. Ein umgekehrt chronologischer Strom an Bildern und Eindrücken aus der Vergangenheit stürzt über ihn herein, wobei die ältesten Eindrücke 100 Jahre zurückliegen. Auf diesem Wege lassen sich lediglich größere Veränderungen rekonstruieren, nicht einzelne Taten.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +5V5): Die ältesten Eindrücke liegen 1000 Jahre zurück.

Spurlos in der Wildnis (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Natur 2
Typus: Aura, Wildnis
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 8 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl hinterlassen kaum eine Fährte. *Jagdkunst*-Proben zu ihrer Verfolgung erhalten einen Malus in Höhe von 6 Punkten. Dieser gilt nur für Spuren, die innerhalb des Wirkungsbereichs hinterlassen wurden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K2V2): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.

Stahlhaut (Spruch)

Schulen: Fels 4, Schutz 4
Typus: Haut, Rüstung
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 25 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Haut des Zauberers wird hart wie Stahl und schimmert metallisch. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 4 Punkten auf seine *Verteidigung* und seine *Schadensreduktion*. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus *Haut* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K4V4): Der Bonus auf die SR erhöht sich auf 5 Punkte.

Standfest (Spruch)

Schulen: Bewegung 1, Fels 1
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Wird versucht, den Zauberer zurückzudrängen oder umzuwerfen, erhält er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf die entsprechende Fertigkeit bzw. von 1 Punkt auf den entsprechenden *Widerstandswert*, um dem entgegen zu wirken.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus beträgt 4 bzw. 2 Punkte.

Stein (Spruch)

Schulen: Fels 0
Typus: Herbeirufung
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erschafft ein bis zu faustgroßes Objekt aus Stein, das eine einfache geometrische Form aufweist.
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Wird der Stein als Geschoss oder Wurfwaffe verwendet, erhöht sich der Schaden um 1 Punkt.



Steinfaust (Spruch)

Schulen: Fels 1, Verwandlung 1
Typus: Hand, Körper stärken
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Eine Hand des Zauberers verwandelt sich in Stein. Seine waffenlosen Nahkampfangriffe verursachen dadurch *echten Schaden* statt *Betäubungsschaden*, außerdem erhält er im Handgemenge das *Waffenmerkmal Defensiv 1* (S. 186). Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern des Typus *Hand* kombinierbar.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Zusätzlich richtet der Zauberer im unbewaffneten Nahkampf 2 Punkte echten *Felsschaden* an.

Steinhaut (Spruch)

Schulen: Fels 2, Schutz 2, Verwandlung 2
Typus: Haut, Rüstung
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die Haut des Zauberers wird hart wie Fels. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 2 Punkten auf seine *Verteidigung* und seine *Schadensreduktion*. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus *Haut* besitzen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Der Bonus auf die SR erhöht sich auf 3 Punkte.

Steinwand (Spruch)

Schulen: Fels 2
Typus: Wand
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine schnurgerade und unverrückbare Wand aus festem Stein von 20 cm Dicke mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Ihre *Härte* beträgt 4 Punkte, ihre *Haltbarkeit* 12 Punkte. Sie kann also zerstört werden, was den Zauber beendet. Die maximale Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) gilt für diesen Zauber als verzehnfacht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Die *Härte* erhöht sich auf 6 Punkte, die *Haltbarkeit* auf 18 Punkte.

Stille (Spruch)

Schulen: Illusion 1
Typus: Geräusch
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Alle Geräusche, die im Wirkungsbereich entstehen oder diesen passieren, werden gedämpft, wodurch entsprechende *Wahrnehmung*-Proben einen Malus in Höhe von 4 Punkten erhalten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Malus erhöht sich auf 8 Punkte.

Stimme kopieren (Spruch)

Schulen: Illusion 3, Verwandlung 3
Typus: Impersonation
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer nimmt die Stimme einer anderen Person an. Soll es sich um jene einer bestimmten Person handeln, können nur solche Eigenheiten übernommen werden, die dem Zauberer bekannt sind. Die Täuschung kann von Bekannten der Person mit einer vergleichenden Probe auf *Empathie* gegen die *Redegewandtheit* des Zauberers bemerkt werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Eine etwaige *Redegewandtheit*-Probe des Zauberers, um die Sprechweise überzeugend zu imitieren, erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Stoß (Spruch)

Schulen: Bewegung 0, Wind 0
Typus: Telekinese
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: 5 Meter
Wirkung: Das Ziel wird 1 Meter zurückgestoßen und verliert 1 Tick.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Reichweite, Verstärken (s. u.)
- 1 EG (Kosten +1V1): Dem Ziel muss zusätzlich eine *Akrobatik*-Probe gegen 15 gelingen, um nicht zu stürzen und den Zustand *liegend* zu erhalten.

Stürmischer Wind (Spruch)

Schulen: Wind 4
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 18 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft einen Wirbelsturm. Fernkampfangriffe im oder durch den Wirkungsbereich verfehlen automatisch ihr Ziel. Darin befindlichen Wesen muss alle 10 Ticks eine *Akrobatik*-Probe gegen 25 gelingen, um nicht zu Boden zu stürzen und als *liegend* zu gelten. Außerdem erhalten sie im gleichen Abstand 1W6 Punkte Schaden durch herumfliegende Objekte, sofern solche vorhanden sind. Zudem wird ihre *Geschwindigkeit* halbiert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m

Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 1 EG (Kosten +K4V4): Der Zauberer kann den Wirkungsbereich innerhalb der Reichweite mit einer *Geschwindigkeit* von 3 verschieben.

Suggestion (Spruch)

Schulen: Beherrschung 2
Typus: Halluzination
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Betroffene erhält eine Suggestion nach Willen des Zauberers, sei es eine Idee, ein Vorurteil oder Ähnliches. Sprechen nichts Offensichtliches oder die moralischen Prinzipien der Person dagegen, hält er diese für seine eigene Eingebung und wird sie gemäß seinem Naturell verfolgen. Dieser Zauber unterliegt nicht den Regeln zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) und benötigt weder *Formel* noch *Geste*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Das Ziel wird die Suggestion selbst dann als seine Idee erachten, wenn Offensichtliches dagegen spricht, aber weiterhin seinen eigenen moralischen Grundsätzen folgen.

Text verschlüsseln (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1
Typus: Verständigung
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer macht ein Schriftstück von einer Seite unlesbar, Buchstaben erscheinen verschwommen oder wild durcheinander gewürfelt. Wird ein von ihm bestimmtes Losungswort gesprochen, nimmt der Text wieder seine ursprüngliche Form an.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Es wird ein ganzes Buch unlesbar gemacht.

Tiere beherrschen (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Natur 2
Typus: Kontrolle, Tiere
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Ein einzelnes Wesen des Typus *Tier* bis maximal *Größenklasse 7* wird unter den Willen des Zauberers gezwungen. Es kann einfache Kommandos im Rahmen seiner natürlichen Fähigkeiten ausführen. Das Wesen bewegt sich nicht ohne explizite Anweisung aus der Wirkungsweite des kanalisierten Zaubers (Seite 195) hinaus.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Ein zweites Wesen gleichen oder niedrigeren *Geistigen Widerstands* kann beherrscht werden.

Tiere beruhigen (Spruch)

Schulen: Natur 1
Typus: Einstellung, Tiere
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Die *Einstellung* eines Wesens des Typus *Tier* oder *Monster* bis maximal *Größenklasse 6* wird gegenüber allen anderen Wesen auf *Neutral* gesetzt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die *Einstellung* wird auf *Hilfsbereit* gesetzt.

Tierform (Spruch)

Schulen: Natur 4, Verwandlung 3
Typus: Gestalt, Tiere
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein nicht flugfähiges Wesen des Typus *Tier* der *Größenklasse* 1 bis 5 sowie bis maximal *Monstergrad* (als Einzelgegner) 2.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die Kreatur ist ein besonders prachtvolles Exemplar. Alle Proben auf Fertigkeiten, die von der Tiergestalt übernommen wurden, erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Tierischer Bote (Ritus)

Schulen: Beherrschung 3, Natur 1
Typus: Botschaft, Tiere
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein einzelnes Wesen des *Typus Tier* bis maximal *Größenklasse 3*, das dem Zauberer gegenüber mindestens die *Einstellung Neutral* aufweist, überbringt eine schriftliche Nachricht an einen dem Zauberer bekannten Ort und verschwindet anschließend. Innerhalb eines Tages können Landtiere zwischen 10 (z.B. kleine Säugetiere) und 50 km (z.B. Wölfe oder Wildschweine) zurücklegen, Vögel sogar zwischen 50 (Singvögel) und 200 km (weit wandernde Zugvögel).
Wirkungsdauer: 1 Tag
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Das Tier überbringt die Botschaft nicht nur an einen Ort, sondern dort sogar einer bestimmten, dem Zauberer bekannten Person.

Tiersinne (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2, Natur 1
Typus: Sinne, Tiere
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer nimmt die Welt statt durch seine eigenen Sinne durch die eines beim Zaubervorgang berührten Wesens mit dem Typus *Tier* bis maximal *Größenklasse 5* wahr, das dem Zauberer gegenüber mindestens die *Einstellung Neutral* aufweist. Währenddessen kann er seine eigenen Sinne nicht benutzen, sondern sieht, riecht, fühlt und hört nur das, was das Tier in diesem Moment wahrnimmt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer kann neben den Tiersinnen auch noch seine normalen Sinne benutzen.

Tiersprache (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 4, Natur 4
Typus: Tiere, Verständigung
Schwierigkeit: 27
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, mit einem bestimmten Wesen des Typus *Tier* begrenzt zu kommunizieren, solange es ihm gegenüber mindestens die *Einstellung Neutral* aufweist. Es handelt sich nicht um ein echtes Gespräch, vielmehr kann er dem Wesen Fragen stellen, die diese im Rahmen seiner Sinneswahrnehmung, Denkfähigkeit und Laune beantworten kann.
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +4V4): Der Zauber wirkt auch mit Wesen des Typus *Monster*.

Todesfluch (Spruch)

Schulen: Schicksal 5, Tod 4
Typus: Fluch
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 16 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Dieser Zauber zerreißt die Verbindung zwischen Körper und Lebenskraft des Opfers. Es erhält den Zustand *Sterbend 1 (Fluch)*.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +4V4): Das Opfer erhält den Zustand *Sterbend 2 (Fluch)*.

Todesschutz (Ritus)

Schulen: Schutz 5, Tod 4
Typus: Leben
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauber schützt den Zauberer in begrenztem Maße vor dem Tod. Sollte er innerhalb der Wirkungsdauer eigentlich sterben (egal aus welchem Grund), erhält er stattdessen den Zustand *Bewusstlos*, eventuelle negative Lebenspunkte werden geheilt. Etwaige *Zustände* werden nicht geheilt, ebenso wie sonstige Quellen des Sterbens (wie etwa Ertrinken, wenn der Zauberer sich unter Wasser befindet) nicht ausgesetzt werden. Der Zauber endet, sobald er einmal seine Wirkung entfaltet hat.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Bei Auslösung des Zaubers werden auch etwaige *Sterbend*-Zustände geheilt.

Totaler Zauberbann (Spruch)

Schulen: Bann 5
Typus: Wesen bannen, Zauber brechen
Schwierigkeit: 30
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 18 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Alle auf dem Ziel liegenden Zauber werden aufgehoben. Ist das Ziel ein beschworenes Wesen, wird es zusätzlich zurück in seine Domäne geworfen. Handelt es sich um einen Zauber mit Wirkungsbereich, genügt es, wenn sich ein Teil von diesem innerhalb der Reichweite befindet. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Artefakt bis maximal Artefaktqualität 5, so wird die Wirkung des Artefaktes für 30 Minuten blockiert.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +5V5): Die Auswirkungen des Zauber erstrecken sich auf bis zu 2 Ziele.

Totenschlaf (Ritus)

Schulen: Tod 4
Typus: Mental
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Das Ziel fällt in einen todesähnlichen Schlaf und erhält den Zustand *Schlafend*. In diesem Zustand benötigt es weder Luft noch Wasser oder Nahrung, auch altert es nicht. Die Wirkungen von Giften und Krankheiten werden unterbrochen, ebenso wie die Zustände *Blutend* und *Sterbend*. Die Person kann durch Gewalteinwirkung geweckt werden, wacht aber anders als üblich nicht durch Lärm oder ähnliches auf.
Wirkungsdauer: 100 Jahre
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +4V4): Der Zauberer kann eine Bedingung benennen, bei deren Eintreten der Zauber sofort endet.

Trugbild (Spruch)

Schulen: Illusion 2
Typus: Trugbild
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine statische Illusion bis maximal *Größenklasse 6*, die Sicht und Gehör betrifft.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Die Illusion kann auch bewegt sein.

Über Wasser gehen (Spruch)

Schulen: Bewegung 4, Wasser 3
Typus: Bewegung stärken, Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann über Wasserflächen gehen, als handelte es sich um festes Gestein, auch vermag er nicht unter Wasser gezogen zu werden. Handelt es sich um ein fließendes Gewässer, wird er zusammen mit der obersten Wasserschicht abgetrieben, während bei starkem Wellengang *Akrobatik*-Proben verlangt werden können, um Stürze zu vermeiden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
– • Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die *Geschwindigkeit* des Zauberers erhöht sich um 2 Punkte, wenn er sich auf dem Wasser fortbewegt.

Umgebung erhitzen (Spruch)

Schulen: Feuer 4
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Die *Hitzestufe* erhöht sich um 3 Stufen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K4V4): Die *Hitzestufe* erhöht sich um insgesamt 5 Stufen.

Unauffälligkeit (Spruch)

Schulen: Beherrschung 3, Illusion 1
Typus: Tarnung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird so unauffällig, dass vorbeikommende Personen achtlos an ihm vorbeigehen und er sich durch Volksmassen bewegen kann, ohne bemerkt zu werden. Der Zauber hilft nur eingeschränkt, wenn gezielt nach dem Zauberer gesucht wird oder Personen besonders aufmerksam auf alle Passanten achten (wie etwa Wachen am Burgtor), gibt dann jedoch einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Heimlichkeit*-Proben.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus steigt auf 3 Punkte.

Unsichtbares Objekt (Spruch)

Schulen: Illusion 4
Typus: Tarnung
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein Objekt bis maximal Last 10 wird unsichtbar und kann entsprechend nicht mehr gesehen werden. Es macht weiterhin Geräusche, ebenso wie es eventuell Spuren hinterlässt (etwa wenn es über sandigen Boden gerollt wird).
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Es kann ein Gegenstand bis Last 20 unsichtbar gemacht werden.

Unsichtbarkeit (Spruch)

Schulen: Illusion 5
Typus: Tarnung
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird unsichtbar, hinterlässt jedoch weiterhin Spuren und verursacht Geräusche. Ausrüstung und Waffen werden von der Unsichtbarkeit eingeschlossen, sofern sie am Körper getragen oder in der Hand gehalten werden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K5V5): Ein durchgehend berührter Gegenstand bis zu der Größe einer Kutsche wird von der Unsichtbarkeit eingeschlossen.

Untote bannen (Spruch)

Schulen: Bann 2, Licht 2, Tod 3
Typus: Nekromantie, Wesen bannen
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: 8V2
Zauberdauer: 7 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein Wesen des Typus *Untoter* wird vernichtet, wenn ihm eine *Zähigkeit*-Probe gegen 15 misslingt. Gelingt die Probe, erleidet das Wesen 3W6 Schaden.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +2V2): Ein zweites Wesen mit gleichem oder geringerem *Körperlichen Widerstand* wird betroffen.

Untote erheben (Ritus)

Schulen: Tod 3
Typus: Nekromantie
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein totes Wesen wird zu einem Geschöpf des Typus *Untoter*. Aus frischen Leichnamen werden *Wandelnde Leichname* (siehe S. 282), während aus skelettierten Toten *Skelette* werden (siehe S. 279). Die erhobenen Untoten gehorchen den Befehlen des Zauberers.
Wirkungsdauer: 1 Tag
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Das Wesen erhält 15 Erfahrungspunkte, die nach Willen des Zauberers nach den Regeln zum Steigern von Abenteurern verteilt werden.

Untote schwächen (Spruch)

Schulen: Bann 1, Licht 1, Tod 2
Typus: Schwächung
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein Wesen des Typus *Untoter* erhält einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.



Unzerstörbar (Spruch)

Schulen: Fels 4, Schutz 5
Typus: Objekt
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Ein unbelebtes Objekt kann nicht mehr beschädigt oder zerstört werden. Es erhält seine übliche Verformbarkeit bei, ebenso wie sein Gewicht. Auf die Schutzwirkung von Rüstungen oder den Schaden von Waffen hat dieser Zauber keine Auswirkungen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 3 EG (Kosten +K4V4): Sollte es sich um eine Rüstung handeln, steigt außerdem deren *Schadensreduktion* um 1 Punkt.

Verdammung (Spruch)

Schulen: Schicksal 4
Typus: Fluch
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Geistiger Widerstand und Körperlicher Widerstand eines einzelnen Ziels werden um jeweils 5 Punkte gesenkt
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Beide Werte werden um jeweils 7 Punkte gesenkt.

Verdorren (Spruch)

Schulen: Natur 4, Tod 5
Typus: Alter, Fluch, Pflanzen
Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels
Kosten: 16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Eine berührte Pflanze oder ein Wesen des Typus *Pflanze* verdorrt und stirbt. Anderen Wesen muss eine *Zähigkeit*-Probe gegen 25 gelingen, um nicht den *Zustand Sterbend 3 (Fluch)* zu erhalten.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V4): Die Schwierigkeit der *Zähigkeit*-Probe erhöht sich auf 30.

Verhängnis (Spruch)

Schulen: Schicksal 3
Typus: Fluch
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Alle Proben des Ziels zählen auch bei einem Würfelergebnis von insgesamt 4 als *Patzer*.
Wirkungsdauer: 1 Tag
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +3V3): Auch ein Ergebnis von 5 zählt als *Patzer*.

Verhüllung (Spruch)

Schulen: Schatten 2
Typus: Verhüllung
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird von fließenden Schatten umgeben, die ihn verbergen, seine Schritte dämpfen und seine Umrisse verfälschen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Heimlichkeit*-Proben.

Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Verjüngen (Ritus)

Schulen: Schicksal 4, Verwandlung 4
Typus: Alter
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 4 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer wird um 20 Jahre verjüngt, bleibt jedoch mindestens 1 Jahr alt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Zauberer wird um 30 Jahre verjüngt, das Mindestalter beträgt weiter 1 Jahr.

Versteinern (Spruch)

Schulen: Fels 4, Verwandlung 5
Typus: Gestalt
Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird in unnatürlich harten Stein (*Härte* 8, *Haltbarkeit* 16) verwandelt. Es kann seine Umwelt noch wahrnehmen, sich aber nicht mehr bewegen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Die *Härte* steigt auf 10, die *Haltbarkeit* auf 20.

Verstummen (Spruch)

Schulen: Beherrschung 1
Typus: Mental
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Das Ziel verliert seine Stimme und kann auch keine anderen Laute verursachen, die darauf basieren. In Bezug auf das Wirken von Zaubern gelten hierdurch die Regeln zur weggelassenen Komponente *Formel* (S. 198).
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Ein zweites Wesen gleichen oder niedrigeren *Geistigen Widerstands* verstummt.

Verwandlung beenden (Spruch)

Schulen: Bann 1, Verwandlung 3
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Alle momentan auf das Ziel wirkenden *Verwandlungszauber* werden aufgehoben, solange sie maximal Grad 3 aufweisen.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es werden Zauber bis Grad 5 aufgehoben.



Verwirren (Spruch)

Schulen: Beherrschung 1
Typus: Halluzination
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Geist des Ziels wird verwirrt, wodurch es einen Malus in Höhe von 1 Punkt für alle Proben erhält, in die sein *Verstand* einfließt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Malus erhöht sich auf 2 Punkte.

Vogelform (Spruch)

Schulen: Natur 4, Verwandlung 3
Typus: Gestalt, Tiere
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein flugfähiges Wesen des Typus *Tier* der *Größenklasse 1* bis maximal *Monstergrad* (als Einzelgegner) 2.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Die Kreatur ist ein besonders prachtvolles Exemplar. Alle Proben auf Fertigkeiten, die von der Tiergestalt übernommen wurden, erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Wachstum (Spruch)

Schulen: Heilung 1, Natur 1
Typus: Pflanzen
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 3 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer lässt eine Pflanze bis zur Größe eines Busches innerhalb von 1 Minute bis hin zu ihrer natürlichen Größe wachsen und reifen. Dadurch kann etwa ein Durchgang verborgen, Nahrung zur Reife gebracht oder eine Kletterhilfe geschaffen werden.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +1V1): Die Pflanze wächst bis zum Anderthalbfachen ihrer natürlichen Größe an.

Waffe aus Licht (Spruch)

Schulen: Licht 3
Typus: Leuchten, Herbeirufung, Waffe
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erschafft eine beliebige Nahkampfwaffe aus strahlendem Licht, welche die *Lichtverhältnisse* im Umkreis von 5 Metern um 1 Stufe verbessert.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Schaden erhöht sich um 2 Punkte *Lichtschaden*. Diese Verstärkung ist nicht mit Zaubern kombinierbar, die die Typen *Schaden* und *Waffe* aufweisen.

Waffe des Lichtes (Spruch)

Schulen: Kampf 2, Licht 2
Typus: Leuchten, Schaden, Waffe
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 5 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Schaden einer mit diesem Zauber belegten Waffe erhöht sich um 1 Punkt *Lichtschaden*. Angriffe mit ihr sind um 2 Punkte erleichtert, wenn sie gegen Wesen der *Typen Untoter*, *Geisterwesen* oder *Schattenwesen* durchgeführt werden. Außerdem verbessert sie die *Lichtverhältnisse* im Umkreis von 5 Metern um 1 Stufe. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen *Schaden* und *Waffe* aufweisen.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K2V2): Der Zusatzschaden erhöht sich auf 2 Punkte *Lichtschaden*, die *Lichtverhältnisse* verbessern sich um insgesamt 2 Stufen.

Wahrer Blick (Spruch)

Schulen: Bann 0, Erkenntnis 1, Illusion 2
Typus: Hellsicht, Sinne
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, mit seinen normalen Sinnen eine Illusion zu durchschauen. Dies erfordert eine *Wahrnehmung*-Probe gegen die um drei Punkte erhöhte Schwierigkeit des *Illusionszaubers*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die Probe geht gegen die normale Schwierigkeit des *Illusionszaubers*.

Wärme (Spruch)

Schulen: Feuer 0
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Die *Hitzestufe* erhöht sich für den Zauberer um 1 Stufe bzw. die Kältestufe sinkt um 1 Stufe.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die *Hitzestufe* erhöht bzw. die *Kältestufe* senkt sich um insgesamt 2 Stufen.

Wasseratmung (Spruch)

Schulen: Verwandlung 3, Wasser 3
Typus: Tiere
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann unter Wasser atmen, solange er nicht tiefer als 10 Meter taucht. Seine Atmung an Land wird nicht beeinträchtigt.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer kann beliebig tief tauchen, ohne seine Atemfähigkeit zu verlieren.

Wasser finden (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 2, Natur 1, Wasser 1
Typus: Wahrnehmung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erfährt die Richtung der nächsten Quelle trinkbaren Wassers.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +K1V1): Der Zauberer erfährt zusätzlich die Entfernung der nächsten Trinkwasserquelle.

Wasserherrschaft (Spruch)

Schulen: Wasser 5
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer kann das im Wirkungsbereich befindliche Wasser beliebig dirigieren, solange es sich nicht innerhalb eines Wesens befindet.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K5V5): Der Zauberer kann das Wasser beliebig in Eis oder Dampf verwandeln.

Wasser reinigen (Spruch)

Schulen: Natur 1, Wasser 0
Typus: Elementarkontrolle, Gift, Reinigung
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauber reinigt bis zu 10 Liter verschmutzter Flüssigkeit. Betroffen sind nur natürliche Krankheitserreger, Giftstoffe oder Verunreinigungen, nicht aber alchemistische Stoffe. Auch Alkohol oder Salz gelten nicht als Verunreinigungen.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 3 EG (Kosten +1V1): Es werden bis zu 100 Liter gereinigt.

Wasserschwall (Spruch)

Schulen: Wasser 4
Typus: Schaden
Schwierigkeit: 27
Kosten: 10V3
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein 2 Meter breiter Wasserschwall richtet bei allen Wesen, die sich zwischen dem Zauberer und dem Zielpunkt befinden, 2W6 Punkte *Wasser-Betäubungsschaden* an. Die getroffenen müssen eine *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe gegen 15 (erhöht um die *Fertigkeitspunkte* des Zauberers) ablegen, um nicht vom Aufprall umgeworfen zu werden und als *liegend* zu gelten.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +3V3): Getroffene Wesen erhalten zusätzlich für 30 Ticks den Zustand *Benommen 1*.

Weg durch die Natur (Spruch)

Schulen: Bewegung 3, Natur 3
Typus: Aura, Wildnis
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim *Auslösen* des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl bewegen sich mit Leichtigkeit durch die Natur. Jegliches Terrain zählt für sie maximal als *Rand der Wildnis* und sie erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Überleben*-Proben mit Bezug auf das Reisen. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Es können bis zu fünf Personen bestimmt werden.



Weihe (Spruch)

Schulen: Schicksal 1
Typus: Objekt, Segen, Waffe
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer weiht einen Gegenstand seiner Gottheit oder den Kräften des Schicksals, wodurch er einen zusätzlichen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Fertigkeiten gewährt, für die er eingesetzt wird.
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- 2 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

Wetterkontrolle (Ritus)

Schulen: Natur 5, Wind 5
Typus: Elementarkontrolle, Wildnis
Schwierigkeit: 30
Kosten: 20V5
Zauberdauer: 10 Minuten
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, das Wetter um ihn herum beliebig zu verändern. Er kann Stürme erschaffen oder besänftigen, Schneefall rufen oder strahlenden Sonnenschein. Dabei können *Kälte-* und *Hitzestufe* maximal um 3 Stufen verändert werden. Nach Ende der Wirkungsdauer normalisiert sich das Wetter wieder.
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkungsbereich: 500 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich, Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +5V5): *Kälte-* und *Hitzestufe* können beliebig verändert werden.

Widerstände erhöhen (Spruch)

Schulen: Schutz 4, Stärkung 3
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 17 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 2 Punkten auf seine *Widerstandswerte*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Wiederherstellung (Spruch)

Schulen: Heilung 4
Typus: Leben
Schwierigkeit: 27
Kosten: 16V6
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Berührung
Wirkung: Das Ziel regeneriert alle Lebenspunkte, zudem werden alle *Zustände* aufgehoben, die Folge von *Angriffen* sind.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 1 EG (Kosten +4V4): Zusätzlich werden alle Gifte und Krankheiten aufgehoben, sofern sie maximal den Zustand *Siechtum 2* verleihen.

Willenloser Diener (Ritus)

Schulen: Beherrschung 4
Typus: Kontrolle
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkung: Der Zauberer unterwirft ein kulturschaffendes Wesen seinen Befehlen. Es folgt allen seinen Anweisungen, sofern sie ihm nicht unmittelbar und unabwendbar den Tod bedeuten. Das Wesen bewegt sich nicht ohne explizite Anweisung aus der Wirkungsweite des kanalisierten Zaubers (S. 195) hinaus. Mit diesem Zauber belegte Wesen sind mit einer *Empathie*-Probe gegen 27 als von einem *Beherrschungszauber* beeinflusst erkennbar.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Ein zweites Wesen gleichen oder niedrigeren *Geistigen Widerstands* kann beherrscht werden.

Windschild (Spruch)

Schulen: Schutz 2, Wind 3
Typus: Schild, Schutzfeld
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 9 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer umgibt sich mit einem Schild aus tobendem Wind, welcher *Fernkampfangriffen* gegen ihn einen Malus in Höhe von 6 Punkten verleiht.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Malus erhöht sich auf 9 Punkte.

Windstoß (Spruch)

Schulen: Wind 3
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer beschwört einen konstanten und etwa 10 m weit reichenden Windstoß, der von ihm selbst ausgeht und stark genug ist, ein kleines Segelboot langsam anzutreiben. Wird er gegen ein Wesen gerichtet, muss diesem alle 10 Ticks eine *Akrobatik*-Probe gegen 20 gelingen, um nicht umgestoßen zu werden und als *liegend* zu gelten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Zauberer kann die Richtung des Stoßes während der Wirkungsdauer beliebig verändern.

Wolkenpfad (Spruch)

Schulen: Wind 2
Typus: Elementarkontrolle
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 6 Ticks
Reichweite: 5 m
Wirkung: Der Zauberer verfestigt die vor ihm befindliche Luft zu einer schnurgeraden, waagerechten und unsichtbaren Brücke mit einer beliebig verteilbaren Fläche von bis zu 10 m². Ihre *Härte* beträgt 4 Punkte, ihre *Haltbarkeit* 12 Punkte. Sie kann also zerstört werden, was den Zauber beendet. Sie zerbirst außerdem, wenn sie mit mehr als drei Personen oder entsprechend schweren Gegenständen belastet wird.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K2V2): Die Brücke kann mit bis zu 15 Personen (oder entsprechend schweren Gegenständen) belastet werden.

Zauber bannen (Spruch)

Schulen: Bann 3
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 24
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein nicht kanalisierter Zauber wird aufgehoben, solange er maximal Grad 3 aufweist. Handelt es sich um einen Zauber mit Wirkungsbereich, genügt es, wenn sich ein Teil von diesem innerhalb der Reichweite befindet. Ein kanalisierter Zauber bis maximal Grad 3 wird nur aufgehoben, sofern dem Zauberer dieses Zaubers eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 21 misslingt.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +3V3): Es werden nach den obigen Regeln Zauber bis Grad 4 aufgehoben.

Zauberfeder (Spruch)

Schulen: Bewegung 0
Typus: Telekinese
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Berührung
Wirkung: Eine Schreibfeder notiert alles, was der Zauberer sagt. Pergament und Tinte werden normal verbraucht. Wird die Feder erneut berührt, endet der Zauber.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +K1V1): Die Feder vermag zusätzlich Bilder nach einer Beschreibung zu zeichnen. Die Qualität hängt von einer *Edelhandwerk*-Probe des Zauberers ab.

Zauber unterdrücken (Spruch)

Schulen: Bann 3
Typus: Zauber brechen
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 12 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Ein kanalisierter Zauber wird während der Wirkungsdauer unterdrückt, solange er maximal Grad 3 aufweist.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K3V3): Es werden Zauber bis Grad 4 unterdrückt.

Zauber zurückwerfen (Spruch)

Schulen: Bann 4
Typus: Konter
Schwierigkeit: 27
Kosten: K16V4
Zauberdauer: 14 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Wird der Zauberer direktes Opfer eines Zaubers, vermag er diesen auf den Anwender zurückzuwerfen. Dazu muss ihm eine *Entschlossenheit*-Probe gelingen, deren Schwierigkeit der Schwierigkeit des ursprünglichen Zaubers + 3 entspricht. Gelingt die Probe, wirkt der Zauber auf den ursprünglichen Urheber. Misslingt die Probe, wirkt der Zauber regulär auf den Zauberer.
Wirkungsdauer: kanalisiert



Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K4V4): Die Schwierigkeit der *Entschlossenheit*-Probe beträgt die ursprüngliche Schwierigkeit des Zaubers.

Zauberer behindern (Spruch)

Schulen: Bann 0
Typus: Konter
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 1
Zauberdauer: 2 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Führt das Ziel gerade einen Zaubervorgang durch, wird die Zauberdauer um 4 Ticks verlängert. Bricht es den Vorgang ab, entfällt die Verlängerung.
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Reichweite, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten +1V1): Die Zauberdauer des Ziels wird um 5 Ticks verlängert.

Zone der Bannung (Spruch)

Schulen: Bann 3, Schutz 4
Typus: Konter
Schwierigkeit: 24
Kosten: K12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten alle Zauberproben einen Malus in Höhe von 4 Punkten.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Wirkungsbereich: 5 m
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich
- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Malus erhöht sich auf 6 Punkte.

Zufall bannen (Spruch)

Schulen: Schicksal 5
Typus: Segen
Schwierigkeit: 30
Kosten: K20V5
Zauberdauer: 15 Ticks
Reichweite: 10 m
Wirkung: Eine beliebige einzelne Probe oder anderweitiger Würfelwurf wird nicht geworfen, stattdessen wird das Ergebnis bestimmt. Im Anschluss endet der Zauber. Die den Wurf ‚ausführende' Person muss sich innerhalb der Reichweite befinden.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K5V5): Die Bestimmung eines zweiten Würfelwurfs ist möglich.

Zunge des Diplomaten (Spruch)

Schulen: Stärkung 1
Typus: Verständigung
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1 Tick
Reichweite: Zauberer
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 1 Punkt auf alle Proben in den Fertigkeiten *Diplomatie* und *Redegewandtheit*.
Wirkungsdauer: kanalisiert
Erfolgsgrade:
- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

Artefakte und Schriftrollen

Lorakis ist eine magische Welt, und schon lange haben findige Zauberer und begabte Handwerker Möglichkeiten gefunden, Zauberwirkungen auch in Gegenstände zu bannen. Viele dieser Artefakte sind selbst der Stoff von Legenden, sei es der Mantel, der seinem Träger Unsichtbarkeit gewährt, oder das Amulett, das den Träger unempfindlich gegen die Einflüsterungen eines finsteren Dämons macht.

Die folgenden Regeln kommen zur Anwendung, wenn einfache Artefakte – *Strukturgeber* und *Schriftrollen* – hergestellt werden sollen. Natürlich gibt es auf Lorakis auch mächtigere und legendärere Dinge, die hier präsentierten Möglichkeiten bieten jedoch einen allgemeinen Überblick über die Grundlagen der Artefaktherstellung.

Strukturgeber und Schriftrollen

Die grundlegendsten Artefakte in Lorakis sind sogenannte *Strukturgeber* und *Schriftrollen*. Sie erfreuen sich großer Beliebtheit, da sie es kundigen Personen ermöglichen, Zauber einer Magieschule zu wirken, die sie selbst nicht besitzen.

Strukturgeber sind Gegenstände, in die eine grundlegende Zauberstruktur eingewirkt wurde. Die zwei am weitesten verbreiteten Ausprägungen sind *verbesserter Widerstand* (Bonus auf GW oder KW) und die *Zauberverankerung*, wodurch der Besitzer des Artefakts einen vorgegebenen Zauber sprechen kann, als würde er ihn selbst beherrschen. Strukturgeber können mehrere dieser Zauberwirkungen gleichzeitig speichern.

Schriftrollen sind „temporäre" Strukturgeber. Auch in sie ist eine Zauberstruktur eingebettet, die von einem Anwender ausgelöst werden kann, sodass er den Zauber wirken kann, ohne ihn selbst zu beherrschen. Anders als Strukturgeber sind Schriftrollen jedoch nach einmaligem Gebrauch nicht mehr verwendbar. Schriftrollen können außerdem nur eine einzige Zauberwirkung speichern.
Der Begriff *Schriftrollen* ist hierbei als Sammelbegriff zu verstehen: Die meisten gelehrten Zauberer verwenden in der Tat Schriftrollen, um derartige temporäre Strukturgeber zu erstellen, aber viele Kulturen haben eigene Möglichkeiten entwickelt. Die temporären Strukturgeber der Durghach beispielsweise sind komplexe Rindenschnitzereien, die zerbrochen werden, während von den Dämmeralben Blütenblätter bekannt sind, die bei Gebrauch verwelken.

Artefaktqualität

Wie Gegenstände mit der *Gegenstandsqualität* (siehe S. 142) verfügen auch Strukturgeber und Schriftrollen über eine *Artefaktqualität*, ein abstraktes Maß für die Mächtigkeit des Artefaktes. Die *Artefaktqualität* beträgt zwischen 1 und 6. Je höher sie ist, desto mächtiger ist das Artefakt und desto mächtigere und seltenere Meisterschaften benötigt ein Zauberer, um sie herzustellen.

Wirkungen

Artefakte besitzen ein oder mehrere Wirkungen. Jede Wirkung kostet eine bestimmte Anzahl an *Artefaktpunkten*. Ein Artefakt besitzt *Artefaktpunkte* in Höhe der *Artefaktqualität*.

Verbesserung	Kosten	Voraussetzung (Herstellung)
+1 auf geistigen Widerstand, maximal +3	2	Meisterschaft *Zauberfinger* in Bann- oder Schutzmagie
+1 auf körperlichen Widerstand, maximal +3	2	Meisterschaft *Zauberfinger* in Bann- oder Schutzmagie
Zauberverankerung des Zaubergrades 0	1	Kenntnis des Zaubers, Meisterschaft *Zauberfinger* oder *Schriftrollen erstellen I*
Zauberverankerung des Zaubergrades 1	2	Kenntnis des Zaubers, Meisterschaft *Zauberfinger* oder *Schriftrollen erstellen I*
Zauberverankerung des Zaubergrades 2	3	Kenntnis des Zaubers, Meisterschaft *Wunderwirker* oder *Schriftrollen erstellen II*
Zauberverankerung des Zaubergrades 3	4	Kenntnis des Zaubers, Meisterschaft *Wunderwirker* oder *Schriftrollen erstellen II*
Zauberverankerung des Zaubergrades 4	5	Kenntnis des Zaubers, Meisterschaft *Artefaktmeister* oder *Schriftrollen erstellen III*
Zauberverankerung des Zaubergrades 5	6	Kenntnis des Zaubers, Meisterschaft *Artefaktmeister* oder *Schriftrollen erstellen III*

Verbesserter Widerstand: Der Besitzer des Artefaktes erhält, solange er das Artefakt in seinem Besitz hat, einen Bonus auf seinen geistigen und/oder körperlichen Widerstandswert. Dies ist nur bei *Strukturgebern* möglich, nicht bei *Schriftrollen*. Es gilt nur der höchste Bonus bei mehreren entsprechenden Artefakten.

Zauberverankerung: Das Artefakt schafft eine Zauberwirkung, die einem konkreten Zauber des angegebenen Grades entspricht. Der Besitzer kann diese Wirkung jederzeit auslösen. Dies erfordert eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen eine Schwierigkeit je nach Zauber im Artefakt. Die Fokuskosten muss der Besitzer selbst tragen, er muss jedoch weder die Magieschule noch den Zauber beherrschen. Details erfahren Sie weiter unten.

Preise

Strukturgeber

Die Preise eines *Strukturgebers* hängen vom Preis des ursprünglichen Gegenstandes und der Artefaktqualität ab.

Artefaktqualität	Preis
1	+15 L
2	+30 L
3	+60 L
4	+90 L
5	+150 L
6	+210 L

Schriftrollen

Die Preise einer Schriftrolle betragen den Zaubergrad des darin eingewirkten Zaubers mal 6 in Lunaren, mindestens aber 3 Lunare.

Zaubergrad	Preis
0	3 L
1	6 L
2	12 L
3	18 L
4	24 L
5	30 L

Strukturgeber und Schriftrollen herstellen

Um einen *Strukturgeber* herzustellen, benötigt ein Zauberer zunächst einen Gegenstand, der zur späteren Wirkung passt: Etwa ein Amulett zur Erhöhung des *Geistigen Widerstandes* oder ein Mantel als Gefäß für einen Tarnzauber.
Für eine *Schriftrolle* benötigt er entsprechendes Rohmaterial, üblicherweise spezielles Pergament und Tinte, oder passendes Material je nach Kultur. Anschließend muss er die Zauberwirkung in dem Gegenstand fixieren.

Materialkosten: Zur Erschaffung des Strukturgebers benötigt ein Zauberer einige materielle Komponenten und Zutaten. Die Kosten hierfür betragen ein Drittel des Preises des fertigen Artefakts.

Probe: *Erweiterte* Probe. Die verwendete Fertigkeit hängt von der Art des Strukturgebers ab. Die Schwierigkeit beträgt *20 zuzüglich der doppelten Artefaktqualität*. Insgesamt müssen *Fortschrittspunkte in Höhe der doppelten Artefaktqualität* angesammelt werden (mindestens 1). Eine einzelne Probe benötigt *einen halben Tag* für einen *Strukturgeber*, *1 Stunde* für eine *Schriftrolle*.
Angesammelte Fortschrittspunkte können ausschließlich für die Herstellung verwendet werden, nicht für die Modifikation des Zaubers.
Bei einem *Strukturgeber* erfordert jede Probe Fokuskosten: Bei *verbessertem Widerstand* 2 Punkte pro Bonuspunkt, bei *Zauberverankerung* in Höhe der Zauberkosten (kanalisierte Punkte werden lediglich erschöpft). Bei einer *Schriftrolle* fallen keine Fokuskosten an.
Sollen mehrere Zauberwirkungen in einen Strukturgeber gelegt werden, müssen gegebenenfalls mehrere Magieschulen eingesetzt werden. Wie viele Fortschrittspunkte mit welcher Magieschule erzielt werden müssen, hängt von der benötigten Qualität ab.

Artefakt	Wirkung	Benötigte Fertigkeit
Strukturgeber	Geistigen Widerstand erhöhen	Bann- oder Schutzmagie
Strukturgeber	Körperlichen Widerstand erhöhen	Bann- oder Schutzmagie
Strukturgeber	Zauberwirkung	Magieschule des Zaubers
Schriftrolle	Zauberwirkung	Magieschule des Zaubers

Verheerend: Etwas geht fürchterlich schief. Der Handwerker verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern auch das Rohmaterial und muss auf der Tabelle für verheerende Misserfolge bei Zaubern würfeln (siehe S. 199).
Misslungen: Der Zauberer verliert Fortschrittspunkte in Höhe der negativen Erfolgsgrade.
Knapp misslungen: Ein Fehler im Zauber, der aber ausgeglichen werden kann: Wenn der Zauberer zusätzliche Fokuskosten in Höhe von [Artefaktqualität] Punkten erschöpft (mindestens 1), kann er doch noch 1 Fortschrittspunkt ansammeln.
Gelungen: Der Zauberer erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad.
Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der halben Zeit.

Ausrüstung und Umstände
Zusätzliche Aufzeichnungen (Anleitungen, Muster etc., leicht positiv), unpassender Gegenstand (stark bis fast unmöglich negativ)

Beispiel:
Um ein Amulett herzustellen, das einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf den geistigen Widerstand verleiht und außerdem eingesetzt werden kann, um die Wirkung des Zaubers Gehör verbessern *(Stärkungsmagie Grad 1) zu verankern, ist ein* Strukturgeber *der Qualität 4 nötig (2 Punkte für die Widerstandserhöhung, 2 Punkte für einen Zauber des 1. Grades). Die Schwierigkeit, um das Artefakt herzustellen, beträgt 28. Insgesamt müssen 8 Fortschrittspunkte angesammelt werden, davon 4 mittels* Bann- oder Schutzmagie *(Widerstandserhöhung) und 4 mittels* Stärkungsmagie *(Gehör verbessern).*

Strukturgeber und Schriftrollen auslösen

Wer im Besitz eines Strukturgebers oder einer Schriftrolle ist und diese in der Hand hält, kann eine darin verankerte Zauberwirkung auslösen.

Probe: *Einfache* Probe (*Arkane Kunde*). Die Schwierigkeit ist die Schwierigkeit des verankerten Zaubers.

Alles Weitere geschieht exakt so, als würde der Anwender des Strukturgebers oder der Schriftrolle den Zauber selbst beherrschen und wirken: Er muss die Dauer für Vorbereitung und Aktivierung des Zaubers aufwenden und die Fokuskosten tragen, sämtliche Auswirkungen entsprechen ebenfalls denen eines normal gewirkten Zaubers. Er kann auch erzielte Erfolgsgrade einsetzen, um den Zauber zu modifizieren.

Splittermond für Spielleiter

Wenn Sie ***Splittermond*** spielen und die Welt Lorakis erleben wollen, brauchen Sie natürlich eine Spielgruppe, die die Abenteurer – die Helden der Geschichte– verkörpert. Und Sie benötigen jemanden, der den Rest der Welt darstellt, sich darum kümmert, dass aus einzelnen Handlungen eine Geschichte erwächst, und der anhand der Bedingungen von Welt und Regeln als Schiedsrichter auftritt, wenn entschieden werden muss, ob Aktionen der Abenteurer gelingen oder nicht. Diese Person ist der Spielleiter (siehe auch S. 7).

Anmerkung: Es gibt Rollenspiel-Ansätze, die sich stärker auf die Interaktion der Spielerfiguren untereinander konzentrieren und die auf einen Spielleiter verzichten können. ***Splittermond*** vertritt jedoch eher den traditionellen Ansatz, dass eine Person – gerne innerhalb der Spielrunde wechselnd – die oben genannten Aufgaben der Darstellung und Organisation übernimmt.

Wir wollen nicht verschweigen, dass gutes Spielleiten gerade durch die mitunter nötige Vorbereitung mit Arbeit verbunden sein kann – zumindest im Vergleich mit dem Ausspielen der Charaktere der Spieler. Aber es ist eine Arbeit, die Ihnen viel Befriedigung einbringen kann, wenn sich aus ihren Plänen tolle Spielszenen ergeben, Sie trotz (oder gerade wegen) aller Zufälle und Unwägbarkeiten eine spannende Geschichte weben können und die Spieler am Ende des Abends zufrieden vom Tisch aufstehen.
Wenn Sie schon das ein oder andere Rollenspielabenteuer geleitet haben, können Sie die folgenden Punkte als „Auffrischung“ verstehen oder sie ganz überspringen. Falls Sie das erste Mal „an der schmalen Seite des Spieltischs“ sitzen, verstehen Sie die folgenden Punkte hingegen bitte als freundliche Ratschläge. Wenn Sie an irgendeiner Stelle von unseren Tipps abweichen möchten und ihre Spielrunde damit Spaß hat, dann zögern Sie nicht es zu tun!

Allgemeine Tipps und Tricks für Spielleiter

Sie sind Teil Ihrer Spielgruppe

Bei Rollenspielen geht es darum, *gemeinsam* Spaß zu haben. Das heißt, dass Sie sich mit Ihren Mitspielern vor dem Spiel auf einige Randbedingungen einigen müssen – schließlich hat nicht jeder Spieler dieselbe Vorstellung davon, was jetzt genau Spaß und Vergnügen bedeutet.
Mögen Ihre Spieler lieber Kampf oder Rätsel? Stehen sie auf Entdeckungen oder Intrigen? Wollen sie Teil der Welt sein oder ihre Charaktere präsentieren? Oder vielleicht einfach nur einen netten Abend mit Freunden verbringen? Wie wichtig sind ihnen Regeln? Ist es wichtig, dass sich ihre Abenteurer weiterentwickeln? Wie stehen sie zum Tod ihrer Figuren? Können oder wollen sie erschreckt werden? Gibt es echte Phobien der Spieler, oder Situationen, die Sie vielleicht besser nicht anspielen sollten?
All diese Fragen sollten vor Beginn einer Spielrunde im Idealfall angesprochen werden – aber es ist nur natürlich, wenn Sie alle erst einmal losspielen wollen. Viele dieser Fragen können sich auch aus den Reaktionen der Spieler während der ersten Abenteuer beantworten. Und wenn Sie sich gar zum ersten Mal zum Rollenspiel zusammensetzen, wissen vielleicht Ihre Mitspieler noch nicht einmal, was genau sie vom Spiel erwarten.
Nutzen Sie Pausen im Spiel (solche gibt es immer wieder einmal, etwa wenn der Pizzabote klingelt), um bei Ihren Mitspielern kurz nachzufragen, ob es Kritikpunkte und Vorschläge zur Verbesserung gibt. Und ähnlich wie bei einem Mannschaftssport ist die Nachbesprechung hilfreich, um die „Teamleistung“ für das nächste Spiel zu verbessern (Aber seien Sie unbesorgt: Bei einem Rollenspiel kann man kaum wirkliche „Fehler“ machen).
Versuchen Sie nicht, Verhaltensweisen der Spieler mit Mitteln innerhalb des Spiels zu steuern – der Abenteurer eines eher ruhigen Spielers verdient genauso viele Erfahrungspunkte wie jemand, der ständig im Zentrum der Aufmerksamkeit steht. Splitterpunkte gibt es für den Einsatz von Schwächen, nicht als Ansporn – und auch Ihr bester Kumpel bekommt beim Schmied kein +3-Superschwert, ohne dafür lange zu verhandeln und teuer zu bezahlen. (Damit sind wir aber eigentlich schon beim Punkt *Fairness*, siehe unten.)

Komplizierter ist es natürlich, wenn Sie eine Runde auf einem Spieletreffen oder einer Convention leiten, wo die unterschiedlichsten Typen von Spielern zusammentreffen. Aber auch, wenn Sie eine Zeitbegrenzung haben – nehmen Sie sich genügend Zeit, um nicht nur die Werte der Abenteurer, sondern auch die Wünsche der Spieler kennenzulernen. Oder besser noch: Geben Sie auf dem Aushang an, was Ihr Stil ist, Ihre Vorlieben sind, damit sich eher Spieler finden, mit denen Sie sich leichter abstimmen können.
Im Spiel selbst bedeutet ihre Zugehörigkeit zur Spielgruppe vor allem eines: Sie sind nicht der unumschränkte „Boss“ am Spieltisch, auch wenn Sie mehr über die Handlung wissen und über ein großes Reservoir an Figuren verfügen. Spieler bringen oft gute Ideen ein, und es ist meist wenig ratsam, diese abzubügeln, nur um „die Handlung voranzubringen“ oder gar dem Spieler vorzugeben, wie seine Figur zu handeln oder zu denken hat. (Es sei denn natürlich, ein Zauberer hat erfolgreich eine Beherrschung gegen den Abenteurer gewirkt.) Lassen Sie die Spieler mitentscheiden, auch wenn es Ihnen mehr Arbeit macht. Sie müssen sich aber natürlich nicht zu allem überreden lassen, was Ihre Mitspieler gerade toll finden („Mehr Schätze!“), und auch die Wünsche der Spieler müssen untereinander ausbalanciert werden. Letztlich zählt das Prinzip: **Ein Rollenspiel muss allen Beteiligten – Spielern wie Spielleiter – im langfristigen Mittel ein Höchstmaß an Spaß machen.** Hinter diesem Prinzip können gelegentlich Welt, geplante Geschichte oder die Charakterdarstellung einzelnen Helden zurückstehen. Und es ist Ihre Aufgabe als Spielleiter, dies zu ermöglichen.

Planung ist das halbe Abenteuer

Zuallererst – lesen Sie das geplante Abenteuer im Idealfall komplett durch (wenn es ein vorgefertigtes Abenteuer ist), zumindest aber die Handlungsübersicht und die Szenen, die Sie in der kommenden Sitzung zu spielen gedenken. Machen Sie sich Notizen; Kurzzusammenfassungen helfen Ihnen, sich besser zu erinnern. Letzteres gilt in besonderem Maße, wenn es ein von ihnen selbst ersonnenes Abenteuer ist.

Sehen Sie zu, dass Sie alle benötigten Unterlagen für das geplante Abenteuer beisammen haben – den Verlauf der Geschichte, eventuell benötigte Handouts (Karten, Pläne, fiktive Schriftstücke, die Sie den Spielern aushändigen können), vielleicht sogar ein Flussdiagramm der wichtigsten geplanten Szenen und ein niedergeschriebenes Beziehungsgeflecht, wer wie zu wem steht. Im Abenteuer können Sie die wichtigsten Stellen mit Klebezetteln markieren, im Regelwerk die dazugehörigen Regelelemente – z.B. die Zaubersprüche eines gegnerischen Magiers.
Dazu gehört ebenfalls, dass Sie über die Figuren Ihrer Spieler Bescheid wissen – was sind ihre herausragenden Werte, was sind ihre jeweiligen Schwächen? Welche Mondzeichen können sie einsetzen und wie viele Splitterpunkte haben sie? Gibt es ausgefallene Zauber im Repertoire der Abenteurer? Wie steht es mit magischen Gegenständen und Elixieren? Dieses Wissen hilft ihnen dabei, angemessene Herausforderungen für Ihre Spieler zu ersinnen, denn sowohl zu leichte als auch zu schwere Gegner und Situationen können schnell zu Langeweile oder Frust führen.
Als sehr praktisch haben sich auch „Spielhilfen“ in Form von Schmierzetteln oder kleinen Dateien erwiesen, auf denen Sie Namen für „Nebenhandlungs- und Ambiente-Figuren“ notieren, dazu eine einfache Liste mit vielleicht 20 Merkmalen („glatzköpfig“, „maulfaul“, „geckenhaft gekleidet“ etc.), die sie jederzeit aus dem Hut zaubern können. Viele Spieler wissen, dass meist nur Haupthandlungsträger und wichtige Informanten genauer beschrieben werden. Das ist zwar meistens auch sinnvoll, aber gerade in Intrigen- oder Krimi-Szenarien gehören einige vom Spielleiter verbreitete Illusionen zum Spannungsaufbau.
Wenn Sie ein Abenteuer unterbrechen müssen – viele Szenarien dauern länger als einen Abend –, beginnen Sie die nächste Sitzung mit einem „Was bisher geschah“, vorzugsweise von Ihnen mit dem groben Rahmen der Geschichte angestoßen und von den Spielern weitererzählt. So können Sie den aktuellen Kenntnisstand der Abenteurer feststellen und außerdem an ein, zwei Stellen „nach-editieren“ und steuernd eingreifen. Versuchen Sie außerdem Unterbrechungen entweder an spannenden und ergebnisoffenen Situationen (Cliffhangern) oder zwischen klar abgetrennten Szenen anzusetzen.

Grundlegende Orts- und Regelkenntnis

Niemand sagt, dass Sie als Spielleiter die Bücher zu Welt und Regeln auswendig kennen müssen, aber da Sie nicht nur der „Entertainer“ des Abends sind, sondern auch als unparteiischer Schiedsrichter auftreten, sollten Sie die grundlegenden Regelmechanismen und die Kernbegriffe der Welt kennen. Weiter unten gehen wir auf das Thema Improvisation ein. Dies gilt aber in erster Linie bei Szenen- und Personenplanung, nicht bei den Grundlagen der Welt und der Regeln. Die Hauptstadt Selenias heißt Sarnburg und nicht Obermühl, ein *Fluch der Schmerzen* geht gegen den *körperlichen* und nicht den *geistigen Widerstand* des Ziels und ein Stich mit einem Dolch verbraucht weniger Ticks als ein Schlag mit einem zwergischen Zweihandhammer. Wenn Sie sich vorbereitet haben (siehe oben), steht das ohnehin auf ihrem Zettel mit den Gegner-Figuren. Wenn nicht, müssen Sie schlimmstenfalls einmal nachblättern, ihren gesunden Menschenverstand einsetzen oder sich vielleicht von einem Spieler aushelfen lassen – *Sie* müssen Generalist sein, die Spieler können sich auf die Kenntnisse ihrer Figuren beschränken.
Scheuen Sie sich aber nicht, ruhig „klein anzufangen“ und sich Schritt für Schritt an Regeln und Welt heranzutasten. Es hilft sicher auch, dass mit dem System der Heldengrade Beschränkungen eingebaut sind, die die Fähigkeiten der Abenteurer zu Spielbeginn begrenzen. Als Spielleiter können Sie deswegen zu Beginn erst einmal darauf verzichten, hochstufige Zauber, Zusatzwirkungen höherstufiger Mondzeichen und dergleichen durchzulesen. Auch die Beschreibung von Lorakis und der Binnenmeerregion ab S. 297 reicht völlig aus, um Ihnen und Ihren Mitspielern ein Gefühl für die Welt zu geben und spannende Abenteuer zu erleben. Wenn Sie Freude an Lorakis haben, können Sie in späteren Abenteuern und Spielhilfen immer noch ins Detail gehen.
Dabei gilt einschränkend zu obigen Angaben sowieso: Lorakis ist das, was Sie und Ihre Spielrunde daraus machen, offizielle Angaben bieten lediglich die Bühne. Scheuen Sie daher auch nicht davor zurück, Details am Hintergrund zu ändern, wenn Ihre Spielrunde damit keine Probleme hat und sich so schönere Geschichten ergeben.

Planung ist wichtig, Improvisation ist nötig

Wie heißt es so schön: „Kein Plan übersteht den Erstkontakt mit dem Gegner.“ Rollenspiel-Abenteuer sind *keine* Drehbücher zu Filmen oder Serienfolgen, bestenfalls eine Rahmenhandlung und eine gut vorbereitete Kulisse. Ihre Spieler werden Sie mit ungewöhnlichen Plänen und spontanen Handlungen überraschen – und das ist auch gut so. Die Würfel werden vielleicht eine ganze Zeit lang nicht so fallen, wie Sie erwarten (und so, dass es kein Splitterpunkt-Einsatz gerade biegen kann). Vielleicht hat sich Ihr Schurke zu weit vorgewagt und ist schon im ersten Drittel des Abenteuers entdeckt oder gar ausgeschaltet worden.
In solchen Fällen ist Improvisation gefragt: Auch *Sie* müssen sich an keine vorgegebene Handlung halten, sondern nur darauf achten, die Geschichte für Ihre Spieler spannend zu halten. Haben die Spieler einen Informanten vergrault oder völlig ignoriert? Lassen Sie die Information bei jemand anderem auftauchen oder lassen Sie die Geschichte in eine völlig andere Richtung laufen! Stirbt der Schurke schon in der Vorstellungsszene? Lassen Sie einen Nekromanten im Hintergrund die Fäden ziehen, der ihn als Marionette wiederbringt! Ignorieren die Abenteurer die Hinweisschilder zur Schatzhöhle in den Bergen? Erbitten Sie sich eine Pause und bereiten Sie die Grundrisse eines Abenteuers in der Stadt vor! (Vielleicht führt ja auch eine weitere Information die Helden doch noch in die Berge.) Wenn Sie Ihr Werkzeug gut organisiert haben (siehe oben) schaffen Sie das – Improvisation ist nämlich kein Hexenwerk, sondern die geschickte Ausnutzung der Möglichkeiten.
Bei der Planung eigener Abenteuer heißt es daher auch, Flaschenhälse zu vermeiden (Stellen, an denen ganz bestimmte Handlungen oder Würfelresultate nötig sind, ohne die es nicht weiter geht). Bauen Sie lieber gleich alternative Routen oder Informationsquellen ein – und scheuen Sie sich nicht, auch Ihre eigenen Pläne während des Spiels über den Haufen zu werfen.

Fairness siegt

Ein wichtiger Punkt im Rollenspiel ist: Sie spielen nicht gegen die Spieler, es gibt nichts zu gewinnen. Sie sind ohnehin bereits im Informationsvorteil, also müssen Sie nicht in die Trickkiste greifen, um „Ihre“ Figuren besonders gut dastehen zu lassen.
Und auch die einzelnen Abenteurer sollten Sie mit gleicher Rücksicht (oder, wenn es sein muss, Härte) behandeln: Niemand sollte einen Vorteil daraus ziehen, stets zuerst, am lautesten und am meisten zu reden. Auch die Spielerin der Adligen hat nicht mehr

Anrecht auf Zeit im Rampenlicht als der Spieler des schmutzigen Diebes; das entsprechende Spotlight muss lediglich in unterschiedlichen Situationen gewährt werden. Planen Sie für alle Figuren Szenen ein, in denen diese mit ihren Fertigkeiten – kämpfen, verhandeln, zaubern, Rätsel lösen – glänzen können, motivieren Sie ruhigere Spieler und bremsen Sie übereifrige ein wenig aus.
Außerdem gilt: Beugen Sie die Regeln nicht, sofern nicht Ihre Gruppe explizit mit dem Drehen von Würfeln oder dem Improvisieren von regeltechnischen Lösungen einverstanden ist. Die Regeln bieten ein gemeinsames Gerüst, auf das sich jeder am Spieltisch verlassen können und an das sich jeder halten muss – auch der Spielleiter.

Ausgewogenheit bringt Spannung

Damit ein Abenteuer spannend ist, müssen die Aufgaben für die Abenteurer schwierig, aber prinzipiell (unter Einsatz von Spieler-Cleverness und Fähigkeiten und Ressourcen der Abenteurer) lösbar sein. Dies ist auch ein Spezialfall des Grundsatzes „Planung ist das halbe Abenteuer". Verfügen die Helden über einen magischen Lügendetektor oder ein Flug-Artefakt? Hat der selenische Ritter wirklich eine Blechhaut wie ein Weltkriegspanzer, durch die keine Waffe der Orks durchkommt? Oder andersherum: Ist der untote Dracurier-Elementarist vielleicht doch etwas überdosiert gegen Abenteurer des zweiten Heldengrades? Zwingt die Handlung die Gruppe wirklich, es sich mit dem gesamten Wächterorden zu verscherzen?
In solchen Fällen sollten Sie im Rahmen von Welt und Regeln nachsteuern, vielleicht die Szenen auf die Mittel der Helden anpassen, den Gegner durch einen vorangegangenen Kampf schwächen oder ähnliche ausgleichende Maßnahmen ergreifen.

Ein paar Worte zur Spieltisch-Praxis

Gehen Sie davon aus, dass Informationen, die Sie den Spielern geben wollen, gelegentlich nicht ankommen oder nach dem Stille-Post-Prinzip verzerrt werden. Bringen Sie die Hinweise, die für das Abenteuer wichtig sind, lieber einmal zu viel als einmal zu wenig an; scheuen Sie sich auch nicht, Spieler mit passenden Proben dabei zu helfen, sich zu erinnern.
Halten Sie das Tempo aufrecht. Fesseln Sie auch nicht beteiligte Spieler durch spannende Wendungen in der ausgespielten Szene, nutzen Sie „Schnitte", „Überblendungen", „Cut-Scenes" und ähnliche Mittel aus Fernsehserien oder Computerspielen, damit möglichst keine Langeweile aufkommt. Nutzen Sie den Wechsel zwischen Szenen, um geplante Pausen einzubauen, lassen Sie nicht das Spieltempo durch die Pausen bestimmen.
Das dramatische Ausspielen von Figuren ist ein Bonus, keine Pflicht. Schließlich sind wir hier beim Rollenspiel und nicht auf der Schauspielschule. Sie müssen nicht für jede Figur eine eigene Sprachmelodie haben oder wissen, dass bestimmte Worte der Abenteurer bei ihnen Erinnerungen an ihre schlechte Kindheit triggern. Sie müssen auch keine Cicero-Rede an die Bedürfnisse der mertalischen Städteversammlung anpassen oder sich als Bettler vor den Spielern auf den Boden werfen. Ein paar einfache Tricks wie eine wiederkehrende Phrase pro Person, die Verwendung von defensiver oder ausladender Gesten oder eine leichte Veränderung der Tonhöhe beim Sprechen reichen meist aus. Lernen Sie aber, jeweils „in Rolle" zu sprechen, wenn es ein wirkliches Gespräch mit den Abenteurern gibt. („Ich könnte euch einen guten Preis machen, wenn ihr ..." in wichtigen Situationen, „Jorge versucht, euch übers Ohr zu hauen." in unwichtigen)

Konkrete Hilfestellungen zu Regelelementen

Splitterträger und Splitterpunkte

Splitterträger sind zweifelsohne etwas Besonderes. Nicht nur, dass sie mit ihren *Splitterpunkten* die üblichen Erfolgsaussichten zu ihren Gunsten wenden können, mit ihren jeweiligen Mondzeichen sind sie auch in der Lage, Taten zu vollbringen, die eigentlich jeder Wahrscheinlichkeit und den lorakischen Naturgesetzen spotten.
Das heißt für Sie als Spielleiter, dass Sie über den aktuellen Splitterpunkt-Stand der Abenteurer grob im Bilde sein sollten. Es ist ärgerlich, wenn Ihre Ablenkung, die die Abenteurergruppe auf einen bestimmten Weg dirigieren sollte, im Hagel eines Splitterpunkt-Kreuzfeuers verendet. Ebenso ist es unbefriedigend, wenn Sie denken, dass ein Hindernis von den Spielern mit geschicktem Splitterpunkt-Einsatz ohne Schwierigkeiten zu überwinden sein sollte – und die Abenteurer auf einmal vor einer unpassierbaren Steilwand stehen oder von einem einzelnen Monster niedergemacht werden, nur weil sie keine Splitterpunkte mehr hatten. Führen Sie hier entweder Buch (die Punkte werden schließlich offen eingesetzt) oder stellen Sie die Splitterpunkte mit echten, auf dem Spieltisch erkennbaren Gegenständen dar – bunte Glassteine und Pokerchips haben sich hier bewährt.

Splitterträger als Nichtspielercharaktere

Auf der anderen Seite sollten Sie aber auch nicht vergessen, dass auch auf der Gegenseite der Spieler unter Umständen Charaktere unterwegs sind, denen ein eigenes, spezielles Schicksal zugedacht ist – sprich: die ebenfalls Splitterträger sind und denen dieselben Möglichkeiten offen stehen wie den Abenteurern. Natürlich hat nicht jeder dahergelaufene Tavernenschläger oder Rattling einen Vorrat an Splitterpunkten, aber der schurkische Midstader Baron, der im Hintergrund die Strippen zieht, die abtrünnige Magierin vom Zirkel der Zinne oder der Anführer der Orkkrieger hinter den feindlichen Linien (sprich: die Hauptgegner mancher Abenteuer) haben möglicherweise so viele Splitterpunkte wie ein Abenteurer. Auch einige – besonders anderweltliche – Monstrositäten und Kreaturen können über Splitterpunkte verfügen. Seien Sie dabei jedoch sparsam und lassen Sie die Abenteurer nicht in jedem Abenteuer auf Splitterträger-NSCs treffen.
Das heißt für Sie vor allem, dass auch ein Gegner eventuell eine eigentlich unmögliche Situation überleben kann, um zu einem späteren Punkt der Geschichte wieder aufzutauchen. Wenn Sie es nicht übertreiben, halten Sie damit die Spannung hoch und können trotzdem aktiver mit den Gegnern der Abenteurer arbeiten.

Der Fluss

Ein letzter wichtiger Punkt ist der „Fluss“ der Splitterpunkte. Achten Sie als Spielleiter darauf, dass die Abenteurer ihre Punkte einsetzen, um das Tempo aufrecht zu erhalten, und weisen Sie sie ruhig gelegentlich darauf hin. Andererseits sollten Sie auch nicht zu knauserig bei der Vergabe von Splitterpunkten sein, wenn der Spieler die Schwächen seiner Figur vernünftig ins Spiel bringt oder Sie ihn damit piesacken. Und auch der Gegner der Abenteurer kann eine Schwäche haben, die die Spieler anspielen können (wenn sie sie herausgefunden haben, wozu Sie ihnen dann die Gelegenheit geben sollten) – und die ihm eventuell Splitterpunkte für einen spannenden Showdown gibt.

Einschränkung von Risiko- und Sicherheitswurf

In sehr vielen Situationen ist es offensichtlich, wie sich ein besonders risikoreiches oder auch bewusst vorsichtiges Vorgehen eines Abenteurers in der Spielwelt darstellt. Sei es, dass Tiai ohne ein zweites Mal nachzudenken und schon beinahe rücksichtlos von Hausdach zu Hausdach rennt und springt, während Eshi dabei eher zögerlich vorgeht, sich nach möglichst nahen Gebäuden umsieht und schaut, wo eventuell eine Leine gespannt sein könnte. Auch ein typisches Abenteuerbild, das Belauschen der Geschehnisse in einem anderen Raum, kann man sich bildhaft mit einem sehr vorsichtigen Lauschen auf Abstand oder durch ein „das-Ohr-eng-an-die-Tür“-Pressen vorstellen. Selbst ein Risikowurf beim Durchsuchen einer Bibliothek ist über ein fast zielloses Aufschlagen oder Durchblättern zu erklären, bei dem man über die passende Information stolpert bzw. die wichtigen Informationen überblättert oder gar Falschwissen findet und eindrucksvoll scheitert.

Dennoch gibt es Situationen, in denen die Wahlmöglichkeit des Spielers zu Risiko- oder Sicherheitswurf nur schwer vorstellbar ist. Ein Beispiel wäre ein ‚risikoreiches‘, beiläufiges Bemerken, dass man beschattet wird, oder ein auf besondere Sicherheit zielendes Abrollen nach dem Sturz aus einem Turm. In solchen Fällen haben sie als Spielleiter zwei Möglichkeiten, die sie natürlich im Idealfall vorher mit ihrer Gruppe besprochen haben (siehe S. 257).

–Entweder betrachten Sie Risiko- und Sicherheitswurf aus Sicht des Charakters: Der Einsatz der Würfelarten ist ein Risiko beziehungsweise eine sichere Sache für den Charakter. Dann können Sie hier einen oder gar beide vom Standardwurf abweichenden Probenmechanismen untersagen, da sich die Situation nicht von der Welt abbilden lässt.

–Oder sie betrachten die Wurfoptionen aus Sicht des Spielers: Es ist ein Risiko oder eine sichere Sache für den Spieler. In diesem Fall können Sie sie als spielmechanische Lösung betrachten und den Spieler gewähren lassen.

Der lange Weg zur Legende – Heldengrade und Erfahrungspunkte im Spiel

Wie schon auf S. 86 angegeben empfehlen wir für ein durchschnittliches Abenteuer von drei Spielabenden zwischen 15 und 30 Erfahrungspunkten zu vergeben. Wie viele Punkte genau und wann sie diese Ihren Spielern gewähren, hängt natürlich auch von Ihrer Runde ab. Wir wollen Ihnen hier einige Vorschläge und Hinweise dazu geben.

Bestandene Abenteuer und Zwischenziele

Abenteurer sollten nicht erst dann all ihre lehrreichen Erfahrungen machen, wenn bereits alles vorbei und überstanden ist. Natürlich gehört zum Abschluss eines Abenteuers, neben den weltlichen Belohnungen wie Gold und Ruhm, auch die regelseitige Möglichkeit, den eigenen Abenteurer zu verbessern und seine Werte zu steigern. Allerdings sollten Sie auch bei erledigten Teilabschnitten oder größeren, zum Ziel führenden Aufgaben bereits einen Teil der Erfahrungspunkte vergeben. So können die Abenteuer sich auch schon während der Geschichte hier und da entwickeln. Auch kann es in manchen Situationen vorkommen, dass Sie als Spielleiter einige „gebundene“ Erfahrungspunkte für angemessen halten. Wenn jeder der Abenteurer vorher noch nie das Meer erblickt hat und die Gruppe nun vier Wochen auf hoher See um ihr Leben gesegelt ist, können sie durchaus jedem der Charaktere drei „gebundene Erfahrungspunkte“ verleihen, für die er seinen ersten Punkt Seefahrt erwerben „muss“.

Ebenso können sie selbst, wenn mal keine Monster besiegt, Verhandlungen geführt oder Rätsel gelöst wurden, den Spielern einige Erfahrungspunkte zukommen lassen, wenn sich die Abenteurer charakterlich oder persönlich weiterentwickelt haben und auf ihrer ganz eigenen Ebene einige Hindernisse überwinden konnte.

Routine

Kleinere, leichter zu bewältigende Aufgaben bieten weniger Möglichkeiten, sich zu entwickeln, als solche Abenteuer, die die Abenteurer bis an die Grenze ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse oder darüber hinaus bringen. Für ein routiniertes Erledigen eines regelmäßigen Auftrags sollten Sie also deutlich weniger Erfahrungspunkte vergeben als für ein Abenteuer, in dem die Abenteurer ganz neue Erlebnisse haben oder sich überlegenen Gegnern stellen müssen – auf welchem Parkett auch immer.

Heldengrade

In offiziellen Abenteuern werden immer konkrete Empfehlungen angegeben sein, wie viel Erfahrung eine durchschnittliche Abenteurergruppe des passenden Heldengrads erhalten soll.

Je nachdem, wie heldenhaft Ihre Abenteurer sein sollen, können Sie natürlich von dieser Vergabe abweichen.

Generell gilt zur groben Orientierung der Heldengrade:

- Eine Gruppe *Suchender* ist, gerade da es sich um Splitterträger handelt, stärker, klüger und gewitzter als ein gewöhnlicher Lorakier. Mit Straßenräubern oder ähnlichen Herausforderungen werden sie üblicherweise fertig.
- *Wanderer* können sich ob ihrer Fähigkeiten schon einen Namen machen und beherrschen das ein oder andere Geheimniss – sei es magischer oder kriegerischer Natur.
- *Veteranen* sind schon eindrucksvolle Gestalten und haben Fähigkeiten, die sie weit über den Durchschnitt erheben. Sie könnten durchaus Lehrer oder Berater hoher Adliger sein oder sich selbst einen Thron erkämpft haben.
- *Heroen* sind ein seltener Anblick. Nur wenige werden jemals so mächtig.

Auch die *Monstergrade* (siehe S. 265) können Sie heranziehen, um angemessene Herausforderungen für Ihre Gruppe zu finden.

Bis eine unerfahrene Gruppe den Heldengrad *Wanderer* erreicht, muss sie normalerweise vier bis fünf Abenteuer überstehen, um ein *Veteran* zu werden sind sicherlich zehn weitere Abenteuer notwendig.
Wenn Sie sich mit Ihrer Gruppe einmal pro Woche treffen, werden Ihre Abenteurer nach ungefähr zwei Jahren Spielzeit die Schwelle zum Heroen überschreiten und noch einige weitere Abenteuer erleben müssen, um die Grenzen ihres Potential in einzelnen Fertigkeiten zu erreichen. Falls Ihre Gruppe damit nicht zufrieden ist (und etwa schneller oder langsamer aufsteigen möchte), passen Sie die vergebenen Erfahrungspunkte pro Abenteuer dementsprechend an.

Wie gestalte ich ein faires Abenteuer?

Die Angaben bei den Schwierigkeiten (siehe S. 17) gelten für einen *durchschnittlichen Lorakier*, wobei in diesem Fall ein durchschnittlich ausgebildeter Lorakier gemeint ist. Das heißt: Für einen Lorakier mit einer Ausbildung und einer gewissen Erfahrung in einem bestimmten Feld ist 20 eine *durchschnittliche* Schwierigkeit.

Heldengrade und Schwierigkeiten

Für Abenteurer gilt die Skala der Schwierigkeiten ungefähr für den ersten Heldengrad, kann aber bei besonders spezialisierten Abenteurern (also solchen, die sich sehr stark auf ein Kerngebiet konzentrieren) oder bei „Nebenbeschäftigungen“ (also Aufgaben, die nicht ins Kerngebiet eines Abenteurers fallen) nach oben oder unten abweichen. In späteren Heldengraden ändern sich die geeigneten Schwierigkeiten natürlich (wobei auch hier gilt, dass besondere Spezialisierung oder das Fehlen derselben die Herausforderungen leichter oder schwerer machen kann). In der folgenden Tabelle finden Sie jeweils die grob angemessenen Schwierigkeitsspannen für die einzelnen Heldengrade.

Heldengrad	Geeignete Schwierigkeiten
Suchender (Heldengrad 1)	15-25
Wanderer (Heldengrad 2)	20-30
Veteran (Heldengrad 3)	25-35
Heroe (Heldengrad 4)	30-40

Geeignete Herausforderungen finden

Die Verbesserung der Abenteurer durch die Heldengrade bedeutet natürlich, dass Herausforderungen, die zu Beginn des Spiels noch angemessen sind (und auch die in diesem Buch angegebenen Basisschwierigkeiten), später zu einem Kinderspiel werden. Als Spielleiter können Sie diesem Problem begegnen, indem Sie geeignete Herausforderungen für Abenteurer auf höheren Heldengraden schaffen.
Dabei ist es nicht immer ratsam, einfach pauschal die in diesem Buch verwendeten Schwierigkeiten um einige Punkte zu erhöhen, um Herausforderungen zu schaffen. Eine Mauer, die noch vor einigen Wochen eine Kletterschwierigkeit von 20 hatte, wird nicht plötzlich höher und schwieriger zu erklettern, nur um die inzwischen kompetenteren Abenteurer weiterhin vor eine Herausforderung zu stellen.
Vielmehr kann der Spielleiter die Abenteurer vor immer schwierigere Situationen stellen. Konnten sie auf Heldengrad 1 die Mauer problemlos erklimmen, können sie das auf Heldengrad 2 möglicherweise sogar bei Regen und starkem Wind. Waren die Wälder Dragoreas auf Heldengrad 1 noch eine Herausforderung für den Wildnisführer, kann er die Gruppe auf Heldengrad 4 schon durch die Verheerten Lande geleiten. Über die *Umstände* (siehe S. 93) bietet sich zudem die Möglichkeit, die Schwierigkeit von Fertigkeitsproben glaubwürdig anzupassen.
Höhere Heldengrade – und die damit verbundene Verbesserung – sollten also nicht dadurch ausgeglichen werden, dass eine Herausforderung, die im vorherigen Heldengrad noch schwierig war, auch weiterhin schwierig ist. Stattdessen erhöhen sie die Anzahl der Optionen, die den Abenteurern zur Verfügung stehen. Und damit erhöhen sie auch die Möglichkeiten, die Sie als Spielleiter haben, um der Gruppe neue Herausforderungen entgegenzustellen.

Herausforderungen im Kampf

Um es Ihnen leichter zu machen, spannende Kämpfe mit passenden Widersachern zu gestalten, finden Sie bei den Werten der in diesem Buch angegebenen Kreaturen und Gegner einen *Monstergrad* (S. 265), der zum Heldengrad Ihrer Abenteurer beziehungsweise Ihrer Abenteurergruppe passt. Da es allerdings, wie oben schon erwähnt, unterschiedlich stark spezialisierte Abenteurer gibt, wird auch die Kampfkraft in Ihrer Runde stark schwanken.
Damit sowohl die stolze Klingentänzerin als auch der weise Priester sich beteiligen können und ein unterhaltsames Spiel erleben, sollten Sie auch bei den Feinden Gruppen aus starken und schwachen Kämpfer zusammenstellen. Ein Räuberbaron und seine Schergen bieten so dem edlen Ritter und seinen Gefährten eine ebenso angemessene Herausforderung wie eine Orkpatrouille, die gleichermaßen aus Kriegern und Spähern besteht.

Ressourcen im Spiel

Ressourcen unterscheiden sich in mancherlei Hinsicht von den anderen Werten eines Abenteurers, da sie nicht aus ihm selbst, sondern mehr seinem Umfeld erwachsen und teilweise auch auf die eine oder andere Art seine Stellung innerhalb des sozialen Gefüges ausdrücken. An dieser Stelle finden Sie als Spielleiter einige Tipps und Hinweise zum Umgang mit Ressourcen. Denn im Gegensatz zu vielen charaktereigenen Werten, die fest definiert sind, ist bei der Nutzung von Ressourcen im Spiel auch der Spielleiter fast immer beteiligt – sei es, indem er die Reaktionen eines Gefolgsmannes einschätzen muss, sei es, weil die genaue Reaktion am Hofe auf einen Abenteurer von Stand nicht einfach definiert ist.

Allgemeingültigkeit von Ressourcen

Ressourcen in ***Splittermond*** sind fast immer allgemeingültig: Ein Adliger bleibt ein Adliger, egal, ob er sich in seiner Heimat oder in einem fernen Reich aufhält, ein reicher Kaufmann hat überall Zugriff auf sein *Vermögen*, ein berühmter Held des einen Landes ist auch in einem anderen Land berühmt.

Das ist natürlich eine abstrakte Vereinfachung. Da es weder Massenmedien noch ein ernsthaftes Bankwesen oder internationale Abkommen gibt, ist hier eine gewisse Abstraktion aber auch notwendig, um Fairness zwischen den einzelnen Spielern zu gewährleisten. Allgemein gehen die Regeln davon aus, dass ein Abenteurer mit einem bestimmten Wert in einer Ressource in der Lage ist, einen Vorteil aus dieser Ressource zu ziehen. Wie sich das konkret im Spiel niederschlägt, ist aber unterschiedlich: Ein hoher Adliger kann auch fern der Heimat allein durch sein Auftreten seinen *Stand* geltend machen, ein Kaufmann möglicherweise mit dem Namen seiner Familie „bezahlen" oder Geld über die gnomische Handelsgilde organisieren, ein berühmter Abenteurer eventuell auch dort, wo man nie von ihm gehört hat, dadurch beeindrucken, dass er die Geschichte, wie er zu *Ansehen* kam, erzählt.

Bei ***Splittermond*** wurde aus Gründen der Spielbarkeit bewusst darauf verzichtet, ein komplexes regionales Geflecht für Ressourcen einzuführen, da ein solches Geflecht kaum jede mögliche Beziehung abbilden könnte und einen massiven Verwaltungsaufwand nach sich ziehen würde. Spieler wie Spielleiter sind daher angehalten, die regeltechnisch notwendige Abstraktion der Ressourcen durch innerweltliche Erklärungen zu ergänzen, die auf den speziellen Fall des gespielten Abenteurers zugeschnitten sind – oder einfach die Abstraktion zu akzeptieren und es als Teil der Spielregeln anzusehen.

Gleichzeitig kann der Spielleiter natürlich auch nach gesundem Menschenverstand Einschränkungen einführen: Tief in den Wandernden Wäldern, fernab jeder Siedlung, hat auch der reiche Kaufmann keinen Zugriff mehr auf sein *Vermögen*, und bei einem Stamm wilder Ureinwohner, die nie mit Fremden zu tun hatten, wirkt der *Stand* eines Adligen möglicherweise nicht mehr. Für diese Fälle allerdings konkrete Regeln anzubieten, würde schnell zu einem unübersichtlichen Komplexitätsgeflecht führen – hier sind also auch Sie als Spielleiter gefragt, im Zweifel regulierend einzugreifen.

Je nach Ihrer Spielweise sollten Sie die Ressourcen anpassen, um so ein stimmigeres Gesamtbild zu erzeugen. In lokal sehr stark verankerten Geschichten kann es durchaus sinnvoll sein, die einzelnen, spezifischen *Kontakte* gezielt zu benennen und so kleinere Nebenrollen zu erschaffen oder die *Zuflucht* der Abenteurer detailreich auszugestalten. Bei einer wilden Reise durch ganz Lorakis wäre stattdessen eher eine dem Abenteurer bekannte Gruppe (wie die Handelsgilde oder ein Kirchenorden) als *Kontakt* denkbar und eine *Zuflucht* könnte nur selten genutzt werden, sofern sie nicht selbst mobil ist.

Ressourcen und Fertigkeiten

Ähnlich ist es bei der Beziehung zwischen *Ressourcen* und *Fertigkeiten*. Bei Fertigkeiten sind Ressourcen häufig als (meist positiver) *Umstand* aufgeführt. Die Umstände sind jedoch nicht immer anwendbar. Die Beschreibung der Fertigkeiten ist sehr allgemein gehalten, und die Umstände ebenfalls. Je nach Situation ist es also denkbar, dass eine Ressource als Umstand nicht passend ist. In einem solchen Fall kann der Spielleiter den Bonus oder Malus reduzieren oder ganz streichen. Ebenso ist es möglich, dass eine eigentlich vorteilhafte Ressource unter bestimmten Umständen einmal negativ wirkt: Ein Angehöriger eines dalmarischen Adelshauses (Ressource *Stand*) hat eben durch diese Zugehörigkeit bei einem verfeindeten Adelshaus möglicherweise größere Probleme als eine neutrale Person.

Dies sollte jedoch nicht völlig willkürlich geschehen: Auch Ressourcen gehören zu den erworbenen Werten eine Abenteurers und sollten dementsprechend im Normalfall Vorteile bringen.

Ressourcen als Belohnung

Ressourcen eignen sich hervorragend als Belohnung für bestandene Abenteuer. Während die *Erfahrungspunkte* (S. 86) den Zuwachs an Wissen und Kompetenz abbilden (und vor allem frei eingesetzt werden können), können Ressourcen-Belohnungen die innerweltlichen Folgen der Handlungen der Abenteurer darstellen, und in gewissem Maße auch sachliche Belohnungen wie Geld oder hervorragende Waffen ersetzen.

Der Spielleiter sollte Ressourcen-Belohnungen sparsam einsetzen, aber auch nicht völlig darauf verzichten. Nicht jede Rettung einer Bauerstochter ist gleich eine Steigerung des *Ansehens* wert, die Rettung eines Prinzen aus den Händen einer düsteren Nekromantin aber möglicherweise durchaus. Bedenken Sie dabei, dass die Ressourcen wie oben erwähnt allgemeingültig sind, nicht regional gebunden. Das macht eine Ressource zu einer sehr wertvollen Belohnung, die nur für besondere Taten verliehen werden sollte.

In jedem Fall sollten Sie darauf achten, dass bei der freien Vergabe von Ressourcen durch Sie alle Spieler gleichermaßen bedacht werden. Sollte nur einer der Abenteurer einen Ressourcenpunkt erhalten, ist er gegenüber den anderen bevorteilt, was schnell zu Frust am Spieltisch führen kann. Sollte im Rahmen der Geschichte nur bei einem der Abenteurer beispielsweise die Steigerung des *Ansehens* sinnvoll sein (etwa weil er den finalen Hieb gegen den Ogerfürsten geführt hat), so sollten die anderen doch zumindest anderweitig und gleichwertig belohnt werden (etwa indem sie eine *Kreatur* aus der Menagerie des Königs erhalten, ihr bisher sehr niedriger *Stand* steigt oder sich ihnen interessante *Kontakte* auftun).

Seltener, aber ebenfalls denkbar ist der *Verlust* von Ressourcen als Folge einer Tat der Abenteurer. Näheres dazu finden Sie im entsprechenden Kasten auf S. 75. Wenn ein Abenteurer seine Ressourcen selbstständig erhöhen möchte, kann er dies nach den an derselben Stelle genannten Vorgaben mit Hilfe seiner Erfahrungspunkte tun.

Ressourcen in unterschiedlichen Abenteuern

Während die „harten" Ressourcen wie *Relikt* oder *Kreatur* ihre Stärke fast immer ausspielen können, gilt das nicht für jede Ressource. Hier ist ein wenig Feingefühl notwendig: Je nach geplantem Abenteuer können bestimmte Ressourcen möglicherweise kaum zur Geltung kommen oder aber unschätzbar wertvoll sein. Im Grunde gilt hier das Gleiche wie bei anderen Fähigkeiten der Abenteurer: Ein Wildnisführer wird in einem Abenteuer am selenischen Kaiserhof nicht viel zu tun haben, ein patalischer Höfling seine Stärken in den Weiten der Frostlande selten ausspielen können.

Viele Ressourcen beziehen sich vor allem auf den sozialen Status des Abenteurers. Dies führt natürlich dazu, dass sie vor allem in Abenteuern mit sozialem Umfeld glänzen: Bei einer mertalischen Intrigenkampagne können *Kontakte* über Gedeih und Verderb entscheiden, im dalmarischen Adelszwist kann der *Stand* von gewaltiger Bedeutung sein. Es ist daher empfehlenswert, die Spieler

auf die geplanten Abenteuer hinzuweisen, damit sie die Ressourcen entsprechend anpassen können: Wenn Sie eine Reisekampagne durch die lorakische Wildnis planen, lohnt es sich möglicherweise eher, Ressourcen wie *Relikt*, *Kreatur* oder *Gefolge* zu wählen, für soziale Abenteuer bieten sich *Kontakte*, *Stand*, *Rang* und ähnliche Ressourcen an. Letzten Endes sollten Ressourcen hier behandelt werden wie alle anderen Charakterfähigkeiten: Jeder Abenteurer hat das Recht darauf, immer wieder mit seinen Werten zu glänzen.

Systemanpassungen

Die ***Splittermond***-Regeln sind darauf ausgelegt, dass die Spieler überdurchschnittlich kompetente Lorakier spielen, die sich als Splitterträger großen Herausforderungen stellen können, aber dennoch nicht unsterblich sind. Mit wenigen Modifizierungen ist es jedoch möglich, eine andere Spielstimmung zu erzeugen. In diesem Abschnitt finden Sie einige Beispiele für derartige *Systemanpassungen*, die nach Belieben ergänzt und in Absprache mit der gesamten Gruppe eingesetzt werden können.
Da diese Systemanpassungen ganz bewusst das Spielgefühl ändern sollen und dazu die mechanische Seite von ***Splittermond*** nutzen, verschieben sich hier auch die Auswirkungen von verschiedenen Regelelementen aufeinander beziehungsweise die Verhältnisse dieser untereinander.

Nur gewöhnliche Sterbliche

Auch wenn seit dem Mondfall Trümmerstücke auf Lorakis niederregneten, gehören in dieser Anpassung die Abenteurer doch nicht zu den wenigen Auserwählten, die die Kraft eines Mondsplitters in sich tragen – sie sind nur gewöhnliche Sterbliche.

Stimmung

Als gewöhnliche Sterbliche ist die Stimmung im Spiel gleichzeitig bedrückter und „realistischer“ – die Abenteurer sind nicht dazu auserkoren, Großes zu bewegen – als auch optimistischer, denn einerseits drückt nicht die Last der Verantwortung auf ihre Schultern, andererseits sind gewöhnliche Sterbliche, die sich dennoch den gleichen Gefahren stellen, möglicherweise noch größere Helden.

Systemanpassungen

Der Schritt „Mondsplitter und Schwächen“ in der Charaktererschaffung wird ersatzlos gestrichen. Die Abenteurer besitzen keine Mondzeichen und sind nicht in der Lage, Splitterpunkte einzusetzen oder zu erlangen.

Wer blutet, stirbt

Ein Kampf ist kein Spiel. Es geht um Leben und Tod, und ohne Hilfe können Verletzungen das Ende bedeuten. In dieser Anpassung ist die Gefahr eines Kampfes größer und die Auswirkung von Verletzungen gravierender.

Stimmung

Diese Anpassung sorgt für eine wesentlich finsterere Stimmung. Jede Unachtsamkeit im Kampf kann den Tod bedeuten, und eine Verletzung ist eine ernsthafte Einschränkung. Kämpfe sind schneller und blutiger – und auch für die Abenteurer tödlicher.

Systemanpassungen

Alle Abenteurer und Gegner verlieren die Gesundheitsstufe *Schwer verletzt*. Nach *Verletzt* folgt sofort *Todgeweiht*.
Die Regeneration von Lebenspunkten in einer *Ruhephase* beträgt nur die einfache *Konstitution*, nicht die doppelte.
Die Zustände *Blutend* und *Verwundet* enden nicht mehr von selbst. Sie dauern fort, bis sie mit *Heilkunde* versorgt werden.
Wird eine offene Wunde nicht mit *Heilkunde* gereinigt und versorgt, besteht die Gefahr von *Wundfieber*. Dies wird wie *Dschungelfieber* gehandhabt (S. 177), mit der Ausnahme, dass Phase 4 zusätzlich den Zustand *Sterbend 2 (Krankheit, Siechtum 1)* erhält.
Heilungsmagie ist sehr selten und darf nur mit expliziter Erlaubnis des Spielleiters gewählt werden oder muss durch eine andere Schule ersetzt werden. *Heiltränke* sind kaum bekannt und kosten das Zehnfache.

Kein Erbarmen

Die Welt ist gnadenlos, und die Abenteurer sind nur einfache Leute, die sich in einer gefährlichen Umgebung behaupten müssen. Für diese Anpassung werden *Nur gewöhnliche Sterbliche* und *Wer blutet, stirbt* kombiniert.

Magie ist überall!

Magie ist deutlich weiter verbreitet und mächtiger, ihr Einsatz ist ungefährlicher und häufiger. Selbst einfache Straßenräuber können mit Magie einiges bewirken, ganz zu schweigen von den Abenteurern.

Stimmung

Mit dieser Anpassung wird Magie deutlich häufiger eingesetzt, als dies nach den normalen Regeln der Fall wäre. Auch einfachste Tätigkeiten werden mit Magie gelöst, zumal auch in niedrigen Heldengraden bereits mächtigere Zauberei zur Verfügung steht. Auch auf den Hintergrund der Spielwelt hat dies massiven Einfluss, denn auch hier wird Magie deutlich öfter eingesetzt, um einfachste Probleme zu lösen – zumal mit kaum negativen Konsequenzen zu rechnen ist.

Systemanpassungen

Die *Fokuspunkte* der Abenteurer berechnen sich aus (MYS + WIL) x 4 statt (MYS + WIL) x 2. Auch die *Fokuspunkte* aller Gegner werden verdoppelt.
Die Schwellenwerte zum Erwerben von *Zaubern* wandern jeweils eine Stufe nach unten. Grad 1-Zauber sind bereits ab 1 Fertigkeitspunkt erhältlich, Grad 2-Zauber ab 3 Fertigkeitspunkten und so weiter.
Die Regeneration von *verzehrtem Fokus* in einer *Ruhephase* beträgt die vierfache *Willenskraft*, nicht die doppelte.
Die Erfahrungspunkt-Kosten zum Erwerb von Zaubern werden halbiert.
Jeder Abenteurer erhält zu Spielbeginn eine kostenlose Magieschule mit 6 Fertigkeitspunkten.
Die Angaben der Tabelle zu *Magie und Umwelt* entfallen völlig, Magie hat keinen negativen Einfluss auf die Umgebung.
Bei einem *verheerenden Misserfolg beim Zaubern* wird der eigentlich auf der Patzertabelle erwürfelte Effekt stets um zwei Stufen reduziert.

Gegner und Monster

Lorakis ist ein Kontinent voller gefährlicher Kreaturen, vom einfachen Wolf bis zum mächtigen Höheren Drachen. Sie zu überwinden ist Teil vieler Abenteuer und es bedarf eines starken Schwertarms, um nicht selbst als Beute zu enden. Doch auch vor Zweibeinern wie Orks und Straßenräubern kann niemand sicher sein, der sich in die Welt hinaus wagt.

Im Folgenden finden Sie eine Liste üblicher Gegner, auf die eine Gruppe Abenteurer auf ihren Reisen durch Lorakis treffen kann. Da sie lediglich einen Bruchteil aller möglichen Kontrahenten abbilden kann und auch die aufgeführten Arten äußerst unterschiedliche Vertreter hervorbringen können, sind die aufgeführten Werte als exemplarisch zu verstehen und können jederzeit vom Spielleiter an die konkreten Umstände angepasst werden.

Gegner und Abenteurer – regeltechnische Unterschiede

Die Erschaffungsregeln in diesem Buch sind explizit für Abenteurer gedacht, also die Spielercharaktere in Splittermond. Nicht jeder Bewohner dieser Welt, und schon gar nicht jede Kreatur, folgt den gleichen Erschaffungsregeln: Die Abenteurer sind etwas Besonderes, herausgehobene Persönlichkeiten, die großen Einfluss auf die Geschicke der Welt nehmen können.

Nicht jeder humanoide Charakter auf Lorakis wird daher nach den Erschaffungsregeln für Abenteurer erstellt. Straßenräuber oder Bauern können zum Beispiel niedrigere Attributswerte haben als ein Abenteurer zu Spielbeginn, nicht jeder hat die gleiche Anzahl Stärken oder Meisterschaften, und schon gar nicht ist jeder Nichtspielercharakter ein Splitterträger.

Humanoide Nichtspielercharaktere folgen also prinzipiell den gleichen allgemeinen Regeln (auch sie müssen etwa Fertigkeitspunkte investieren, um Meisterschaften zu erlernen, oder können Zauber nur anwenden, wenn sie die zugehörige Magieschule besitzen), können aber in den Ausgangswerten von den Abenteurern abweichen. Es ist daher möglich, dass bei Nicht-Spielercharakteren vielleicht ein hoher Fertigkeitswert angegeben ist, aber keine zugehörigen Meisterschaften. Dies ist Absicht, um die Handhabung zu vereinfachen: Die Werte beruhen darauf, was für eine Herausforderung nötig ist, nicht darauf, was laut den Erschaffungsregeln für Spielercharaktere möglich wäre. Bedeutende Nichtspielercharaktere, gerade andere Splitterträger, können jedoch sehr wohl nach den gleichen Regeln erstellt werden.

Das gilt erst recht für nicht-humanoide Kreaturen wie Tiere oder Monster. Diese folgen in keiner Weise den Erschaffungsregeln für Spielercharaktere, sodass es sein kann, dass sie beispielsweise Meisterschaften besitzen, die nicht ihren Fertigkeitswerten entsprechen, oder abgeleitete Werte aufweisen, die auf andere Art berechnet sind als bei den Abenteurern. Auch hier gilt: Die Herausforderung und die Art der Kreatur bestimmen die Werte, nicht die Regeln zur Erschaffung humanoider Abenteurer.

Erläuterung der Werteangaben

Die Beschreibungen aller Gegner und Monster sind nach dem gleichen Schema aufgebaut. Nach einer kurzen Beschreibung der Kreatur werden die wertetechnischen Angaben in einem Kasten aufgelistet. Diese folgen dem größtenteils üblichen Muster, das auch von Abenteurern bekannt ist. Bei den angegebenen ***Fertigkeiten*** ist dabei zu beachten, dass hier stets der komplette Fertigkeitswert inklusive der Attributsboni und eventueller anderer Boni angegeben ist.

Bei den *Fertigkeiten*, ***Meisterschaften*** und ***Zaubern*** werden nur jene genannt, die für die Interaktion mit dem Wesen möglicherweise bedeutsam sind. Weitere passende Meisterschaften oder Zauber können vom Spielleiter nach eigenem Ermessen hinzugefügt werden. Sollten Meisterschaften nur feste Boni auf Fertigkeitswerte oder abgeleitete Werte verleihen, sind diese mit einem Sternchen (*) markiert und bereits eingerechnet (dies gilt auch für bereits eingerechnete Auswirkungen von Merkmalen von Waffen; die Beschreibungen der Waffenmerkmale finden Sie auf S. 186). Bei Meisterschaften, für die eigentlich Fertigkeitspunkte benötigt würden, ist bei den Gegnern und Monstern meist eine feste Schwierigkeit angegeben.

Zwei Besonderheiten von Gegnern und Monstern sind der ***Typus*** und die ***Merkmale***. Der *Typus* bezeichnet zusammenfassende Schlagworte, die ähnliche Arten von Wesen klassifizieren. Diese können etwa für bestimmte Zauber und Meisterschaften von Relevanz sein. Ein Wesen kann auch mehrere *Typen* besitzen (und mitunter sind bestimmte *Typen* sogar nur Unterteilungen von anderen *Typen*).

Die *Merkmale* hingegen sind spezielle Eigenschaften von Gegnern, ähnlich den *Stärken* bei Abenteurern. Sie können aber auch spezielle Einschränkungen darstellen. Die *Merkmale* werden im Folgenden näher erläutert.

Bitte beachten Sie, dass Kreaturen üblicherweise keine Risiko- und Sicherheitswürfe einsetzen, es sei denn, sie besitzen das Merkmal *Taktiker*.

Der ***Monstergrad*** ist eine grobe Klassifizierung der Gegner und Monster, an der Sie sich als Spielleiter orientieren können, um die Herausforderungen für ihre Spielgruppe festzulegen. Mehr zum *Monstergrad* erfahren Sie auf Seite 265

Bei manchen Kreaturen und Gegnern ist zusätzlich ***Beute*** angegeben. Dabei handelt es sich um Gegenstände und Körperteile, die sich bei passenden Händlern in Geld umsetzen lassen. In Klammern ist dabei stets der Preis angegeben – dieser gilt jedoch nur beim Verkauf an interessierte Käufer. Sollte nur an Zwischenhändler verkauft werden, kann der Spielleiter den Erlös entsprechend bis auf die Hälfte reduzieren. Mitunter ist darüber hinaus eine Probe angegeben, die zur Verarbeitung und Präparierung der Beute nötig ist. Schlägt die Probe fehl, ist das entsprechende Beutestück ruiniert und kann nicht verkauft werden.

Abkürzungen in Wertekästen

AUS: Ausstrahlung
BEW: Beweglichkeit
INT: Intuition
KON: Konstitution
MYS: Mystik
STÄ: Stärke
VER: Verstand
WIL: Willenskraft
GK: Größenklasse
GSW: Geschwindigkeit
LP: Lebenspunkte
FO: Fokus
VTD: Verteidigung
SR: Schadensreduktion
KW: Körperlicher Widerstand
GW: Geistiger Widerstand
WGS: Waffengeschwindigkeit
Reichw.: Reichweite
INI: Initiative

Attribute von Tieren und Monstern

Zwar sind bei allen Tieren und Monstern alle Attributswerte angegeben, diese können jedoch mit den Werten der Abenteurer oder anderer Humanoider nicht immer direkt verglichen werden. So ist etwa ein Monster mit *Verstand* 1 keineswegs in der Lage, all das zu tun, was ein Mensch mit *Verstand* 1 tun kann – es handelt sich nur um ein leidlich intelligentes Monster. Ebenso gilt, dass andere Attribute wie etwa Intuition oder Ausstrahlung nicht direkt mit den Werten von Humanoiden verglichen werden können. Die Werte sind nur zur groben Orientierung gedacht und für die Fälle, in denen Attribute für bestimmte regeltechnische Effekte direkt benötigt werden. Außerdem können sie zur groben Berechnung von Fertigkeiten, die bei den einzelnen Wesen nicht angegeben sind, herangezogen werden. Eine direkte Vergleichbarkeit mit den Attributen der Abenteurer ist in bestimmten Fällen schwierig und nicht beabsichtigt.

Merkmale von Gegnern und Monstern

Betäubungsimmunität: Das Wesen kann nicht betäubt oder auf andere Weise bewusstlos gemacht werden. Es ist immun gegen *Betäubungsschaden* und die Zustände *Bewusstlos* und *Schlafend*.
Dämmersicht: Die Augen des Wesens haben sich an dunkle Umgebungen angepasst. Die vorherrschenden *Lichtverhältnisse* gelten für es als um 2 Stufen verbessert, sofern nicht *Finsternis* herrscht.
Dunkelsicht: Das Wesen kann seine Umgebung auch bei völliger Dunkelheit noch wahrnehmen – sei es durch besonders gute Augen, magische Sinne oder ein perfektes Gehör. Es erleidet niemals Abzüge durch mangelnde *Lichtverhältnisse*.
Erschöpfungsresistenz: Das Wesen ist äußerst zäh und lässt sich von Erschöpfung kaum übermannen. Der Zustand *Erschöpft* gilt als um so viele Stufen gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.
Feenblut: Die Feenwelt stellt für das Wesen eine gewohnte Umgebung dar. Es erleidet während eines Aufenthalts dort niemals Abzüge durch die Umgebung.
Feigling: Das Wesen ist leicht zu vertreiben. Jedes mal, wenn es eine Gesundheitsstufe verliert, muss es eine *Entschlossenheit*-Probe ablegen (Schwierigkeit 15 bei der ersten Stufe, 20 bei der zweiten, 25 bei der dritten und jeder weiteren). Bei Misslingen flieht das Wesen, sofern ihm dies möglich ist.
Fliegend: Das Wesen vermag sich in die Lüfte zu erheben. Die dabei erreichte *Geschwindigkeit* steht im Werteblock hinter der am Boden erreichten *Geschwindigkeit*.
Furchterregend: Die Begegnung mit dem Wesen reicht aus, um selbst gestandene Recken zu erschüttern. Bei einer Begegnung muss eine *Entschlossenheit*-Probe gegen den in Klammern angegebenen Wert abgelegt werden. Bei Misslingen erhält der Abenteurer den Zustand *Angsterfüllt*. Der Zustand wird aufgehoben, wenn das Wesen bezwungen wurde oder die Flucht vor ihm gelungen ist.
Geist: Das Wesen stammt aus der Geisterwelt, gleich ob es sich um den Geist eines Verstorbenen handelt oder ein andersartiges Wesen. Es erhält niemals Abzüge innerhalb der Geisterwelt. Darüber hinaus sind Geister immun gegen *Ersticken*, *Krankheiten*, *Überanstrengung*, *Verhungern* und den Zustand *Sterbend*.
Gift: Das Wesen verursacht Giftschaden gemäß der auf S. 175 genannten Regeln. Von dem Gift einer Art von Kreatur kann jeder Abenteurer nur einmal gleichzeitig betroffen werden. Mehrere Treffer addieren sich also in Bezug auf die Giftwirkung nicht auf und verlängern auch die Wirkungsdauer nicht. Sehr wohl ist es aber möglich, etwa beim zweiten Treffer einer Kreatur vom Gift betroffen zu werden, wenn es beim ersten Treffer noch am *Körperlichen Widerstand* gescheitert ist oder in der Zwischenzeit geheilt wurde. Von den jeweiligen Giften verliehene Zustände besitzen natürlich in Bezug auf ihre Heilung die Ursache (Gift) (siehe S. 168).
Giftimmunität: Das Wesen ist immun gegen die Auswirkungen von *Giften*.
Hitzeresistenz: Hohe Temperaturen schränken das Wesen kaum ein. Die *Hitzestufe* gilt als um so viele Stufen gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.
Kälteresistenz: Das Wesen ist den Aufenthalt in frostigen Gebieten gewohnt. Die *Kältestufe* gilt als um so viele Stufen gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.
Koloss: Die Kreatur verfügt über mehrere voneinander unabhängige Angriffsarten und wird nach den Regeln für Kolosse (S. 171) behandelt. Die Stufe des Merkmals zeigt an, wie viele Marker der Koloss auf der Tickleiste erhält. Die Angabe in Klammern gibt die genaue Art der Angriffe an. *Koloss 3 (Biss, 2 Klauen)* bedeutet also, dass der Koloss einen Marker für seinen Biss und zwei Marker für die Klauen erhält.
Konzentrationsstärke: Das Wesen besitzt eine besonders große Konzentrationsstärke. Es erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben, wenn seine Konzentration (etwa beim Vorbereiten von Zaubern oder für den Erhalt kanalisierter Zauber) gestört wird.
Körperlos: Das Wesen verfügt über keinen festen Körper und kann sich daher auch durch enge Schlitze und kleine Spalten zwängen. Etwaige damit verbundene Widerstandsfähigkeit gegen körperliche Angriffe ist bereits in die Werte der Kreatur eingerechnet. Körperlose Wesen sind immun gegen *Fallschaden* und den Zustand *Blutend*. Sie lösen niemals *Gelegenheitsangriffe* aus.
Kreatur: Dieses Merkmal zeigt ein Wesen an, das über die *Ressource Kreatur* als tierischer Begleiter gewählt werden kann. Der Wert gibt dabei den nötigen Wert in der Ressource an.
Resistenz gegen [Schadensart]: Bestimmte äußere Einflüsse können dem Wesen kaum etwas anhaben. Wird es von einer entsprechenden Schadensart (etwa *Feuerschaden* oder *Lichtschaden*) betroffen, gilt dieser als um so viele Punkte gesenkt, wie die Stufe des Merkmals beträgt.

Schmerzimmunität: Das Wesen spürt keinen Schmerz. Es erleidet keinerlei *Wundabzüge*.
Schmerzresistenz: Schmerzen können dem Wesen wenig anhaben. *Wundabzüge* (siehe S. 172) sind für ihn stets um 1 Punkt verringert.
Schwächlich: Das Wesen ist leichter zu töten. Es besitzt nur 3 statt 5 Gesundheitsstufen. Auf diesen Stufen werden die Regeln für die Stufen *Unverletzt*, *Verletzt* und *Todgeweiht* angewendet.
Taktiker: Das Wesen ist in der Lage, Risiko- und Sicherheitswürfe einzusetzen.
Unterwasserwesen: Das Wesen kann unter Wasser atmen, stirbt aber, wenn es länger als 30 Minuten außerhalb dieses Elements verbringt. Es erhält keinerlei Abzüge für Handlungen, die unter Wasser ausgeführt werden.
Untot: Gestorben und wieder in die Welt zurückgerufen fristet das Wesen ein Dasein als Untoter. Untote sind immun gegen *Ersticken*, *Krankheiten*, *Überanstrengung* und *Verhungern* und gegen die Zustände *Blutend*, *Panisch* und *Sterbend*.
Verwundbarkeit gegen [Schadensart]: Das Wesen ist einem bestimmten äußeren Einfluss gegenüber besonders empfindlich. Erhält es Schadenspunkte dieser bestimmten Art (etwa durch *Feuerschaden* oder *Lichtschaden*), werden sie verdoppelt. Diese Verdopplung geschieht vor Abzug der *Schadensreduktion*.
Zerbrechlich: Das Wesen ist sehr leicht zu töten. Es besitzt nur eine einzige Gesundheitsstufe. Auf dieser Gesundheitsstufe gelten die Regeln für die Stufe *Unverletzt*.

Der Monstergrad

Beim Monstergrad handelt es sich um eine grobe Klassifizierung von Gegnern in ***Splittermond***, um diese für Kampfzwecke ins Verhältnis zu den Abenteurern zu setzen. Dabei kann der Monstergrad natürlich immer nur eine Faustregel sein, da sich selbst die Abenteurer eines Heldengrades in ihrer Kampfkraft deutlich unterscheiden können. Was für den einen eine echte Herausforderung ist, mag für den anderen lediglich ein kleines Ärgernis sein.
Jedem Monster ist sowohl ein Wert als Gegner für einen einzelnen Abenteurer (*Einzelgegner*) als auch als Widersacher für die ganze Gruppe (*Gruppengegner*) zugeordnet. Anhand dieser beiden Werte lässt sich jeweils ungefähr bestimmen, wie erfahren die Abenteurer sein sollten. Der Wert für Einzelgegner steht bei der Angabe zum Monstergrad vor dem Spiegelstrich, der Wert als Gruppengegner dahinter. Die einzigen Klassifikationen werden weiter unten erläutert.

Bezugsgrößen für den Monstergrad

Um eine einfache Orientierung am Monstergrad zu gewährleisten, finden Sie hier einige Angaben dazu, auf welcher Basis wir ihn für die einzelnen Wesen festgelegt haben. Der Monstergrad für die Wesen als Gegner einzelner Abenteurer geht von einem für seinen entsprechenden Heldengrad in Kampfdingen mittelstarken Charakter aus. Das heißt, der entsprechende Abenteurer hat seine Kampfwerte (gleich ob magisch oder profan) durchaus gesteigert, aber nicht zwingend alle hilfreichen Attribute und Fertigkeiten aufs Maximum gebracht. Zwar besitzt er einige hilfreiche Meisterschaften, ist in diesem Bereich aber nicht maximal ausgestattet. Seine Ausrüstung ist wehrhaft, aber er ist nicht total gerüstet. Um sich an den Archetypen im Anhang (S. 323) zu orientieren: Keira oder Telkin wären gute Beispiele für einen Referenzabenteurer des Heldengrades 1.

Für den Gruppenwert gehen wir von einer vierköpfigen Gruppe aus, in der ein Abenteurer nur wenig Kampfkraft aufweisen kann, zwei durchschnittlich kampfstark sind und ein Abenteurer stark auf den Kampf spezialisiert ist. Anhand der Archetypen könnte eine solche Gruppe beispielsweise aus Eshi, Keira, Telkin und Cederion bestehen.
Sollte Ihre Spielgruppe deutlich kampfstärker oder aber verwundbarer sein, können Sie die Werte natürlich nicht einfach übernehmen. Setzen Sie Ihren Spielern in diesen Fällen durchaus öfters Gegner eines höheren Monstergrades vor oder nutzen Sie niedrigere Herausforderungen.

Die Kategorien

Bei den Gegnern und Monstern werden folgende Einteilungen für den Monstergrad benutzt. Eine grobe Erläuterung anhand des Heldengrades 1 finden Sie im Folgenden:

Wert	Bedeutung für Heldengrad 1 (Einzelgegner/Gruppengegner)
0-	Das Wesen ist deutlich zu schwach für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1. Es kann praktisch im Vorbeigehen besiegt werden und erfordert kaum Mühe.
0	Das Wesen ist keine große Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1. Ein Kampf gegen es kann die Ressourcen des Abenteurers/der Gruppe leicht angreifen, es wird aber im Normalfall besiegt.
1	Das Wesen ist eine angemessene Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1. Ein Kampf gegen es greift normalerweise die Ressourcen des Abenteurers/der Gruppe an, mitunter kann der Kampf auch verloren gehen.
2	Das Wesen ist eine große Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1. Ein Kampf gegen es greift die Ressourcen des Abenteurers/der Gruppe stark an, der Ausgang des Kampfes ist offen.
3	Das Wesen ist eine kaum zu bezwingende Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1. Ein Kampf gegen es braucht alle Anstrengungen und endet mit hoher Wahrscheinlichkeit trotzdem mit großen Opfern oder gar einer Niederlage.
4	Das Wesen ist für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1 praktisch nicht zu bezwingen. Nur mit außerordentlich großem Glück, hilfreichen Umständen oder einer ausgefeilten Taktik kann es überhaupt besiegt werden. Ansonsten ist der Tod des Abenteurers/der Gruppe wahrscheinlich.
4+	Das Wesen wird einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 1 mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ohne Probleme auslöschen.

Für entsprechend höhere Heldengrade können die Aussagen äquivalent genutzt werden: Ein Wesen des Monstergrades 2 ist eine angemessene Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 2, aber keine große Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 3. Ein Wesen des Monstergrades 4 ist eine angemessene Herausforderung für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 4, aber ist für einen Abenteurer/eine Gruppe des Heldengrades 2 kaum zu bezwingen, und so weiter.

Mehrere Wesen derselben Art

Oft sieht sich eine Abenteurergruppe oder ein einzelner Abenteurer mehreren Wesen einer Art gegenüber. Für solche Fälle kann nicht der normale Monstergrad herangezogen werden. Eine simple Umrechnung ist in so einem Fall wiederum nicht einfach möglich. Viele eigentlich schwache Gegner können schnell den Tod eines erfahrenen Abenteurers bedeuten. Andererseits sind ein halbes Dutzend Rattlinge für einen kampfstarken Abenteurer des Heldengrades 4 keine große Bedrohung. Hierfür kann an dieser Stelle also keine konkrete Umrechnung angegeben werden. Gehen Sie davon aus, je höher der Monstergrad eines Wesens, desto stärker ist der Anstieg der Herausforderung bei mehreren Wesen derselben Art. Der Anstieg ist für Einzelgegner immer stärker als für Gruppengegner, bei denen sich die Herausforderung auf mehr Abenteurer verteilt und somit zusätzliche Angriffe, die Abwärtsspirale bei *Wundabzügen* und Boni für *Überzahl* weniger ins Gewicht fallen.

Beispiel:
Ein Rattling hat als Einzelgegner einen Monstergrad *von 0, ist also für einen einzelnen Abenteurer des* Heldengrades 1 *keine große Herausforderung. Zwei Rattlinge hingegen sind für ihn durchaus angemessene Gegner, drei können sogar eine große bis kaum zu bezwingende Gefahr sein (da bei mehr Gegnern auch mehr Angriffe zusammenkommen, was zu früheren und höheren Wundabzügen führen kann; dazu kommt der Bonus für eine Überzahl).*
Anders sieht dies auf höheren Monstergraden aus: Ein Oger besitzt als Einzelgegner Monstergrad 3, *ist also für einen Abenteurer des* Heldengrades 3 *eine angemessene Herausforderung. Zwei Oger hingegen sind für einen Abenteurer des Heldengrades 3 allerdings bereits kaum zu bezwingen – die größere Kampfstärke auf höheren Monstergraden führt dazu, dass mehr Gegner oft mit einem deutlichen Anstieg der Herausforderung einhergehen.*



Gegner

Humanoide Gegner
In den folgenden Abschnitten finden Sie auch mehrere gewöhnliche humanoide Gegner: den *Räuber*, den *Söldner* und den *Raubritter*. Die Bezeichnungen sind hierbei nur Anhaltspunkte – der *Räuber* ist ein recht leicht zu überwindender Gegner, der *Söldner* ein Gegner für erfahrene Abenteuer und der *Raubritter* hat das Zeug zu einem echten Bösewicht.
Wenn Sie für Ihr Spiel einen humanoiden Gegner benötigen, orientieren Sie sich daher an der Staffelung leicht – mittel – stark. Ein *Räuber* kann auch als Wertevorlage für einen Halsabschneider, Wegelagerer oder Straßenschläger dienen, ein Raubritter als Vorlage für einen persönlichen Rivalen.Der Zauberer ist ebenfalls ein humanoider Gegner und dient ebenfalls als Vorlage für einen starken Gegenspieler.
Je nach Rasse können Sie außerdem die Werte leicht anpassen, indem Sie die angegebenen Attributswerte mit den Rassenmodifikatoren verrechnen.

Baumwandler

Der Körper dieses fast drei Meter in die Höhe ragenden Feenwesens ist überzogen mit Rinde, seine Füße ähneln festem Wurzelwerk und aus seinem Haupt sprießen mit dichtem Blätterwerk bedeckte Äste. Steht es still, könnte es für einen gewöhnlichen Baum gehalten werden, wären da nicht die menschenähnlichen Gesichtszüge. Besonders herausstechend sind die stets strafend herabblickenden Augen, tritt der Baumwandler doch meist als Wächter der belebten Natur in Erscheinung und geht gegen alle Eindringlinge vor, seien es unbedarfte Holzfäller, rücksichtslose Jäger oder gefährliche Monster.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	3	8	4	9	3	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	8	15	16	29	4	33	27

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	22	3W6+4	13 Ticks	7-1W6	Umklammern, Wuchtig

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen III, Naturwesen, Pflanze
Monstergrad: 4 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 15, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 23, Naturmagie 13
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Vorstürmen; III: Würgegriff), Naturmagie (I: Lied der Natur)
Zauber: Natur I: Rindenhaut, Wachstum; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis
Merkmale: Dämmersicht, Feenblut, Giftimmunität, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden



Dämmerweide

Nicht nur Tiere und andere Kreaturen auf Lorakis können der Macht der Finsternis zum Opfer fallen, auch einzelne Pflanzen oder gar ganze Wälder werden von ihr korrumpiert. Welche Bedrohung von solch einem Befall ausgeht, hängt vor allem von der Größe und der Art des Gewächses ab. Während einfache Gräser und Büsche lediglich das Reisen unangenehmer gestalten, können hochgewachsene Bäume wie die Dämmerweide selbst gestandenen Kämpfern gefährlich werden. Zwar vermögen sich diese nicht vom Fleck zu bewegen, doch attackieren sie, von sinistrem Eigenleben erfüllt, arglose Wanderer mit tiefhängenden Ästen und laben sich an deren toten Körpern. Dabei zerquetschen sie ihnen zunächst die Hälse und ziehen sie anschließend unter die Erde, wo die Leichname langsam von Wurzeln durchdrungen und zersetzt werden. Tiere meiden Orte, die von Dämmerweiden bewachsen sind, selbst erfahrene Schlachtrösser und geschulte Kampfhunde halten sich nur widerwillig in ihrer Gegenwart auf.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	1	2	9	0	9	0	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
9	0	18	10	27	8	38	24

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Ranken	24	4W6+2	12 Ticks	8-1W6	Umklammern, Wuchtig

Typus: Pflanze, Wesen der Finsternis
Monstergrad: 4+ / 4
Fertigkeiten: Entschlossenheit 15, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 25
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen [Schwierigkeit 23]; III: Würgegriff)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Furchterregend (25), Giftimmunität, Koloss 2 (Ranken), Schmerzimmunität, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden und Lichtschaden

Dryade

Dryaden sind ausschließlich weibliche und aus der Feenwelt stammende Baumgeister, die jedoch oft auch im Diesseits oder an Übergängen zwischen den beiden Domänen leben. Sie besitzen stets eine starke Bindung zu einem unberührten Flecken Natur – meistens Baumhaine, Lichtungen, aber auch Bambuswälder in Takasadu oder kleine Palmenhaine in Arakea. Ihr Erscheinungsbild variiert meist, je nachdem, welche Heimat sich eine Dryade gewählt hat.
Gegenüber Sterblichen verhalten sich Dryaden in der Regel abweisend und in Extremfällen aggressiv, weil ihre Art schon zu oft Weideflächen und Feldern zum Opfer gefallen ist. Sie lassen nur in den seltensten Fällen zu, dass Reisende ihre Heiligtümer in der Natur betreten, und bevorzugen es, unter sich zu sein. Dabei sind sie jedoch nicht bösartig im Wesen – und wer sich der Natur gegenüber ehrerbietig zeigt, der kann auch ihre liebreizende Seite kennenlernen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	3	5	2	5	3	3	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	8	7	23	25	3	23	29

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	16	1W6+2	7 Ticks	2-1W6	–

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen II, Naturwesen, Pflanze
Monstergrad: 2/0
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 10, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 10, Naturmagie 19
Zauber: Natur I: Rindenhaut, Wachstum; II: Ranken, Tiere beherrschen; III: Chamäleon, Insektenschwarm
Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Naturmagie (I: Lied der Natur)
Merkmale: Dämmersicht, Feenblut, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden
Beute: Borke (25 Lunare; *Handwerk* gg. 30; in den meisten Reichen illegal)



Düsterfee

Als Düsterfeen werden vor allem in Dragorea jene Bewohner der dunklen Feenwälder der Anderswelt bezeichnet, die in ihrem Äußeren grob Menschen oder Alben ähneln, die aber für alle Sterblichen nur Verachtung übrig haben. Legenden besagen, dass sie aus eigentlich gutherzigen Feenwesen entstehen würden, wenn Schatten, Pestilenz und Tod eine Feenwelt korrumpieren – doch ob dies der Wahrheit entspricht, ist nicht bekannt. Sicher ist nur, dass sie Eindringlinge in ihrem Reich nicht dulden und mitunter auch das Diesseits betreten, um sterbliche Sklaven zu fangen oder einfach nur Leid zu verbreiten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	
7	3	3	1	6	1	5	5	
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**	**INI**
5	8 / 15	6	52	23	0	19	31	7-1W6

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen II, Naturwesen, Schattenwesen
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 4, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 6, Beherrschungsmagie 21, Illusionsmagie 18, Naturmagie 17, Schattenmagie 16
Zauber: Beherrschung I: Furcht, Verstummen; II: Magische Fessel, Schlaf; III: Halluzination, Lähmung; Illusion 0: Geräuschhexerei; I: Magische Finte, Stille; II: Blenden, Kreischen, Trugbild; Natur 1: Rindenhaut; II: Tiere beherrschen; Schatten I: Dunkelheit, Schattenmantel; II: Schattenpfeil, Verhüllung
Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Beherrschungsmagie (I: Willensbrecher; II: Materielle Verbindung I), Illusionsmagie (I: Trübung des Blicks); Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit)
Merkmale: Dämmersicht, Feenblut, Fliegend, Furchterregend (15), Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Schattenschaden 4, Schwächlich, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
Beute: Feenflügel (75 Lunare; *Alchemie* gg. 25; in den meisten Reichen illegal)





Felsling

Felslinge sind an Orten anzutreffen, in deren Nähe es eine Verbindung zur Feenwelt gibt und die größere Mengen von Stein oder Fels aufweisen. Ein Felsling ist nicht in der Lage zu sprechen und interessiert sich wenig für die Belange von Menschen und anderen Humanoiden. Solange Reisende Felslinge in Ruhe lassen, riskieren sie keinen Ärger mit den kleinen Wesen. Doch sind ihre Motive für nicht aus der Feenwelt stammende Wesen schwer zu verstehen und manchmal treten Gruppen von ihnen als Hüter eines Gebiets in Erscheinung. Ihre Umgebung verlassen sie selten, doch scheinen besonders imposante Steingebilde wie Festungen und Tempel sie regelrecht anzuziehen. Dann hängt es von der Natur des Felslings und auch von der Reaktion der Bewohner ab, ob das Gebäude einen glücksbringenden Hüter erhält oder einen aggressiven Störenfried. Felslinge tauchen häufig in kleinen Gruppen von drei bis vier Wesen auf. Dabei unterscheiden einzelne Felslinge sich nicht nur in ihrer individuellen Erscheinung, sondern auch in ihrer Persönlichkeit.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	1	2	4	1	5	2	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	4	7	6	18	2	21	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	9	1W6+2	10 Ticks	8-1W6	–

Typus: Feenwesen, Felswesen, Magisches Wesen I
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 8, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 4, Zähigkeit 11
Meisterschaften: –
Merkmale: Betäubungsimmunität, Feenblut, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Kreatur 5, Resistenz gegen Felsschaden 2, Schmerzimmunität, Schwächlich

Feuerdjinn

Feuerdjinne sind Feenwesen aus jenen feurigen Bereichen der Feenwelt, in denen Lavaflüsse fließen und ewige Fackeln den Himmel mit Ruß erfüllen. Aber auch im Diesseits können sie überall in der Nähe von Flammenstürmen und Feuersbrünsten auftauchen. Vor allem in Pash Anar kann man sie, wie die Djinne anderer Elemente, häufig antreffen, gibt es dort doch viele Übergänge vom Diesseits in flammende Teile der Anderswelt. Feuerdjinne treten meistens entweder in menschlicher Gestalt mit roter, glänzender Haut oder als Feuersäule mit humanoiden Zügen auf. Wie ihr Element sind sie wild und unberechenbar. Es ist schwierig, vorherzusagen, wie ein Feuerdjinn bei einer Begegnung reagiert – und die Elementarrufer kennen viele Wege, um die Gewogenheit eines Djinns sicherzustellen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	3	4	5	5	3	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	8 / 14	9	28	30	1	32	28

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	20	1W6+5	8 Ticks	7-1W6	–

Typus: Feenwesen, Feuerwesen, Magisches Wesen III
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 14, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 14, Feuermagie 21
Zauber: Feuer I: Feuerstrahl; II: Flammenherrschaft, Metall erhitzen; III: Flammenkegel, Flammenschild; IV: Feuerball, Flammenwand
Meisterschaften: Feuermagie (I: Flammenherz; II: Feuermeisterschaft; III: Inferno)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Feenblut, Fliegend, Hitzeresistenz 5, Resistenz gegen Feuerschaden 15, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden
Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Feuerdjinnen richten *Feuerschaden* an.





Finsterschwinge

Finsterschwingen sind in der Nähe der Verheerten Lande auftretende Kreaturen, die als besonders aggressive und blutrünstige nächtliche Jäger gelten. Kaum eines dieser Wesen sieht aus wie das andere, aber sie alle wirken wie seltsam verdrehte und pervertierte fledermausartige Monster. Da noch nie mehr als eines dieser Wesen gleichzeitig gesichtet wurde, muss es sich um Einzelgänger handeln – und vielleicht sogar nicht einmal um natürliche Kreaturen. Die Finsterschwinge tötet ihre Opfer nicht sofort, sondern beißt sie oft nur: Die Wunde blutet unentwegt, während das Opfer, von unnatürlichem Fieber gepackt, langsam dahinsiecht. Häufig brechen Finsterschwingen nach einem Biss den Angriff ab und verfolgen das Opfer aus der Ferne, bis es sterbend zusammenbricht.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	5	3	3	0	5	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	2 / 20	8	6	27	2	31	22

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	18	1W6+4	7 Ticks	7-1W6	Durchdringung 2, Umklammern

Typus: Monster, Wesen der Finsternis
Monstergrad: 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 14, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 17, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 11
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern), Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II)
Merkmale: Dunkelsicht, Fliegend, Furchterregend (20), Gift (Blut 3 / Sterbend 2 / 3 Tage)
Beute: Schwingen (20 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20), Zähne (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25)



Flimmerfee

Diese kleinen Feenwesen haben einen fröhlichen, gutmütigen Charakter. Vor allem in leicht bewaldeten Gebieten kann man auf sie treffen. Wenn man den Feen freundlich gegenübertritt, sind sie geradezu schwatzhaft, aber auch hilfsbereit. Ihre Handlungen und ihre Äußerungen sind häufig schwer nachzuvollziehen, doch wird ihre Präsenz auf Reisen stets als gutes Omen verstanden. Des Nachts kann ihre Lichtmagie sehr hilfreich sein und sie haben schon manch einem verirrten Reisenden geholfen. Naturpriester und Magier suchen oft die Nähe dieser neugierigen Feen, um ihr Verständnis der Feenwelt und der elementaren Magie zu vertiefen. Dabei müssen sie viel Geduld aufbringen und weite Reisen in Kauf nehmen, da die Flimmerfeen Menschenmassen und Siedlungen meiden, die größer sind als ein kleiner Weiler.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	
4	4	3	1	3	0	3	1	
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**	**INI**
1	4 / 12	2	13	22	0	12	18	7-1W6

Typus: Feenwesen, Lichtwesen, Magisches Wesen I, Naturwesen
Monstergrad: 0- / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 4, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 2, Lichtmagie 12
Zauber: Licht 0: Licht, Lichtertanz; I: Blenden, Blick in die Sonne, Lichtkugel
Meisterschaften: Lichtmagie (II: Schutz des Lichtes)
Merkmale: Feenblut, Fliegend, Kreatur 6, Resistenz gegen Lichtschaden 4, Schwächlich, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden und Schattenschaden
Beute: Feenflügel (50 Lunare; *Alchemie* gg. 25; in den meisten Reichen illegal)

Gargyl

Nicht jede furchterregende Statue ist nur ein starres Werk aus Stein: Einige werden nachts oder zu bestimmten Ereignissen zum Leben erweckt oder von magischer Kraft beseelt, sodass aus ihnen Gargyle werden. Diese Wesen finden sich gelegentlich als Wächter an alten Ruinen, die erwachen, wenn eine bestimmte Zeit oder ein bestimmtes Datum gekommen ist oder ein Eindringling die Schwelle überschreitet. Als Wächter sind sie sehr effektiv, da ihr steinerner Körper schwer zu beschädigen ist, sie keinen Schmerz verspüren und sogar mit abgeschlagenen Gliedmaßen weiterkämpfen. Einige Gargyle verfügen sogar über Persönlichkeit und können sprechen, andere hingegen sind von eher tierhafter Natur.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	5	1	5	2	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	4 / 10	10	10	28	7	40	24

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	19	2W6+6	10 Ticks	7-1W6	Durchdringung 3

Typus: Felswesen, Konstrukt
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 12, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen, Vorstürmen; II: Rundumschlag)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Fliegend, Giftimmunität, Resistenz gegen Felsschaden 5, Schmerzimmunität





Geisterhafter Krieger

Nicht jede Seele findet nach dem Tod Ruhe, manche streifen als Geister über Lorakis, wenn die sterbliche Hülle längst verrottet ist. Dieses Schicksal macht natürlich auch vor Kriegern und Kämpfern keinen Halt. So sind manche in der Schlacht gefallene Streiter dazu verdammt, über Jahrhunderte hinweg den Ort ihres Todes heimzusuchen. Mehr als ein treuer Leibgardist bewacht hingegen über sein Ableben hinaus das Grab seines Herrn oder ein altes Heiligtum. Dabei ist es egal, ob ein Feenpakt, Strafe oder Gnade einer Gottheit oder eine unerfüllte Aufgabe die Seele an das Diesseits binden – diese geisterhaften Krieger stellen sich jedem in den Weg, der ihre Ruhe oder den Ort ihrer Heimsuchung stört.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	2	1	4	1	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	8	7	12	24	6	23	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	13	1W6	5 Ticks	8-1W6	–
Langschwert	17	1W6+4	8 Ticks	8-1W6	Scharf 2

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen II
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 9, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I, Unbeirrbar)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3, Furchterregend (15), Geist, Giftimmunität, Körperlos, Schmerzimmunität

Geisterwolf

Geisterwölfe sind gnadenlose Jäger, die in einsamen Steppen, großen wilden Wäldern und sogar in den eisigen Ödlanden der Frostlande leben. Entgegen dem Namen handelt es sich bei ihnen nicht um Geisterwesen, sondern um Geschöpfe aus Fleisch und Blut. Diese Bestien sind erheblich größer und kräftiger als ein herkömmlicher Wolf. Ihre gewaltigen Zähne können ohne Weiteres eine Rüstung durchdringen. Wenn sich ein Geisterwolf ein Ziel gewählt hat, lässt er sich nicht davon abbringen und folgt ihm dank seiner hervorragenden Sinne über eine große Strecke hinweg. Diese Hartnäckigkeit und die Tatsache, dass sie fast immer nachts angreifen, sind für den gespenstischen Ruf der Geisterwölfe verantwortlich. In einigen dichter besiedelten Gebieten werden sogar Prämien auf ihren Kopf ausgesetzt. In weiter abseits gelegenen Landstrichen können sie für jeden Reisenden eine tödliche Gefahr darstellen. Zum Glück sind die Geisterwölfe im Gegensatz zu ihren harmloseren Verwandten meist Einzelgänger und treten nur selten in Paaren auf.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	5	4	0	6	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
6	14	10	6	28	1	25	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	20	2W6+5	8 Ticks	5-1W6	Scharf 2

Typus: Hundeartiger, Monster, Tier
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 17, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 13, Jagdkunst 24, Wahrnehmung 21, Zähigkeit 12
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 3, Furchterregend (15), Kälteresistenz 2, Taktiker
Beute: Fell (11 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20), Prämie (15 Lunare bei Ablieferung des Schädels in Wintholt, Nyrdfing und Selenia)





Ghul

Jeder Ghul entstammt einem humanoiden Volk. Er wurde mit mächtiger Todesmagie nicht nur des Lebens beraubt, sondern auch zum untoten Dasein als Bestie verflucht. Die Magie verformt dabei nicht nur den Körper und raubt dem Opfer einen guten Teil seines menschlichen Aussehens, auch der Geist wird verändert. Während die Betroffenen ihre Intelligenz im Gegensatz zu den meisten anderen Untoten behalten, gehen Persönlichkeit und Erinnerung verloren. Zurück bleibt eine Bestie, die raffiniert plant, in Gruppen arbeitet und sich gut verbirgt, in erster Linie aber ein Raubtier ist. Als Teil des Fluches ernähren Ghule sich ausschließlich vom Fleisch anderer intelligenter Humanoider. Gezwungenermaßen geben sie sich auch mit Leichen zufrieden, weshalb sie ihre Verstecke häufig in der Nähe von Friedhöfen einrichten. Frischem Fleisch geben sie stets den Vorzug und attackieren sogar ganze Gruppen lebender Beute, wobei ihnen das lähmende Gift ihrer Klauen zu Gute kommt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	3	1	3	0	4	2	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	8	8	6	22	0	24	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6+2	6 Ticks	9-1W6	Durchdringung 1

Typus: Monster, Untoter
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 9, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 4, Zähigkeit 10
Meisterschaften: Heimlichkeit (II: Hinterhalt)
Merkmale: Dämmersicht, Furchterregend (15), Gift (Blut 3 / Benommen / 60 Ticks), Schmerzresistenz, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Grabbeißer

Höhlen, Minen und Stollen bieten wenig Lebensraum für Tiere, für die Grabbeißer stellen sie hingegen die ideale Umgebung dar. Mit einer Körperlänge von anderthalb Metern ähneln sie großgewachsenen Asseln mit einem geriffelten Panzer. Ihre zahlreichen mehrgliedrigen Beine tragen sie nicht nur geschwind durch den Untergrund, sondern erlauben es ihnen auch, sich an Wänden und Decken zu bewegen. Zudem eignen sich ihre sichelförmigen Klauen für den Kampf, wobei die Kreaturen dabei lieber ihre beiden kräftigen Mandibeln einsetzen, da diese ein leichtes Gift aussondern. Zwei lange Fühler ragen aus dem Kopf heraus, lassen die Grabbeißer auch leichteste Vibrationen erspüren und ermöglichen es ihnen, sich selbst in absoluter Dunkelheit zu orientieren. Ist dagegen auch nur ein wenig Licht vorhanden, verlassen sie sich auf ihre übergroßen Facettenaugen, die selbst bei minimalem Licht jede Bewegung sofort bemerken.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	3	3	3	0	3	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
4	7	7	2	18	3	16	13

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	10	1W6+2	8 Ticks	7-1W6	–

Typus: Insekt, Monster, Tier
Monstergrad: 1 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 10, Entschlossenheit 2, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 5
Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer)
Merkmale: Dunkelsicht, Gift (Blut 1 / Benommen / 60 Ticks), Kreatur 3, Schwächlich
Beute: Gift (2 Lunare; *Alchemie* gg. 25)





Harpyie

Kaum als humanoides Wesen zu erkennen, erscheint die Harpyie eher wie ein ungewöhnlich gebauter Vogel. Oberkörper und Kopf ähneln einer deformierten Frau, die Gesichtszüge sind hart und verraten eine wilde und gefährliche Natur. Auch die spitzen Zähne legen ein Leben als Fleischfresser nahe. Die Arme sind von Federn bedeckt und dienen offensichtlich eher dem Flug als der Verwendung als Werkzeug. Zwar verfügen sie über handähnliche Ausläufe, diese erlauben aber kaum mehr als einen einfachen Griff. Ihre hornbedeckten Beine sind schließlich gänzlich jene eines Vogels und enden in mit scharfen Krallen ausgestatteten Klauen. Diese erlauben es nicht nur, kopfüber an Ästen hängend zu schlafen, sondern sind auch dafür geeignet, Gegner zu attackieren und sogar kleinere Tiere in die Lüfte zu heben. Kommt es zu einem Kampf mit Harpyien, attackieren sie in großen Schwärmen und stoßen beim Angriff schrille Schreie aus, die auf die meisten Tiere furchteinflößend wirken.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	2	2	0	3	2	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	6 / 14	7	4	22	0	19	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	13	1W6+3	7 Ticks	8-1W6	Scharf 2, Umklammern

Typus: Humanoider, Monster, Vogel
Monstergrad: 2 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 8, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern)
Merkmale: Fliegend, Furchterregend (10), Kreatur 6

Hydra

Selbst der größte Gegner lässt sich von einer Gruppe tapferer Recken besiegen, wenn er alleine gegen ihre vereinte Kraft steht. Die Hydra ist nie allein, entspringen ihrem Rumpf doch gleich drei lange Hälse, die jeweils in einem schlangenartigen Kopf enden. Jeder von ihnen verfügt über dicke Hornplatten, die im Gefecht schützen. Zudem sind die Häupter mit tödlichen Giftzähnen ausgestattet und groß genug, um einen Gnom am Stück zu verschlingen. Der Körper der Kreatur ist jener einer Echsenbestie mit einer Schulterhöhe von anderthalb Metern. Das dichte Schuppenkleid der Bestie erscheint je nach Region in unterschiedlichen Grüntönen. Erschaffen wurden Hydras in früheren Tagen als Chimären für den Einsatz in der Schlacht, wo sie Angst und Schrecken in die gegnerischen Reihen tragen sollten – doch heute leben sie gerade in südlichen Landen als verwilderte Einzelgänger.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	6	3	9	0	10	1	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
8	12	17	10	38	4	45	30

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Kopf	28	3W6+2	10 Ticks	7-1W6	Durchdringung 1, Lange Waffe, Wuchtig

Typus: Chimäre, Monster, Reptil
Monstergrad: 4+ / 4+
Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 26, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 23
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 26], Vorstürmen; II: Rundumschlag), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Furchterregend (25), Gift (Blut 3 / Sterbend 3 / 45 Ticks), Hitzeresistenz 1, Koloss 3 (3 Köpfe), Schmerzresistenz
Beute: Gift (25 Lunare; *Alchemie* gg. 25), Schuppen (70 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25)



Oger

Mit einer Größe von über drei Metern gehören Oger zu den größeren humanoiden Wesen in Lorakis. Unter ihrer dunkelgrauen, stellenweise von schwarzen Schuppen bedeckten Haut zeichnen sich kräftige Muskeln ab, was gemeinsam mit den ungeschickten, vierfingrigen Händen und den verhältnismäßig langen Armen ihre Vorliebe für klobige Wuchtwaffen erklärt. Ihr Kopf ist kahl wie der restliche Körper, ihre Augen sind klein und erwecken keinen sonderlich intelligenten Eindruck. Rüstungen tragen Vertreter dieser Rasse kaum einmal, finden sie doch nur selten einen Schmied, den sie zur Anfertigung von entsprechenden Stücken in ihrer Größe zwingen können. Oger leben üblicherweise abseits von Siedlungsgebieten und lediglich in kleinen Gruppen, schließen sich aber von Zeit zu Zeit zu kleinen Kriegszügen zusammen oder plündern eigenständig Dörfer. Manche Potentaten werben sie als Söldner oder gar als Leibwache an, um potenzielle Angreifer bereits im Vorfeld abzuschrecken. Im Gegensatz zu den meisten anderen intelligenten Rassen des Kontinents scheinen die Oger über keinerlei magische Begabung zu verfügen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	1	8	0	7	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	10	15	6	28	2	27	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	16	1W6+2	7 Ticks	9-1W6	Wuchtig
Kriegshammer	20	2W10+4	12 Ticks	9-1W6	Unhandlich*, Wuchtig, Zweihändig

Typus: Humanoider, Monster
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 16, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 25
Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 20]; II: Rundumschlag, Schmetterschlag), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistenz
Beute: Kriegshammer (18 Lunare)





Orkkrieger

Alle Arten der blutrünstigen Orks werden gefürchtet und gehasst, doch selbst aus diesen stechen die Krieger dank ihrer Grausamkeit und wilden Kampfeslust heraus. Fast zwei Meter groß und von muskulöser Statur überragen sie die meisten Gegner. Ihre dicke, teilweise von Fell bedeckte Haut bietet im Kampf Schutz vor feindlichen Schlägen. Ihre kräftigen langen Arme sind wie dafür geschaffen, wuchtige Hiebwaffen zu schwingen, und allein mit bloßen Fäusten können sie einem Menschen gefährlich werden. Ihr Gesicht wirkt deformiert und sie verfügen über ein ausgeprägtes Gebiss, die Ohren sind spitz und die Augen gelb und reptilienhaft. Ihr gesamtes Aussehen wirkt fremdartig und verrät ihre Herkunft aus der Feenwelt. Im Kampf verlassen sie sich auf rohe Stärke und stürmen geradewegs auf den Gegner zu, lassen sich aber kaum in Fallen locken.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	2	5	2	6	2	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	8	10	14	22	1	24	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	12	1W6+1	6 Ticks	8-1W6	–
Streitkolben	16	1W6+5	9 Ticks	8-1W6	–

Typus: Humanoider, Ork
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 14, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 19, Stärkungsmagie 12
Zauber: Stärkung I: Lebenskraft stärken; II: Schmerzen widerstehen
Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Berserker, Vorstürmen; II: Rundumschlag, Schmetterschlag), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Taktiker
Beute: Streitkolben (8 Lunare)

Orkspäher

Im Gegensatz zu den Kriegern der Orks sind ihre Späher von kleinem Wuchs und überragen nicht einmal die Gnome, erst recht, da sie zu einem gebückten Gang neigen. Dafür sind sie deutlich agiler als ihre größeren Artgenossen und können trotz kurzer Beine sehr schnell laufen. Zudem verfügen sie über außerordentlich scharfe Sinne, weshalb sie sich besonders gut für das Auskundschaften feindlicher Gruppierungen eignen. Auch im Kampf haben sie ihren Nutzen, sind sie doch verschlagen und hinterhältig. Bevorzugt lauern sie Gegnern auf und greifen aus der Ferne an, neigen aber zur Flucht, wenn sie in die Verteidigung gedrängt werden und nicht in der Überzahl sind. Ihr Aussehen gleicht dank gelber Augen und spitzer Ohren jenem anderer Orks, auch wenn die braune Haut dünner und der Kiefer weniger stark ausgeprägt ist.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	2	3	3	3	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	9	5	10	18	0	15	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Körper	8	1W6	5 Ticks	–	7-1W6	–
Kurzbogen	11	1W10+1	5 Ticks	20 m	7-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig
Säbel	9	1W6+4	8 Ticks	–	7-1W6	Scharf 2

Typus: Humanoider, Ork
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 12, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 16, Jagdkunst 12, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 8, Stärkungsmagie 10
Zauber: Stärkung I: Sicht verbessern; II: Beschleunigen
Meisterschaften: Schusswaffen (I: Scharfschütze, Schnellschütze I*), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (II: Hinterhalt), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger)
Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Schwächlich, Taktiker
Beute: Kurzbogen (8 Lunare), Säbel (7 Lunare)





Rattling

Rattlinge sind ein humanoides Volk, das in ganz Lorakis vorkommt. Mal gelten sie als Landplage, mal als kleineres Ärgernis, mitunter als günstige Arbeitskraft in Steinbrüchen oder beim Lumpensammeln. Als einzelner Gegner stellt ein Rattling keine große Gefahr dar. Zwar verfügt er über spitze Zähne und scharfe Klauen, doch ist er kaum größer als ein Zwerg und von drahtiger Statur, die mit wenig Kraft gesegnet wurde. Ebenso wenig schützt sein struppiges, graubraunes Fell vor Hieben und auch sein Schwanz bringt ihm einen Vorteil im Kampf ein. Seine Rüstung ist im Normalfall abgewetzt, seine Waffe schartig, von einer Ausbildung als Kämpfer oder Tapferkeit im Gefecht kann kaum die Rede sein. Trotz dieser Nachteile stellen Rattlinge eine nicht zu vernachlässigende Gefahr dar, agieren sie doch meist in großen Massen. Auch in dicht bevölkerten Gebieten können sie jederzeit zu Dutzenden oder gar Hunderten auftreten und vermehren sie sich selbst nach vernichtenden Niederlagen so schnell, dass sie kaum auszumerzen sind. Zudem sind Vertreter dieser Rasse äußerst verschlagen und nutzen jeden sich bietenden Vorteil, um ihre Gegner zu überwinden, und sei es die Opferung ihrer eigenen Artgenossen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	3	2	1	2	2	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	8	5	4	19	0	13	13

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6	5 Ticks	7-1W6	Stumpf
Säbel	8	1W6+4	8 Ticks	7-1W6	Scharf 2

Typus: Humanoider
Monstergrad: 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 3, Schattenmagie 7
Zauber: Schatten I: Katzenaugen, Schattenmantel
Meisterschaften: –
Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kreatur 5, Schwächlich
Beute: Säbel (7 Lunare)





Räuber

Räuber sind in allen Ecken von Lorakis zu finden, sei es als Taschendieb aus Sarnburgs verwirrenden Gassen, als Schläger aus den Straßenschluchten Fulnias oder als Betrüger, der in Ioria Pilger ausnimmt. In so ziemlich jeder kleineren oder größeren Stadt treiben Gauner ihr Unwesen. Räuber meiden den direkten Kampf wenn möglich und ziehen es vor, ihre Opfer unbemerkt zu berauben oder einzuschüchtern. Für einen gut gerüsteten Abenteurer stellen sie im Zweikampf keine große Bedrohung dar, doch werden sie mit allen Mitteln versuchen, eine faire Auseinandersetzung zu vermeiden. Wenn ein Räuber einen Kampf nicht verhindern kann, zieht er einen Hinterhalt, eine Falle oder andere, auch magische Tricks vor, um die Chancen zu seinen Gunsten zu ändern. Häufig arbeiten Räuber als Handlanger für mächtigere Halunken. Wenn es richtig Ärger gibt, ist auf ihre Moral kein Verlass und sie suchen schnell das Weite, solange sie vor ihrem Anführer nicht mehr Angst haben als vor ihren Gegnern. Außerhalb von Städten rotten sie sich zu Banden zusammen und überfallen vor allem schwach gerüstete Handelszüge.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	1	3	2	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	7	7	6	18	0	16	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6	5 Ticks	7-1W6	Stumpf
Streitkolben	9	1W6+5	9 Ticks	7-1W6	–

Typus: Humanoider
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 7, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7, Stärkungsmagie 8
Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern, Sicht verbessern
Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)
Merkmale: Feigling, Taktiker
Beute: Tuchrüstung (6 Lunare), Streitkolben (8 Lunare)

Raubritter

Raubritter sind erfahrene Kämpfer, die schwer gerüstet und mit guten Waffen ausgestattet zu Felde ziehen. Vielleicht streunen sie ohne Lehnsherrn durch die Wildnis und überfallen Reisende oder beherrschen sie ein kleines, dünn besiedeltes Gebiet. Raubritter kommandieren meistens eine Gruppe von *Söldnern* und manchmal auch *Räubern*. Als Anführer sind sie in der Lage, eine solche Truppe zu einer gefährlichen Bedrohung zu formen, die ganze Landstriche terrorisieren kann. Raubritter sind in erster Linie gut ausgebildete Kämpfer, aber viele von ihnen haben einige magische Fähigkeiten erlernt, um im Kampf einen Vorteil zu erringen.

Die Werte des Raubritters lassen sich ohne Weiteres für verschiedene kampfkräftige Gegner verwenden. Sie können ebenso für einen erfahrenen Hauptmann stehen wie für den Leibwächter eines Shahirs oder den ehrenhaften Kontrahenten in einem Turnier.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	4	5	2	6	2	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	9	11	15	33	4	26	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6	8 Ticks	6-1W6	Stumpf
Lanze	20	2W10+1	18 Ticks	6-1W6	Lange Waffe, Reiterwaffe 6, Scharf 3, Wuchtig, Zweihändig
Langschwert	22	1W6+4	11 Ticks	6-1W6	Scharf 2

Typus: Humanoider
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 13, Athletik 10, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 8, Tierführung 16, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 18, Stärkungsmagie 14
Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Sicht verbessern; II: Eiserne Aura, Heilung stärken
Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall, Verteidigungswirbel; II: Entwaffnen [Schwierigkeit 31], Gezielte Treffer), Stangenwaffen (I: Vorstürmen; II: Rundumschlag), Anführen (I: Herausforderung, Sammeln), Tierführung (I: Reiterkampf; II: Schlachtreiter; III: Freihändigkeit), Zähigkeit (I: Rüstungsträger I, Starker Schildarm I*; II: Rüstungsträger II, Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Schmerzresistenz, Taktiker
Beute: Großschild (7 Lunare), Langschwert (10 Lunare), Lanze (16 Lunare), Pferd (50 Lunare), Schwere Platte (30 Lunare)
Anmerkung: Wenn der Raubritter ohne Schild kämpft, verringert sich seine *Verteidigung* um 2 Punkte, seine Werte in allen Fertigkeiten, in die BEW eingeht, erhöhen sich um 2 Punkte. Außerdem sinkt WGS mit dem Langschwert und dem Körper um 1 Punkt. Sollte er mit seinem Schild eine *Aktive Abwehr* durchführen (Wert 21), erhält er bei Gelingen 2 zusätzliche EG.

Raubskarabäus

Wüsten sind selten so leblos wie sie scheinen, ganz im Gegenteil bieten sie zahlreichen Kreaturen einen Lebensraum. Eine von diesen ist der Raubskarabäus, ein Wesen von der Gestalt eines großen Käfers. Sein oval geformter Panzer ist äußerst stabil und weist einen Durchmesser von etwa zwei Metern auf. Trotz dieser Körpergröße vermag er Opfern unbemerkt aufzulauern, indem er sich vollständig im Sand eingräbt, wo er mehrere Tage ausharren kann. Sobald er die Vibration einer nahenden Beute spürt, schießt er blitzschnell aus dem Boden hervor und attackiert sie mit den beiden ausgeprägten Greifzangen, die sich am flachen und gedrungenen Kopf befinden. Erweist sich ein Feind als überlegen, verschwindet er so schnell im Untergrund, wie er aufgetaucht ist. Ergreift ein Gegner dagegen die Flucht, nimmt ein Skarabäus nur selten die Verfolgung auf, erlauben seine sechs kurzen Beine doch keinen schnellen Gang. Auch in alten Grabanlagen Pash Anars oder Arakeas ist dieses Tier häufig anzutreffen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	2	4	3	0	4	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
6	4	9	2	20	3	24	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6+5	7 Ticks	6-1W6	Durchdringung 2, Umklammern

Typus: Insekt, Monster, Tier
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 6, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 6
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Vorstürmen), Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II)
Merkmale: Hitzeresistenz 2, Kreatur 6
Beute: Panzer (5 Lunare; *Jagdkunst* gg. 30)





Riesenspinne

Diese lautlose Jägerin ist in allen bewaldeten Regionen von Lorakis anzutreffen und vermag selbst erfahrene Wildnisbewohner überraschend aus dem Hinterhalt anzugreifen. In den vorherrschenden Grüntönen gefärbt, verschmilzt ihr Körper im regungslosen Zustand fast vollständig mit der Umgebung und ist mit dem bloßen Auge kaum auszumachen. Ihre Bewegungen sind selbst im dichtesten Unterholz lautlos und nicht einmal ein Geruch scheint von ihr auszugehen. In den meisten Fällen wird sie von ihrem Opfer erst bemerkt, wenn es bereits zu spät ist und sich die gifttriefenden Kieferklauen ins Fleisch bohren. Bevorzugt finden sich Vertreter dieser Art in größeren Gruppen von bis zu einem Dutzend Tieren zusammen und lauern im Geäst der Bäume auf Beute.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	4	3	1	0	2	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
4	8	5	2	18	0	17	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	11	1W6+3	7 Ticks	7-1W6	–

Typus: Monster, Spinnentier, Tier
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 11, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 4
Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I)
Merkmale: Gift (Blut 2 / Benommen / 60 Ticks), Kreatur 4, Schwächlich
Beute: Gift (5 Lunare; *Alchemie* gg. 25)

Sanddrache

Reisende können in der ganzen Wüste Surmakar und den angrenzenden Steppengebieten auf Sanddrachen treffen. Diese flügellosen Bestien lauern trotz ihrer Größe ihrer Jagdbeute gut getarnt auf. Sanddrachen verteidigen zwar ihr Revier verbissen und sind raffinierte Jäger und schreckliche Gegner, besitzen aber nicht die Intelligenz oder die magischen Fähigkeiten Höhere Drachen. Trotz ihres schweren Körpers können sie sich blitzschnell bewegen, müssen ihre Beute aber selten lange verfolgen, da ihr Gift die meisten Gegner in ein tiefes Delirium versetzt. Einem satten Sanddrachen kann ein Abenteurer aus dem Weg gehen, solange er ihn rechtzeitig bemerkt. Fühlt sich die Bestie aber innerhalb ihres Territoriums bedroht, wird sie bis zum letzten Atem kämpfen. Hat ein Weibchen Eier gelegt, wird es sein Gebiet noch aggressiver verteidigen. Tollkühne Glücksritter lassen sich davon aber nicht abhalten, denn einige Alchemisten zahlen beachtliche Summen für ein solches Ei.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	7	5	10	0	12	1	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
9	13	19	10	37	5	36	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss	23	5W6+4	14 Ticks	5-1W6	Durchdringung 3, Scharf 3
Klaue	29	4W6+2	11 Ticks	5-1W6	Wuchtig

Typus: Monster, Niederer Drache
Monstergrad: 4+ / 4+
Fertigkeiten: Akrobatik 19, Athletik 27, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 29
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], Vorstürmen), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Zähigkeit (III: Schmerzwiderstand II)
Merkmale: Dämmersicht, Gift (Blut 3 / Bewusstlos / 5 Minuten), Hitzeresistenz 3, Koloss 2 (Biss, Klaue), Resistenz gegen Feuerschaden 3, Schmerzresistenz, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Gift (15 Lunare; *Alchemie* gg. 30), Schuppen (85 Lunare; *Jagdkunst* gg. 30); evtl. 1W6 Eier (150 Lunare pro Stück)



Schattenweber



Schattenweber sind schreckliche Untote, die über große Zauberkräfte verfügen und ihren Opfern die Lebenskraft entziehen. Einst humanoide Zauberwirker, sind sie entweder einem grausigen Fluch zum Opfer gefallen oder haben auf der Suche nach Macht und Unsterblichkeit selbst die Rituale gewirkt, die sie in einen Schattenweber verwandelten. Solche Magie hat ihren Preis, sodass der Geist erhalten bleibt, der Körper aber dem Verfall anheimfällt. Ein Schattenweber kann über sehr umfangreiche magische Fähigkeiten verfügen und diese auch noch weiter entwickeln. Um seine untote Existenz zu erhalten, benötigt er die Lebenskraft anderer Wesen, vermag er Verletzungen seines Körpers doch nicht mehr auf natürlichem Wege zu heilen. Abgesehen von ihrer gemeinsamen Gier nach Leben verfolgen Schattenweber allerdings völlig unterschiedliche Ziele. Manch einer von ihnen möchte lediglich seine magischen Studien fortführen, während ein anderer Rache sucht oder Macht an sich reißen will. Trotz dieser Unterschiede sind sie alle äußerst gefährliche Gegner, die auch gerne Handlanger um sich scharren und sich gut zu schützen wissen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	2	4	2	7	2	7	7
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	6	7	53	30	0	33	37

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Kampfstab	15	1W10+2	9 Ticks	6-1W6	Defensiv 2, Lange Waffe, Zweihändig

Typus: Untoter
Monstergrad: 4 / 3
Fertigkeiten: Akrobatik 5 Athletik 4, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 9, Schattenmagie 20, Todesmagie 26
Zauber: Schatten I: Dunkelheit; II: Schattenpfeil, Schattenwand; III: Lichtbann; Tod I: Schwächeanfall; II: Fluch der Schmerzen, III: Lebensraub, Untote erheben; IV: Todesfluch; V: Verdorren
Meisterschaften: Schattenmagie (II: Kind der Schatten, Schützende Schatten), Todesmagie (II: Nekromant; III: Meister der Untoten)
Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend (25), Giftimmunität, Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Schattenschaden 5, Taktiker, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
Beute: Kampfstab (4 Lunare)

Schnappechse

Reisende können in verschiedenen tropischen oder subtropischen Gebieten auf Schnappechsen treffen. Diese massiven Kreaturen werden bis zu vier Meter lang und bewegen sich dank ihrer langen Gliedmaßen sehr schnell. Sie verfügen über mächtige Kiefer mit spitzen Zähnen, die Gliedmaßen mit einem Biss abtrennen können. Zudem enthält ihr Speichel ein Gift, das große Schmerzen verursacht. Schnappechsen bevorzugen den Schutz von Wäldern und sind hervorragende Schwimmer, jagen daher ebenso gut in flachen Gewässern. Auf der Jagd gehen sie raffiniert vor und können die Kampfkraft ihrer Beute recht gut einschätzen. Leicht zu überwältigende Opfer töten sie ohne zu zögern, während sie gefährlichen Gegnern eher aus dem Weg gehen und in Kampfsituationen versuchen, sie mit Drohgebärden in die Flucht zu schlagen. Aggressives Auftreten vermag sie durchaus einzuschüchtern, werden sie in die Ecke getrieben, reagieren sie aber besonders wild und gefährlich.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	5	4	7	0	9	2	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	12	14	6	28	2	27	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI
Körper	19	2W6+6	9 Ticks	6-1W6

Typus: Monster, Reptil
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 14, Athletik 21, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 13, Schwimmen 24, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Schwimmen (II: Kampf unter Wasser)
Merkmale: Gift (Blut 3 / Verwundet / 5 Minuten), Hitzeresistenz 1, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Gift (10 Lunare; *Alchemie* gg. 20), Leder (20 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)





Skelett

Skelette sind schwache, magisch erschaffene Untote. Sie können einfache Befehle ihres Herrn befolgen, sind in der Erledigung dieser aber nicht sehr einfallsreich, sodass es durchaus möglich ist, sie auszutricksen. Sie sind dazu in der Lage, einfache Ausrüstungsgegenstände wie Waffen zu benutzen, doch ist die Erinnerung an ihre ehemals vorhandene Kampfkraft längst vergangen. Obwohl sie als Gegner nicht sonderlich stark sind, stellen sie oft wegen ihrer Vielzahl eine Bedrohung dar. Finstere Nekromantenzirkel lassen oftmals ganze Friedhöfe auferstehen und hetzen eine willenlose Dienerschaft auf Feinde und Konkurrenten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	2	0	2	0	3	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	6	7	2	17	0	18	22

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Säbel	10	1W6+4	8 Ticks	10-1W6	Scharf 2

Typus: Untoter
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 5, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 2, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 6
Meisterschaften: –
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Furchterregend (10), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Schwächlich, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
Beute: Säbel (7 Lunare)

Söldner



Söldner dienen jedem, der sie bezahlen kann, sei es ein mertalischer Stadtherr, ein farukanischer Satrap oder ein dragoreischer Adliger. Ist einmal kein guter Auftrag in Sicht, verdingen sie sich als Räuber oder schließen sich zu marodierenden Gruppen zusammen. Sie sind im Kriegshandwerk ausgebildet und entsprechend ausgestattet, auch wenn ihnen Erfahrung und Ausrüstung eines Ritters fehlen. Raffiniertes Vorgehen oder diplomatisches Geschick sind nicht ihre Sache, allerdings lassen sie sich auch nicht schnell einschüchtern und sind sie gefährliche Gegner, wenn sie gut angeführt werden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	4	2	5	2	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	7	9	8	27	2	22	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Körper	13	1W6	8 Ticks	–	7-1W6	Stumpf
Leichte Armbrust	16	2W6+6	10 Ticks	25 m	7-1W6	Durchdringung 4, Zweihändig
Streithammer	18	2W6+3	14 Ticks	–	7-1W6	Scharf 2, Vielseitig

Typus: Humanoider
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14, Stärkungsmagie 13
Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern; II: Lebenskraft stärken
Meisterschaften: Hiebwaffen (I: Berserker, Vorstürmen; II: Schmetterschlag), Schusswaffen (I: Schnellschütze I), Zähigkeit (I: Starker Schildarm I*)
Merkmale: Taktiker
Beute: Leichte Armbrust (20 Lunare), Leichte Kette (12 Lunare), Großschild (7 Lunare), Streithammer (16 Lunare)
Anmerkung: Wenn der Söldner ohne Schild kämpft, verringert sich seine *Verteidigung* um 2 Punkte, seine Werte in allen Fertigkeiten, in die BEW eingeht, erhöhen sich um 1 Punkt. Außerdem sinkt seine WGS mit dem Streithammer und dem Körper um 1 Punkt, während die GSW um 1 Punkt steigt. Sollte er mit seinem Schild eine *Aktive Abwehr* durchführen (Wert 17), erhält er bei Gelingen 2 zusätzliche EG.

Spuk

Wenn der Geist eines Verstorbenen nicht in die Geisterwelt einziehen möchte oder kann, dann bleibt er oft als Spuk auf Lorakis zurück. Besonders gerne suchen solche Wesen den Ort heim, an dem sie gestorben sind, aber oft verfolgen sie auch Personen, die sie für ihren Tod verantwortlich machen oder zu denen sie eine enge Verbindung haben. Dabei sind Spuke nicht immer feindlich gesinnt, mitunter beschützen sie ihre Nachfahren oder bewachen einen heiligen Ort. Ihnen allen ist gemein, körperlos zu sein und daher nur mittelbar mit der Umwelt interagieren zu können – etwa durch das Bewegen von Gegenständen, geisterhafte Stimmen aus dem Nichts oder ähnliches.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	1	3	1	3	1	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
4	4	5	27	18	6	15	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	5	1W6	9 Ticks	7-1W6	Stumpf

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen I
Monstergrad: 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Bewegungsmagie 9, Illusionsmagie 20
Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen; Illusion 0: Geräuschhexerei, Lichtertanz; V: Unsichtbarkeit
Meisterschaften: –
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Fliegend, Furchterregend (10), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Kreatur 5, Schmerzimmunität, Schwächlich





Traumbringer

Traumbringer sind bösartige Feenwesen, die des Nachts von der Lebenskraft ihrer Opfer zehren. Diese Wesen sind körperlos und treten als dunkle Wolke mit leuchtenden Augen in Erscheinung. Sie schweben über ihre schlafenden Opfer und dringen magisch in sie ein. Haben sie ein Wesen einmal als Opfer auserkoren, kehren sie immer wieder zu ihm zurück. Werden sie nicht vertrieben, finden die immer schwächer werdenden Opfer rasch den Tod. Traumbringer meiden hell beleuchtete Räume, doch kann eine einfache Laterne sie nicht aufhalten, da sie mit ihrer Schattenmagie dagegen vorgehen. Stärkere Lichtmagie oder gar damit geschaffene Waffen erweisen sich aber als äußerst effektiv.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	
4	3	5	3	4	2	3	5	
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**	**INI**
4	4 / 10	8	38	24	6	21	27	5-1W6

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen II, Schattenwesen
Monstergrad: 2 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 13, Schattenmagie 18, Todesmagie 18
Zauber: Schatten I: Dunkelheit; Tod III: Lebensraub
Meisterschaften: Schattenmagie (I: Schattenherr; II: Schützende Schatten)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Feenblut, Fliegend, Furchterregend (15), Körperlos, Resistenz gegen Schattenschaden 5, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Waldbestie

In dichten Wäldern und in Dschungelgebieten lauert eine besonders gefährliche Kreatur auf unachtsame Reisende. Waldbestien erinnern mit ihrem kompakten Körper und muskulösen Gliedern an Gorillas, unterscheiden sich aufgrund ihrer sechs in Klauen auslaufenden Arme aber deutlich von diesen. Sie sind zudem mit zweieinhalb Metern ein gutes Stück größer als ihre Verwandten und als Fleischfresser deutlich aggressiver. Trotz ihrer Masse sind sie hervorragende Kletterer und lauern ihrer Beute gerne in Bäumen auf. Deren Wipfel dienen ihnen auch als Nachtlager, da kaum ein anderes Raubtier in solch schwindelerregende Höhe gelangen kann. Schwimmen können sie dagegen kaum, sodass schon ein kleiner Fluss genügt, um sich vor ihnen in Sicherheit zu bringen. Waldbestien leben normalerweise in Gruppen von vier bis acht Kreaturen zusammen, gehen aber häufig einzeln auf die Jagd. Legenden berichten von übergroßen Einzelgängern an der Smaragdküste, die ganze Wälder beherrschen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	3	6	0	8	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
6	14	12	6	27	1	30	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	18	1W6+6	8 Ticks	7-1W6	Wuchtig

Typus: Affe, Monster, Tier
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 24, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 14
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Athletik (I: Kletteraffe; II: Muskelprotz; III: Freikletterer),
Merkmale: Dämmersicht, Furchterregend (20), Schmerzresistenz
Beute: Fell (15 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)



Walddrache



Mit einer Länge von fünf Metern gehört der Walddrache nicht zu den größten Exemplaren seiner Art, dennoch stellt er einen höchst gefährlichen Gegner dar. Er verfügt nicht nur über die scharfen Klauenund spitzen Zähne seiner Vettern, sondern gebietet auch über die Kräfte der Natur und setzt diese im Kampf zu seinem Vorteil ein. Anzutreffen ist er in dunklen Forsten, wo er sich dank seiner schlanken Gestalt und dem langen Hals überraschend gut bewegen kann. Zudem kann er sich hier mit seinem grünen Schuppenkleid und seinen magischen Fähigkeiten beeindruckend gut tarnen, was schon vielen unaufmerksamen Gruppen zum Verhängnis wurde. Einzig das Fliegen fällt ihm im dichten Gestrüpp schwer, doch wenn er sich einmal in die Lüfte erhebt, offenbart sich ein Flügelpaar von ansehnlicher Spannweite. Walddrachen sind recht intelligent und lernen mitunter sogar die Sprachen der Bewohner der Region.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	7	5	8	3	11	2	6
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
8	12 / 18	16	35	31	4	33	30

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Klaue	28	3W6+2	9 Ticks	5-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2
Schwanz	24	2W6+2	10 Ticks	5-1W6	Lange Waffe, Wuchtig

Typus: Monster, Niederer Drache
Monstergrad: 4+ / 4
Fertigkeiten: Akrobatik 18, Athletik 25, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 24, Feuermagie 14, Naturmagie 17
Zauber: Feuer 1: Feuerstrahl; Natur I: Rindenhaut; II: Tiere beherrschen; III: Chamäleon
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], Vorstürmen), Heimlichkeit (II: Hinterhalt), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Fliegend, Furchterregend (20), Giftimmunität, Hitzeresistenz 1, Koloss 2 (Klaue, Schwanz), Resistenz gegen Feuerschaden 2, Schmerzresistenz, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Schuppen (55 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25)

Wandelnder Leichnam

Ein Wandelnder Leichnam ist ein mit Todesmagie erschaffener Untoter, der als stumpfe Tötungsmaschine agiert und alle Lebewesen anfällt, die ihm in die Quere kommen. Ein Leichnam geht nicht geplant oder intelligent vor, er bewegt sich einfach auf das nächste Ziel zu und greift an. Nur der Erschaffer vermag es, ihm Befehle zu erteilen, doch selbst diese befolgt ein Leichnam nur, wenn sie kurz und simpel sind. Aus diesem Grund wird er eher zur Bewachung von Orten eingesetzt oder einfach losgelassen, um Verwüstung anzurichten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	1	0	3	0	3	0	0
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	4	8	0	17	0	19	14

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6+1	11 Ticks	10-1W6	Umklammern

Typus: Untoter
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 4, Athletik 6, Entschlossenheit 0, Heimlichkeit 1, Wahrnehmung 0, Zähigkeit 8
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Furchterregend (15), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Schwächlich, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden



Zaubermeister



Widersacher, die sich nicht nur mit ein paar magischen Tricks abgeben, sondern voll ausgebildete Magier sind, stellen gefährliche Gegner dar. So wird es einem Abenteurer auf Lorakis passieren, dass er nicht nur von Schurken bedroht und von Kämpfern attackiert wird, sondern sich auch mit Flammenstrahlen oder einem den Geist verwirrenden Zauber auseinandersetzen muss. Der hier beschriebene Zaubermeister ist ein Kampfmagier, der seine Gegner mit magischen Mitteln angreift oder seine Verbündete mit Zaubern unterstützt. Selten trifft ein Abenteurer auf einen einzelnen Zaubermeister. Sie umgeben sich gerne mit *Söldnern* oder arbeiten mit einem *Raubritter* zusammen, um einen gewissen physischen Schutz zu genießen. In den Gassen einer Stadt kann sich ein Magier natürlich auch mit einer Bande ergebener *Räuber* umgeben. Solche Handlanger kann ein Zaubermeister mit seinen magischen Kräften erheblich verstärken, sodass sie zu einer deutlich größeren Bedrohung geraten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	4	2	5	2	3	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	6	7	30	22	0	23	24

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Langschwert	16	1W6+4	8 Ticks	6-1W6	Scharf 2

Typus: Humanoider
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 3, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 12, Kampfmagie 23, Schutzmagie 21
Zauber: Kampf I: Geschoss verzaubern; III: Blitzschlag, Leichtes Ziel, Schadenswelle; IV: Kettenblitz; Schutz I: Gedankenschutz; II: Windschild; III: Magischer Panzer
Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Kampfmagie (I: Eiserne Konzentration; II: Herz des Zerstörers; III: Blutbad), Schutzmagie (I: Eiliger Schutz)
Merkmale: Konzentrationsstärke, Taktiker
Beute: Langschwert (10 Lunare), Leichtes Leder (9 Lunare)

Tiere

Adler

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	0	1	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	3 / 20	5	6	20	0	17	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	6	1W6+1	9 Ticks	7-1W6	–

Typus: Tier, Vogel
Monstergrad: 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 4, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 8, Jagdkunst 9, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 5
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)
Merkmale: Dämmersicht, Fliegend, Kreatur 3, Schwächlich
Beute: Federn (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Alligator

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	4	5	0	8	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
8	8	13	2	20	3	21	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	14	2W6+6	10 Ticks	6-1W6	Scharf 2, Umklammern

Typus: Reptil, Tier
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 16, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 13, Schwimmen 19, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Schwimmen (II: Kampf unter Wasser)
Merkmale: Hitzeresistenz 1, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Leder (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Auerochse

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	2	6	0	8	0	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	13	13	4	23	0	23	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	13	3W6+2	11 Ticks	8-1W6	Wuchtig

Typus: Großwild, Tier
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 20, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 18
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Athletik (II: Muskelprotz)
Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2
Beute: Leder (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)

Bär

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	4	7	0	8	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	12	14	6	26	1	31	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	20	2W6+4	8 Ticks	6-1W6	Scharf 3

Typus: Bärenartiger, Tier
Monstergrad: 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 15, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 15
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen)
Merkmale: Kälteresistenz 2, Schmerzresistenz
Beute: Fell (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Falke

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	2	1	0	0	1	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
2	3 / 22	3	4	21	0	17	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	5	1W6+1	9 Ticks	8-1W6	Stumpf

Typus: Tier, Vogel
Monstergrad: 0- / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 4, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Jagdkunst 12, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 3
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I)
Merkmale: Dämmersicht, Fliegend, Kreatur 2, Schwächlich
Beute: Federn (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 15)

Hai

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	6	0	8	0	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	13	13	4	26	0	27	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	20	2W6+6	10 Ticks	7-1W6	Scharf 3

Typus: Fisch, Tier
Monstergrad: 3 / 2
Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 14, Entschlossenheit 5, Schwimmen 21, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 16
Meisterschaften: –
Merkmale: Dämmersicht, Kälteresistenz 2, Unterwasserwesen
Beute: Leder (9 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Hyäne

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	4	2	0	3	1	0
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	13	5	0	17	0	15	14

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	10	1W6+3	7 Ticks	6-1W6	–

Typus: Hunderartiger, Tier
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 7, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 5
Meisterschaften: –
Merkmale: Feigling, Hitzeresistenz 1, Kreatur 4, Schwächlich
Beute: Fell (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 20)

Jaguar

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	5	4	2	0	5	1	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	14	7	8	22	0	19	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6+4	6 Ticks	6-1W6	Scharf 2

Typus: Katzenartiger, Tier
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 13, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 9
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Athletik (III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II)
Merkmale: Feigling, Hitzeresistenz 1, Kreatur 6, Taktiker
Beute: Fell (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 25)

Kampfhund

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	3	2	0	4	1	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	11	5	4	18	0	17	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6+3	7 Ticks	7-1W6	–

Typus: Hundeartiger, Tier
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 11, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 7, Jagdkunst 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 17], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Kreatur 4
Beute: Fell (20 Telare; *Jagdkunst* gg. 15)

Löwe

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	2	5	0	7	1	3
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
6	13	11	6	21	0	23	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	18	2W6+3	7 Ticks	8-1W6	Scharf 2, Wuchtig

Typus: Katzenartiger, Tier
Monstergrad: 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 13, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen)
Merkmale: Hitzeresistenz 1
Beute: Fell (10 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Nashorn

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	8	0	9	0	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
8	13	16	4	22	4	29	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	3W6+6	14 Ticks	8-1W6	Wuchtig

Typus: Großwild, Tier
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 18, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 5, Zähigkeit 20
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], Vorstürmen)
Merkmale: Hitzeresistenz 1
Beute: Haut (8 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20), Horn (15 Lunare; *Jagdkunst* gg. 10)

Pferd

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	3	5	0	8	1	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	13	12	2	19	0	23	14

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	2W6	10 Ticks	7-1W6	Stumpf

Typus: Reittier, Tier
Monstergrad: 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 25, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 12
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger, Muskelprotz)
Merkmale: Erschöpfungsresistenz 1, Kreatur 3
Beute: Leder (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 15)

Riesenschlange

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	5	3	2	0	5	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	8	7	2	25	0	18	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	18	1W6+2	5 Ticks	7-1W6	Umklammern

Typus: Reptil, Tier
Monstergrad: 3 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 15, Schwimmen 12, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern; III: Würgegriff), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I), Schwimmen (II: Kampf unter Wasser)
Merkmale: Gift (Blut 2 / Benommen / 60 Ticks), Hitzeresistenz 1, Kreatur 6, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
Beute: Gift (5 Lunare; *Alchemie* gg. 20), Leder (3 Lunare; *Jagdkunst* gg. 15)

Skorpion

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	1	3	1	0	0	0	0
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
1	2	2	0	14	0	10	11

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6	6 Ticks	7-1W6	–

Typus: Spinnentier, Tier
Monstergrad: 0 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 1, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 1
Meisterschaften: –
Merkmale: Gift (Blut 2 / Sterbend 3 / 60 Ticks), Hitzeresistenz 2, Kreatur 2, Zerbrechlich
Beute: Gift (25 Lunare; *Alchemie* gg. 35)

Taube

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	2	1	0	0	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
1	3 / 12*	2	2	17	0	13	13

*(farukanische Taube) bzw. 13 (dragoreische Taube)

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	4	1W6-1	8 Ticks	8-1W6	Stumpf

Typus: Tier, Vogel
Monstergrad: 0- / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 2, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 2
Meisterschaften: –
Merkmale: Erschöpfungsresistenz 1, Fliegend, Kreatur 1, Zerbrechlich
Beute: Federn (5 Telare; *Jagdkunst* gg. 15)

Wildschwein

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	3	0	4	0	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
4	11	7	2	18	0	21	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	11	1W6+4	8 Ticks	7-1W6	Wuchtig

Typus: Großwild, Tier
Monstergrad: 1 / 0-
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 11, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 9
Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)
Merkmale: Kreatur 4, Schwächlich
Beute: Fell (2 Lunare; *Jagdkunst* gg. 20)

Wolf

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	5	2	0	3	1	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
4	14	6	2	20	0	18	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	13	1W6+4	7 Ticks	5-1W6	Scharf 2

Typus: Hundeartiger, Tier
Monstergrad: 1 / 0
Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 11, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 15, Jagdkunst 14, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 8
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 17], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter)
Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kälteresistenz 1, Kreatur 4, Schwächlich
Beute: Fell (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 15)



Lorakis
Die Spielwelt von Splittermond

Schon an manchen Stellen dieses Buches, vor allem aber bei den Kulturen, konnten Sie mehr über Lorakis erfahren, der Welt, in der ***Splittermond*** spielt. Dies ist die Welt des geborstenen Mondes, in der Splitterträger uralte Geheimnisse ergründen und gegen finstere Schrecken antreten. Die Welt, in der ein jeder Bewohner die Geheimnisse der Magie kennt und für seine Zwecke einsetzen kann. Die Welt, in der Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge Seite an Seite leben. Und die Welt, in der Abenteuer auf jene warten, die mutig genug sind, in die Welt hinauszuziehen.

Lorakis bietet gewissermaßen die Bühne für die Geschehnisse in Ihrer Spielrunde. Dabei ist jedoch nichts unveränderbar, die Welt gestalten Sie und Ihre Spielrunde vielmehr durch ihre Abenteuer mit – und lernen sie auch immer tiefer kennen. In diesem Kapitel wird der Grundstock für diese Kenntnis der Spielwelt gelegt, indem zunächst der lorakische Kosmos und der gesamte Kontinent knapp beschrieben werden. Anschließend wird die Region rund um die zentralen Binnenmeere *Kristallsee* und *Albensee* ausführlicher betrachtet, da hier viele verschiedene Kulturen zusammenkommen und der Bereich somit ein hervorragender Startpunkt für Abenteurer ist – auch die spielbaren Kulturen in diesem Buch stammen daher alle aus dieser Region.

Anschließend wird in einzelnen Abschnitten ein allgemeiner Überblick über den Stand der Kultur auf Lorakis, den Umgang mit der allgegenwärtigen Magie, die bedeutsamen Mondpfade und die Anderswelt geworfen. Aber auch die Götterwelt von Lorakis sowie die Geschichte des Kontinents werden in diesem Kapitel behandelt.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Eintauchen in die Geheimnisse von Lorakis!

Vier sind eins: die Domänen des lorakischen Kosmos

Es sind insgesamt vier Ausprägungen des Kosmos bekannt, die die lorakischen Gelehrten als *Domänen* (bisweilen auch als Welten, Realitäten oder Existenzebenen) bezeichnen. So gibt es die *magische* Domäne oder *Feenwelten*, die *mythische* Domäne oder *Götterwelten*, die *spirituelle* Domäne oder *Geisterwelt* und schließlich die *physische* Domäne oder *Diesseits*. Wie die Domänen angeordnet sind, darüber haben die Philosophen die unterschiedlichsten Theorien, ihre Existenz ist jedoch allgemein anerkannt. Zwischen den Realitäten gibt es seltene *Übergänge*, die meist nur zu besonderen Zeiten gangbar sind.

Domänen können in *Subdomänen* unterteilt sein, die jeweils einem Prinzip oder Herrscher zugeordnet sind. In einer Subdomäne gelten überall die gleichen „Naturgesetze“, in einer Domäne sind sie mindestens ähnlich. Die mythische, magische und spirituelle Domäne werden von den Lorakiern zusammen auch als *Anderswelten* bezeichnet.

Die spirituelle Domäne – das Reich der Geister

Diese Ebene entspricht in ihrer „Geographie“ am ehesten der Welt des Lebendigen, denn es sind die Seelen der Verstorbenen und die Geister aller Lebewesen, die diese Welt prägen. Dabei ist „lebendig“ am ehesten ein animistisches Konzept einer universellen Beseeltheit: Auch mächtige Naturerscheinungen wie Stürme oder Vulkane haben eine Essenz, einen Kami, wie es in Takasadu heißt – höhere Tiere, alte Bäume (und ganze Wälder) und intelligente Wesen ohnehin. Damit ist die Geisterwelt ein Zerrspiegel des Diesseits; alle Orte sind vorhanden, doch in ihrem Anschein gewachsen oder geschrumpft. Und an einigen wenigen Stellen finden sich Orte, die das Diesseits vergessen hat, aber die Erinnerung der Geisterwelt ist ewig: Geisterstädte im wahren Sinn des Wortes, Schlachtfelder, über die im Diesseits längst Gras gewachsen ist, und Wälder, die schon vor Urzeiten abgeholzt wurden. Andererseits gibt es auch Orte, die in der spirituellen Domäne fehlen – tote Landstriche, die im Diesseits bar magischer Kraft sind.

Wer sich in diese Domäne wagt, kann die Geheimnisse der Vergangenheit erkunden. Aber das Gesetz dieser Welt lautet: keine Körperlichkeit, nur die Seele des Reisenden kann übertreten. Gleiches gilt auch umgekehrt für die Geister, die im Diesseits bestenfalls eine halb-materielle Gestalt haben können. Willenskraft ist der Schlüssel, hier überhaupt handeln, reden und reisen zu können. Die größte Gefahr ist, Verstand und freien Willen zu verlieren.

Die magische Domäne – die Feenwelten

Die bekannteste der Anderswelten ist sicherlich die Feenwelt, die korrekt eigentlich Feenwelten heißen muss, denn die magische Domäne ist in viele Herrschaftsbereiche verschiedenster magischer Potentaten und weitere gänzlich freie Bereiche untergliedert. Jene mächtigen Wesen und ihre Diener sind es auch, die dem Diesseits bisweilen Besuche abstatten.

Die Feenwelten sind den Lorakiern auch deswegen so präsent, weil die Mondpfade (siehe Seite 304) durch Subdomänen dieser Realität führen. Und nicht zuletzt haben viele magische Kreaturen, die man auf Lorakis antreffen kann, ihre eigentliche Heimat in den Feenwelten. Dabei denken noch die wenigsten an die zwei Völker, die schon so lange aus den Feenwelten exiliert sind, dass sie fast vollständig den Gesetzen des Diesseits folgen: die Gnome und die Orks.

Auch wenn diese Welt ein gefährliches und verwirrendes Territorium für Sterbliche (oder deren geistige Gesundheit) ist, kann man einen Besuch dort mit genügend Willenskraft oder Vorbereitung überstehen. Es gibt unzählige Legenden um Heldinnen und Helden, denen dies gelungen ist und die mit Witz und Verstand den Feen oder Djinnen vorteilhafte Pakte abringen konnten. Über die weniger Glücklichen, die hier verloren gingen oder

gebrochen an Körper und Geist zurückkamen, gibt es jedoch ebenso viele abschreckende Geschichten ...
Die genannten Pakte sind es auch, die das Gesetz dieser Domäne bilden. Sie sind stark genug, die Realität zu beugen und selbst Feenfürsten in die Knie zu zwingen. Die genaue Wortwahl ist wichtig, und manche Bewohner der magischen Domäne lassen nichts unversucht, unvorteilhafte Pakte zu interpretieren, wenn man ihnen nur eine kleine Möglichkeit dazu lässt. Dazu kommt, dass sie über eine Unzahl von Spiegeltricks und Illusionen verfügen (und diese Fähigkeit auch im Diesseits nie völlig verlieren).
Viele Subdomänen folgen einem „Thema" und auch die räumlichen Zusammenhänge sind eher dramaturgisch als geometrisch. Viele Bewohner sind erstaunlich streng hierarchisch in „Adelshöfen" organisiert, auch wenn zwischen diesen „Fürstentümern" Wildnis mit ganz eigenen Gesetzmäßigkeiten und Wesen dominiert – die magische Domäne ist mindestens so fremdartig wie vielgestaltig.



Die mythische Domäne – Heimstatt von Göttern und Heroen

Die für Sterbliche fremdartigste Domäne ist die mythische, die Götterwelt. Auch hier müssten wir eigentlich von „Welten" sprechen, denn die jeweiligen Gottheiten bestimmen die Realität ihrer Umgebung. Diese zu erkennen, wenn man nicht Anhänger der passenden Gottheit ist, ihren Gesetzen zu folgen oder zumindest unbeobachtet zu bleiben, ist für die Bewohner des Diesseits noch schwieriger als in den Feenwelten, der Preis für Versagen stets die Seele.
Neben den Göttern selbst wird die mythische Domäne von all ihren Nachkommen und Dienern bewohnt: Halbgötter und ihre Kinder, vergöttlichte Helden und Heilige lang vergangener Zeiten, Erzengel und niedere Götterboten und auch die ein oder andere mythische Kreatur, die den Gottheiten als Reittier, Bote oder Kämpfer dient. Gemäß vieler frommer Legenden finden sich hier auch die Seelen derjenigen Sterblichen, die ihrer Gottheit besonders treu gedient haben, in einem idealisierten Körper wieder (je nach Legende: nachdem sie in der Geisterwelt gefährliche Prüfungen abgelegt haben).
Nun ist aber nicht unbedingt eitel Sonnenschein in den Götterwelten, denn dies ist das Reich *aller* Götter – ganz gleich, welche Prinzipien sie vertreten und was ihre Ziele sind. Und so ist dies auch die Heimstatt sinistrer Todesengel und Höllenhunde, tyrannischer Gottkaiser und fremdartiger Meuchler und Folterknechte. Auch die hiesigen Subdomänen sind vielgestaltig: von lichtdurchfluteten Palästen und Lichtungen über finstere Wälder voller kampflustiger Monstren und untermeerische Kristallstädte bis hin zu ewigen Feuern und dunklen Verliesen voller Qual. Vielerorts liegen die einzelnen Götterwelten im Konflikt miteinander: in Arenen für die Champions der Götter, wenn es sich um zivilisierten Streit handelt, auf ewigen Schlachtfeldern bei völlig verfeindeten Prinzipien. Einzig in der Zitadelle aller Götter, dem Wesenskern dieser Domäne, ruht der offene Streit. Die Legenden besagen, dass von dieser Zitadelle aus die Götter Sinnsprüche zum Orakel nach Ioria senden.

Die physische Domäne – das Diesseits

Die für den gemeinen Lorakier wichtigste Domäne ist natürlich das Diesseits, die Welt der Sterblichen mit all ihren sicht- und greifbaren Phänomenen. Auch wenn es jenseits des großen Kontinents sicher noch andere Länder gibt und auch vielleicht unentdeckte unterirdische und untermeerische Reiche existieren, meinen wir mit dem Diesseits hier erst einmal nur Lorakis. (Die Lorakier halten es ebenso und sehen ihren Kontinent erst einmal als „gesamte Welt".) Die Naturgesetze der physischen Domäne entsprechen denen im „irdischen Universum" – so lange keine magischen Wirkungen oder das Handeln mächtiger Wesen dem entgegenstehen.

Übergänge und Grenzzeiten

Die Domänen sind zwar voneinander getrennt, und es ist für die Bewohner der einen Realität nicht einfach, in einer fremden zu überleben oder aktiv einzugreifen, aber dennoch gibt es immer wieder Berichte über Passagen, die sich von einer Domäne zur nächsten auftun.
Besonders auffällig und häufig ist dies zwischen Diesseits und Feenwelten: Die meisten gebildeten Bewohner Dragoreas haben schon einmal von den Nöten der Durghach gehört, in deren Hochländern Feen scheinbar ein und aus gehen, aber genauso soll es Oasen in der Surmakar geben, die nur an bestimmten Tagen erscheinen (und die man angeblich nur rückwärts gehend betreten kann). Auf den Stromlandinseln herrscht mit der Spiegelprinzessin nicht nur eine Feenfürstin, sondern es gibt ein Atoll, in dessen Mitte ein kreisrundes Loch gähnt, das dem wagemutigen Taucher einen Übergang in eine Unterwasserwelt verheißt, in der Gold die Straßen bedeckt. Und in Kintai erzählen die Legenden von Sümpfen und nebligen Wäldern, wo mächtige Oni Herausforderungen an Wanderer aussprechen.
Typisch für solche Passagen sind Grenzzeiten und Grenzflächen: Am Übergang von Tag zu Nacht, zu Sonnenwenden oder Voll-

und Neumonden scheint es einfacher zu sein, an geeigneten Orten die Grenzen zu überschreiten. Aber auch der Übergang von Land zu Wasser an einem spiegelglatten See, vom freien Himmel in eine Höhle (die „Tore im Hügel"), ja selbst der Übertritt in eine Nebelbank können einen Sterblichen in eine andere Welt führen.

Nun gibt es nicht nur Übergänge zwischen dem Diesseits und den Feenwelten, sondern auch Orte, an denen sich die physische und die spirituelle Domäne einander annähern: Spukhäuser, in denen Geister umgehen, Friedhöfe und Totenschreine, wo Hinterbliebene mit ihren Ahnen reden oder sie sogar im Totenreich besuchen können, Schlachtfelder, auf denen ruhelose Seelen die Gemetzel von einst immer wieder durchexerzieren müssen. Da aber die spirituelle Domäne nicht nur Heimat der Toten-, sondern auch vieler Naturgeister ist, können Übergänge auch im Herzen dichter Wälder, auf sturmumtosten Gipfeln oder unter dem Eis eines Gletschers liegen – und manche führen sogar direkt von der Geisterwelt in die Feenwelt. Bewohner der spirituellen Domäne sind üblicherweise auf die nähere Umgebung ihres jeweiligen Übergangs beschränkt. Auch wenn man nicht die spirituelle Domäne betreten will, sind diese Orte doch besonders gut geeignet, um Geister zu rufen.

Diese Einschränkung gilt nicht für die Bewohner der Götterwelten, denn auch Kontakte bzw. Annäherungen zwischen dem Diesseits und der mythischen Domäne scheint es zu geben: Wie anders wäre das Raunen der Unsterblichen zu verstehen, aus dem die Orakelpriester in Ioria ihre Vorhersagen und Schicksalsdeutungen ziehen? Und so wie Ioria ein All-Heiligtum ist, gibt es über den ganzen Kontinent verstreut noch etliche Plätze, an denen die Sterblichen in Kontakt mit den Göttern treten können. Nicht jeder dieser Orte muss ein wichtiger Wallfahrtsort sein, auch heilige Berge und Seen, abgelegene Klöster oder von Göttlichkeit erfüllte Lichtungen erfüllen diesen Anspruch. Wann das trennende Geflecht zwischen den Domänen hier besonders dünn ist, hängt von vielen Faktoren ab, aber meist handelt es sich nur um wenige Tage im Jahr oder sogar noch seltenere Termine – mit der Ausnahme von Ioria, wo die Priesterschaft ständig dem Pulsschlag der Götterwelt lauscht.

Und letztlich muss noch erwähnt werden, dass einige Überlieferungen und obskure Passagen der Kristallchroniken davon sprechen, dass solche Übergänge nicht nur ins Diesseits existieren, sondern alle Domänen untereinander verbunden sind – womit auch eine angebliche wundersame Stadt, der Zufluchtsort „im Herz aller Welten" vielleicht mehr als nur ein Mythos ist.

Ein Rundgang durch Lorakis

Der Kontinent Lorakis ist groß und vielfältig, voller Wunder, Gefahren und Abenteuer. Dieser kleine Rundgang soll Ihnen ein Gefühl für die Welt von ***Splittermond*** vermitteln, für die Herausforderungen, Hindernisse und Chancen, für die Völker und Kreaturen, denen die Abenteurer auf ihrem Weg begegnen können.

Einen näheren Blick auf die Region rund um die zentralen Binnenmeere, aus denen auch die Kulturen im Regelteil des Buches stammen, finden Sie ab S. 297.

Dragorea – das Erbe der Drachlinge

Im Westen von Lorakis erstreckt sich Dragorea zwischen der *Kristallsee* im Osten und der *Ewigen See* im Westen. Von den endlosen Weiten *Wintholts* im Norden bis zur *Blutgrasweite* im Süden liegt ein gewaltiges Gebiet mit zahlreichen unterschiedlichen Landschaften: Trockene und heiße Savannen im Süden, weichen gemäßigten Feldern und weiten Ebenen im Zentrum, die schließlich in die schneebedeckten Wälder und Fjorde des Nordens übergehen.

Dragorea war einst das Kernland der Drachlinge, und nicht nur die Geschichten erinnern noch heute an ihre Herrschaft. Zahlreiche Ruinen ihrer imposanten Bauwerke prägen die Region und locken wagemutige Abenteurer an.

Von Kaisern und Fürsten

Eines der mächtigsten Reiche Dragoreas ist das junge Kaiserreich ***Selenia*** (siehe S. 297). Ritterturniere und Ränkespiele rivalisierender Adelsfamilien warten hier ebenso wie unerforschte Ruinen der Drachlinge. Der *Zirkel der Zinne*, ein Orden gelehrter Magier, sucht ständig nach abenteuerlustigen Glücksrittern, die sich in die Ruinen hineinwagen, um rätselhafte Artefakte zu bergen. Auch der ***Wächterbund*** (siehe S. 297) versucht, tiefere Erkenntnisse über die Drachlinge zu erlangen, wurde der Bund doch im letzten Atemzug der Drachlinge ins Leben gerufen, damit dieser die Welt vor den Gefahren der ***Verheerten Lande*** schützt, dem finsteren Land rund um die angebliche alte Hauptstadt der Drachlinge.

Südlich von Selenia blickt mit Sorge der tyrannische Herrscher *Finn von Harreburg*, König von ***Midstad***, auf die Grenzen seines Reiches. Das gebeutelte Volk leidet hier unter der harten Hand des Königs und des ebenso despotischen Adels. Die Gebete der Landbevölkerung nach Hilfe und Befreiung von außerhalb wurden bislang noch nicht erhört, und so muss weiterhin jeder Bauer des Reiches auf eine gute Ernte hoffen, auf dass die gnadenlosen königlichen Steuereintreiber zufrieden gestellt werden können.

Tief im Süden des Kontinentes breitet sich die ***Blutgrasweite*** aus. Selbst die Drachlinge haben es nie geschafft, sich das weite Land untertan zu machen, da hier die Heimat der blutrünstigen *Orks* liegt. Die Feinde allen Lebens und jeder Ordnung sind in Stämme und Sippen unterteilt, die ihre Brutmütter schützen. Jeder Ork wird für seinen Zweck gezüchtet und gebrütet – doch sie alle sind auf Tod und Zerstörung ausgerichtet. Noch heute bestürmen die Stämme der Orks den stark umkämpften Fluss *Arkenir*, der die Grenze zu ***Zwingard***, dem Land der 1000 Burgen (siehe S. 298), bildet.

Der Westen Dragoreas wird dominiert durch das reiche ***Patalis***. Die Hauptstadt *Ultia* zieht Künstler und Gelehrte aus allen Teilen des Landes und darüber hinaus an und macht es zu einem Hort der Künste und des Wissens. Allerdings sagt man den Pataliern auch Dekadenz nach, denn in ihrer Hauptstadt man findet jegliche Form von Vergnügen, seien es nun Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen oder ausschweifende Orgien. Die ehemalige Drachlingsmetropole Ultia beherbergt das einzige versiegelte Mondtor, das in Lorakis bekannt ist. Und niemand weiß, wo es hinführt.

Ein Sprung in den hohen Norden Dragoreas in die Wälder von ***Wintholt*** vermittelt ein ganz anderes Bild. Die Leute hier sind trotz der engen Freundschaft zu den Alben des ***Immersommerwaldes*** in den endlosen Wäldern auf sich allein gestellt. Wintholt stellte die nördliche Grenze des Drachlingsimperiums dar und so finden sich hier noch viele alten Grenzfestungen aus dieser Zeit. Die harten Winter des Landes bringen neben der Kälte auch die tödlichen Frostbestien aus dem eisigen Norden in das Land. Auch die umherziehenden vargischen Raugarr sind eine Gefahr für Grenzer und Siedler gleichermaßen.

Durch die Krakenbucht von Wintholt getrennt liegt ***Tir Durghachan*** im Westen. Die Durghachan leben in Dörfern und Clans zusammen, geführt von ihren Ältesten und Lairds. Während man in Wintholt den Winter fürchtet, fürchten die Durghachan den Sommer, die bevorzugte Jahreszeit der Feen. Die Grenze zur Feenwelt soll in Tir Durghachan besonders dünn sein, die Feenfürsten dominieren das Leben der Durghachan. Die Stechginsterkönigin, die wankelmütige Feenherrscherin, wird in manchen Clans sogar verehrt – weit öfter jedoch schlichtweg gefürchtet.



Die Frostlande – die Weite des Nordens

Umrahmt vom Firnmeer liegen im Norden die *Frostlande*, bestehend aus dem Gebirge *Frynjordsfjell*, der schier unendlichen Tundra von *Gontcharia*, den südlich gelegenen *Wandernden Wäldern* und schließlich der *Jogai*-Steppe.

Nur wenige Völker haben sich im hohen Norden von Lorakis niedergelassen, obwohl dieser durchaus Reichtümer zu bieten hat. Doch nicht nur das Klima hat sich als zu lebensfeindlich erwiesen: Auch das Land selbst scheint sich gegen eine dauernde Besiedlung zu wehren. Die Tundra bietet zu wenig Nahrung, um größere Bevölkerungsgruppen dauerhaft zu ernähren, und die Wandernden Wälder haben bislang noch nahezu jede Siedlung verschlungen, die sich in ihre Tiefen gewagt hat.

Von Gletscherzwergen und Taigavargen

Nördlich von Dragorea leben die als Barbaren verschrienen ***Raugarr***, auch bekannt als Taiga- oder Wintervarge. Das Leben im Norden ist hart und so haben viele Varge den Weg als Krieger oder Jäger gewählt, die sich zu wiederholten Raubzügen in den Süden zusammenfinden, um Beute zu machen – vor allem auf das begehrte Eisen. Den Respekt dieser Varge zu verdienen ist eine schwere Aufgabe, aber wem es gelingt, der findet in ihnen hervorragende Wildniskundige, die sich bis in die Wandernden Wälder vorgewagt haben – ein schaurig verwunschener Ort, wo noch immer wertvoller Mondstein auf seine Bergung wartet.

An Mondstein sind auch die Händler aus ***Arkuri*** interessiert. Die Stadt in der Grünen Weite wurde um das einzige Mondportal der Frostlande gebaut und führt zu der Schwesterstadt ***Süd-Arkuri*** in den Dschungel der Smaragdküste. Arkuri ist der Ausgangspunkt zahlreicher Expeditionen in den Norden auf der Suche nach Mondstein, Gold oder anderen Reichtümern.

Die Ruinen der Drachlinge

Es gibt genügend Auftraggeber, wie etwa den Zirkel der Zinne oder die Morkai-Kirche aus Selenia, die gutes Geld für Abenteurer zahlen, damit diese sich den Gefahren der Drachlingsruinen stellen. Die tödlichen Fallen und unsterblichen Wächter der Drachlinge schützen noch immer die alten Schätze vor Plünderung. Gerade in den Verheerten Landen versucht der Wächterbund die Schatzjäger mitunter auch zu ihrem eigenen Schutz an der Erforschung der Ruinen zu hindern. Weitere bekannte Beispiele für drachlingische Hinterlassenschaften in Dragorea sind die *Dämmerfeste* in Selenia oder die Ruinen der *Krakenfelder* in Wintholt.

Doch muss man nicht unbedingt eine Expedition in die Wildnis starten, um auf das Erbe der Drachlinge zu stoßen. In den Straßen Ultias finden sich noch immer alte Ruinen, und so manch gefährliches Artefakt könnte dort in die Hände von Straßenkindern oder über den Schwarzmarkt in den Besitz finsterer Kulte fallen.

Die ***Frynjord*** oder Gletscherzwerge bewohnen im äußersten Norden von Lorakis das Gebirge *Frynjordsfjell*. Dort haben sie in die Höhlen und unter den Gletschern ihre Städte geschlagen, geschützt durch Wärme aus heißen Quellen, mechanischen Heizungen und Magie. Das Land gibt allerdings nicht ausreichend Nahrung her, sodass die Gletscherzwerge auf die Seefahrt angewiesen sind. Walfang und Robbenjagd sichern ebenso das Überleben wie gelegentliche Kaperfahrten in den Süden.
Im Südosten der Frostlande an der Grenze zu Takasadu liegt die *Jogai-Steppe*, Heimat der ***Jogodai***. Diese Reiternomaden, die vor allem in Zhoujiang gefürchtet sind, überfallen die Grenzregionen, plündern und fangen Sklaven, die in die Tiefe der Steppe gebracht werden.



Die Schätze des Nordens

Gontcharia, und ganz besonders die Wandernden Wälder, sind von den zivilisierten Völkern so gut wie unberührt und die Gerüchte wollen nicht verklingen, dass dort gefallener Mondstein noch nicht geborgen wurde. Es braucht wagemutige Abenteurer, um arkurische Prospektoren zu begleiten, die nach dem wertvollen Material suchen und die neuen Gegenden erschließen. Ein solches Unterfangen bedarf einer sorgfältigen Planung, und eventuell müssen sich die Abenteurer in Arkuri erst einen Namen machen, um die Unterstützung der altehrwürdigen Patrizier zu erhalten. Eine solche Unterstützung kann jedoch auch Rivalen auf den Plan bringen. Dennoch sollten die Abenteurer ihre Zeit mit den streitenden Handelsfamilien genießen, denn in den nächsten Monaten sind sie in der Wildnis des Nordens auf sich gestellt und müssen sich mit Kälte, Eis, Schnee, Frostbestien und nicht zuletzt den Raugarr auseinandersetzen.



Unter Feinden

Auch potentiell feindliche Kulturen können den Abenteurern das Leben schwer machen. Die Jogdarenreiter machen immer wieder Gefangene – und darunter könnten auch die Abenteurer sein, die ihren Weg aus der Jogai zurückfinden müssen. Wie sie dies anstellen, etwa indem sie ihre Wachen überwältigen und fliehen oder durch Tapferkeit den Respekt der Nomaden erlangen, liegt bei ihnen. Ähnliches gilt für Abenteuer bei den Frynjord. Manchmal erbeuten die Gletscherzwerge kostbare Relikte, die zurückgebracht werden müssen. Die Reise und die Verhandlungen ziehen sich oftmals derartig lang, dass die gesandten Abenteurer nun gezwungen sind, dort den Winter zu verbringen. In beiden Fällen müssen Reisende sich mit den fremden Kulturen auseinandersetzen und womöglich sogar ein Verständnis für die raue Mentalität entwickeln, die für ein Überleben in dieser Region unabdingbar ist.

Pash Anar – uralte Reiche

Östlich der Kristallsee liegt Pash Anar, durch die *Schattenwand* im Osten von Takasadu abgegrenzt und im Süden von der *Schimmerklinge* begrenzt. Geprägt wird das Gebiet zum einen durch das mächtige Reich *Farukan*, zum anderen die gleißende Wüste *Surmakar*, die Heimat der ***Tarr*** (siehe S. 302).

Farukan – das Reich des Padishah

Farukan kann auf eine längere Geschichte zurückblicken als die Länder jenseits der Kristallsee, da es stets unter dem Schutz der mächtigen stierleibigen Lamassu stand – die jedoch mit dem Mondfall ebenfalls wie ihre drachlingischen Rivalen verschwanden. Heute sind die Völker Pash Anars auf sich allein gestellt und ihr Schicksal wird bestimmt durch mächtige Djinnenbeschwörer, tapfere Säbelmeister oder listenreiche Straßendiebe.
Die Farukanis sind ein stolzes Volk, das großen Wert auf Ehre legt. Die Ehrenhaftigkeit eines Menschen lässt sich dabei an der



Zwei Völker leben nebeneinander in ***Badashan***. Im Dschungelshahirat haben sich farukanische Siedler und Badashiris auf ein friedliches Leben miteinander einigen können, das nur selten in Konflikte ausschlägt. Diese entstehen insbesondere durch farukanische *Satrapen* und badashanische *Rajas*, die sich gelegentlich um Befugnisse streiten. In den Dschungeln ist die Anderswelt recht nah und die Feen scheinen untereinander ihren eigenen Krieg zu führen – und manche trachten sogar nach dem Blut der Sterblichen, wie die finsteren *Blutrichter*.
Unter den Farukanis lebt noch ein weiteres Volk: die ***Keshabid*** (siehe S. 304), die Fleckengnome des einstiges Reiches Kesh, deren Vorfahren versklavt wurden und die mittlerweile ihre Freiheit zurückerlangt haben. Sie leben meist in autarken Gruppen unter sich, haben sich aber an ihre farukanische Umgebung in vielerlei Hinsicht angepasst.

Anzahl der getragenen Pfauenfedern erkennen – und diese bestimmt auch die Stellung in der Gesellschaft.
Der gottgleiche *Padishah* steht an der Spitze Farukans, doch ist er gefangen in einem goldenen Käfig in seiner Palaststadt *Farukhur*. Die wahren Machthaber seines Reiches sind somit die Herrscher der neun als Shahirate bekannten Provinzen – die Shahire.
Das Shahirat ***Ashurmazaan*** (siehe S. 303) gilt als Herzland des farukanischen Ehrbegriffes. Die hier lebenden Farukanis sind stolz und tugendhaft, dabei aber mitunter etwas naiv. So kann es also geschehen, dass ein junger Sipahi-Ritter einer Intrige zum Opfer fällt und sich ehrlos nach *Baghatir* begibt, der in den Ashur-Sümpfen gelegenen Stadt der Ausgestoßenen – bis er seinen Namen wieder reinwaschen kann.
Das mächtige und altehrwürdige Shahirat ***Fedirin*** legt besonderen Wert auf die alten Traditionen und ist gegenüber Änderungen äußerst kritisch. Die gespannte Beziehung zu Ashurmazaan führte schon zu einigen Scharmützeln zwischen den Shahiraten.
Keinen besonders guten Stand im übrigen Farukan hat das Shahirat ***Demerai***. In den Städten unter dem Schlangenthron sind Intrigen an der Tagesordnung. List, Verrat und Korruption haben einen eigentümlichen Weg in den Ehrbegriff Demerais gefunden. Skrupellose Personen haben in diesem Land beste Chancen, in kurzer Zeit rasch aufzusteigen – genauso schnell gelangt ihnen aber auch der Giftbecher eines vermeintlichen Freundes an die Lippen.
Die Edelsteine Farukans werden in den Minen des Shahirats ***Turubar*** abgebaut, was dem Land einen gewissen Wohlstand einbringt. Anders als in ***Aitushar*** allerdings protzen die bescheidenen Turubaris nicht mit ihrem Besitz. Das friedfertige und gleichmütige Volk hat ihre Minen in das Gebiet des zerschlagenen Reiches Kesh geschlagen und die Bergarbeiter stoßen mitunter sogar noch auf die alten Stollen der vertriebenen Gnome. Der Shahir des Landes ist *Jamgom*, einer der wenigen Lamassu, der diese Welt noch nicht verlassen hat – denn noch immer hält er seine Wacht vor einem uralten Grauen aufrecht.

Die Metropolen Farukans – das blühende Leben

Farukan ist reich an Großstädten und Metropolen, in denen Abenteurer ihr Glück versuchen können. *Shinshamassu* in Aitushar ist die größte Stadt Farukans, auch bekannt als das „Juwel des Südens“. Diebische Abenteurer könnten das Gefühl haben, dass die Reichen der Stadt geradezu bestohlen werden wollen, so bereitwillig führen sie ihren Reichtum zu Schau. Nicht auszudenken, welch Vermögen in den Schatzkammern der hiesigen Paläste zu finden sein mag. Die Diebesgilde kennt viele geheime Wege in die Paläste – und falls nicht, sind die Wachen mitunter durch die zahlreichen Feste der Stadt abgelenkt. Auf der anderen Seite könnten die Abenteurer versuchen, im Namen der Obrigkeit den fleckengnomischen Meisterdieb *Nergash bid-Zaheb* ausfindig zu machen. Die Suche beginnt in den Vierteln der Keshabid, die nicht gerne einen der ihren preisgeben.
In *Urakhale*, der Hauptstadt Demerais, ist das Leben gefährlich. Giftmorde und Attentate sind hier an der Tagesordnung, und falls Abenteurer vor nichts zurückschrecken, können sie es in der Stadt weit bringen. Sie könnten allerdings auch die einzigen sein, die sich hier für die verschwundenen Einwohner interessiert, die von einer Sekte entführt und in finsteren Ritualen geopfert werden. Die Stadtgarde sieht gerne in eine andere Richtung, da nicht auszuschließen ist, dass die Mächtigen der Stadt ebenfalls dem Kult angehören.

Die Drei Meere – die See zwischen den Reichen

Das Binnenmeer stellt die wichtigste Handelsroute zwischen den einzelnen Ländern und ihrer angrenzenden Völker dar (siehe auch S. 297). Dabei haben es gerade die *Mertalier* und die *Seealben* geschafft, die Seefahrt in der ***Albensee*** und der ***Kristallsee*** zu dominieren. Aber auch die wagemutigen Seefahrer des Shahirates *Pashtar* sind auf dem Binnenmeer oft anzutreffen. Im südlichen Teil des Meeres wird das Binnenmeer durch den ***Schädelgrund*** mit der Ewigen See verbunden. Hier heißt es für viele Seefahrer, die Schiffe mit besonderer Achtsamkeit zu lenken, denn dies ist das Gebiet der ***Schädelkorsaren***, die zum Leidwesen der Einheimischen ihre sicheren Häfen auf den Suderinseln angelegt haben. Ihre Mannschaften setzen sich aus Seefahrern aller Nationen zusammen. *Navir* ist ihre größte Stadt und wird ansatzweise durch den Kapitänsrat gelenkt.

Im Gegensatz zu den Korsaren befahren die ***Afali*** friedlich die Drei Meere, stets auf der Suche nach der Erfüllung ihres Schicksals. Das noch junge Volk von Seenomaden verließ nach einer iorischen Prophezeiung seine Heimat in der *Termark*, kurz bevor diese zerstört wurde. Sie meiden nun das Festland und werden als Vagabunden so gemieden, wie sie als verlässliche Handelspartner geschätzt werden.

Arakea – weiße Strände, dunkle Dschungel

Von der Surmakar durch die Gebirge *Schimmerklinge* und *Silbergrat* abgegrenzt liegen die tropisch-schwülen Dschungel Arakeas, deren dichter Bewuchs und unheimliche Bestien ausgiebige Erkundungen erschweren. Selbst Matrosen, die regelmäßig die Küsten ansteuern, finden bei ihren Landgängen beinahe regelmäßig neue Arten vor – und sind dabei schon mehr als einmal zur Beute geworden.



Die Wunder der Wälder

Die Dschungel Arakeas sind größtenteils unerforscht, ebenso wie die Artenvielfalt der Kreaturen und Pflanzen. Naturforscher locken die Wälder seit jeher in ihre Tiefen, aber nur Leichtsinnige brechen ohne tatkräftige und wehrhafte Beschützer an ihrer Seite auf.

Auch Schiffe, die durch Sturm oder Schädelkorsaren in Mitleidenschaft gezogen wurden und deshalb vor Anker gehen müssen, stehen vor großen Gefahren. Die Mannschaft muss sich in den Dschungel wagen, um Holz für nötige Reparaturen und Nahrung für die restliche Besatzung zu besorgen. Dabei könnten sie versehentlich das mysteriöse *Geisterholz* des Dämmerwaldes verwenden, das einige ungeahnte Nebenwirkungen nach sich zieht und schon manchen Seefahrer in den Wahnsinn getrieben hat.

Von Dämmeralben und Jaguarkriegern

Arakea ist nicht nur eine Heimat für allerlei wilde Ungeheuer. Gerade im westlich vorgelagerten ***Mahaluu-Archipel*** scheinen die Gefahren des Dschungels weit entfernt. Schon manche Seefahrer haben hier ihr Paradies auf Lorakis gefunden: Türkisblaues Wasser geht in die weißen Sandstrände über, der von Kokospalmen bestanden ist. Angenehm warmes Wetter und Nahrung im Überfluss haben auch die dort lebenden Mahaluus zu einem friedlichen Volk mit Hang zum Müßiggang gemacht, das immer einen Grund zum Feiern findet. Doch der paradiesische Schein trügt: Die betäubten Feiernden werden auch gerne als Menschenopfer für den Vulkan auserkoren – und hier wartet ein uralter Schrecken darauf, befreit zu werden.

Unweit im Osten schließt sich das Festland mit dem ***Dämmerwald*** (siehe S. 302) an, die Heimat der albischen *Andarai* oder Dämmeralben. Im grünen Zwielicht der Baumriesen lauert manch unbekannte Dschungelkreatur und macht dem Reisenden unmissverständlich klar, wie unbedeutend er im Angesicht der Natur doch ist. Spätestens eine Begegnung mit den legendären titanenhaften Gottesbestien, auch *Caiyu* genannt, lässt diese Erkenntnis zur Gewissheit werden. Nur die Andarai haben hier das Leben im Einklang mit der Natur gemeistert. Die meisten von ihnen haben eine besondere Beziehung zu einem tierischen Begleiter und werden von anderen Völkern daher als „Dschungelreiter“ oder „Bestienmeister“ bezeichnet. Sie leben in Clans und Städten und stehen im steten Kontakt mit den Geistern des Waldes.

Südlich des Dämmerwaldes liegt der ***Jaguardschungel***, der seinen Namen durch die dort lebenden *Jaguarkrieger* erhalten hat. Über diese raubkatzenhaften Wesen ist nur wenig bekannt, auch die Dämmeralben pflegen keinen friedlichen Kontakt mit ihnen.

Die ***Dschungelreiche von Gotor*** südöstlich der Surmakar werden von dem Erbe einer alten Kultur bestimmt. Die *Azurnen Riesen*, ein untergegangenes Volk vielarmiger, blauhäutiger Riesen, haben in ihren Ruinen Artefakte hinterlassen, die bei den Glücksrittern sehr begehrt sind, mitunter sogar die Kontrolle über die Reiche bestimmen können. Auch im südlichen Juwelenland ***Marakatam*** haben diese riesenhaften Bewohner ihre Spuren hinterlassen, ebenso wie die schlangenleibigen *Nagas*, die man in den ganzen Dschungeln antreffen kann.



Smaragdküste – neue Reiche im Schatten der Schlangen

Im Südosten von Lorakis liegt jenseits des *Pangawai-Gebirges* und der *Flammensenke* die reiche ***Smaragdküste***. Den Namen erhielt das Küstengebiet durch die reichhaltigen Funde an Edelsteinen, aber auch durch das kristallklare, türkisblaue Wasser der Küstengebiete. Das warme und feuchte Klima bringt im Süden zum großen Teil Dschungel hervor, im Norden weicht dieser allmählich Sumpfgebieten. In den tiefen Dschungeln liegen die Ruinenstädte und Pyramiden des alten Naga-Reiches verborgen, deren degenerierte Nachkommen heute noch die Dschungel bewohnen.

Von Schatzsuchern und Schlangengöttern

Das Sultanat ***Kutakina*** kann auf eine alte Geschichte zurückblicken, auch wenn diese über viele Jahrhunderte in Vergessenheit geraten ist. Die untergegangenen Städte der Nagas und ihrer Nachkommen sind längst vom Dschungel überwuchert – einzig *Guadapur* ist als Siedlung nennenswert. Hier versuchen sich erst seit kurzem unter Sultan Anim Einwanderer und Glücksritter eine neue Zukunft aufzubauen.

Das Sultanat geht im Norden in den ***Affendschungel*** über, der so manches uralte Mysterium in seinen Tiefen verbirgt. Tödliche Panther- und Feueraffen, aber auch manch andere Primaten gaben dem Gebiet seinen Namen und verhindern oft eine Erkundung der alten Relikte. Inmitten des Affendschungels liegt der gigantische *Aristybal-Krater*, der fast vollständig von einer *Janyshan* genannten Ruinenstadt bedeckt ist, über die die mysteriösen *Rubinaffen* zu wachen scheinen.

Weiter im Norden liegen die ***Schlangenlande***. Dort lebt neben einer Vielzahl an Gift- und Würgeschlangen auch eines der letzten verbliebenen Naga-Völker. Unter den hiesigen Bewohnern hat sich der Glaube an die Weltenschlange *Zarusz* durchgesetzt – als deren lorakische Diener alle Schlangen verehrt werden. Der südlichste Teil der Schlangenlande ist der ***Schattenwald***, ein todbringender Wald, in dem die Welt der Geister und Verstorbenen aneinander grenzen. Gerüchten zufolge soll hier unter Schattenzaubern versteckt eine verborgene Festung der Azurnen Riesen



liegen – doch kaum jemand kehrte jemals klaren Verstandes aus dem Schattenwald zurück.
Die *Keshubim* von ***Tar-Kesh*** wiederum sind Fremden gegenüber misstrauisch. Die wilden Fleckengnome sind nach der Zerschlagung ihres Reiches Kesh vor mehreren Jahrhunderten hierher ausgewandert und haben sich an ein Leben im Dschungel angepasst. Ihr Hass auf die Farukanis ist ihnen jedoch geblieben, und so führen sie nach wie vor einen konstanten Kleinkrieg gegen ihre Erzfeinde, in dem sie auch vor Hinterhalten und Gifteinsatz nicht zurückschrecken.
Den Norden der Smaragdküste bildet die Handelsrepublik ***Kungaitan***. Die großen Städte des Reiches haben sich zu einer Republik zusammengefunden, um der Bedrohung aus dem nördlich gelegenen *Kintai* etwas entgegensetzen zu können. Die Furcht vor dem Nachbarn hat Kungaitan zu einem sehr wehrhaften Reich geformt, das sich vor allem in der Seefahrt hervorgetan hat.
Vor der Küste Kutakinas liegen die ***Stromlandinseln***. Hier findet sich ein buntes Völkergemisch aus Insulanern, Seefahrern, zugezogenen Händlern und sogar einigen Nagas zusammen. Nominell ist auf den Stromlandinseln jede Insel und jedes Dorf auf sich gestellt, doch stehen diese im Schatten der Metropole ***Siprangu***. In der teilweise schwimmenden Stadt befindet sich auch das Mondportal nach Ioria. Seit einigen Jahrhunderten wird Siprangu von einer launischen Feenkönigin regiert, die das Leben auf den Stromlandinseln beeinflusst. Die Anführer der übrigen Dörfer suchen ihren Rat und bringen ihr Geschenke, immer im Ungewissen, welche Gegenleistung sie fordern wird.

Takasadu – Streben nach Vollkommenheit

Im Nordosten von Lorakis, zwischen Frostlanden und Smaragdküste, erstreckt sich Takasadu. Weite Steppen und zahlreiche Reisfelder, unterbrochen durch einzelne Waldstücke, bestimmen hier das Landschaftsbild. Wandermönche und Schwertmeister streifen durch das Land auf der Suche nach höheren Zielen, und das Streben nach Perfektion und Ästhetik prägt die Mentalität in Takasadu.



Von Schwertalben und lebenden Toten

In Takasadu existieren nur wenige, große Reiche. In Dragorea dachte man einst – nicht zuletzt durch das Mondportal zwischen Sarnburg und Palitan – Takasadu sei gleichbedeutend mit ***Zhoujiang***, dem Reich des Phönix'. Auch wenn das eine übertriebene Vorstellung ist, nimmt Zhoujiang doch eine wichtige Rolle in Takasadu ein. Durch den Aufstand des Militärs und den Tod der alten Kaiserin zersplitterte das Reich in drei Teile, deren Beziehungen zueinander durch Spionage, Sabotage und gelegentliche Schlachten bestimmt werden. Die ursprünglich 13 Provinzen, eine jede für einen der verehrten Tiergeister, stehen mal auf der einen, mal auf der anderen Seite.
Das wohlhabendste Teilreich Zhoujiangs liegt rund um ***Palitan***, die Portalmetropole, die ihren Einfluss auch auf die östlichen Hafenstädte ausgeweitet hat. Geführt wird die Stadt von dem *Rat der Händler*, in den sich jeder mit ausreichend Kapital einkaufen kann. Korruption und Kriminalität haben ihren Weg in die Stadt gefunden und heute kämpfen einflussreiche Händler, Gilden und nicht zuletzt die Triaden um die Vorherrschaft in der Stadt. ***Inani*** im Westen ist strenger organisiert und steht fest unter der Kontrolle von *General Wu*. Der General führte das Militär gegen die Kaiserin und brachte die ehemalige Hauptstadt unter seine Kontrolle. Von hier verteidigt er die Grenzen Zhoujiangs gegen Barbaren aus der Jogai und Untote aus Esmoda. Das Volk hier lebt trotz Wohlstand in ständiger Furcht vor der Militärdiktatur, denn der General geht mit harter Hand gegen kaisertreue

Fluch der Schlangen

Von den Küstenstädten brechen zahlreiche Schatzjäger in den Dschungel auf, um die verbliebenen Naga-Ruinen zu plündern. Diese Schätze versprechen großen Reichtum, bergen aber auch tödliche Gefahren. Naga-Mumien erheben sich aus ihren Grüften und alte Flüche können die Glücksritter ins Verderben stürzen. Die Abenteurer müssen die Ruinen nicht zwangsläufig selbst geplündert haben: Auch befreundete Schatzjäger können sich einen solchen Fluch zugezogen haben und nun nicht mehr die Kraft besitzen, in die Nagasümpfe zu gehen, um die dortigen Heiler zu einem Aufheben des Fluches zu bewegen.



Rebellen vor – echte wie vermeintliche. Im Norden des Landes liegt die Klosterstadt ***Sentatau***, die Stadt der Schulen. Diese Stadt birgt den Weg in die *Aiun-Berge*, in denen sich zahlreiche versteckte und abgelegene Klöster befinden. In einem davon, dem *Kloster des Phönix'*, hat *Prinzessin Yi* Asyl gefunden und wird dort von den Mönchen unterrichtet.

Westlich von Zhoujiang befindet sich ***Esmoda***, die Zitadelle der Unsterblichkeit. Niemand weiß, von wem die uralte Festung erbaut wurde, doch fest steht, dass die Stadt eine besondere Beziehung zu der Welt der Toten hat. Die angestrebte Unsterblichkeit wird durch das *Ritual der letzten Rast* ermöglicht – das die Ausführenden zu Untoten macht. Die Stadt scheint den Verfall des Körpers und des Geistes aufzuhalten. Viele der Untoten sind daher nicht nur recht gut erhalten, sondern auch bei klarem Verstand.

Südlich des Jadebandes hat der himmlische Kranich, die Gottkaiserin *Myuriko*, ein neues Reich erobert: ***Kintai***. Aus ihren albischen Gefolgsleuten machte sie vor 500 Jahren den Adel des Landes, und noch heute können sich die fünf großen Familien damit brüsten, dass ihre Vorfahren von einer leibhaftigen Göttin auserkoren wurden. Das Leben in Kintai ist in einer starken Ständeordnung geregelt, an dessen Spitze fast ausschließlich Alben stehen.

Die Bewohner Kintais streben nach Ästhetik und Perfektion, vor allem im Kampf. Die Eroberung des Landes hat viele Exilanten hervorgebracht, die neue Heime in Kungaitan fanden.

Auf der südlichen Halbinsel *Sadu* liegen die ***Fürstentümer der Südlande*** in stetem Streit miteinander. Wie auch Kintai einst eine Provinz Zhoujiangs, wurde die Halbinsel durch Myurikos Eroberungen von der Heimat abgeschnitten und der damalige Fürst fiel im Kampf gegen die Gottkaiserin. Die Kriegsfürsten auf der Halbinsel bekämpfen einander heute auf der Suche nach den Teilen des zerstörten Jadesiegels, das die Legitimation über die Herrschaft der Südlande beinhaltet.

Widerstand

Die Menschen in Inani leben in ständiger Furcht vor den Soldaten General Wus. Vereinzelte Rebellen haben zwar den Kampf gegen die Militärdiktatur aufgenommen, doch sind sie den ausgebildeten Soldaten hoffnungslos unterlegen, solange die Gruppen nicht von kompetenten Kämpfern zusammengeführt und im Verborgenen von ihnen ausgebildet werden – womöglich sogar mit Unterstützung der Mönche des Aiun.

Die Randmeere

Im Westen wird Dragorea durch die ***Ewige See*** begrenzt. Besonders Patalis hat diesem Meer erhöhte Aufmerksamkeit geschenkt, und es gehen Geschichten unter den Seefahrern um, denen zufolge weit im Westen ein Land zu finden sei, zu dem auch das versiegelte Tor Ultias führe und das nur von der anderen Seite geöffnet werden könne. Die Expeditionen in den Westen blieben bislang erfolglos, die Kapitäne kehrten entweder enttäuscht und am Ende ihrer Kräfte oder gar nicht mehr zurück.

Von unentdecktem Land sprechen auch die Seefahrer Pashtars, allerdings verschlägt es diese eher in das südliche ***Schimmermeer***, wo sie Gerüchten zufolge noch immer nach der alten Heimat der Lamassu suchen. Doch auch hier war ihnen nicht mehr Glück bestimmt als den patalischen Matrosen. Die Schädelkorsaren kennen Berichte von Geisterschiffen im Schimmermeer. Die Herkunft dieser Geister ist ungewiss: Einige erzählen, dass die Schiffe aus dem verfluchten Geisterholz gebaut worden seien, die anderen behaupten, es handele sich um die verschwundene Flotte des legendären Kapitäns Alarios, der denjenigen reich belohne, der ihn in einer Wettfahrt besiegt. Verlierer werden hingegen in seine Mannschaft von Untoten aufgenommen ...

Die ***Jadesee*** im Osten soll die Heimat manch einer gigantischen Bestie sein, die nur darauf wartet, geweckt zu werden. Die Nagas fahren in ihren Schilfbooten ständig auf die Stromlandinseln hinaus, wo sie in einem versteckten Heiligtum der Weltenschlange huldigen, auf dass diese sich aus dem Meer erhebe.

Hoch im Norden glauben die Durghach, dass sich auf dem gefrorenen ***Firnmeer*** der Palast des Winterkönigs befindet, der sich jedoch nur betreten lässt, wenn die Temperaturen die Schwelle zum Tauwetter erreicht haben. Angeblich werden dorthin die Kinder gebracht, die die Feen den Durghach geraubt haben.

Länder am Binnenmeer

Die Kristall- und Albensee bildet den Dreh- und Angelpunkt einer Vielzahl verschiedenster Kulturen, die über das Binnenmeer im Herzen von Lorakis seit Jahrhunderten Wissen und Waren austauschen. Im Folgenden sollen die wichtigsten Länder und Völker der Region kurz ausführlicher vorgestellt werden, damit Sie als Spielleiter die Möglichkeit haben, Abenteuer in dieser Fokusregion besser auszugestalten, als dies mit dem vorangegangenen knappen Überblick über ganz Lorakis möglich ist. Auch die in diesem Buch vorgestellten spielbaren Kulturen stammen allesamt aus den Ländern rund um das Binnenmeer. Sollten Sie noch mehr über diese Länder oder andere Bereiche von Lorakis erfahren wollen, legen wir Ihnen das Buch ***Splittermond: Die Welt*** ans Herz, in dem der gesamte Kontinent ausführlich vorgestellt wird.

Selenia

Das junge Kaiserreich im Herzen Dragoreas ist eine aufstrebende und vorwärtsgerichtete Macht. *Selenius III.* ist unerfahren, aber tatendurstig und ritterlich erzogen. Er kann auf fruchtbare Ländereien, tapfere Gefolgsleute und das Andenken seines Großvaters, des Reichsgründers *Selenius I.,* zurückgreifen. Seine Untertanen hoffen, dass er sie in eine goldene Zukunft führen und Selenia zum strahlenden Zentrum der Region machen wird – große Erwartungen an einen Herrscher, der erst dreizehn Jahre zählt.
Herz des Reiches ist die Hauptstadt *Sarnburg*, mit über 200.000 Einwohnern die größte Stadt Dragoreas. Hier residiert der junge Kaiser in der gewaltigen, aus Drachlingszeiten stammenden *Sarnfeste*, umgeben von Beratern und Höflingen. Eine trutzige *Torburg* schützt den Zugang zum Mondportal von Sarnburg, das das Kaiserreich über den als *Seidenstraße* bekannten Pfad mit den Ländern des fernen Takasadu verbindet.

Das Geisterviertel

Nahe des Mondtores von Sarnburg liegt das *Geisterviertel*, in dem Händler aus Takasadu ihre Kontore einrichteten. Dies zog andere Reisende aus den östlichen Reichen an, und so kann man hier nicht nur exotische Waren erwerben, sondern auch stolze Schwertalben, Mönche aus Zhoujiang oder noch ungewöhnlichere Leute antreffen. Man munkelt sogar, dass die Triaden, mächtige, in dunkle Machenschaften verstrickte Organisationen aus der Portalstadt *Palitan* am anderen Ende der Seidenstraße, beginnen, in den Schatten des Viertels unbemerkt Fuß zu fassen.

Die fruchtbaren Böden und saftigen Auen der *Myrkan-Ebene* versorgen das Reich mit Korn und Fleisch. Nach Norden ist der Myrkan schiffbar und verbindet die zentralen Provinzen mit der Grenzregion zu Nyrdfing, während südlich von Sarnburg Wasserfälle die Flussschifffahrt unmöglich machen. Gen Westen wird das Land ärmer und wilder, denn hier geht Selenia in die unerschlossenen Weiten des *Unreichs*, einer urtümlichen, von keiner politischen Macht bislang erfolgreich beanspruchten Wildnis über. Hier herrschen Drachen, Einhörner und andere Kreaturen über die weglose Wildnis.
Im Südosten erstreckt sich Selenia bis an die Kristallsee, wo die *Arwinger Mark* den bedeutendsten Seehafen des Reiches beherbergt. Der Osten des Landes, nördlich des Flusses Draugis, ist dünn besiedelt. Jenseits der Grenze liegen die Verheerten Lande, und je näher man ihnen kommt, desto gefährlicher wird die Umgebung. Drachlingsruinen bergen vielleicht noch Schätze aus alter Zeit, aber aus den alten Mauern erheben sich auch immer wieder längst vergessene Schrecken, die das Land heimsuchen.

Der Wächterbund und die Verheerten Lande

Im Nordosten Dragoreas, an der Küste der Kristallsee, vermuten Gelehrte das einstige Kernland der Drachlinge. Heute jedoch ist dieser Landstrich verwüstet, und kaum jemand wagt es, einen Fuß auf den verbrannten und verzehrten Boden zu setzen. Finstere Mächte wirken hier, die Natur ist pervertiert und der Fluss der magischen Energien unberechenbar und gefährlich. Seit nahezu tausend Jahren ist es die Aufgabe des Wächterbundes, an der Grenze der Verheerten Lande auszuharren und zu verhindern, dass die wuchernde Finsternis auch die anderen Länder Dragoreas verschlingt.
Die Domäne des Wächterbundes umgibt die Verheerten Lande wie ein schmaler Ring. Neunzehn trutzige Burgen bilden ein Bollwerk gegen die Finsternis, und in kleinen Wehrdörfern in der Nähe der Schutz verheißenden Mauern leben die Bauern, die mit der Arbeit ihrer Hände sich selbst und die Wächter ernähren. Die älteste und größte Festung des Bundes ist *Vangaras Faust*, Sitz zahlreicher Großkomture in der Vergangenheit, auf gewaltigen Fundamenten aus der Drachlingszeit errichtet und angeblich unbezwingbar. Die Feste *Kormoranstein*, auf einer Felsinsel an der Küste gelegen, schützt den seeseitigen Zugang zu den Verheerten Landen, die von allerlei Seemonstern bewohnte *Finsterbucht*.
Die Wächter des Bundes patrouillieren regelmäßig die Außenbereiche der Verheerten Lande, um nicht von dem überrascht zu werden, was im Inneren lauert. Bisweilen zieht die Aussicht auf Schätze auch Glücksritter an, und die Wächter lassen diese meist gewähren – normalerweise kehren sie ohnehin nicht wieder. Wer die Grenze überschreitet, dessen Weg führt zunächst durch kahle Ebenen und düstere Wälder, doch je tiefer man in das verfluchte Land vordringt, desto lebensfeindlicher wird es. Von der Finsternis berührte Tiere und Pflanzen lauern auf Beute, Wesen aus den dunkelsten Tiefen der Anderswelt kriechen durch die Nacht, und selbst das Wetter ist feindselig und unnatürlich. Im Herzen der Verheerten Lande breiten sich Aschewüsten aus, deren tote Ödnis Schrecken verbirgt, die ein sterblicher Verstand kaum zu fassen vermag. Doch auch die Schätze der alten Drachlinge sollen hier noch lagern, was für manchen Glücksritter Grund genug ist, sein Leben in den Verheerten Landen aufs Spiel zu setzen.



Die Veteranin

Dragarda Schattenpfeil (Mensch, 968 LZ, viele Narben, ruppig) ist eine Legende unter den Schattenläufern des Wächterbundes. Schon manche Rekruten oder Abenteurer hat die harte Veteranin schon vor den Bestien der Verheerten Lande gerettet – nicht ohne sie mit harschen Worten für ihre mangelnde Vorsicht zu tadeln.

Midstad

Midstad war einst eine Drehscheibe des Handels und zudem das wichtigste Zentrum des Kultes der dreiköpfigen *Hekaria*, der Patronin der Hexer. Doch glücklose Kriege führten zum Erlöschen der alten Königslinie und dem Verlust der östlichen Provinzen. Das neue Königshaus entmachtete die Hexer, die an den Adelshöfen als Berater gedient hatten, und gingen neue Wege, die dem Land jedoch kein Glück brachten. Heute ist Midstad zwischen starken Nachbarn eingekeilt, die begehrlich über die Grenzen schielen. *Finn von Harreburg*, ein gieriger Tyrann, beutet sein Volk aus, solange er noch kann, und stützt sich auf seine Günstlinge in Adel und Klerus.

Von der Hauptstadt *Harreburg* aus beherrscht Finn die umliegende *Kunigsmark* mit eiserner Faust. Auch *Rovencor* – einst das Herz von Midstad, heute seine Ostgrenze zu Patalis – leidet unter seiner Habgier, sodass das eigentlich fruchtbare Land verarmt und ausgepresst ist. Die Hafenstädte der westlichen Küstenregion *Salurien* versuchen, sich durch den Handel in die Albensee ein wenig Unabhängigkeit zu bewahren. Die südliche *Helmark* ist durch langen Krieg zerrüttet, aber in vielem dem alten Rivalen Zwingard näher als dem Königshaus. Doch überall erheben Freischärler ihr Haupt und fliehen in die Wälder, getrieben von dem Gedanken, den Tyrann auf dem Thron dereinst zu stürzen.

Zwingard

Im Süden Dragoreas trotzt Zwingard, das Land der tausend Burgen, seit Jahrhunderten allen Feinden. Das Bollwerk gegen die Orks aus der Blutgrasweite rang in der Vergangenheit immer wieder mit seinen Nachbarn um die Vorherrschaft in der Region. Zwingards Landschaft wird von Steppen und einzelnen, aber mächtigen Wäldern geprägt. Heiße, trockene Sommer wechseln sich mit milden Wintern ab. Es gibt nur wenige große Städte in diesem Reich, dessen Einwohner zum größten Teil in dörflichen Gemeinschaften leben, die sich allesamt durch Wehrhaftigkeit auszeichnen.

Die Küste zur Albensee im Osten besteht zum Großteil aus schroffen Klippen, doch die Zwingarder waren nie ein Volk der Seefahrer. Im Süden beschützt eine Kette von Festungen entlang des Arkenir das Land, und von hier aus beobachtet man wachsam, ob der Feind aus der Blutgrasweite sich regt. König *Merobaudes der Flammengezeichnete* residiert nicht dauerhaft in der Hauptstadt *Sunnafest* an der Küste, wo sich die uralte Königsburg auf dem Gipfel des *Sonnenspeers* erhebt. Wenn Gefahr seitens der Orks droht, zieht er mitsamt seinen Streitern in die Grenzfestung *Kyningswacht*, um dort das Land persönlich zu verteidigen.

Der Zorn der Vanyr

Einst, so lautet die Legende, lebte eine mächtige Druidin im Vanforst. Der Sturm, der Regen und die Bäume gehorchten ihrem Willen, und sie war wohl vertraut mit den *Vanyr*, den Hütern des Waldes. Doch in ihrem Stolz versuchte sie, ihnen das Geheimnis der Unsterblichkeit zu entreißen. Die Hüter zürnten ihr und verstießen sie aus dem Forst. Sie nahmen ihr ihre Jugend, aber straften sie mit dem, was sie ersehnte. Unsterblich und uralt wandert sie seitdem durch das Land und sucht nach dem Tod. Es heißt, dass sie denjenigen reich belohnen wird, der eine Waffe findet, mit der man sie töten kann – doch eine solche Waffe müsste man wohl den Hütern des Vanforstes entreißen.



Das *Riesheim*, eine mächtige Bergkette, begrenzt Zwingard im Westen. Hier wird das Eisen gefördert, das die Schmiede des Reiches zu Waffen und Rüstungen verarbeiten. Gen Norden hin nimmt der Ackerbau zu, und trotz aller alten Zwistigkeiten treibt man gern Handel mit den Nachbarn Midstad und Patalis. Der *Vanforst* schließlich, die bedeutendste verbleibende Bastion des alten und heute teils entmachteten Druidenkultes im Zentrum des Reiches, ist Thema zahlreicher Legenden.

Termark

Reiche Erzfunde lockten Siedler aus Zwingard in die kargen Lande an der Grenze zur Blutgrasweite. Schließlich sagten sie sich von ihrer alten Heimat los und wurden als Königreich Termark von umsichtigen Königinnen des Hauses *Erabil* regiert. Doch dann erhoben sich die Orks der Blutgrasweite wie ein gewaltiger Schwarm und zogen mordend und plündernd gen Norden. Zwingard schloss die Grenzen und bereitete seine eigene Verteidigung vor, während die Orks Termark in Schutt und Asche legten. Schließlich zogen die Angreifer so plötzlich wieder ab, wie sie gekommen waren – und niemand weiß, warum sie das taten oder wann sie wiederkommen werden. Inzwischen versuchen jene, die nirgendwohin flüchten konnten, in den Ruinen eine neue Existenz aufzubauen. Hier herrscht der, der sich durchsetzen kann, und das Recht des Einzelnen reicht soweit wie sein Schwertarm.
Nach Jahren der Verzweiflung beginnt in den Bergen wieder der Erzabbau, und die selbsternannte Königin *Madira Krajnaris* strebt von der Bergbaustadt *Garstal* aus nach der Herrschaft über das ganze Land. Die lokalen Kriegsfürsten und die sogenannten „Freien Händler", die in den Ruinen der ehemaligen Hauptstadt *Trisnar* zwielichtige Geschäfte betreiben, stehen dem jedoch im Wege.

Die Furgand

Die Furgand, ein ausschließlich zwergisches Volk, lebt in meist schwer zugänglichen Siedlungen tief in den Gebirgen, wo sie nach Erzen schürfen und prächtige Städte in den Fels schlagen. Die Vulkanzwerge, wie sie auch genannt werden, leben meist zurückgezogen und bleiben gerne unter sich, haben jedoch oft jahrhundertealte Verträge und Absprachen mit den Reichen der Oberwelt getroffen.
Neben ihren Hauptsiedlungsgebieten im Westen Dragoreas bewohnen die Furgand auch einige Bergfesten im Umfeld der Kristallsee. Die bekannteste Siedlung der Furgand außerhalb Westergroms ist sicherlich *Wüstentrutz*, eine mächtige Bergfeste am Windpass, wo Dämmerwald und Surmakar aneinandergrenzen. Neben ihren Minen und Kavernen, die tief in Schimmerklinge und Silbergrat reichen, verfügt Wüstentrutz auch über eine große oberirdische Stadt, die als Umschlagplatz für Waren der Dämmeralben und der Tarr aus der Surmakar dient, aber auch das Mondportal nach *Altfeste* beherbergt.
Die Bergkönigreiche im nördlichen Riesheim pflegen gute Kontakte zu den Machthabern des Königreiches Zwingard. Häufig stritt man gemeinsam gegen die Orks der Blutgrasweite und die wehrhaften Zwingarder sind den Furgand nicht wesensfremd. In einem uralten Pakt haben sich die Furgand des Riesheim verpflichtet, die Wacht über die Passstraße von Wyrmtrutz nach Volos zu übernehmen und zu verhindern, dass die Patalier hier ein Heer gen Zwingard führen.
Ein weiteres Bergfürstentum liegt am Übergang zwischen Hochwarte und Vogelbergen nördlich von Mertalia und umfasst mit der Bergfeste *Gischtbinge* die einzige größere Ansiedlung der Furgand mit direktem Seezugang. Zwar bewohnen die Zwerge auch hier vor allem die Stollen und Hallen tief im Fels, doch es gibt auch einen befestigten Hafen und in einigen Werften werden hier hochbordige Schiffe auf Kiel gelegt.

Das Lavafest

Mit seltsamer Regelmäßigkeit kommt es alle fünf Jahre in der Bergfeste Gischtbinge zu einem unterirdischen Vulkanausbruch, in dessen Folge sich große Lavaströme zischend in die See ergießen. Die Furgand Gischtbinges sind unaufhörlich damit beschäftigt, die Stollen und Lavatunnel vorzubereiten, damit der Ausbruch kontrolliert vonstatten geht, denn sollte die Lava nicht ungehindert abfließen können, ist die Bergfeste zum Untergang verurteilt.
Der Ausbruch selbst wird stets mit einem großen Fest gefeiert, bei dem auch Gäste aus der gesamten Region erwartet werden.

Dalmarien

Das reiche und fruchtbare Dalmarien gehörte lange Zeit zu den mächtigsten Reichen Dragoreas, doch seit vielen Jahren lähmt und schwächt ein schwelender Thronfolgestreit das Königreich. Die Herrschaft ist umstritten zwischen Prinzessin *Mathilde Ranulfis*, der leiblichen Tochter des letzten Monarchen, und Prinz *Berengar Alfonsis*, seinem gnomischen Adoptivsohn. Beide halten sich für den rechtmäßigen Erben und bezichtigen sich gegenseitig des Königsmords.

Das Land zerfällt in das kriegerische und karge *Dalurien* mit seiner Hauptstadt *Matandra*, in der Berengar residiert, und die liebliche *Sablana* mit Mathildes prächtiger Residenzstadt *Sampera*. Im Herzen Dalmariens liegt das *Jalontal*, wo immer wieder offene Kriegshandlungen zwischen den Anhängern der beiden Thronprätendenten ausbrechen.

Korobrom und die Borombri

Korobrom ist ein Archipel vor der Südküste Dalmariens. Das zerklüftete Labyrinth aus Felsen, Inselchen, Klippen und größeren Eilanden war zur Zeit der Drachlinge noch mit dem Festland verbunden und kann heute ohne einen guten Lotsen kaum erreicht werden. Seit Jahrhunderten siedeln hier die Borombri, ein Zwergenvolk, das sich selbst als den ‚Ursprung der Zwergenheit' sieht.

Die Borombri haben Dörfer, Städte, Burgen und Klöster errichtet, natürliche Kavernen erweitert, und steinerne Hallen in die Klippen geschlagen. Die zerklüfteten Felsen sind mit einem Gewirr aus Stegen, Brücken und Leitern überzogen, welche die einzelnen Siedlungen miteinander verbinden, aber es soll auch untermeerische Tunnel von einer Insel zur anderen geben.



Der Mertalische Städtebund

Die Mertalische Halbinsel gehört zu den am dichtesten besiedelten Gebieten Dragoreas und auch wenn es hier natürlich Bauerndörfer, Marktflecken und Kleinstädte gibt, so leben doch die meisten Mertalier in einer der neun großen Metropolen. Diese großen und mächtigen Städte waren es auch, die die Adelsherrschaft im einstigen Königreich Mertalia beendeten und das heutige System einer Föderation aus eigenständigen Stadtstaaten begründeten. Nur selten greift der stets zerstrittene *Rat der Stadtherren* in die Geschicke der einzelnen Städte ein, doch wenn es gilt, die Handelsdominanz Mertalias im nördlichen Binnenmeer zu sichern, ziehen alle Ratsherren an einem Strang.

Das Volk Mertalias ist eine städtische Gesellschaft und so treten an die Stelle des andernorts herrschenden Adels die *Magnaten*, wohlhabende Bürger, die als Großgrundbesitzer, Geldverleiher, Handelsfürsten oder Söldnerführer zu Macht und Ansehen gekommen sind. Von Ihnen abhängig sind sowohl die Handwerker und Spezialisten des Bürgertums, auf deren Kunstfertigkeit und Gewitztheit der Wohlstand des Städtebundes basiert, als auch erst recht die beinahe rechtlosen Nichtbürger, die mit schweißtreibender Knochenarbeit gerade das Nötigste zum Leben verdienen.

Die Metropolen beherrschen nicht nur ihr Umland, sie sind auch Vorbild in Kultur und Lebensart und prägen die Mentalität ganzer Landstriche.

Das stolze *Aylantha* ist eines der wichtigsten Handelszentren der gesamten Kristallsee. Unzählige prächtige Villen der Kaufherren stehen hier Heerscharen von abgerissenen Schauerleuten gegenüber, die am Hafen an der Mündung der Ayl beständig mächtige Handelssegler be- und entladen. Als letzter echter Adliger Mertalias herrscht Herzog Gaspar IV. gleichermaßen über die Stadt und das wohlhabende Handelshaus *Garameos*.

Hoch in den Ventellen liegt die düstere Bergstadt *Nuum*. Seit Jahrhunderten hält ein finsterer Magierorden die Geschicke der Stadt in seinen Händen und sorgt durch magische Macht, Furcht und ein dichtes Netz von Denunzianten und Spitzeln dafür, dass dies auch so bleibt. Der Magierorden von Nuum besteht aus berüchtigten Alchimisten, Nekromanten und Golembauern, die sich ihre Dienste auch gerne vom Meistbietenden versilbern lassen.

Die weiteren Metropolen

- Aurigion, die Goldstadt
- Drevilna, der Moloch
- Eisenbrann, die Stählerne
- Fulnia, die Königsstadt
- Gondalis, die Glückspielstadt
- Talaberis, die Gnomenstadt
- Taupio, die Philosophenstadt

Die Insel Galonea und die Metropole Ioria

Das gebirgige und teils karge Galonea ist die größte Insel im Binnenmeer. Zwei Dinge machen diesen Ort zu einem ganz besonderen: Eines davon ist das Mondtor, das die Stadt Ioria mit den Stromlandinseln verbindet, wenngleich der traumweltartige Mondpfad eine Prüfung für Geist und Seele jedes Reisenden darstellt. Das zweite ist das kristallene Orakel von Ioria, eine Verbindung zwischen dem Diesseits und dem Reich der Götter selbst. Es macht Ioria zum Ziel von Pilgern, Helden, Schurken und Mächtigen aus der ganzen Welt, und Vertreter aller lorakischen Völker haben sich hier, so nahe bei den Göttern wie nirgendwo sonst, niedergelassen.

Ein besonderes Spektakel stellen die regelmäßig auf der Nachbarinsel *Xeminos* stattfindenden *Lunarien* dar, sportliche Wettkämpfe, die bis in die Anderswelten reichen und deren gefeierte Teilnehmer ebenfalls aus ganz Lorakis anreisen.

Ioria ist als einzige Millionenstadt die größte Metropole von Lorakis und es ist schier unmöglich, dass die Einwohner von den Ziegenweiden und mageren Feldern Galoneas allein versorgt werden. Allein die Wasserversorgung über die Aquädukte aus dem *Horeth-Gebirge* funktioniert reibungslos. Über die Hafenstadt *Samutia* erreichen daher nicht nur Pilger die Insel, sondern auch Unmengen an Nahrung, die von einer großen Fischfangflotte und Handelsschiffen aus den umliegenden Reichen angelandet werden. Ein längeres Ausbleiben dieser Schiffe durch Unglücke oder Piraterie wäre für Ioria verheerend, denn Handel über das Mondtor und den unwirklichen „Orakelpfad“ zu treiben, wäre schon ein ausgemachtes Abenteuer.

Die Unterschiede zwischen Arm und Reich, Götternähe und sehr weltlichen Sorgen treten in Ioria offen zutage: Sind die inneren Stadtbezirke noch fest in der Hand des *Bewahrer-Ordens*, schlägt das bunte, laute Treiben der Unterstadt in den Randbezirken zusehends in Elend und Entbehrung um.

Die frommen Diebe

In letzter Zeit erzählt man sich in der ganzen Stadt von Dieben, die korrupte Priester und die fetten Handelsherren der Metropole bestehlen – nicht jedoch, um sich selbst zu bereichern, sondern um jenen etwas zu geben, denen es an allem mangelt. Die Bedürftigen und Hungernden nennen sie die frommen Diebe und schreiben ihnen regelrechte Heldentaten zu. Dass es sich bei der Bande in Wahrheit um Straßenkinder und Jugendliche handelt, die ursprünglich aus reiner Verzweiflung zu Dieben wurden, wird unter diesem Mythos mehr und mehr begraben. Die frommen Diebe ihrerseits sehen sich den Geschichten über sie längst verpflichtet und zu Taten zum Wohle der Armen angestachelt, die weit außerhalb ihrer Möglichkeiten liegen dürften.

Die Flüsterwindinseln und die Vindarai

Dort, wo Kristallsee und Albensee aufeinandertreffen, liegen die Flüsterwindinseln, das Reich des Albischen Seebunds. Den Legenden nach haben die Götter selbst den nach dem Mondfall aufs Meer geflüchteten Alben den Weg in diese neue Heimat gewiesen, und bis heute teilen jene die Inseln nicht gern mit anderen Völkern. Wer aber als Gast dorthin kommt, erkennt bald, dass hier Handwerkskunst und Zauberkraft über Jahrhunderte eine fruchtbare Verbindung eingegangen sind, wie etwa bei *Bariu*, der ältesten der seealbischen Städte: Die Alben haben die vordem wilde und unwirtliche Insel gezähmt, geformt und begrünt. Die Wälder im Inselinnern wachsen von Zauberkraft genährt besonders schnell und liefern reichlich Bauholz für Häuser und Schiffe. In seichten Buchten und künstlichen Lagunen wurden Unterwassergärten angelegt, und vor den Küsten wetteifern die Fischerboote mit Walen und weitaus garstigeren Meereswesen um die großen Fischschwärme. Die höchsten Türme aus Stein und Glas schrauben sich in derart aberwitziger Architektur die schroffen Klippen hinauf, dass es bisweilen schwerfällt, natürlichen und behauenen oder magisch geformten Fels voneinander zu unterscheiden.

Die Alben selbst sagen, ihre Inseln seien lebendig und würden ihre eigene Magie in ihre Wandlung einfließen lassen. Tatsächlich besitzen sie nicht nur Repräsentationen in der Spirituellen Domäne, sondern echtes Bewusstsein, das hin und wieder über Tiere, Pflanzen und Wetterphänomene auf die reale Welt Einfluss nimmt.

Die verlorene Insel

Eine Legende besagt, dass einst, als die Göttin Liabar die Flüsterwindinseln bat, den Seealben eine Heimat zu bieten, die Insel *Tilalru* sich widersetzte. Sie war durch und durch von bösem Wesen und wollte sich den sterblichen Völkern von Lorakis niemals unterwerfen. Als Tollwut und Blutlust fuhr ihr Inselgeist in die wilden Kreaturen, die dort lebten, Gifte krochen in Früchte, die anderswo als schmackhaft gelten. In die Fischgründe vor der Küste lockte die Inselseele vielarmige Kraken und Raubfische, deren natürlichen Jagdinstinkt sie zu blanker Fressgier übersteigerte. Den Bäumen hauchte sie Leben ein und gleichzeitig Mordlust, die vor Alb und Tier nicht Halt macht. Jene Unglücklichen, die der verlorenen Insel zu nahe kommen – weil sie in Seenot gerieten, von Stürmen verweht oder von Piraten und Seeungeheuern vom Kurs abgebracht wurden – sehen in ihr zunächst eine willkommene Frischwasserquelle, einen Ankerplatz oder ein Jagdrevier. Doch sind es die Matrosen, auf die alsbald die Jagd eröffnet wird, wenn die gesamte Fauna und Flora des Eilands sich gegen die Besatzung verschworen zu haben scheint.



Der Dämmerwald und die Andarai

Die Heimat der Dämmeralben ist ein dichter Dschungel von ungeheuren Ausmaßen. Nicht nur in der Fläche – von den Stränden des Schädelgrunds und der Ewigen See bis hin zu den bergigen Höhen der Schimmerklinge –, sondern auch in der Höhe: Die Kronen der Bäume reichen bis in hundert Meter Höhe empor, die ältesten und größten Urwaldriesen ragen sogar noch höher auf. Und überall im grünen Zwielicht des Dschungels gedeiht Leben – friedliches, erstaunliches, aber auch monströses, giftiges und reißzahnbewehrtes. Es heißt, an keinem anderen Ort der Welt könnten so viele verschiedene Pflanzen und Tiere gefunden werden wie hier, und gleichzeitig sollen die Grenzen zur Welt der Naturgeister, zur Spirituellen Domäne, hier besonders dünn sein. Die mächtigsten Ungetüme, die den Dämmerwald durchstreifen oder zurückgezogen die Jahrhunderte in tiefem Schlaf verbringen, gelten daher auch als Wesen beider Welten: die *Caiyu* oder „Gottesbestien".

Die Dämmeralben ziehen in wehrhaften, nomadischen Scharen durch den Dschungel oder bewohnen gut verborgene Dörfer, doch haben sie auch einige imposante Städte im Dämmerwald errichtet: *Aandhar*, die Stadt der Sonne, wurde um den ältesten aller Baumriesen herum größtenteils aus lebendem Holz errichtet. *Siadal*, die Stadt der Zauberer und der Geister, schwimmt auf gewaltigen Seerosen inmitten des Sees *Sialaar*, an dessen Südufer auch das für seine ausschweifenden Feste zur Feier des Lebens berühmte *Vi'Eldal* liegt.

Rilmadal

Eine Legende der Dämmeralben besagt, dass derjenige von den Geistern des Waldes einen Wunsch erfüllt bekommt, der den „träumenden Berg" *Rilmadal* besteigt und einen Sprung von seinem Gipfel aus in die Tiefe wagt. Der Berg ist das Jagdgebiet der *Tilaui*, graziler, bärengroßer Raubvögel mit Kletterklauen an den smaragdglitzernden Flügeln, deren Angriffe den Aufstieg selbst für einen Jäger der Andarai höchst gefährlich machen. Doch wer den Ehrgeiz zu Großem hegt, wer Heldenmut im Übermaß besitzt oder wessen Herz von tödlichem Kummer schwer geworden ist, der erinnert sich an die Lieder von Rilmadal, dem schlafenden, träumenden Berg der Tilaui, und macht sich auf den gefährlichen Weg. Einen Weg, der am Ende über die Grenzen des Diesseits hinaus und in die Welt der Geister führt, wo nur noch der Wunsch den Suchenden zu leiten vermag.

Die Surmakar und das Volk der Tarr

Im Südwesten Pash Anars erstrecken sich die gleißenden Weiten der Surmakar. Die riesige Sandwüste ist jedoch nicht vollkommen leblos, Bestien wie Riesenskorpione und Sanddrachen haben sich an die gnadenlose Hitze ebenso angepasst wie mysteriöse Vielfraße, *Wüstentrolle* genannt, die noch nie jemand aus der Nähe zu Gesicht bekommen hat. Nur selten passieren Regenwolken den schroffen Gebirgszug, der die Surmakar von den Dschungeln Arakeas trennt. Größte Wasserquelle ist der *Kerrdaroun*, an dessen Ufern sogar Viehwirtschaft und Papyrusanbau möglich sind.

Die einzige Kultur, die das Leben in der Surmakar gemeistert hat, ist die der vor über 300 Jahren hier eingewanderten Tarr, die Wüstenvarge. Die einzelnen Stämme, Rudel genannt, ziehen als Nomaden durch die Wüsten. Bekannt und geschätzt sind vor allem Rudel wie die der *Silberkrallen*, die in großen Karawanen durch die Wüste ziehen und exotische Waren aus dem Süden nach Farukan oder über das Portal in Wüstentrutz sogar bis ins entfernte Dragorea handeln.

In *Ranah*, der einzigen festen Siedlung der Tarr im fruchtbaren Kerrdaroun-Delta, leben sogar sesshafte Tarr, die sich als Papyrushersteller verdingen oder Wüstenbüffel halten. Einmal im Jahr zur Flutzeit versammeln sich sämtliche Wüstenvarge in Ranah und lassen die Ufer des Kerrdaroun zu einem gigantischen Zeltmeer anschwellen. Die Tarr nutzen diese Gelegenheit zum Austausch von Neuigkeiten und Waren, aber auch zum gegenseitigen Kräftemessen: In der Arena im Zentrum der Stadt treten die jungen, rauflustigen Varge in den Zweikampf und nur die stärksten und tapfersten unter ihnen gehen als gefeierte Sieger hervor – die Besten unter ihnen empfehlen sich sogar für die Auswahlkämpfe, mit der die Vargengarde des Padishah von Farukan bestimmt wird.

Die Sanddrachenjagd von Rouashra

Die *Rouashra-Oase* im Westen der Surmakar ist alle 11 Jahre Ort eines schaurigen Schauspiels: Zu einer bestimmten Konjunktion aller Monde im Sternbild der Echse kommen die Sanddrachen hier zur Paarung zusammen. Überall unter dem Wüstensand schlängeln sich die Riesenechsen und verwandeln die Dünen in ein stürmisches Wellenmeer. Um der resultierenden Plage Herr zu werden, rufen die Tarr zur Jagd auf: Teilnehmen kann jeder, der sich in den Qualifikationswettbewerben beweisen kann. Besonders erfolgreiche Jäger erwarten neben Ruhm und Ansehen auch Ehrungen in Form von kunstvoll gearbeiteten Waffen und Rüstungen – und vor allem Handelsprivilegien, die immer wieder verschiedene Handelshäuser und reiche Kaufleute veranlassen, eigene Delegationen in die Wüste zu schicken, um an der Jagd teilzunehmen.

Aitushar

Das prächtige Shahirat Aitushar verbindet die Surmakar mit Farukan. Der Wohlstand des Landes begründet sich aus den fruchtbaren Ebenen entlang des Pardash, zu legendärem Reichtum kam das Shahirat jedoch erst aufgrund seiner strategisch günstigen Lage als Warenumschlagsplatz. Entlang des Pardash reihen sich reiche Hafenstädte wie glänzende Perlen an einer Kette; hier werden die Güter aus dem Flusshandel mit Pashtar und dem weiter östlich gelegenen Demerai sowie aus dem Karawanenhandel der Tarr, die auf den großen Karawanenrouten ihre Waren über Aitushar nach Farukan handeln, umgeschlagen. Abseits der Zivilisation wird das Land jedoch von wilden Steppen und öder Wüste beherrscht, die fest in der Hand von Tieren, unberechenbaren Windelementaren und heimtückischen Dschinnen stehen.

Pashtar

Auf einer schmalen, felsigen Landzunge schlängelt sich das Shahirat Pashtar in die Kristallsee. Die schroffen *Qaflaban-Berge* im Innern des Landes sind kaum bewohnbar, und so spielt sich das Leben vornehmlich an den seichteren Küsten ab. Einst waren die schwer navigierbaren Buchten Rückzugsorte für berüchtigte Piratenbanden, bis das Land von den Farukanis erobert wurde. Das Erbe der Schifffahrtskunst ist den Bewohnern bis heute geblieben, und so stellen die Häfen Pashtars bis heute die Hauptverbindung zu den westlichen Nachbarreichen dar.

Die Hafenstädte *Tiakabir* und *Abshaanbir* an den Mündungen der beiden Lebensadern Farukans, dem Ashur und dem Pardash, sind bedeutende Warenumschlagsplätze; hier werden Güter von der Kristallsee über die Flüsse in das gesamte Reich des Padishah verschifft. In *Abshaanbir* werden dazu sogar eigens installierte magische Kräne eingesetzt, die die Katarakte der Pardashmündung überwinden. In den großen Hafenstädten herrscht ein buntes Treiben, in dem man auf Kaufleute und Matrosen aus aller Herren Länder treffen kann. Ebenso sind Schiffe, die unter der pashtarischen Flagge segeln, ein gern gesehener Anblick in den Häfen der gesamten Kristallsee, bringen sie doch kostbare Edelsteine aus der Schattenwand und edle Gewürze aus den Dschungeln des Südens mit sich.

Die wertvolle Fracht pashtarischer Schiffe lässt jedoch nicht nur Handelsleute frohlocken, sodass selbst erfahrene Kapitäne schon bei so mancher Enterung ihre Waren aufgeben mussten. Diese Not ist wohl auch der Grund, weshalb die nach wie vor betriebene Piraterie im ehrenvollen Reich des Pfauenthrons geduldet wird. Die *Sturmkosaren* etwa befahren die Gewässer entlang der farukanischen Küsten und kapern hier feindliche Schiffe oder wehren Piratenschiffe ab. Zwar tun sie dies auf eigene Faust und verschmähen dabei auch nicht die ein oder andere fette Beute – die ruhmreichen Lieder, die auf ihre Heldentaten in den Hafentavernen Pashtars gesungen werden, sind ihnen jedoch gewiss.

Die Schänke „Zur singenden Jungfrau“

Die Schänke „Zur singenden Jungfrau“ ist die wohl berüchtigtste Hafenspelunke Tiakabirs. Hier finden sich verwegene Kapitäne auf eine Flasche Branntwein ein, erzählen von ihren abenteuerlichen Reisen und heuern zugleich wagemutige Seemänner für neue Aufträge an. Der Wirt Sarash bid-Tabir (Keshabid, *932 LZ, spitzer Bart, scharfe Ohren) kennt jede noch so abwegige Heldengeschichte und abenteuerliche Legende aus dem ganzen Land und ist stets an neuem Klatsch interessiert. Erhebt seine liebliche Tochter Zarinah jedoch ihre Stimme zum Gesang, verstummt selbst der gesprächige Gnom in wohliger Verzückung.

Ashurmazaan

Im Norden Farukans, zwischen den fruchtbaren Schwemmlanden des Ashur und der weiten Grassteppe entlang des Yeresh, erstreckt sich das Shahirat Ashurmazaan. Die Küsten sind überwiegend von schroffen Steilklippen gesäumt und haben das Land bislang weitgehend von der Kristallsee abgeschirmt. Das Leben in Ashurmazaan konzentriert sich auf das Landesinnere, wo sich auf weiten Kornfeldebenen Dorf an Dorf reiht, hier und da durchbrochen von dunklen Wäldern – der berüchtigtste unter ihnen ist wohl der *Blinde Wald*, in denen riesenhafte *Nephilim* und andere Ungeheuer ihr Unwesen treiben.

Im Herzen des Landes erstrahlt die prächtige Hauptstadt *Ezteraad*, Residenz des charismatischen Shahirs *Daryanush II*. Unter dem wohlwollenden Blick der Göttin Tayru messen tapfere Sipahi ihre Kräfte und werben um einen Platz im Orden der Weißen Löwen, der Leibgarde des Shahirs, während weise Gelehrte an der Hofakademie die Monde und Sterne studieren oder an den Tempelschulen ihr Wissen weitergeben. Das strikt durchorganisierte Verwaltungs- und Rechtssystem sorgt mit starker aber gerechter Hand dafür, dass Ehre und Ordnung in Stadt und Land herrschen.

Wer jedoch die Einhaltung der farukanischen Tugenden nicht verinnerlicht hat, der hat es schwer, seinen Platz in der Gesellschaft zu finden und wird oft von seiner Familie verstoßen und muss seinen

Namen ablegen. Diejenigen, die ihre als Ehrzeichen getragenen Pfauenfedern verloren haben, landen nicht selten in *Baghatir*, einer Ansiedlung von Gesetzlosen in den Schilfsümpfen am Ashur. Hier herrschen Armut, Verbrechen und Selbstjustiz – die Schattenseite eines Landes, in dem das Diktat der Ehre gilt.

Der Bäßerkult des Ronash

Im Namen von Ronash, dem gefallenen Mond, hat sich ein Büßerkult gebildet, in dem sich Ashurmazaanis zusammenfinden, die ihre Pfauenfedern aufgrund von Ehrverlust abgeben mussten und nun ihren Ruf wieder reinwaschen wollen. In den Sumpfgebieten am Ashur hat es sich der Kult etwa zur Aufgabe gemacht, die Grenzen Ashurmazaans vor feindlichen Übergriffen aus dem Nachbarshahirat Fedirin zu verteidigen – eine Gefahr, die im fernen Weißen Palast noch niemand so recht wahrnehmen will.

Die Keshabid

Die Geschichte des verstreuten Gnomenvolks ist weithin bekannt. Nachdem sie aus ihrem eigenen Reich *Kesh* in der Schattenwand verschleppt wurden, sind die Keshabid heute in ganz Farukan zu Hause. In vielen Städten des Zweistromlandes unterhalten sie mittlerweile sogar ihre eigenen Viertel. In *Shinshamassu*, der Hauptstadt Aitushars, hat sich das Keshabid-Viertel *Taressu* zu einem gefragten Anlaufpunkt für filigranes Kunsthandwerk entwickelt, im Untergrund hingegen liegen die Geschäfte fest in der Hand der fleckengnomischen Diebesgilde. In der ashurmazaanischen Magierstadt *Majahd* betreiben die Keshabid sogar ihre eigene Magierschule.

Fremde – abseits von bekannten Freunden – werden in Keshabid-Siedlungen für gewöhnlich nicht gern gesehen, in Fedir wird das Viertel *Neresheb* sogar mit einer speziellen Grenzwache gesichert. Nur wenigen Nicht-Gnomen wurde bislang der Zutritt in diese Hochburg keshabidischer Tradition gewährt – es kursiert eine Unzahl an Gerüchten über das geheimnisvolle Viertel. So soll im hiesigen Nurghon-Tempel ein uralter Nekromant wirken und die fedirischen Keshabid außergewöhnlich langlebig machen. Es heißt sogar, er hätte die Eroberung Keshs noch mit eigenen Augen gesehen.

Abkürzungen durch die Feenwelt: Portale und Mondpfade

Die Domänen abseits des Diesseits (siehe S. 287) unterscheiden sich so stark von der physischen Welt auf Lorakis, dass dort andere Naturgesetze gelten. Entfernung und Zeit haben dort eine andere Bedeutung – ein Umstand, den sich vor Urzeiten ein heute vollkommen unbekanntes Volk zu Nutze gemacht hat, um einige Übergänge in die Feenwelten zu fixieren und die dahinter liegenden Wege zu errichten. Dafür nutzen sie die magischen *Mondportale*.

Geschichte und Aussehen der Portale

Schon die Drachlinge haben die Portale nur genutzt, aber selbst wohl keine neuen Verbindungen errichtet. Und auch sie haben vermutlich nicht alle damals existierenden Portale gekannt – aber genügend, um ihr Kontinent umspannendes Reich damit zusammenzuhalten.

Die Ornamente auf den Toren zeigen drei intakte Monde, Spiralen, gewundene Linien und symmetrische, humanoide Gesichter. Sie sind bis zu 40 Meter hoch, die Durchgänge selbst ragen gut 20 Meter in die Höhe und sind dabei mindestens 4 Meter breit. Teile der Portale bestehen aus einer unbekannten, purpurn schimmernden Legierung. Jeder Mondpfad hat dabei genau ein Gegenstück, meist an entfernten Winkeln des Kontinents, das über den zwischen ihnen liegenden Mondpfad erreicht werden kann.

Funktion und Benutzung

Die Öffnungszeiten und -dauern der Tore hängen vom Stand der drei Monde ab und lassen sich vorausberechnen. Oder besser: ließen, denn der Mondfall hat die ehemalige Symmetrie zerstört, und so ist es heutzutage nur noch ungefähr klar, wann und für wie lange sich ein Tor öffnet. Dazu kommt das gefürchtete „Flackern“ der Tore, bei dem sich die Portale für wenige Augenblicke öffnen – und bisweilen auch schon unvorsichtige Portalwächter verschlungen oder bösartige magische Wesen ausgespuckt haben.

Die Wege hinter den Toren (gemeinhin *Mondpfade* genannt) führen durch die magische Domäne, in der die Strecke zwischen den Toren kürzer ist als im „Hier und Jetzt“. Genauer: Sie führen durch jeweils unterschiedliche Welten, die alle aber Teil der Feenwelten sind.

Jeder dieser Pfade hat einen *Wächter*, ein mächtiges Wesen aus der Feenwelt, und seine eigene ‚Stimmung‘. Ob aber der Wächter die Gestalt und die Stimmung des Pfades bestimmt, oder ob umgekehrt die Natur des jeweiligen Weges ihren Wächter geformt hat, ist unbekannt. Klar ist jedoch, dass abseits des Pfades die Bedingungen der magischen Domäne gelten, wo Wünsche die Realität formen und aus Gedanken Objekte werden können. Wer den Mondpfad verlässt, der kann oft für immer in den Feenwelten verloren gehen, ändert sich die Umgebung um ihn herum doch konstant. Einzig auf den Pfaden selbst herrscht eine gewisse Konstanz, da diese durch die starke Magie der Tore stabilisiert sind.

Das allein wäre ein Grund zur Vorsicht auf diesen Wegen, hinzu kommt jedoch noch, dass die Mondpfade auch nicht so fest sind, wie man es von Straßen im Diesseits kennt. Um das Schwingen und Schwinden zu erkennen, ja, alleine, um die magischen Wegmarken auszumachen, braucht es meist *Pfadfinder*, die durch die Illusionen der Feen sehen und die aktuell gültige Realität leichter erkennen können (die Stärke *Feensinn*, siehe Seite 72). Die meisten Menschen, Alben, Varge und Zwerge können dies nicht, zumindest nicht ohne gefährliche Hilfsmittel (sich die Augen magischer Kreaturen einsetzen zu lassen oder obskure alchemistische Tinkturen einzunehmen); praktisch alle Gnome dagegen verfügen über diese Fähigkeit. Kein Wunder, dass sie die *Portalgilde* und die damit verbundene Fernhändlergilde dominieren.



Die bekannten Mondpfade

Heutzutage kennt und nutzt man fünf Mondpfade, die verschiedene Ecken des Kontinents miteinander verbinden.

Die am häufigsten genutzte Strecke ist sicherlich diejenige von Sarnburg in Selenia nach Palitan in Zhoujiang. Im dragoreischen Volksmund auch *Seidenstraße* genannt, gilt dieser Mondpfad als ruhig und nur für wenige Überraschungen gut – es gibt sogar Herbergen entlang der Strecke, auf der Wanderer etwas weniger als eine Woche von einer Stadt zur anderen benötigen.

Ebenfalls von Bedeutung sind die Portale zum sogenannten *Orakelpfad*, der von Ioria in den tiefen Südosten nach Siprangu führt. Dort sammeln sich Pilger von der Smaragdküste, um nach etwa vier Tagen geistig höchst fordernder und verwirrender Reise in der Orakelstadt mit etwas Glück ihre Fragen beantwortet zu bekommen. Bisweilen sind die Pilger jedoch geistig so zerrüttet, dass sie eher selbst als Quelle unverständlicher Orakelsprüche dienen können.

Die dritte Strecke führt von Altfeste, der Hauptstadt Westergroms zur Festung Wüstentrutz am Windpass zwischen der Wüste Surmakar und dem Dämmerwald. Neben den Zwergen nutzen vor allem die geschäftstüchtigen Tarr dieses Tor häufig und haben die Rhythmen der Monde verinnerlicht. Es heißt, der Wächter dieses Pfades sei ein schlecht gelaunter Betrüger und Meister der Verführung und die ‚Ausfallquote' auf dieser Strecke (fünf Tage Marsch) entsprechend hoch.

Weit weniger genutzt ist dagegen der Mondpfad von Aldentrutz nach Catley. Die Termarker Seite wird häufig von Orks aus der Blutgrasweite überrannt, weswegen in Nyrdfing ständig eine Schar Ordensritter auf Abruf bereit steht. Die Tangente selbst ist ein dreitägiger Marsch durch wilde Natur unter den wachsamen Augen eines willensstarken Wächters. Hier übernehmen häufig kundige Durghach die Rolle des Pfadfinders – immerhin haben die Hochländer eine lange Beziehung zu Feenwesen aller Art.

Letztlich ist noch die Strecke von Arkuri am Firnmeer hinunter ins Pangawai-Gebirge zu nennen. Dort finden sich wertvolle Edelsteine und Erze, Heilkräuter und Wild abseits aller Handelsrouten. So sorgt das südliche Tor vor allem für die Versorgung Arkuris, und hier hat sich deshalb eine „Vorstadt" namens Süd-Arkuri herausgebildet, in der Entdecker und Abenteurer noch die weniger dubiosen Gestalten sind. Der Pfad selbst – eine lange Achttagestrecke – wimmelt nur so vor Monstren, sodass Jäger und Waldläufer hier gesuchte Spezialisten sind.

Darüber hinaus ist ein weiteres Tor bekannt: in Ultia, der „Wimmelnden", Hauptstadt von Patalis. Aber dieses Tor ist verschlossen. Versiegelt. Vermauert. Und dies bereits seit dem Ende der Drachlingszeit. Alle Gelehrten sind sich einig, dass die Geschuppten dafür einen guten Grund hatten – auch wenn es unterschiedliche Meinungen gibt, ob sie damit ihre Schätze verstecken oder ein Übel fernhalten wollten. Wo das Tor am anderen Ende des vermuteten Pfades liegt, ist unbekannt. Gleiches gilt für noch unentdeckte Portale und Pfade: Überwuchert vom Dschungel, in unerforschten Höhlen, in einer Ruinenschicht einer vielfach überbauten Stadt oder auf einem noch nie begangenen Gebirgspass harren sicherlich noch weitere Tore ihrer Entdeckung.

Portale und Mondpfade im Spiel

Sicher werden die Abenteurer irgendwann auf den Mondpfaden reisen, sei es als Begleiter einer Karawane oder auf eigene Faust. Vielleicht verfolgen sie einen Verbrecher, der sich auf einen Pfad geflüchtet hat, vielleicht suchen sie nach dem Opfer eines Flackerns, vielleicht müssen sie ein wichtiges Artefakt zu den Verteidigern von Aldentrutz bringen. Zur Ausgestaltung eines entsprechenden Abenteuers wollen wir Ihnen hier einige Hilfsmittel an die Hand geben – in vorgefertigten Abenteuern werden weitere, auf die Situation angepasste Details zu finden sein.

Öffnungszeiten und -dauern der Portale

Wie erwähnt, ist eine genaue Berechnung der Öffnungszeiten heutzutage nicht mehr möglich, da der Splittermond und seine größten Fragmente die Berechnungen zu einer (wenn auch guten) Spekulation degradieren. Für die Zwecke des Spiels reicht die folgende Tabelle – und ob die Abenteurer vor einem offenen oder geschlossenen Tor stehen, sollte ohnehin eher eine Frage der Abenteuerdramaturgie sein.

Strecke	Öffnungsfrequenz	Öffnungsdauer	Reisedauer	zusätzliches Flackern
Sarnburg–Palitan	ca. monatlich	1W6+5 Tage	ca. 6 Tage	ca. alle 7 Tage
Ioria–Siprangu	ca. alle 8 Wochen	1W6+2 Tage	ca. 4 Tage	ca. alle 2 Tage
Altfeste–Wüstentrutz	ca. alle 2 Wochen	1W6+3 Tage	ca. 5 Tage	ca. alle 10 Tage
Catley–Aldentrutz	ca. alle 3 Wochen	1W6+1 Tage	ca. 3 Tage	ca. alle 4 Tage
Arkuri–Süd-Arkuri	ca. alle 6 Wochen	1W6+4 Tage	ca. 8 Tage	ca. alle 8 Tage

Ein Abenteurer mit *Feensinn* kann mit einer *Wahrnehmung*-Probe (Schwierigkeit 25) erahnen, wie lange ein offenes Tor noch offen bleiben wird; je mehr Erfolgsgrade er erzielt, desto genauer ist seine Voraussage. Wann ein geschlossenes Tor sich das nächste Mal öffnen wird, ist dagegen über eine Probe auf *Arkane Kunde* (benötigt den *Schwerpunkt Portale/Mondpfade*) möglich, die sowohl Beobachtung der Monde als auch der Symbolik des Tores erfordert. Genaue astronomische Aufzeichnungen können je nach Qualität ein *leicht* bis *stark positiver Umstand* für die Probe sein. Es ist keine Methode bekannt, die Öffnungszeiten oder -dauern eines Portals zu beeinflussen.

Die oben angegebenen Reisezeiten sind Durchschnittswerte. Eine kleine, Pfad-erfahrene Reisegruppe kann die Reisezeit gegebenenfalls verkürzen, aber wahrscheinlicher ist es, dass irgendein Ereignis auf der Strecke eine längere Reisezeit mit sich bringt.

Wenn ein Tor „flackert“ (weil Fragmente des Splittermondes die normalen Konstellationen stören), gibt es die Möglichkeit, dass das Tor sich unplanmäßig öffnet (1W10): 1–7 nur Flackern (kurzer Übergang möglich), 8–9: 1W6 Tage, 10: 2W6 Tage. Ein Flackern tritt nicht auf, wenn das Portal bereits geöffnet ist. Überlagert sich der Zeitraum des Flackerns mit einem regulären Öffnungszyklus, so bleibt das Tor bis zum Ende der längstmöglichen Öffnungsdauer offen.

Ein Teil der Feenwelten

Die Mondpfade sind gewissermaßen durchsichtige und teildurchlässige „Schläuche“, die durch eine der vielen Feenwelten (die zusammen die magische Domäne bilden) führen, und nur der Wille des Wächterwesens hält dieses Konstrukt aufrecht, die Macht der Feen außerhalb des Pfades und die Reisenden innen und bei einigermaßen klarem Verstand.

Denn trotz aller einst in Pakten besiegelten Stabilität sind die Pfade weiterhin Teil der Feenwelten und damit ein Terrain, das Sterbliche nicht leichtfertig betreten sollten. Die Anordnung von Weggefahren und Naturwundern, von Monstren und Versuchungen, von Idyll und Herausforderung folgt meist eher einer Dramaturgie als bekannten Naturgesetzen. So führt z.B. der Pfad von Catley nach Aldentrutz stetig bergauf – der von Aldentrutz nach Catley aber ebenso!

Glimmer und Illusionen

Obwohl Reisen auf den Mondpfaden – im Gegensatz zur restlichen Feenwelt – vergleichsweise sicher sind, lauern doch einige Gefahren auf ihnen. Was man aus dem Augenwinkel sieht, mag einen Herzschlag später schon vor einem stehen. Und selbst wenn man einen Pfad schon häufig begangen hat, gibt es immer wieder Überraschungen, die Reisende auf die Probe stellen.

Proben auf *Wahrnehmung* und *Überleben* erhalten einen deutlichen Malus (-6; auf dem Orakelpfad sogar -9). Abhängig von Mondkonstellationen und anderen Situationen kann der Malus auch variieren, er verschwindet aber selten ganz. Abseits der Mondpfade verdoppelt sich dieser Malus (und kann, je weiter man sich vom Pfad fortbewegt, noch deutlich stärker werden). Wesen mit der Stärke *Feensinn* erhalten den üblichen Bonus zur Orientierung, solche mit dem Merkmal *Feenblut* erleiden niemals Mali.

Auch auf Mondpfaden müssen sich Reisende mit feeischen Illusionen, dem sogenannten *Glimmer*, auseinandersetzen. Um einen Reisenden zu täuschen, kann ein Glimmer (sofern er nicht von einem konkreten Wesen gesprochen wird, sondern rein aus der Magie der Feenwelt stammt) eine Probe auf einen „Fertigkeitswert“ ablegen (üblicherweise zwischen 12 und 18, außerhalb der Mondpfade teilweise deutlich höher). Die Schwierigkeit ist der *Geistige Widerstand* des Opfers. Gelingt die Probe der Illusion, wirkt die Täuschung echt. Je nach Situation kann das einfach nur zu Verwirrung oder zu Zuständen wie *Angsterfüllt* oder gar *Panisch* führen – oder vielleicht sogar zu dem Versuch, den schützenden Pfad zu verlassen. Mitunter versuchen Feenwesen sogar gezielt Wesen vom Mondpfad herunter zu locken, um in ihrem Reich Macht über sie zu erlangen. Gerade Last- und Zugtiere sowie Kinder sind sehr anfällig hierfür, wenn sie nicht speziell ausgebildet oder geschult wurden (siehe S. 134). Daher werden häufig beruhigende Kräuter (siehe S. 125) mitgeführt.

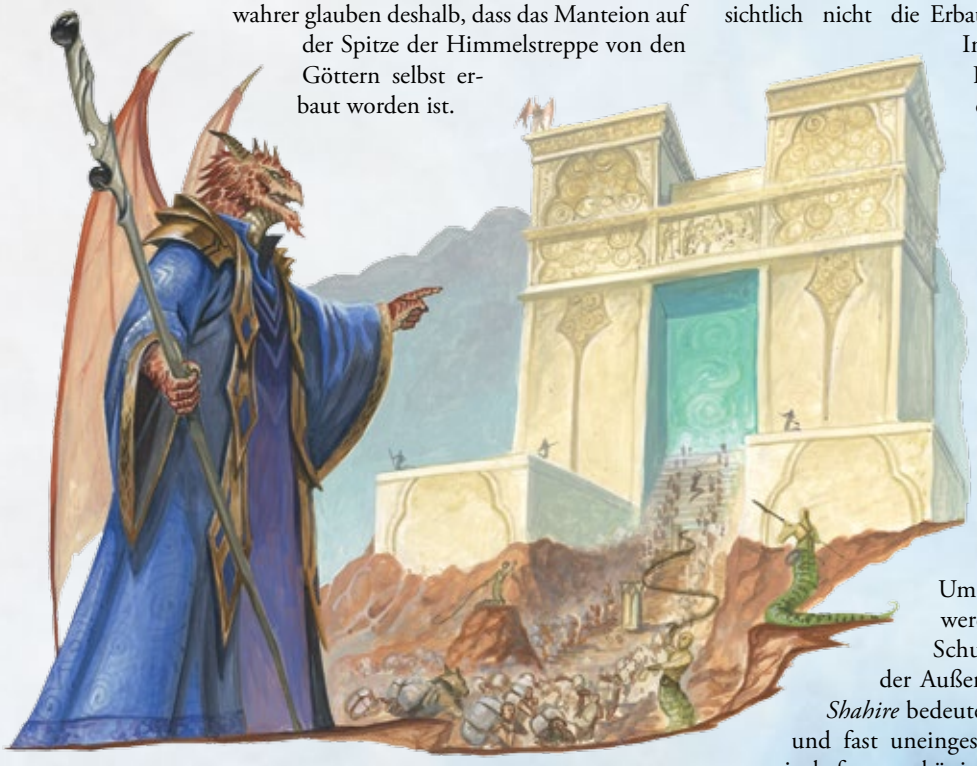
Die Geschichte von Lorakis

Der Kontinent Lorakis und seine Bewohner wurden im Laufe ihrer Geschichte von vielen einschneidenden Ereignissen berührt – der bedeutendste davon war wohl der Mondfall vor rund tausend Jahren. Die Sagen und Legenden sind so vielfältig wie die Kulturen selbst. Eine systematische Geschichtsdokumentation ist in Lorakis jedoch eher die Ausnahme und gut sortierte Archive wie in Sarnburg oder Ezteraad sind wertvolle Besonderheiten. Die Kristallchroniken von Ioria nehmen hier eine Sonderstellung ein, werden hier doch seit ewigen Zeiten die göttlichen Prophezeiungen des Kristallorakels gesammelt.
Im Folgenden soll ein chronologischer Überblick über die wichtigsten historischen Ereignisse in Lorakis gegeben werden, wobei der Fokus auf der Binnenmeerregion und den spielbaren Kulturen dieses Bandes liegt. Alle historischen Angaben folgen dabei der Lunaren Zeitrechnung (**LZ**), einem Kalendersystem, das in weiten Teilen des Kontinents bekannt und anerkannt ist. Die Lunare Zeitrechnung setzt mit dem Ereignis des Mondfalls vor knapp einem Jahrtausend ein. Wir befinden uns heute im Jahre **991 LZ**.

Zeit der Legenden

„So wie die Welt geschaffen – so wird sie auch wieder fallen."
–Prophezeiung aus den Kristallchroniken, 121 LZ

Mythen und Legenden zur Entstehung der Welt und den Wesen in ihr sind so alt wie Lorakis selbst. Im Folgenden seien einige Geschichten aus der Binnenmeerregion genannt:
Überall in Dragorea kann man Geschichten von mächtigen Schöpferrassen hören, die lange vor den Drachlingen auf der Welt wandelten. Eine davon – die „Uralten", wie die Dragoreer sie nennen – soll einst die Mondportale errichtet haben.
Unbestreitbar sind die Tempelgebäude im Herzen Iorias älter als alles, was den heutigen Bewohnern bekannt wäre. Die Bewahrer glauben deshalb, dass das Manteion auf der Spitze der Himmelstreppe von den Göttern selbst erbaut worden ist.



Als diese dann vor langer Zeit die physische Domäne verließen, übergaben sie die Stadt ihren Dienern, den *Dracuriern*. Als Verbindung zu ihren Gläubigen schufen sie das Kristallorakel, über das sie noch heute mit dem Diesseits in Kontakt treten können.
In Farukan erzählt man sich, dass sich der Himmel einst von der Erde trennte und so das Antlitz der Welt erschaffen ward. Damals gab es nur *Tayru*, die Sonne, und *Nurgon*, den Mond. Sie zeugten zwei Kinder, die seitdem bei Nurgon in Obhut blieben: *Ronash* und *Ronay*, beide erschaffen, um über die Welt zu wachen ...
Die Vorfahren aller Gnome von Lorakis sollen einst aus den Feenwelten entstammt sein. Wie und warum sie sie verließen, darüber herrschen unter den Völkern die verschiedensten Legenden. Die außergewöhnliche Verbindung, die die Gnome bis heute zu den Feenwelten spüren, steht jedoch außer Zweifel.

Die Alte Zeit: die Ära der Drachlinge

„Wenn das Blut des Padishahs versiegt, wird Farukan fallen"
–Prophezeiung aus den Kristallchroniken, etwa -1000 LZ

Vor über 3.000 Jahren wird Lorakis zeuge des Aufstiegs eines mächtigen Volkes: Im Westen des Kontinents erheben sich die *Drachlinge* – eine mächtige, fliegende Rasse, die nach und nach sämtliche anderen Völker unterjocht und die Tore der Uralten unter ihre Kontrolle bringt (vermutlich **seit -3500 LZ**).
Schnell breiten sie sich über große Teile des Kontinents aus und unterjochen dabei die dort heimischen Völker. Sie verteilen ihre Sklaven frei über ihr ganzes Reich, so dass heute noch die sterblichen Völker an den meisten Orten Seite an Seite leben. Zu ihrer Hochzeit (**um -500 LZ**) errichten sie mächtige Festungen und gigantische Städte, deren Überreste man noch heute in ihren einstigen Machtzentren finden kann. Auch die Orakelstadt *Ioria* steht bis zu ihrem Niedergang unter ihrer Kontrolle – auch wenn sie offensichtlich nicht die Erbauer der göttlichen Tempelanlagen sind.
Im Osten der Kristallsee gründen im Kerngebiet von Pash Anar bereits **drei Jahrtausende vor dem Mondfall** einige hier ansässige Stämme das erste Menschenreich, das heutige Farukan wird geboren. Unterstützt von zahlreichen *Lamassu* – alte, geflügelte Wesen mit Menschenhaupt und Stierleib, die so das Land vor der Knechtschaft der Dracurier bewahren wollen – gelingt es dem Reich über die nächsten Jahrhunderte sein Hoheitsgebiet immer weiter auszudehnen. Zu Beginn des **ersten Jahrtausends vor dem Mondfall** erhält der damalige *Padishah* eine folgenreiche Prophezeiung durch das Kristallorakel: Um das Schicksal des Reiches zu sichern, werden alle Padishahs fortan zu ihrem Schutz in ihrem Palast in *Farukhur* von der Außenwelt abgeschirmt. Für die einzelnen *Shahire* bedeutet dies einen enormen Machtzuwachs und fast uneingeschränkte Handlungsfreiheit, was sie somit de facto zu königsgleichen Regenten macht.

Zeitleiste

Graue Vorzeit	Die Uralten bauen die Tore zu den Mondpfaden. Ioria wird gegründet. Die Orks werden aus den Feenwelten verbannt. Die Gnome verlassen die Feenwelten und werden auf Lorakis heimisch. Die Furgand gründen die erste Bergfeste.
Ca.- 3500 LZ	Die Dracurier (Drachlinge) übernehmen die Herrschaft über die Portale.
Ca. -3000 LZ	Kuraysh der Eroberer gründet Farukan.
Ca. -1000 LZ	Kristallorakel gibt Padishah-Prophezeiung.
Ca. -500 LZ	Zenit der Drachlingsherrschaft
0 LZ	Mondfall, Niedergang der Drachlinge, Flug der Lamassu, die Verheerten Lande entstehen
7 LZ	Gründung Westergroms
49 LZ	Gründung Zhoujiangs, dem Phönixreich, in Takasadu
50 LZ	Gründung der ersten Stadt der Seealben: Bariu
89 LZ	Gründung von Wintholt
97 LZ	Errichtung des Shahirats Pashtar
148-152 LZ	Wyvernplage in Zwingard
153-158 LZ	Orkkriege in Zwingard
158 LZ	Ausrufung des Königreichs Zwingard
217-228 LZ	Aufstand der Menschen und Bürgerkrieg in Westergrom
283 LZ	Gründung von Patalis
300 LZ	Die Verheerten Lande breiten sich aus, eine der Wächterburgen fällt.
343 LZ	Gründung des Königreichs Mertalia
347 LZ	Gründung von Nyrdfing
420 LZ	Shahanra die Kaltherzige wird erste weibliche Padishah Farukans, sie erobert das Reich Kesh und lässt die meisten Keshu versklaven.
437 LZ	Gründung des Dalmarischen Reiches
502 LZ	Die Verheerten Lande breiten sich aus, eine weitere Wächterburg fällt.
510-518 LZ	Krieg der 100 Monde im heutigen Selenia, danach Gründung des Zirkels der Zinne

Der Mondfall und seine Folgen

In einer Nacht vor 991 Jahren geschieht das Unfassbare: In einer gewaltigen Explosion zerspringt der Blaue Mond, brennende Trümmerregen rasen auf Lorakis herab und setzen den Himmel in Flammen. Der Kometenschauer lässt die Erde erbeben, ganze Landstriche werden verheert und entvölkert. Die kosmische Katastrophe sucht vor allem das heutige Dragorea auf, wo innerhalb weniger Monate eine ganze Ära ihr jähes Ende findet: Die Herrschaft der Dracurier ist von nun an Geschichte. Was genau ihren Untergang herbeigeführt hat, ist Stoff für Legenden. Die wenigen gesicherten Überlieferungen aus der Zeit lassen darauf schließen, dass Sklavenaufstände und interne Kriege das geschwächte Reich binnen kurzer Zeit niederstreckten, zumal die Drachlinge fast alle spurlos verschwanden. Zurück bleiben nur Ruinen – und die einstigen Sklavenvölker, die plötzlich ihre längst vergessene Freiheit zurückerlangen.

Pash Anar bleibt von den Auswirkungen des Mondfalls weitestgehend verschont. Als im Westen das alte Reich der Drachlinge gerade im Chaos verfällt, schwingen sich fast sämtliche Lamassu mit einem Mal in die Lüfte und werden nie mehr gesehen. Nur wenige bleiben zurück und wachen weiterhin über ihre Schützlinge, über den „Flug der Lamassu“ hüllen sie sich jedoch bis heute in Schweigen. Verstört von den unheilvollen Ereignissen schotten die Farukanis ihr Reich zunächst vollständig ab.

Geschichte der Albenvölker

In den alten Legenden waren einst alle Alben ein Volk, das ein abgeschiedenes, naturnahes Leben führte. Wodurch sie einst entzweit wurden, ob durch frühere Wanderbewegungen, oder ob es gar die Drachlinge waren, die die Alben als Sklaven verschleppten, wissen heute nicht einmal die ältesten und weisesten unter den Alben.

Nur wenige Alben konnten sich dem Joch der Drachlinge entziehen; den heutigen *Immersommeralben* oder *Tarsai* gelang wenige Jahrzehnte vor dem Mondfall die Flucht in die nördlichen Wälder Dragoreas. Ihre nicht ganz so glücklichen Leidensgenossen ließen sich nach dem Untergang der einstigen Herrscher gemeinsam mit den anderen Sklavenvölkern nieder. In Takasadu sollte es den *Schwertalben* oder *Kintarai* später sogar mithilfe ihrer göttlichen Herrscherin *Myuriko* gelingen, ihr eigenes Albenreich zu errichten, das heutige Kintai.

Einige Alben wollten die grausame Vergangenheit ein für alle Mal hinter sich lassen und so zogen sie gen Süden. Viele von ihnen vereinten sich mit denjenigen Alben, die im Dämmerwald der Sklaverei entkommen waren, und bilden seitdem das Volk der *Dämmeralben* oder *Andarai*. Manche jedoch hatten die zivilisatorischen Errungenschaften der Drachlinge über die Jahrhunderte schätzen gelernt und hatten keineswegs vor, zu der urtümlichen Lebensweise ihrer Ahnen zurückzukehren. Diese Alben wanderten schließlich auf die Kristallsee aus, wo sie in der Folge einige bis dahin unbewohnte Inseln für sich einnahmen und sich von nun an den Namen *Vindarai*, die *Seealben*, geben.



Die Zeit nach dem Mondfall

„Wenn der letzte Wächter stirbt, dann stirbt die letzte Wahrheit mit ihm.“
—Prophezeiung aus den Kristallchroniken, 373 LZ

Kurz nach dem Fall des Mondes steigen dunkle Schrecken aus dem Zentrum des einstigen Dracurierreiches empor. Das Gebiet nimmt widernatürliche Formen an, selbst die Magie wirkt seltsam verformt und pervertiert – die sogenannten Verheerten Lande entstehen. Die letzten Drachlinge sollen kurz nach dem Mondfall einige tapfere Krieger um sich versammelt haben, die das Gebiet abriegeln und die finsteren Gefahren abwehren sollen – so berichtet es zumindest die Gründungslegende des Wächterbundes.

Das Machtvakuum, das die Drachlinge hinterlassen, nutzen die Zwerge der *Furgand* umwendend zu ihrem Vorteil und gründen als erste ihr eigenes Reich: *Westergrom* entsteht bereits im Jahre **7 LZ** auf dem Gebiet der alten zwergischen Bergfestungen und umfasst nun auch die oberirdischen Bereiche, die zuvor von den Drachlingen beherrscht waren.

In den Ruinen Dragoreas regiert zunächst das Chaos: Die alte Ordnung ist zerstört und weite Teile des Landes verharren zunächst in einer Art Schockstarre. Der Neuaufbau geht nur langsam voran, Städte werden gegründet, schließen sich zusammen oder werden erobert, bis sich schließlich größere Fürstentümer bilden – hart umkämpfte Reiche, die durch Kriege und Intrigen ständig Form und Herrscher wechseln. Unter diesen frühen Großreichen bestehen bis heute die Königreiche Wintholt, das **89 LZ** mit Unterstützung einiger Tarsai errichtet wird, und Zwingard, das sich **158 LZ** aus den fünf Reichen des *Wyrmbannordens* zusammenschließt. Im Herzen Dragoreas bilden sich in der Folge die Fürstentümer *Graulentrutz*, *Selenia*, *Leyatann*,

516 LZ	Erstes Zusammentreten des seealbischen Admiralsrates: Gründung der Hauptstadt Alaril
Um 600 LZ	Prospektoren aus Sonholt und Wintholt entdecken ein Mondportal im Norden und gründen die Stadt Arkuri.
607 LZ	Letzte bekannte Ausbreitung der Verheerten Lande, eine dritte Wächterburg muss aufgegeben werden.
666 LZ	Beginn des Zugs der Varge
Um 700 LZ	Mertalia wird unter den Kindern von König Belako aufgeteilt, das Königreich zerfällt im Erbfolgekrieg.
702-710 LZ	Xarxuris der Große erweitert sein Reich Farukan auf Kosten der Nachbarn.
710 LZ	Farukans Truppen werden vor Ioria geschlagen.
786 LZ	Nach Pirateninvasionen wird die seealbische Kriegsflotte gegründet.
797 LZ	Der Mertalische Städtebund wird gegründet.
870 LZ	Termark wird unabhängig.
871-872 LZ	Midstad-Zwingarder Krieg
910 LZ	Der Große Schauer: ein Mondsplitterregen über großen Teilen Dragoreas
911-914 LZ	Erster Mondsteinkrieg: Midstad verliert Gebiete an Patalis und Zwingard.
916-917 LZ	Zweiter Mondsteinkrieg zwischen den Fürstentümern der Mitte
920 LZ	Freilassung der Keshabid aus der Schuldsklaverei
925 LZ	Unbekannter Orakelspruch an den Fürst von Selenia
925-932 LZ	Dritter Mondsteinkrieg: Selenia okkupiert Leyatann, Vinbyr und Sonholt. Selenia wird gegründet.
934-935 LZ	Vierter Mondsteinkrieg, Selenia ringt Patalis das Küstengebiet um Herathis ab.
952 LZ	Termark wird durch den großen Orkzug komplett zerstört.
963 LZ	Die alte Herrscherlinie in Ashurmazaan stirbt aus.
979 LZ	Nach dem Tod des Königs stürzen die beiden mächtigsten Familien das Dalmarische Reich in einen Bruderzwist.
990 LZ	Selenius III. wird nach dem Tod seines Vaters dritter Kaiser Selenias.
991 LZ	heute

Sonholt und *Vinbyr*, die die folgenden Jahrhunderte in ständiger Fehde miteinander verbringen. Etwas später entstehen auch *Patalis* auf den Ruinen der einstigen Drachlingsmetropole *Ultia* (**283 LZ**), *Nyrdfing* (**347 LZ**) und nach langen erbitterten Kämpfen schließlich auch das *Dalmarische Reich* (**437 LZ**). Die *Termark* wird um das Jahr **700 LZ** von *Zwingard* als Bollwerk gegen die Orks im Süden eingerichtet, sagt sich jedoch nach dem ersten *Zwingard-Midstader Krieg* (**871-872 LZ**) los. Nach zwei Jahrhunderten patalischer Besatzung erlangt schließlich auch *Elyrea* nach zweijährigem Krieg im *Frieden von Beltin* (**866 LZ**) die Unabhängigkeit.

Abgeschnitten von den Fürstentümern jenseits der Vogelberge werden auf der mertalischen Halbinsel in einem Eroberungsfeldzug die hier ansässigen Stämme und Clans geeint, die ab dem Jahr **343 LZ** in dem Königreich *Mertalia* aufgehen. Gut vier Jahrhunderte später jedoch führen Erbfolgekriege unter den sechs Kindern von König *Belako* zu einer Aufspaltung des Reichs in die heutigen Metropolen, die sich schließlich **797 LZ** zum *Mertalischen Städtebund* zusammenschließen.

Nach der Landnahme der Flüsterwindinseln wachsen die Vindarai in den ersten Jahrhunderten der neuen Ära zu einer Seefahrernation heran und werden für die Handelsflotten der *Mertalier* im Norden und der *Pashtaris* im Osten allmählich zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz. Erste Handelsabkommen werden schließlich im 5. Jahrhundert mit den Großmächten im Binnenmeerraum geschlossen, auf Ioria (**407 LZ**) folgen bald Farukan (**422 LZ**) und das Königreich Mertalia (**489 LZ**). In der Folge bildet sich auch die Flottenstruktur heraus, die im Jahr **516 LZ** im ersten Zusammentreffen des Admiralsrats der vier großen Flotten sowie der Gründung der Hauptstadt *Alaril* gipfelt. Nach dem großen Pirateneinfall von 786 LZ tritt die Kriegsflotte schließlich als fünfte Kraft des *Seealbischen Bundes* hinzu.

Unberührt von den kurzweiligen Querelen der Nachbarreiche bleibt von jeher *Ioria*, der ewige Fels im Herzen der Kristallsee. Ob die Götter tatsächlich ihre schützenden Hände über „ihre“ Stadt legen? Fakt ist, dass es bisher niemandem gelungen ist, Ioria ernsthaft in Bedrängnis zu bringen. Und so bleiben selbst größenwahnsinnige Eroberungsversuche wie die der Farukanis unter *Xarxuris dem Großen* (**710 LZ**) nunmehr eine Randnotiz in der Jahrtausende alten Tradition der Orakelstadt.

Farukan schottet sich nach dem Mondfall für viele Jahrhunderte vom Rest der Welt ab und konzentriert sich zunächst auf interne Angelegenheiten, zu denen das Großreich im Osten offensichtlich auch die Ausweitung seiner Grenzen zählt. In dieser Tradition nutzt Padishah *Shahanra*, die **420 LZ** als erste Frau den Pfauenthron besteigt, Unruhen im Vasallenstaat *Kesh*, um ein Exempel zu statuieren und ihre Macht zu festigen. In einem blutigen Feldzug erobert das farukanische Heer das Gnomenreich in der Schattenwand. Die Überlebenden werden in der Folge zu 500 Jahren Schuldknechtschaft verdammt, ihre Nachfahren bilden die heutigen *Keshabid*.

Mitte des 7. Jahrhunderts wird das Reich durch eine beispiellose Völkerwanderung in Aufruhr gehalten: Unter *Barruchun* dem Starken haben sich über zehntausend Vargen von den *Raugarr* der norddragoreischen Wälder losgesagt und ziehen nun gen Süden. Auf der Suche nach einer neuen Heimat lassen sie sich zunächst in Farukan nieder, wo man schon bald den Nutzen der Neuankömmlinge zu schätzen lernt: Die Vargenkrieger unterstützen das farukanische Heer in einem letzten großen Expansionszug **zu Beginn des 8. Jahrhunderts**. Als Padishah Xarxuris der Große schließlich vor der Orakelstadt Ioria eine verheerende Niederlage erleidet, werten die Varge dies als Zeichen, sich wieder auf den Weg der friedlichen Göttin *Naraka* zu begeben. Dieser Weg führt sie nach Süden in die Wüste *Surmakar*, wo sie sich niederlassen und fortan als Volk der *Tarr* bekannt sind.

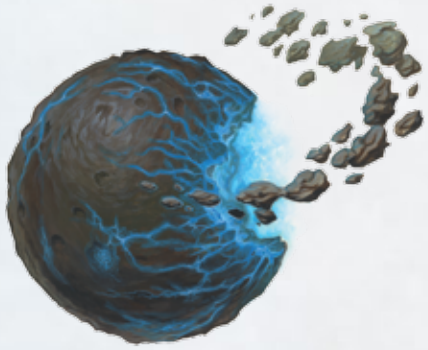
Die Mondsteinkriege und die jüngsten Ereignisse

„Wo einst sich Hirsch und Fee zum Tanze treffen, da brandet Sturm gegen die Welt.“
–Prophezeiung aus den Kristallchroniken, 871 LZ

Im Jahr **910 LZ** wird Dragorea von einem heftigen Meteoritenschauer getroffen, der die Länder im Westen für Jahrzehnte erschüttern soll. Zwar sind die Verwüstungen durch die Einschläge selbst nicht so schlimm, doch das wertvolle Metall, das das Gestein der Mondsplitter enthält, wird zum bitter umkämpften Zankapfel. Schon kurz darauf bricht der erste der sogenannten *Mondsteinkriege* aus (**911 – 914 LZ**), der *zweite* (**916 – 917 LZ**) folgt nur dicht darauf. Nach einigen Jahren instabilen Friedens tobt schließlich der *dritte Mondsteinkrieg* (**925 – 932 LZ**) über ganz Dragorea – es geht nun nicht mehr nur um den begehrten Mondstein, sondern auch um Land. Aus den Wirren des Krieges geht *Selenius*, Fürst von Selenia, als Gewinner hervor: Durch kluge militärische Taktik und geschickte Heiratspolitik gelingt es ihm schließlich, sein Herrschaftsgebiet zu vergrößern und sich zum Kaiser zu proklamieren. Der kurze, aber verbittert ausgetragene *vierte Mondsteinkrieg* (**934-935 LZ**) lässt Selenia ein Gebiet von Patalis um die Hafenstadt *Herathis* erobern – das Kaiserreich besitzt nun auch Zugang zur Ewigen See.

Doch auch im Osten lässt man sich die Chance auf territoriale Erweiterung nicht entgehen: Während Erbstreitigkeiten den Hof einer östlichen Provinz Dalmariens in Atem halten, können die Farukanis das Land im Jahr **927 LZ** im Handstreich erobern. Als neuntes Shahirat *Shahandir* untersteht es von nun an dem Padishah.

Farukan selbst bleibt von internen Unruhen auch nicht gänzlich verschont: Seit im Jahre **963 LZ** die altehrwürdige Herrscherlinie von *Ashurmazaan* ausstarb, herrschen Querelen und Grenzstreitigkeiten mit dem benachbarten *Fedirin*, das die neue Shahirsfamilie nicht anerkennt und nun die Finger nach dem Nachbarland ausstreckt.



Mythologie und Götter

Überall auf Lorakis verehren die Bewohner ihre Götter im festen Wissen, dass diese existieren und in das alltägliche Geschick eingreifen können. Die Kräfte der Priester sprechen für sich, und niemand würde anzweifeln, dass der Wille der Götter eine feste Macht darstellt – wenn man auch ihre Wege als Sterblicher meist nur mit Mühen verstehen kann.
Vielfältig sind die Götter auf Lorakis, denn fast in jeder Region werden andere Wesen verehrt, deren Existenz aber von kaum jemandem angezweifelt wird. Und so beherrscht der Glaube an sie auch den Alltag der vielen Gläubigen auf Lorakis – sei es nun, dass sie auf Priester hören und von ihnen Rat einholen, sich direkt mit Opfern und Gebeten an die Götter wenden, oder sogar selbst sich der göttlichen Macht verschreiben und durch sie magische Kraft erhalten.

Am Anfang war

Würde man Priester befragen, was das Ansinnen der Götter ist, wie sie entstanden sind oder ob und wie sie die Welt erschaffen haben – man würde genauso viele verschiedene Antworten bekommen, wie man Kulte befragt hat. Ein Priester des *Yonnus*, Schutzgott des Kaiserreiches Selenia, würde von der Entstehung des Mondes als erstem Schöpfungsprozess erzählen und von seinem Herrn, der von dort über die Geschicke der Welt wacht. Ein Tar dagegen würde von den Geistern erzählen, die alles und jeden durchwirken und in allem stecken, sowie von den *Großen Geistern*, die über die anderen befehlen, die ihren Anhängern Rat und Tat geben und die in den Lauf der Welt direkt oder indirekt eingreifen können. Ein Schwertalb wiederum würde lediglich auf den Thron seines Reiches weisen, denn dort sitzt der wahrhaftige Avatar einer Göttin seit fast 500 Jahren: *Myuriko*, der stählerne Kranich.
So vielgestaltig die Götter sind, so unterschiedlich sind auch die Vorstellungen zu ihrem Sitz, ihrem Wohnort. Meistens werden die Wesen direkt mit ihrer Domäne verbunden – so wohnt die Meeresgöttin *Sinbara*, verehrt in Dragorea, in der Sicht ihrer Gläubigen natürlich in den Tiefen des Meeres. Die Zwingarder haben ein eigenes Mondpantheon und sehen die Götter in diesen Himmelsobjekten. Auch die Farukanis sehen in den Himmelsgestirnen Götter, wie die Sonnengöttin *Tayru* und den Mondgott *Nurghon* mit ihren beiden Kindern *Ronash* (dem Splittermond) und *Ronay* (dem Finstermond). Gelehrte verweisen jedoch darauf, dass die Götter vermutlich in der spirituellen Domäne ‚leben' und an mit ihnen verbundenen Orten vermutlich eher Übergänge in ihre Reiche liegen.
Divers sind auch die Jenseitsvorstellungen. Einig ist man sich allerdings darin, dass die Seele, der unsterbliche Teil des Ichs, nach dem Tod zum verehrten Gott reist (wenn es nur einer ist) oder zumindest von den Göttern oder einem speziellen Totengott aufgenommen und bewahrt wird.

Götter und Kulte

Die meisten Götter auf Lorakis werden über Tempel oder Priesterschaften verehrt: An Orten, zu denen Pilger und Gläubige kommen, ihre Gebete sprechen und ihre Opfer darbieten. Meist sind diese Priesterschaften nur lose organisiert, andere Kirchen dagegen verfügen über eine strenge Hierarchie in einem ganzen Staatsgebiet oder sogar über nicht unerheblichen politischen Einfluss. Die Kirche des Yonnus in Selenia zum Beispiel folgt einem strikten Aufbau: Jeder Tempel ist einem größeren untergeordnet, an der Spitze der Pyramide steht der Haupttempel in Sarnburg und der oberste Monddiener. Ähnlich ist es mit der Priesterschaft des *Starrekyng* in Nyrdfing – allerdings besitzt diese Kirche im Gegensatz zu der Kirche des Yonnus nicht nur Einfluss, sondern tatsächliche politische Macht in Form von Ratsmitgliedschaften und nicht unerheblichem Landbesitz.
Die Priestergemeinschaft der *Sinbara* dagegen oder die des ebenfalls in Selenia verehrten Handwerkergottes *Drugon* sind kaum organisiert und jeder Tempel sein eigener Herr, lediglich ausgezeichnet von der Macht ihres Gottes – und auf diese Weise sind die meisten Kulte in Lorakis organisiert, sodass die regionale Herkunft meist genauso wichtig ist, um die genauen Glaubensvorstellungen eines Priesters oder Gläubigen zu kennen, wie seine Zugehörigkeit zu einem Kult.
Auch endet nicht jeder Glaube an der Grenze zum benachbarten Reich, ganz im Gegenteil. Götter, das ist allen Lorakiern bewusst, existieren wirklich – und zwar nicht nur der, dem man sich selbst zugewendet hat. So verbreiten sich manche Götterglauben über ganze Landstriche und verändern sich dabei mitunter: Die Schutzgöttin des Wächterbundes, *Vangara*, gilt als Behüterin vor der Verderbnis aus den Verheerten Landen. Sie reitet auf ihrem drachischen Reittier *Skalangor* – zumindest im Glauben der Wächter. Denn Vangara wird auch in der Arwinger Mark, südlich vom Wächterbund, verehrt – natürlich ebenfalls als kampfstarke Beschützerin vor bösen Monstern und anderen Unwesen. Allerdings sitzt sie im Glauben der Mark nicht auf einem Drachen, denn mit Drachen und Drachlingen will man hier möglichst wenig zu tun haben.
Im Alltag sucht ein jeder den Gott im Glauben auf, der ihm und seinem Wesen am nächsten steht: Für selenische Gelehrte mag es *Morkai* sein, der Wissensdurstige. Für Söldner oder Kämpfer aus Dragorea *Isgar*, der unnachgiebige Krieger. Oft aber sind es gleich mehrere Götter, denen man seine Gunst zuspricht und nicht nur einer – denn hilft der eine nicht in der Not, könnte ein Gebet an den anderen nicht schaden. Jedem ist klar, dass die Macht der Priester von den Göttern stammt – und sie damit nicht nur der Mund, sondern auch der Arm ihrer Gottheit auf Lorakis sind. Vielleicht mag das den Göttern genügen, diverse Gelehrte streiten jedoch schon lange darüber, ob und wenn ja wieso die Götter ihre Verehrung aktiv fördern. Denn nicht selten kommen Sendboten von ihnen oder sie greifen mit großen Wundern oder auch in Form eines Avatars direkt in das weltliche Geschehen ein. Dennoch schweigt selbst in dringenden Fällen mancher Gott sogar zu seiner Priesterschaft. Ein iorischer Philosoph erklärte dies einmal so: „Wenn jeder Gott auf der Welt eingreifen würde – es gäbe ein heilloses Chaos und einen Krieg unvorstellbaren Ausmaßes zwischen ihnen. So halten sie sich zurück und lassen uns, ihre Völker, nicht überflüssig werden. Denn für das Geschick der Welt wären wir es, würden die Götter über die Welt wandeln. Und warum sollten wir dann existieren?"

Glaube und Glaubende

Glaube spielt sich in Lorakis nicht (nur) auf rein spiritueller Ebene ab, sondern ist von ganz praktischem Nutzen im Alltag eines Jeden. Denn ein jeder wird in seinem Leben Zeuge kleinerer oder größerer Wunder, die durch Götter gewirkt werden. Es gilt also, die richtige Gottheit im richtigen Moment anzurufen, um ihre Macht zu eigenen Gunsten herbeizurufen. Glaubensgemeinschaften zwischen den einzelnen Kulturen unterscheiden sich dabei nicht nur in der Wahl der jeweiligen Götter, sondern auch in der Verehrungsform. Während etwa in Farukan ein eher fixes Staats-

pantheon vorherrscht, sind die mertalischen Städter bei der Wahl ihres Gottes recht opportunistisch; wo es in Selenia eine organisierte Staatskirche gibt, rufen die Tarr ihre Großen Geister an, die alles Irdische durchdringen. Allen ist jedoch gemein, dass die Verehrung der Götter, welcher Natur sie auch immer sein mögen, kein heiliger Selbstzweck ist. Vielmehr rufen Glaubende ihre Gottheiten um Rat und Unterstützung an, und erbitten sich für ganz konkrete Belange ihre Macht. Es ist wohl diesem pragmatischen Umgang geschuldet, dass es in keiner lorakischen Kultur bislang zu Absolutheitsansprüchen der einen wahren Gottheit und seines Kultes gekommen ist. Die Glaubensvorstellungen fremder Völker werden grundsätzlich ebenso toleriert wie ihre sonstigen Sitten und Bräuche auch. Im Gegenteil ist die Übernahme fremder Gottheiten, so sie hilfreich und mächtig erscheinen, in vielen Kulturen Gang und Gäbe, wie etwa bei den Keshabid, um nur ein Beispiel zu nennen.

Priester und Tempel

Priestern kommt in Lorakis eine bedeutende Rolle als Mittler zwischen den Welten zu. Dabei sind sie zum einen spirituelle Führer und ausgebildete Spezialisten für das profane Volk, zum anderen aber auch Medien für die Götter, über die sie Kontakt zu ihren Gläubigen aufnehmen und ihre Wunder auf Lorakis wirken können. So kann ein farukanischer Sturmrufer *Nigali* anrufen, um die Wettergewalten im Zaum zu halten; ebenso wie *Vangara* mithilfe des ihr dienenden Wächterordens die Finsternis in den Verheerten Landen bekämpft. Die Verbindung zwischen Gott und Priester ist magischer Natur, und wird über entsprechende Rituale hergestellt, die der Priester während seiner Ausbildung erlernt. Priester können diverse Aufgaben erfüllen, vom gelehrten Archivar über den ehrbaren Krieger bis hin zum begnadeten Heiler. Einzige zwingende Voraussetzung für die Erlangung der Priesterweihen ist die Ergebenheit zu einer Gottheit; wer sich einmal in die Dienste eines Gottes stellt und von diesem akzeptiert wird, der bleibt ihm ein Leben lang verpflichtet – und dem bleibt fortan auch verwehrt, magische Kräfte aus der Umgebung zu ziehen.

Die Verbindung zwischen Gott und Priester ist also stets persönlicher Natur. Oftmals sind Priester jedoch auch in Orden organisiert, die in der Regel eher von lokaler Bedeutung und nur selten straff organisiert sind – eine Ausnahme sind etwa die *Bewahrer* des Kristallorakels von Ioria. In der Regel stellt der örtliche Tempel mit seiner Priesterschaft die höchste spirituelle Autorität in einem Gebiet dar. An diesen Ritualstätten können die Gläubigen das Wirken der Götter am eigenen Leib erfahren und Zeuge ihrer wunderhaften Existenz werden. Bemerkenswerterweise scheinen weltliche Zauberer an solcherlei Kultstätten in ihren Fähigkeiten stark eingeschränkt zu sein und die magische Kraft nur schwer nutzen zu können. Weise Priester erklären dieses Phänomen damit, dass Orte des Glaubens in besonderem Maße mit der Präsenz göttlicher Macht erfüllt seien und deshalb hier auch nur göttliches Wirken zur vollen Entfaltung kommen könne. Gläubige Lorakier würden diesen göttlichen Hoheitsanspruch niemals in Frage stellen und verzichten innerhalb eines Tempels aus Demut meist auf das Anwenden von weltlicher Magie.

Bedeutende Götter der Binnenmeerregion

Gottheit (Geschlecht)	Aspekte	Region	Magieschulen (+ empfohlen; – unüblich)
Aand (w)	Sonne, Schöpfung, Licht	Dämmeralben	+ Lichtmagie, Naturmagie; – Schattenmagie
Baruo (m)	(Große) Meereskreaturen, Recht, Kampf, Schutz	Seealben	+ Kampfmagie, Bannmagie, Wassermagie
Caran (m)	Spiel, Wettkampf, Verhandlung	Selenia	+ Stärkungsmagie
Darunwal/Dernwan (m)	Splittermond, Verrat, Eigennutz	Zwingard	+ Schicksalsmagie, Schattenmagie; – Lichtmagie
Durbash (m)	Tradition, Treue	Keshabid	+ Schicksalsmagie
Eughos (m)	Weisheit, Schutz, Vernunft, Wahrnehmung	Ioria	+ Erkenntnismagie, Schutzmagie
Fatargon (m)	Handwerk, Ordnung	Furgand	+ Felsmagie, Lichtmagie
Fleadyne (w)	Frühling, Schöpfung	Wintholt, Selenia	+ Verwandlungsmagie, Heilungsmagie, Naturmagie; – Kampfmagie
Furbrom/Fyrbrom (m)	Feuer, Schutz, Leben, Vulkan	Zwergenvölker	+ Feuermagie, Felsmagie, Schutzmagie; – Wassermagie
Hekaria (w)	Zauberei, Schicksal, Hexer, Kreuzwege	Dragorea (bes. Midstad, Zwingard)	+ Schicksalsmagie, Verwandlungsmagie, Erkenntnismagie
Iosaris (w)	Licht/Dunkel, Herrschaft, Rache	Dragorea, Ioria, Mertalia	+ Lichtmagie, Schattenmagie, Schicksalsmagie
Isgar (m)	Krieg, Ehre, Loyalität, Stärke	Selenia	+ Kampfmagie, Stärkungsmagie
Jarakah (w)	Wahrheit, Klugheit, Weisheit, Wissen	Ioria	+ Erkenntnismagie, Schicksalsmagie
Jesavis (w)	Licht/Dunkel, Herrschaft, Rache	Dragorea, Ioria, Mertalia	+ Lichtmagie, Schattenmagie, Schicksalsmagie
Kashrok (m)	Kampf, Feuer, Elemente, Vulkan, Handwerk	Furgand	+ Felsmagie, Feuermagie, Kampfmagie; – Wassermagie
Katiar (w)	Handwerk, Wissen, Geheimnisse	Seealben	+ Erkenntnismagie, Illusionsmagie
Kronar (m)	Kampf, Wildheit, Blutdurst, Mond	Tarr	+ Kampfmagie; – Heilungsmagie
Liabar (w)	Schöngeistigkeit, Abenteuerlust, Freiheit	Seealben	+ Bewegungsmagie, Windmagie

Gottheit (Geschlecht)	Aspekte	Region	Magieschulen (+ empfohlen; – unüblich)
Lyxa (w)	Täuschung, Lüge, Kreativität, Redekunst	Dragorea, Mertalia, Ioria	+ Illusionsmagie
Maddad (w)	Regen, Ernte, Entdeckungen	Farukan (bes. Aitushar, Pashtar)	+ Heilungsmagie, Naturmagie; – Todesmagie
Manildan/Maneldin (m)	Mond, Krieg, Richter, Strenge	Zwingard	+ Bannmagie
Morkai (m)	Neugier, Wissensdurst, Wachsamkeit	Selenia	+ Erkenntnismagie, Schutzmagie
Naraka (w)	Sanftmut, Sonne, Mutter	Tarr	+ Heilungsmagie, Naturmagie; – Kampfmagie
Nigali (m)	Seefahrt, Reise, Handel	Farukan (bes. Pashtar)	+ Wassermagie, Windmagie
Nurghon (m)	Tod, Tradition	Farukan (bes. Fedirin)	+ Todesmagie, Schicksalsmagie
Rahidi (m)	Wahrheit, Weisheit, Gerechtigkeit, Ausgleich	Farukan (bes. Ashurmazaan)	+ Erkenntnismagie; – Beherrschungsmagie
Ronash (m)	Ehrverlust, Buße, Splittermond	Farukan	–
Ronay (w)	Bescheidenheit, Ehrlichkeit, Beständigkeit, Finstermond	Farukan	+ Schattenmagie
Shandirr (w)	Handel, Verständigung, Bündnisse	Tarr	+ Erkenntnismagie, Schutzmagie; – Kampfmagie
Shanezi (m)	Gemeinschaft, Familie, Frieden	Keshabid	+ Schutzmagie; – Kampfmagie
Siala (w)	Geisterwelt, Zauberei, Geheimnisse	Dämmeralben	+ Erkenntnismagie, Schattenmagie
Sinbara (w)	Meer	Nyrdfing, Selenia, Midstad	+ Wassermagie; – Felsmagie
Sylar (w)	Gemeinschaft, Emotionen	Seealben	+ Schutzmagie
Tayru (w)	Sonne, Ehre, Herrschaft, Ordnung	Farukan	+ Lichtmagie, Schicksalsmagie; – Todesmagie, Schattenmagie
Theris (m)	Ehre, Recht, Treue, Wahrheit	Ioria	+ Schutzmagie, Kampfmagie; – Beherrschungsmagie
Ulmon (m)	Herrschaft, Einheit des Bundes	Mertalia	+ Beherrschungsmagie
Uryat (w)	Hochmut, Ehrlosigkeit, Verrat, Machtgier	Farukan	+ Lichtmagie, Schattenmagie
Valkyrji (w)	Kampfkünste, Wache	Zwingard	+ Kampfmagie, Stärkungsmagie
Vangara (w)	Wachsamkeit, Standhaftigkeit, Treue, Unerbittlichkeit	Wächterbund, Selenia	+ Lichtmagie, Schattenmagie, Bannmagie
Vi'Ela (m)	Leben, Wachstum, Kampf, Liebe, Natur	Dämmeralben	+ Naturmagie, Verwandlungsmagie, Kampfmagie
Wesantia/Wesinta (w)	Mutter, Familie, Leben, Tod, Schlaf	Zwingard	+ Heilungsmagie, Todesmagie
Yonnus (m)	Mond, Schöpfung	Selenia, Midstad	+ Schicksalsmagie

Spielleiterinformationen zu den Göttern

Viele Völker auf der Welt kennen einen göttlichen Widersacher, eine Gottheit, die vom rechten Weg abgekommen ist und nun für Zwist und Unfrieden sorgt. In den meisten Kulturen kehrt immer wieder eine einstige Lichtgestalt auf, die aber meist unterschiedliche Namen trägt und um die sich die verschiedensten Legenden ranken. In Farukan etwa kennt man *Uryat*, die böse Schwester von *Tayru*, die einst durch Ränkespiel die Alleinherrschaft an sich reißen wollte, jedoch durch die Sonnengöttin besiegt und vertrieben wurde.
Dabei ist vielen Lorakiern verborgen geblieben, dass diese Göttin überall ähnliche Attribute aufweist und dass sich viele Legenden ähneln. Und tatsächlich steckt hinter den vielen Masken des Bösen eine Entität, die einige wenige Gelehrte als *die Gefallene* kennen.
Ihre Priesterschaften sind düstere Kulte, die meist im Verborgenen agieren. Nicht wenige behaupten, solche Priester seien in Wahrheit nur dunkle Magier, oder Scharlatane, die vorgeben, im Namen einer Gottheit zu wirken, die längst gestürzt und verbannt oder gar zerstört wurde. Doch so manch warnende Stimme sieht in der Gefallenen und ihren Dienern eine ernstzunehmende Bedrohung für die Welt. Dennoch ahnen viele Lorakier nicht, dass etwa hinter Uryat oder der in Dragorea verehrten Iosaris dieselbe dunkle Kraft steht ...

Wissen und Alltagskultur

Natürlich unterscheidet sich der Stand des Wissens in den jeweiligen Reichen stark, ebenso wie die Ausprägungen der Alltagskultur. Einige allgemeine Angaben zu für das Spiel in Lorakis wichtigen Themen können dennoch gemacht werden – diese finden Sie hier gesammelt. Behandelt werden dabei so diverse Themen wie Astronomie, Sprachen und Maßeinheiten, aber auch die Bedeutung der allgegenwärtigen Magie im Leben der Völker von Lorakis.

Himmelserscheinungen und Kalender

Inwieweit der Sternenhimmel über Lorakis nun Teil des Diesseits oder der Anderswelten ist, können die Gelehrten bislang nicht klären. Fakt ist jedoch, dass bestimmte Himmelserscheinungen durchaus einen Einfluss auf Geschehen und Handlungen im Hier und Jetzt haben.

Das wichtigste Himmelszeichen ist natürlich die Sonne, deren Lauf über das Firmament die Jahreszeiten bestimmt (zumindest in gemäßigten und noch höheren Breiten). Direkt danach folgen die drei Monde, denen eine besondere Wirkung auf das Schicksal der Menschen nachgesagt wird. Der gelbliche bis silberfarbene *Große Mond* (lokal auch als *Silberlicht* oder mit anderen poetischen Namen bezeichnet) benötigt 28 Tage von Neumond zu Neumond, der kleinere, schwächer leuchtende, rötliche *Düster- oder Blutmond* 44 Tage. Der blau glosende *Splittermond* benötigte einst 20 Tage für einen Umlauf, und sein größtes Fragment tut dies auch heute noch.



Die anderen Teile kreisen in einem (noch nicht ganz geschlossenen) Ring um die Welt und benötigen dafür zwischen 17 und 22 Tagen. Der *Blaue Mond*, wie der Splittermond vor dem Kataklysmus hieß, war etwas kleiner als das Silberlicht. Die aus dem Ring herabstürzenden Fragmente sind die Mondsplitter, und wenn sie als leuchtende Schauer am Himmel aufglühen, sieht man dies allgemein als Schicksalszeichen an. Weitere Besonderheiten am Himmel sind gelegentliche Syzygien, Zeiten, zu denen drei oder sogar mehr Himmelskörper in einer Linie stehen und bei den größeren Objekten (Sonne und Monden) für Finsternisse sorgen können.

Die kleineren Lichter am Himmel werden von den Lorakiern in Fix- und Wandelsterne unterschieden. Letztere – die blauweiße helle *Lanshi*, die als Morgen- und Abendstern erscheint, der gelbliche *Akron*, der rote *Etrakis* und der bläuliche *Samur* – heißen so, weil sie vor dem Fixsternhimmel ihre Bahnen ziehen. Dieser wiederum ist in den verschiednen Kulturen in unterschiedliche Sternbilder unterteilt, von denen die dreizehn Zeichen des Jahrkreises die verbreitetsten sind. Vor dem „Band“ dieser dreizehn Zeichen ziehen Sonne, Monde und Wandelsterne ihre Bahn.

Da die Beobachtung des Himmels wegen der Splitterschauer und der Öffnungszyklen der Mondportale in den letzten tausend Jahren von enormer Bedeutung ist, gelten Astronomie und die damit verbundene Mathematik als angesehene Künste. Die Bewegung der Monde und der Wandelsterne legen vielen Beobachter ein heliozentrisches Weltbild nahe, aber es gibt auch immer noch tragfähige, komplexe geozentrische Modelle.

Kalender

Aus diesen Himmelsphänomenen ergibt sich natürlich fast zwingend ein Kalender, eine Unterteilung der Zeit, wie sie schon aus den frühesten Tagen Farukans bekannt ist: 364 Tagen umfasst das lorakische Jahr. In diesen Zeitraum passen exakt dreizehn Umläufe des Großen Mondes, sodass das lorakische Jahr fast überall in die entsprechende Anzahl von Monaten unterteilt ist – und dieses exakte Maß bestärkt viele Lorakier in der Überzeugung, dass die Welt nach einem göttlichen Plan funktioniert.

Die 28 Tage eines Monats sind in vier Wochen zu je sieben Tagen unterteilt, und so kann jedem Tag auch leicht eine Phase des Großen Mondes zugeordnet werden. Wie lange ein Tag (von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang) ist, hängt natürlich von den Jahreszeiten und der geographischen Breite ab – bei den Frynjord gibt es sowohl Mitternachtssonne zur Sommersonnenwende als auch Polarnacht zur Wintersonnenwende. Letztgenannter Termin ist auch in fast allen Kulturen der Beginn des Jahres.

In der verbreiteten basargnomischen Bezeichnung heißen die dreizehn Monate in ihrer Reihenfolge ab der Wintersonnenwende: *Schneemond*, *Frostmond*, *Wassermond*, *Saatmond*, *Blütenmond*, *Heumond*, *Erntemond*, *Hitzemond*, *Fruchtmond*, *Sturmmond*, *Weinmond*, *Nebelmond* und *Hausmond*. In Takasadu ist auch eine Monatsbezeichnung nach den dreizehn Tiergeistern – *Geflügelte Schlange*, *Tiger*, *Kranich*, *Krebs*, *Büffel*, *Schildkröte*, *Affe*, *Fangschrecke*, *Katze*, *Salamander*, *Delphin*, *Spinne* und *Phönix* – verbreitet.

Wo man auf eine genauere Zeiteinteilung achtet – in der Astronomie oder für Gebetszeiten und andere Riten –, ist der Tag meist in 12 oder 24 Stunden unterteilt, die Stunde bisweilen in Viertel oder sogar Zwölftel.

Sprachen von Lorakis

Als Heimat vieler Kulturen bietet Lorakis natürlich auch eine Vielfalt an Sprachen. Die weitest verbreiteten Sprachfamilien sind die dragoreische und die takasadische, dazu die Sprache Farukans und diejenigen der nichtmenschlichen Völker. Zu letzteren muss gesagt werden, dass sie meist nur dort gesprochen werden, wo das jeweilige Volk deutlich vorherrscht: Die Muttersprache eines Alben aus Sarnburg ist *Gemein-Dragoreisch* und kein Dialekt des *Tial*.

Dragoreische Sprachen

Diese Sprachen stammen aus der von den Drachlingen ihren Sklaven verordneten Gemeinsprache. Eine schriftlich überlieferte Form dieser Gemeinsprache, *Lingua Dracis* genannt, wird heutzutage nur noch von wenigen Wissenschaftlern und Klerikern verstanden und verwendet.
Verbreitungsgebiet des modernen *(Gemein-)Dragoreisch* sind Selenia und Midstad, während an der Peripherie Dragoreas deutlich davon abweichende Sprachen verwendet werden: die altertümlich wirkenden *Patalisch* (auch auf Elyrea) und *Dalmarisch*, das albisch beeinflusste *Wintholtisch*, das mit zwergischem Furato durchsetzte *Westergromisch*, das *Nyrdfingische*, das *Zwingardische* (auch in Termark und bei den Afali verbreitet) und das *Mertalische*. Man kann noch Gemeinsamkeiten der Sprachen erkennen, eine flüssige Verständigung oder gar Poesie oder Diplomatie ist über die Sprachgrenzen hingegen nicht möglich.

Takasadische Sprachen

Einst dehnte sich Zhoujiang über den gesamten östlichen Teilkontinent aus, und so sind auch die heute hier gesprochenen Sprachen über das *Alte Xienyan* eng miteinander verwandt. Die meisten Sprachen zwischen Jadesee und Schattenwand sind alle Dialekte des *Xienyan*, lokale Sprachen sind selten geworden. Ebenfalls aus dem Xienyan wurde das neue *Kungai* entwickelt, das in vielen Häfen an der Jadesee verbreitet ist.

Farukanisch

Die Staatssprache des Zweistromlands hat zwar Einflüsse der eroberten Völker aufgenommen, ist in ihrem Kern aber immer noch nahe an dem, was farukanische Gelehrte „das Geschenk der Lamassu“ nennen. Reste alter Sprachen werden nur in einzelnen Shahiraten im Randbereich des Reiches gesprochen.

Sprachen der nichtmenschlichen Völker

Das „hochalbische“ *Tial* soll noch aus der Zeit vor den Dracuriern stammen, als die **Albenvölker** angeblich geeint waren, wird heute jedoch nur noch von den Immersommeralben gesprochen. Die Schwertalben sprechen dagegen das vom Xienyan beeinflusste *Kintial*, die Dämmeralben *Antial* und die Seealben *Vintial*, die jüngste der Albensprachen. Bei allen bekannt, wenn auch nur für Rituale und Zauberei verwendet, ist das formalisierte *Serathial*.
Im Gegensatz dazu sind die **Sprachen der Zwerge** – das alte *Boromto*, das nordische *Frynto* und das am weitesten verbreitete *Furato* eigentlich nur ausgeprägte Dialekte, und auch ihre Schrift ist immer noch diejenige der Borombri.
Die **vargischen** Sprachen *Raugro*, *Vaigro* und *Tarrgro* werden von den Völkern der Raugarr, Vaigarr und Tarr gesprochen. Letztgenannte Sprache ist die davon „jüngste“ und stark mit Begriffen und Grammatik des Farukanischen durchsetzt (und nutzt im Gegensatz zu den beiden schriftlosen Vargensprachen die Schrift des Farukanischen).
Ein „Gesamt-**Gnomisch**“ mag es einst gegeben haben, aber heute sind nur noch die deutlich unterschiedlichen Dialekte *Keshabu* (der Keshabid Farukans), *Keshu* (der abtrünnigen Keshubim) und das Dakardsmyrer *Basargnomisch* vorhanden.

Basargnomisch

Das soeben genannte Basargnomisch ist auch – wegen der wichtigen Stellung der Portalgilde im Fernhandel – so etwas wie eine „Lingua Franca“, eine verbreitete Gemein- beziehungsweise Verkehrssprache der meisten Bewohner von Lorakis geworden. In Ioria gilt es sogar als erste Sprache und wird von vielen Bewohnern als Muttersprache weitergegeben.

> Basargnomisch ist die wichtigste Sprache der Reisenden in Lorakis und die normale Umgangssprache im Alltag eines Abenteurers. Deshalb ist sie neben der Muttersprache automatisch Startsprache für alle Spielercharaktere.

Weitere Sprachen

Daneben sind noch eine Unzahl an kleineren und Stammessprachen verbreitet, von denen die verwandten Sprachen der Steppenreiter – *Jagodisch*, *Jogdarisch* und *Chorrashitisch* und ihre vielen Dialekte – die größte geographische Verbreitung aufweisen. Auch das *Siprangulu* der Stromlandinseln und das *Olelo* der Mahaluu sind miteinander verwandt. Eine gänzlich eigene Sprache – das *Durghraeg* – sprechen die Menschen Tir Durghachans. Viele Völker der Smaragdküste sprechen ebenfalls ihre eigenen Sprachen, und wenn es eine gemeinsame Oberhoheit gibt, wird meist Basargnomisch gesprochen. Völlig unabhängige nichtmenschliche Sprachen sind das *Xagu* des Jaguardschungels, die *Naga*-Sprachen (entfernt verwandt der Lingua Dracis) und die kreischende Sprache der *Orks*.

Geld und Währungen

Die Vernetzung des lorakischen Handels auf den Mondpfaden und die damit verbundene starke Stellung der gnomischen Portalgilde hat neben der Einführung des Basargnomischen als allgemein verbreitete Verkehrssprache auch eine Vereinheitlichung des Münzsystems mit sich gebracht: Basis dieser Vergleichswährung ist der silberne **Lunar**, der klare Bruchkanten aufweist, an denen er in halbe und Viertellunar (volkstümlich „Halbmonde“ und „Mondsicheln“ genannt) geteilt werden kann. 100 Lunar entsprechen einem goldenen **Solar**. Größe und Gewicht sind kontinentweit einheitlich, jedoch unterscheiden sich die Geldstücke durch ihre aufgeprägten Wappen, Porträts oder Symbole – und auch die lokal mitunter vergebenen Namen. Jedes Reich mit einem Mindestmaß an Reputation prägt eigene Münzen, aber man versucht dabei, dem gnomischen Lunar oder Solar in Größe und Gewicht möglichst ähnlich zu sein, um nicht von Händlern ferner Lande deutlich unter Wert akzeptiert zu werden.
Für die meisten Alltagsgeschäfte verwenden die Lorakier allerdings (wo nicht sowieso Tauschhandel vorherrscht) verschiedengestaltige Kupfermünzen mit je nach Reich und sogar Provinz teils unterschiedlichen Namen, von denen üblicherweise 100 einen Lunar ausmachen. Auch hier gibt es ein gnomisches Referenzstück, den **Telar**, der jedoch deutlich weniger verbreitet ist als Lunare und Solare.

Das Prägerecht in den einzelnen Reichen liegt natürlich bei den lokalen Herrschern, aber der Schiedsspruch eines Münzinspektors der Portalgilde hat erheblichen Einfluss bei Gerichtsverhandlungen wegen Falschmünzerei, selbst gegen Adlige von Rang. Den Lunar oder Solar zu strecken, hat bislang noch kein Herrscher gewagt.

In einigen anarchischen Gebieten sind statt der gnomischen Münzen und darauf aufbauender lokaler Währungen Hacksilber und abgewogene Goldklumpen noch Usus (im Rahmen sonstiger Tauschwirtschaft), während Muschel-, Stein- und Korallengeld für den Fernhändler schon eher Kuriosa sind.



Neben den verbreiteten Münzen gibt es noch Wechselscheine bzw. Schuldübertragungen verschiedener Handelshäuser und natürlich auch der Portalgilde, aber kein universell anerkanntes Papiergeld. Das heißt, ein solcher Wechsel kann nur am ausgewiesenen Ort – einer Niederlassung des entsprechenden Handelshauses – gegen Bargeld eingetauscht werden, und üblicherweise werden Wechselscheine auch nur für wirklich große, handelsrelevante Beträge (etwa ab 10 Solar) ausgestellt. Banken, die Geld und Wertsachen einlagern oder mit dem anvertrauten Kapital arbeiten, sind sehr selten und quasi ein Monopol der mertalischen Bankenstadt Aurigion.

Maße und Gewichte

Anmerkung: Um das Verständnis der Texte in den meisten ***Splittermond***-Publikationen zu erleichtern, verwenden wir in den Beschreibungen in der Regel die irdischen Maße.

Eine sichere Geldwirtschaft erfordert natürlich auch ein solides Gewichts- und Maßsystem, aber in diesem Bereich ist die Portalgilde mit ihren Anstrengungen noch nicht völlig durchgedrungen. Zwar gibt es etliche gnomische Einheitsmaße und -gewichte, die lorakisweit verbreitet sind, daneben existiert aber weiterhin eine Unzahl lokal und regional anerkannter Maßsysteme, sodass ein (Fern-)Händler häufig lange Umrechnungstabellen konsultieren muss.

Die verbreitetsten Längenmaße für Tuche oder Raummaße sind die **Hand** zu 10 Zentimetern, die **Elle** von 50 cm Länge (das typische Eichmaß) und der **Schritt** von einem Meter. Letzterer ist auch die Basis des Systems der Weglängen, das (neben *Ketten* und *Pfeilschüssen*) noch die Meile zu eintausend und die Wegstunde zu fünftausend Schritt kennt. Kleinere Längenmaße als die Hand (namentlich der millimeterbreite *Halm* und der *Finger* zu einem Zentimeter) werden nur bei wenigen Berufsgruppen verwendet.

Flächenmaße werden entweder bei Handelswaren in **Geviert** („Quadrat-Ellen“ zu einem Viertel Quadratmeter) oder bei Ländereien in **Morgen** (2.500 Quadratmeter oder eine Kette zum Quadrat).

Raummaße sind Hohlmaße für Flüssigkeiten oder Getreide, wenn letzteres nicht nach seinem Gewicht verkauft wird. Hier sind **Becher, Krug, Scheffel, Fass** und **Fuder** verbreitet, die hundert Millilitern bzw. einem, zehn, hundert und tausend Litern entsprechen.

Gewichte reichen von Apotheker- und Alchemistenmaßen wie dem **Korn** (100 Milligramm) und dem **Skrupel** (Gramm) über das **Lot** (10 Gramm) und seltener verwendete Maße wie das *Dezim* (Zehntelpfund) und *Quint* (Fünftelpfund) zum allgemein verbreiteten **Pfund** (500 Gramm) und dem „Hundertpfund“ oder **Zentner** von 50 Kilogramm.

Magie

In Lorakis ist Magie allgegenwärtig – und das gleich in mehrfacher Hinsicht: Einerseits ist der Einsatz kleiner Zaubereien ein fester Bestandteil im Alltag großer Teile der Bevölkerung. Auch größere magische Effekte durch besonders kundige Magiewirker sind in weiten Teilen der Welt nichts Ungewöhnliches. Andererseits ist auch Lorakis selbst von Magie durchdrungen und magische Energien fließen durch jeden Baum und Strauch, jedes Gebäude, jedes Gewässer, durch Luft und Boden, Mensch und Tier. Will ein Magieanwender einen magischen Effekt erzielen, konzentriert er sich und leitet die ihn umgebenden magischen Kräfte mittels einer zuvor erlernten Technik in die gewünschten Bahnen (zu den regeltechnischen Implikationen dieses Vorgangs siehe S. 193).

Diese Techniken kann zumindest potentiell jeder in Lorakis erlernen, doch natürlich mag der eine besonders begabt in der Manipulation magischer Energien sein, während einem anderen selbst bei stärkstem Bemühen auf diesem Gebiet nur wenig gelingen mag. Ein dritter hat womöglich nie gelernt, die Umgebungsmagie zu formen – sei es, weil er keinen Lehrer hatte, oder auch nur, weil er Zeit und Energie lieber auf andere Tätigkeiten verwandt hat.

Die Zahl derer, die sich dem Einsatz magischer Kräfte komplett verweigern, ist allerdings in den meisten Landstrichen sehr gering. Der weitaus größte Teil der Bevölkerung nutzt zumindest kleine Zauber, um alltägliche Verrichtungen ein wenig zu unterstützen oder das Leben bequemer zu gestalten. Neben diesen ‚Alltagszauberern‘ gibt es eine große Zahl von Spezialisten, deren magische Fähigkeiten einen gewichtigen, wenn auch nicht den einzigen Teil ihres Broterwerbs darstellen: Seien es arkane Söldner, die ihre Gegner gleichsam mit magischen Geschossen und blanker Klinge niederstrecken, mystische Schmiede, die Waren von magischer Qualität herstellen, oder meisterliche Waldläufer, die magisch ihre Sinne schärfen und vielfältige Tiergestalten anzunehmen wissen.

Nur wenige widmen ihr Leben vollends der Magie und tauchen in ihre tiefsten Mysterien ein, während sie profane Kenntnisse fast völlig vernachlässigen. Doch selbst diese bringen nach Jahren aufopferungsvoller Studien meist nur eine Handvoll magischer Disziplinen zur Meisterschaft, echte „Universalmagier“, die in nahezu jeder Spielart der Magie glänzen, gibt es auf ganz Lorakis nur wenige und diese gelten als legendäre Gestalten, zu denen ganze Generationen wissbegieriger Scholaren pilgern, um an ihrer Weisheit und mystischen Einsicht teilzuhaben.

Die Gefahren der Magie

Nicht nur mangelnde Kenntnisse sind es, die die Einwohner von Lorakis davon abhalten, jegliches Problem in ihrem Leben mithilfe von Zauberei zu lösen. Das Hantieren mit Magie ist nie ganz gefahrlos, schließlich werden hier die Urkräfte der Welt manipuliert und durch den eigenen Körper geleitet. Wer dabei einen Fehler macht, muss mit Konsequenzen für Leib und Leben rechnen. Hat man bei kleineren Zaubereien im schlimmsten Fall mit heftigen Kopfschmerzen zu rechnen, so können durch üble Fehlschläge bei mächtigen Zaubersprüchen schnell lebensbedrohliche Situationen eintreten – bis hin zur plötzlichen Selbsteinäscherung des Zaubernden (siehe auch S. 199).

Zudem müssen die magischen Energien, die beim Wirken von Zaubern benutzt werden, der Umgebung entzogen werden. Geschieht das in normalem Umfang, hat dies keine größeren Auswirkungen, denn die Umgebungsmagie ist ohnehin ständig im Fluss und hat die Manipulation schnell ausgeglichen. Größere Rituale oder der Einsatz vieler mächtiger Zauber auf engem Raum hingegen zehren die Umgebungsmagie eines Ortes regelrecht aus. Dies kann zu bleibenden Schäden an allem Belebten und Unbelebten in einem großen Umkreis führen – ein Grund, warum gerade in großen Schlachten beide Seiten einen exzessiven Gebrauch von Magie normalerweise vermeiden (siehe auch S. 197).



Leben in einer magischen Welt

Beinahe jeder Lorakier nutzt zumindest einfache Zaubereien wie selbstverständlich zur Vereinfachung seines Lebens und keiner wundert sich, wenn der Wirt in der Taverne das Bier im Krug auf Nachfrage mit einem kleinen Frostzauber kühlt, ein Bauer einen durchgegangenen Bullen auf magische Weise besänftigt oder der Gefährte das Lagerfeuer mit einem Fingerschnippen entzündet. Ebenso wenig wird man aber auch die Stirn runzeln, wenn der Gefährte dafür den Feuerstein nimmt oder der Bauer „einfach nur“ beruhigend auf sein Tier einredet – kein Lorakier kann alles mit Magie lösen und die Stunden, die man für das Erlernen magischer Kniffe aufwendet, fehlen möglicherweise für die Vervollkommnung anderer Fertigkeiten.

Dem ungeachtet hat die weite Verbreitung von Magie einige Folgen für das Leben in Lorakis, wie die folgenden Beispiele illustrieren:

Durch die beinahe flächendeckende Kenntnis einfacher Heilmagie ist die gesundheitliche Versorgung praktisch überall auf einem hohen Stand. Kaum einer verblutet in der Zivilisation wegen einfacher Fleischwunden und selten muss jemand fürchten an Wundbrand oder im Kindbett zu sterben. Auf der anderen Seite sind dadurch profane medizinische und anatomische Kenntnisse geringer verbreitet.

Grundlegende Zaubereien der Bann- und Schutzmagie gehören zu den üblichen Lektionen, die Adelssprösslinge bereits während ihrer Kindheit erhalten, um sich selbst zumindest rudimentär gegen magische Attentate oder Beeinflussungen verteidigen zu können.

In der Kriegsführung sind kleine Einheiten magisch verstärkter Einzelkämpfer oft ebenso wichtig wie größere Heerhaufen regulärer Truppen und können ganze Schlachten entscheiden. Auch die Manipulation des Schlachtfelds und der Einsatz mächtiger Rituale sind nicht selten, weswegen Einheiten kompetenter Bannmagier bei größeren Feldzügen beinahe schon eine Notwendigkeit darstellen. Gerade aufgrund des Einflusses exzessiven Zaubereinsatzes auf die Umwelt muss man hier jedoch auch Vorsicht walten lassen.

Beim Festungsbau wird die Möglichkeit fliegender Gegner häufig von vornherein berücksichtigt. Dies ist aus naheliegenden Gründen bereits seit der Zeit der Drachlinge üblich. Auch sonst werden bei der Sicherung von Anwesen diverse übliche Zauber bedacht, ebenso wie Wachen meist lernen, worauf sie besonders zu achten haben.

In vielen Städten – und auch bei anderen größeren Menschenansammlungen wie Heerlagern oder Stammestreffen – gibt es Vorschriften, die den übermäßigen Einsatz von Magie beschränken sollen, um magische Katastrophen zu verhindern.

Selbst in ‚unzivilisierten‘ Gegenden wird man durch einfache Zaubertricks kaum Staunen sehen, schließlich ist Magie für die Bewohner von Lorakis Teil ihres Lebens. Daraus resultiert auch ein sehr unverkrampfter Umgang mit Zauberei und Zauberern – und auch wenig Ehrerbietung. Ein herausragender Zauberer wird nicht anders behandelt als jemand, der auf profanem Gebiete Herausragendes leistet. Beide sind schließlich einfach Meister ihres jeweiligen Faches.

Es gibt noch weitere Beispiele, wie die Allgegenwart der Magie das Leben der Lorakier beeinflusst, doch gerade hier gibt es teilweise große lokale und regionale Unterschiede, denn es ist stets zu bedenken, dass alle magischen Fertigkeiten erst erlernt werden müssen und nicht überall gleich verbreitet sind: Was in einigen Landstrichen Gang und Gäbe ist, mag in anderen Reichen verpönt oder unter Strafe verboten sein. Und Zaubereien, die in einer Region jedem Handwerksburschen gelehrt werden, können andernorts als exotisch gelten.

Alltägliche Magie

Die folgenden Begebenheiten können vom Spielleiter bei passender Gelegenheit in das Geschehen am Spieltisch eingeflochten werden, um den selbstverständlichen Umgang der Lorakier mit der Magie zu verdeutlichen. Bedenken Sie dabei, dass in der Zauberauflistung des Regelwerks vor allem Zauber genannt sind, die für das Leben eines Abenteurers von Bedeutung sind. Die Auflistung ist jedoch keinesfalls abschließend, gerade in Bezug auf leichte Hilfszauber für den Alltag gibt es auf Lorakis eine kaum zu überblickende Zahl an Sprüchen.

- Ein spielendes Kind auf der Straße wirft ein anderes mit einem leichten telekinetischen Stoß zu Boden.
- Ein Hausdiener verleiht einem servierten Getränk durch reines Umrühren einen spontan gewünschten Geschmack.
- Eine Mutter reinigt ihre verdreckten Kinder mit einem Waschzauber.
- Ein Kaufmannsgehilfe diktiert einer Zauberfeder Einträge für das Geschäftsbuch, die er selbst nicht lesen kann.
- Ein arroganter Adeliger lässt mit einem Fingerschnippen das Steckenpferd eines Kindes, das ihn angerempelt hat, zu Staub zerfallen.
- Zwei junge Edelfräulein richten sich gegenseitig für einen Ball her, indem sie der jeweils anderen kichernd über den Kopf streichen und dabei Haarfarbe und –länge verändern.

Magie erlernen

Auch wenn grundsätzlich jeder Lorakier dazu befähigt ist, die magischen Kräfte nach seinem Willen lenken zu können, ist die tatsächliche Kenntnis, wie man dies anstellt, nicht angeboren und entwickelt sich auch nicht von selbst im Laufe der Jahre. Wie ein Handwerk, allgemeine Umgangsformen oder das Lesen und Schreiben müssen selbst einfachste Zaubereien zunächst erlernt und geübt werden. Am besten gelingt dies mit einem kundigen Lehrer, doch häufig müssen knappe Erklärungen und möglichst genaue Imitation genügen.

In den meisten Fällen bedeutet dies, dass Heranwachsende vor allem die magischen Fertigkeiten erlernen, die auch ihre Eltern und anderen nahen Verwandten beherrschen, ebenso wie sie meist das elterliche Handwerk ergreifen werden. In vielen Städten findet die Ausbildung in Form einer Lehre bei einem Handwerksmeister statt und auch hier werden geeignete Zauber zu den vermittelten Kenntnissen zählen. Auch in den Armeen und Heerhaufen der verschiedenen Reiche bekommen Rekruten oft einfache Zaubereien beigebracht, um Gewaltmärsche besser durchzustehen, einfache Wunden zu heilen und im Feld effektiver einsetzbar zu sein.

Nur die Wohlhabendsten oder Begabtesten können es sich leisten, sich oder ihrem Nachwuchs ausgewählte magische Kenntnisse von gut bezahlten arkanen Lehrmeistern beibringen zu lassen oder spezialisierte Schulen oder Akademien zu diesem Zweck zu besuchen. Die meisten Lorakier begnügen sich ihr Leben lang mit den magischen Kenntnissen, die sie im Rahmen ihrer Ausbildung erlernt haben und für ihre tägliche Arbeit benötigen.

Geistersänger und Schattenhexer – magische Traditionen

Wenn die *Geistreißer* der Tarr einem Ahnengeist einen Gefallen abringen, unterscheidet sich das hinsichtlich des Vorgehens und der dahinterstehenden Philosophie ganz grundlegend von den überlieferten Zaubergesten der selenischen Magier vom *Zirkel der Zinne*, auch wenn die resultierende Zauberwirkung annähernd dieselbe ist (und auch regeltechnisch das exakt Gleiche passiert). In den Jahrhunderten seit dem Fall der Drachlinge, deren Zauberkunst für viele der kulturschaffenden Völker das wichtigste Vorbild war, haben sich in den verschiedenen Gegenden von Lorakis sehr unterschiedliche Herangehensweisen an die Zauberei herausgebildet, die auf unterschiedliche Weise alle zum Erfolg führen: Die Dämmeralben interagieren mit Tier- und Naturgeistern, Zwingarder *Skeftamagi* bitten *Valkyrji* um Beistand und der *Magierorden von Nuum* ruft Schattenkräfte in unterschiedlichen Formen an, während die *Drakenwächter* des Wächterbundes uralte Schriften in längst vergessenen Sprachen rezitieren. Bei den farukanischen Elementarrufern, deren Heimat von der Herrschaft der Drachlinge unberührt blieb, sind die rituellen Techniken zur Manipulation der elementaren Kräfte sogar noch viele Jahrhunderte älter.

Man spricht von *Magischen Traditionen* im engeren Sinne, wenn es sich um abgeschlossene Gruppen wie etwa eben den selenischen Zirkel der Zinne oder den Magierorden von Nuum handelt, aber auch bei Kultgemeinschaften wie den Anhängern der *Hekaria* oder den Zwingarder Druiden. Neben der einheitlichen Zaubertechnik verbindet die Mitglieder einer solchen Gemeinschaft auch häufig die Spezialisierung auf bestimmte Zauberschulen. Die Zugehörigkeit zu einer magischen Tradition ist meist mit formellen Initiationsriten verbunden und beinhaltet häufig geheime Schwüre und Verpflichtungen gegenüber der Gemeinschaft.

Innerhalb der einfachen Bevölkerung haben sich meist die Zaubertechniken der in dieser Gegend am weitesten verbreiteten Tradition durchgesetzt, wenngleich es hier auch häufig zu Mischformen kommt, gerade in Grenzgebieten, wo sich die Einflussbereiche verschiedener Traditionslinien überschneiden. Allerdings haben sich gerade die notwendigen Handlungen und Spruchformeln für die einfachsten Zaubereien im Laufe der Jahrhunderte stark von ihrem jeweiligen philosophischen und theoretischen Überbau gelöst und sind mittlerweile stark formalisiert, wobei sich die Unterschiede zwischen den Techniken der ursprünglichen Traditionen verwischt haben: So entzündet man in praktisch ganz Lorakis eine kleine magische Flamme mit einem Fingerschnippen und einem kurzen Wort – auch wenn die exakte Formel bei den Furgand beispielsweise das Überbleibsel einer Anrufung des Feuergotts Kashrok, in Ioria hingegen die Verkürzung einer mächtigen Zauberformel der Dracurier ist.

Die Magie der Priester

Die Priesterschaften der verschiedenen lorakischen Götter sind gewissermaßen Sonderformen *Magischer Traditionen*, deren Zaubertechnik fast immer Anrufungen höherer Mächte, rituelle Kulthandlungen oder kurze Stoßgebete enthält (auch hier ist der regeltechnische Hintergrund jedoch stets der gleiche wie bei profanen Zauberern).

Es gilt in Lorakis als allgemein bekannt, dass das Wunderwirken der verschiedenen Priester nichts grundsätzlich Anderes als andere Zauberei ist. In manchen Regionen oder Kulturen wird

gar jegliche Magie als Anrufung von Göttern, Geistern oder anderen übernatürlichen Wesen verstanden. Dennoch haben diejenigen, die ihr Leben ganz dem Dienst an einer Gottheit geweiht haben, eine Sonderstellung, die über ihre gesellschaftliche Rolle hinausgeht und tief in ihren Umgang mit der Magie eingreift. Priester entziehen die magischen Energien für ihre Zauber nicht der Umgebung wie jeder andere Lorakier, sondern erhalten sie direkt von ihrem Gott – dieses Wissen ist allgemein bekannt. Als Resultat dessen sind die Gefahren beim Wirken priesterlicher Magie deutlich minimiert: Weder wird bei großflächigem oder übermäßigem Einsatz die Natur in Mitleidenschaft gezogen, noch müssen bei Fehlschlägen gefährliche Auswirkungen auf den Zaubernden befürchtet werden (siehe auch S. 199). Aus diesem Grund ist das Zauberwirken der Priester in den meisten Kulturen hoch angesehen.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass der Priester fortan stets von der Gunst seiner Gottheit abhängig ist. Handelt er entgegen den göttlichen Prinzipien seines Schutzherren, können die magischen Kräfte schnell versiegen – temporär, bis zu einer Bußqueste oder sogar endgültig. Diese Konsequenzen sind umso gravierender, da einem Priester ab dem Zeitpunkt seiner Weihe der Zugriff auf die ihn umgebenden magischen Energien verwehrt bleibt – er vertraut sich auf Gedeih und Verderb der Gnade seiner Gottheit an.

Das Zaubern und die Regeln

Auch wenn die Zauberkunst der verschieden magischen Traditionen in Lorakis vielfältig ist und sich teilweise stark unterscheidet, behandeln die Regeln zur Zauberei (siehe S. 193) jedes Wirken von Magie hinsichtlich der Spielmechanik gleich – auch wenn die Formeln und Gesten in unterschiedlichen Traditionen unterschiedlich aussehen, steht dahinter doch die grundlegend selbe Technik zur Manipulation der magischen Umgebungsenergie.

Magieschulen mit gemeinsamen Zaubern

In verschiedenen Magieschulen finden sich teilweise dieselben Zaubersprüche. So lässt sich beispielsweise ein magischer *Stoß* sowohl mit Bewegungs- als auch mit Windmagie wirken. Von der Würfel- und Spielmechanik her gibt es, abgesehen von der eventuellen Wirksamkeit einzelner Meisterschaften, hier keinen Unterschied, in Lorakis jedoch wird man kaum eine Verwandtschaft zwischen dem telekinetischen Stoß eines Ordensmagiers und dem Windstoß eines seealbischen Sturmbändigers sehen. Innerweltlich gelten die Zauber als nicht verwandt, sondern als zwei komplett unterschiedliche magische Techniken.

Die Zauberkunst verschiedener Traditionen

Wie bereits oben im Text angesprochen, unterscheiden sich die konkreten Zauberhandlungen eines dämmeralbischen Schamanen grundsätzlich von denen eines Zauberschmieds der Keshabid, auch wenn sie regeltechnisch über dieselbe Zauberschule denselben Zauber wirken. Es kann die Stimmung am Spieltisch unterstützen, wenn die Spieler ermuntert werden, diese Unterschiede auch durch passende Beschreibungen hervorzuheben. Auch die *Verschnaufpause* und die *Ruhephase* (siehe S. 196) bieten sich zur rollenspielerischen Darstellung von Unterschieden zwischen den Traditionen an: Während ein Abenteurer still meditiert, zeichnet ein anderer vielleicht versunken geometrische Figuren in die Luft, ein dritter vollzieht möglicherweise einen rituellen Schreittanz.

Erlernen von Zaubern aus anderen Traditionen

Es ist sowohl regelseitig als auch vom Hintergrund her problemlos möglich, Zauber auch von einem Mitglied einer anderen magischen Tradition zu erlernen. Innerweltlich werden hier zwar vermutlich teilweise philosophische Weltbilder aufeinanderprallen und die Lehrer und Schüler sind gezwungen, die jeweils andere Sichtweise mit ihren Paradigmen in Einklang zu bringen – doch wenn sich beide darauf einlassen, können sie versuchen, die jeweils vom anderen auf seine Art gewirkten Zauber in ihre Tradition zu ‚übersetzen'.

Profane und Göttliche Magie

Auch die priesterliche Magie folgt regelseitig grundsätzlich denselben Mechanismen wie andere Zauberei. Die Hauptunterschiede liegen darin, dass keine negativen Nebeneffekte auf die Umwelt bei starker Nutzung auftreten (siehe S. 197) und andere Konsequenzen beim verheerenden Misslingen von Zauberproben auftreten (siehe S. 199). Ansonsten bietet es sich natürlich auch hier an, die Unterschiede des priesterlichen Wunderwirkens zu den „profanen Zaubereien weltlicher Magier" hervorzuheben: Das Flehen um göttlichen Beistand oder das stille Feilschen mit einer verschlagenen Diebesgottheit sind für einen Priester stimmungsvoller als das schnelle Murmeln einer Zauberformel, auch wenn regeltechnisch kein Unterschied besteht.

Anhänge

Im Folgenden finden Sie einige Anhänge zum eigentlichen Regelwerk. Neben einem umfangreichen Glossar sind dabei vor allem sofort spielbare Archetypen sowie das Charakterdokument und die Tickleiste zu nennen.

Anhang 1: Wählbare Ausbildungsvarianten für Weltband-Kulturen

Im Buch ***Splittermond: Die Welt*** befinden sich weitere Kultur-Module für die verschiedenen Völker und Reiche auf Lorakis, die die in diesem Band vorgestellten Module ergänzen. Für einige dieser Kulturen sind auch einzelne der ab S. 56 aufgeführten Ausbildungsvarianten wählbar, für die eigentlich bestimmte Kultur-Voraussetzungen erfüllt werden müssen. Welche dies im Einzelfall sind, ist in der folgenden Tabelle angegeben.

Ausbildung	Variante	zusätzliche mögliche Voraussetzungen
Elementarist	Feuerrufer	Aitushar, Badashan, Chorrash, Demerai, Farukhur, Fedirin, Feuerläufer, Shahandir, Turubar
Entdecker	Ahnensucher	Keshubim
Glaubenskrieger	Schildmaid	Termark
Kämpfer	Klankrieger	Borombri
Magischer Unterhändler	Jünger von Lyxa	Dalmarisches Reich, Midstad, Patalis, Teleshai
Mystischer Krieger	Runenkrieger	Borombri, Frynjord, Schaschbar
Priester des Wissens	Jünger Rahidis	Aitushar, Demerai, Farukhur, Fedirin, Shahandir, Turubar
Ränkeschmied	Legendensänger	Termark
Verwandler	Hexer	Afali, Dakardsmyr, Dalmarisches Reich, Elyrea - Volk, Midstad, Patalis, Teleshai, Termark
Wanderpriester	Sturmrufer	Aitushar, Chorrash, Farukhur, Shahandir
Wanderpriester	Hammerpriester	Borombri

Anhang 2: Glossar der Regelbegriffe

Abgeleitete Werte: Eigenschaften einer Spielfigur, die sich primär aus den Attributen oder anderen abgeleiteten Werten errechnen. Die abgeleiteten Werte sind: *Größenklasse*, *Geschwindigkeit*, *Initiative*, *Lebenspunkte*, *Fokus* und die *Widerstandswerte*.

Abstammung: Im Rahmen der Charaktererschaffung wählbare familiäre Herkunft des Abenteurers. Die Abstammung bestimmt *Ressourcen*, sowie einzelne Fertigkeitspunkte.

Abwarten: Entscheidung, im Kampf vorerst nicht zu agieren. Ein Abwartender wird auf dem entsprechenden Feld auf der *Tickleiste* platziert und kann sich jederzeit wieder entscheiden, am Kampf teilzunehmen.

Aktion: *Handlung*, die nur ausgeführt werden kann, während die entsprechende Figur auf der *Tickleiste* dran ist.

Aktive Abwehr: Verteidigungshandlung, bei der durch willentliche Anstrengung und Zeitverlust in Höhe von 3 Ticks und eine *Probe* einer der *Widerstandswerte* temporär erhöht werden kann.

Allgemeine Fertigkeit: Eine *Fertigkeit*, deren primärer Zweck weder der *Angriff* im Kampf noch der Einsatz von Magie ist.

Angriff: Eine Attacke, die normalerweise gegen einen der *Widerstandswerte* eines einzelnen Ziels gerichtet ist. Angriffe umfassen dabei neben bewaffneten und unbewaffneten Angriffen im Kampf auch *Zauber*, die gegen *Widerstandswerte* gerichtet sind, sowie bestimmte andere klar als Angriff deklarierte Effekte.

Artefakt: Ein magischer Gegenstand, wie etwa ein *Strukturgeber* oder eine *Schriftrolle*.

Artefaktqualität: Abstraktes Maß für die Mächtigkeit eines *Artefaktes*.

Artefaktpunkte: Abstraktes Maß für die „Kosten" einer Wirkung, die in ein *Artefakt* eingearbeitet ist.

Atemholen: *Handlung*, um eine begrenzte Menge *Betäubungsschaden* zu regenerieren. Kann nur einmalig eingesetzt werden, bevor eine *Verschnaufpause* eingelegt wurde.

Attribut: Grundsätzliche Eigenschaft einer Spielfigur, auf deren Basis die *abgeleiteten Werte* und zum Teil die *Fertigkeiten* berechnet werden. Es gibt insgesamt acht Attribute: *Ausstrahlung*, *Beweglichkeit*, *Intuition*, *Konstitution*, *Mystik*, *Stärke*, *Verstand*, *Willenskraft*

Attributswert: Der Wert, den eine Spielfigur in einem *Attribut* besitzt.

Attributsmodifikator: Punkte, die bei der *Charaktererschaffung* aufgrund der *Rasse* zum *Attributswert* hinzugezählt bzw. von diesem abgezogen werden.

Ausbildung: Im Rahmen der *Charaktererschaffung* wählbarer Beruf des Abenteurers. Die Ausbildung bestimmt einzelne *Fertigkeitspunkte*, *Meisterschaften*, *Stärken* und *Ressourcen*.

Auslösen (Zauber): siehe *Zauber auslösen*

Ausstrahlung (AUS): *Attribut*, das Präsenz und Führungsstärke einer Spielfigur darstellt.

Behinderung: Malus auf *allgemeine Fertigkeiten*, in die *Beweglichkeit* eingeht, der aus getragener Ausrüstung wie etwa Rüstungen resultiert.

Bereithalten: Entscheidung, eine Aktion im Kampf erst auszulösen, wenn eine bestimmte Situation eintritt (also etwa jemand durch eine Tür tritt). Tritt die Situation ein, darf der Bereithaltende vor allen anderen agieren.

Bereitmachen: siehe *Fernkampfwaffe bereitmachen*

Betäubungsschaden: Vorübergehender Verlust von *Lebenspunkten*. Der Betäubungsschaden verursacht keine *Wundabzüge* und kann durch eine *Verschnaufpause* wieder komplett regeneriert werden.

Beweglichkeit (BEW): *Attribut*, das die Gewandtheit und Agilität einer Spielfigur darstellt.

Bewegungshandlung: *Handlung* im Kampf, deren Ziel die Bewegung der ausführenden Figur ist.

Charaktererschaffung: Die zur Erstellung eines Abenteurers nötigen Schritte. Unterteilt in *freie Charaktererschaffung* und *Modul-Charaktererschaffung*.

Echter Schaden: Verlust von *Lebenspunkten*, der aus Verletzungen resultiert und *Wundabzüge* verursacht. Echter Schaden kann durch eine *Ruhephase* teilweise regeneriert werden.

Einstellung: Haltung des Gegenübers zum Abenteurer in einer sozialen Interaktion. Aus der Einstellung resultiert ein *Modifikator* auf die *Probe*.

Erfahrungspunkte: Abstraktes Maß für die Lehren, die ein Abenteurer aus seinen Erlebnissen gezogen hat. Mit Erfahrungspunkten können bestimmte Werte des Abenteurers verbessert werden.

Erfolgsgrad (EG): Maß, mit dem das Ausmaß des Gelingens oder Nichtgelingens einer *Probe* gemessen wird. Je 3 volle Punkte, die das *Probenergebnis* über der *Schwierigkeit* liegt, ergeben 1 Erfolgsgrad; je 3 volle Punkte, die das *Probenergebnis* unter der *Schwierigkeit* liegt, ergeben 1 negativen Erfolgsgrad.

Erschöpfter Fokus: Kurzfristig verbrauchte *Fokuspunkte*, die durch eine *Verschnaufpause* komplett zurückerlangt werden können.

Erweiterte Probe: Kombination aus mehreren *Proben*, um eine langwierige oder komplexere Aktion darzustellen. Der Fortschritt wird durch das Ansammeln von *Fortschrittspunkten* gemessen.

Erweiterte vergleichende Probe: *Vergleichende Probe*, bei der zwei Kontrahenten mehrfach gegeneinander antreten und jeweils versuchen, als erster eine bestimmte Anzahl *Fortschrittspunkte* zu erreichen.

Fernkampfangriff: Der tatsächliche *Angriff* mit einer Fernkampfwaffe nach abgeschlossenem *Bereitmachen*.

Fernkampffertigkeit: Die beiden *Kampffertigkeiten* Schusswaffen und Wurfwaffen.

Fernkampfhandlung: *Handlung* im Kampf, die mit *Angriffen* im Fernkampf zusammenhängt.

Fernkampfwaffe bereitmachen: *Handlung* im Kampf, mit der ein *Fernkampfangriff* vorbereitet wird. Das Bereitmachen dauert so viele *Ticks*, wie die *Waffengeschwindigkeit* der Fernkampfwaffe beträgt.

Fertigkeit: Erlernte Fähigkeit einer Spielfigur. Fertigkeiten unterteilen sich in *allgemeine Fertigkeiten*, *Kampffertigkeiten* und *Magieschulen*.

Fertigkeitspunkte (FP): Die in eine bestimmte *Fertigkeit* investierten Punkte.

Fertigkeitswert (FW): Summe aus den *Fertigkeitspunkten* sowie den beiden einer *Fertigkeit* zugeordneten *Attributswerten* (also Fertigkeitspunkte + Attributswert 1 + Attributswert 2).

Fokus (FO): Das Potenzial eines Wesens, Magie zu fokussieren und dadurch magische Effekte hervorzurufen.

Fokussieren (Zauber): siehe *Magie fokussieren*

Formel: Bestimmte Laute, die bei der Durchführung der meisten *Zauber* ausgeführt werden müssen. Das Weglassen der Formel bringt normalerweise einen negativen *Modifikator* mit sich.

Fortschrittspunkte: Maß zur Ermittlung des Fortschritts einer *erweiterten Probe*.

Freie Charaktererschaffung: Art der Charaktererschaffung, bei der in einzelnen Schritten Punkte frei verteilt werden. Ist beliebig mit der *Modul-Charaktererschaffung* kombinierbar.

Freies Manöver: *Manöver*, für das keine *Meisterschaft* erforderlich ist. Ein freies Manöver kann im Nachhinein durch Einsatz von *Erfolgsgraden* genutzt werden.

Gegenstandsqualität: Abstraktes Maß für die Güte und Verarbeitung eines Gegenstandes.

Geistiger Widerstand (GW): Passive Abwehr gegen geistige Manipulationen. Berechnet sich grundsätzlich aus: 12 + Verstand + Willenskraft

Gelegenheitsangriff: Außerhalb der Kampfreihenfolge als *Reaktion* durchführbarer Angriff im Nahkampf, der durch bestimmte gegnerische Aktionen provoziert wird.

Generierung: Anderer Begriff für die *Charaktererschaffung*.

Geschwindigkeit (GSW): Abstraktes Maß, das angibt, wie schnell sich ein Wesen bewegen kann.

Geste: Bestimmte Bewegung, die bei der Durchführung der meisten *Zauber* ausgeführt werden muss. Das Weglassen der Geste bringt normalerweise einen negativen *Modifikator* mit sich.

Gesundheitsstufe: Unterschiedlich viele Stufen, die den Gesundheitszustand eines Wesens widerspiegeln. In jeder Gesundheitsstufe besitzt ein Wesen seine vollen *Lebenspunkte*. Verlust von Gesundheitsstufen kann zu *Wundabzügen* führen.

Grad (Zauber): Einteilung eines *Zaubers* in einer bestimmten *Magieschule*, die festlegt, ab welchen Mindest-*Fertigkeitspunkten* und mit wie viel *Erfahrungspunkten* man diesen *Zauber* erwerben kann.

Größenklasse (GK): Abstrakter Wert, der die Größe eines Wesens in Relation zu der Größe anderer Wesen setzt.

Gruppierte Fertigkeit: Einzelne Fertigkeiten, die ein weites Feld an Tätigkeiten abdecken. In diesen werden Spezialisierungen über Meisterschaften benötigt, um die Fertigkeit in einzelnen Bereichen der Fertigkeit voll nutzen zu können.

Haltbarkeit: Abstrakter Wert, der die Belastbarkeit eines Objektes beschreibt. Berechnet sich aus: Last + Härte

Handlung: Bestimmte mögliche Tätigkeiten vor allem im Kontext des Kampfes. Handlungen sind in *sofortige Handlungen* und *kontinuierliche Handlungen* unterteilt, sowie in *Aktionen* und *Reaktionen*.

Härte: Abstrakter Wert, der die Widerstandsfähigkeit eines Objektes beschreibt.

Heldengrad (HG): Abstraktes Maß zur Einstufung der Erfahrung eines Abenteurers. Der Heldengrad legt bestimmte Höchstwerte für Eigenschaften fest und steigt, je mehr *Erfahrungspunkte* ein Abenteurer ausgegeben hat.

Initiative (INI): Wert, der angibt, wo auf der *Tickleiste* eine Spielfigur einem Kampf beitreten kann.

Intuition (INT): *Attribut*, das die Auffassungsgabe und das Bauchgefühl einer Spielfigur darstellt.

Kampffertigkeit: Eine *Fertigkeit*, die im Kampf, vornehmlich zum *Angriff*, eingesetzt wird.

Kampfposition: Haltung eines Beteiligten im Kampf. Die Kampfposition kann einen *Modifikator* auf bestimmte eigene und/oder gegnerische *Angriffe* mit sich bringen.

Kanalisierter Fokus: Längerfristig gebundene *Fokuspunkte*, die aus *kanalisierten Zaubern* resultieren. Sie werden nach Beendigung des *Zaubers* in *erschöpfte Fokuspunkte* umgewandelt und können vorher nicht regeneriert werden.

Kanalisierter Schaden: Anhaltender Verlust von *Lebenspunkten*, der meist von *Zuständen* oder anderen Effekten hervorgerufen und in der Regel nur durch dessen Beseitigung wieder regeneriert werden kann. Kanalisierter Schaden verursacht keine *Wundabzüge*.

Kanalisierter Zauber: Ein *Zauber*, der durch *kanalisierten Fokus* solange aufrechterhalten wird, wie der Zauberer dies wünscht (bzw. solange, wie er bei Bewusstsein ist).

Kernressource: *Ressource*, über die jeder Abenteurer verfügt.

Komplexität: Kennzeichnung für den Aufwand und die Schwierigkeit der Herstellung eines Gegenstandes.

Konstitution (KON): *Attribut*, das die körperliche Widerstandsfähigkeit und Ausdauer einer Spielfigur darstellt.

Kontinuierliche Handlung: *Handlung*, die erst am Ende einer bestimmten Zeitspanne vollendet wird.

Körperlicher Widerstand (KW): Passive Abwehr gegen körperliche Effekte, Krankheiten, Gifte oder ähnliches. Berechnet sich grundsätzlich aus: 12 + Konstitution + Willenskraft

Kultur: Im Rahmen der *Charaktererschaffung* wählbare Herkunft des Abenteurers. Die Kultur bestimmt *Muttersprache*, *Stärken*, sowie einzelne *Fertigkeitspunkte* und *Meisterschaften*.

Last: Abstrakter Wert, der Größe, Gewicht und Sperrigkeit von Objekten beschreibt.

Lebenspunkte (LP): Maß dafür, wie viel *Schaden* eine Spielfigur erledigen kann. Jedes Wesen besitzt seine Lebenspunkte in jeder seiner *Gesundheitsstufen*. Berechnen sich grundsätzlich aus: Konstitution + Größenklasse

Lichtverhältnisse: Grad der Dunkelheit in der Umgebung. Schlechte Lichtverhältnisse können negative *Modifikatoren* auf *Proben* verursachen.

Magie fokussieren: Die zum Vorbereiten eines Zaubers nötige Handlung, mit der Magie aus der Umgebung gesammelt und durch den eigenen Körper geleitet wird. Auf das Fokussieren folgt das Auslösen des Zaubers.

Magieschule: Eine *Fertigkeit*, die den Zugang einer Spielfigur zu bestimmten Spielarten der Magie festlegt.

Manöver: Spezielle *Handlung* im Kampf, die besondere Effekte bei bestimmten *Angriffen* ermöglicht. Für das Nutzen von Manövern werden *Erfolgsgrade* benötigt.

Meisterschaft: Eine Spezialisierung oder Vertiefung in einer einzelnen *Fertigkeit*.

Meisterschafts-Manöver: *Manöver*, das mit einer bestimmten *Meisterschaft* erworben wird und nur dann genutzt werden kann. Ein Einsatz des Manövers muss vorher angesagt werden.

Meisterschaftsschwelle: Maß für die *Fertigkeitspunkte*, die ein Abenteurer in einer *Fertigkeit* besitzen muss, um eine bestimmte *Meisterschaft* erwerben zu können. Insgesamt existieren vier Meisterschaftsschwellen.

Merkmal (Gegner): Eigenschaft eines Monsters oder Gegners, die ihm bestimmte Fähigkeiten verleiht (ähnlich den *Stärken* eines Abenteurers).

Merkmal (Objekt): Eigenschaft einer Waffe, einer Rüstung oder eines Schildes, die bestimmte Vor- oder Nachteile bewirkt.

Modifikator: Bonus oder Malus auf eine *Probe*, der etwa aus Ausrüstung, *Stärken*, *Meisterschaften* oder *Umständen* resultiert

Modul: Vorgefertigtes Set an Werten für bestimmte Generierungsschritte, die im Rahmen der *Modul-Charaktererschaffung* gewählt werden können. Module existieren für *Rassen*, *Kulturen*, *Abstammungen* und *Ausbildungen*.

Modul-Charaktererschaffung: Art der Charaktererschaffung, bei der in einzelnen Schritten aus vorbestimmten Modulen ausgewählt wird, um einen Abenteurer zu erstellen. Ist beliebig mit der *freien Charaktererschaffung* kombinierbar.

Mondzeichen: Eine Art Geburtszeichen für *Splitterträger*, das ihm spezielle Fähigkeiten verleiht, die über die *Splittergaben*, die allen *Splitterträgern* gemein sind, hinausgehen. Diese Fähigkeiten verstärken sich im Laufe des Abenteurerlebens mit wachsendem *Heldengrad*.

Monstergrad: Abstraktes Maß, das die relative Stärke und Gefährlichkeit eines Monsters oder Gegners angibt. Der Monstergrad orientiert sich am *Heldengrad* und unterscheidet nach Einzelgegnern und Gruppengegnern.

Muttersprache: Die *Sprache*, mit der ein Abenteurer aufgewachsen ist und die er entsprechend automatisch beherrscht. Diese wird durch die *Kultur* bzw. Herkunft des Abenteurers bestimmt.

Mystik (MYS): *Attribut*, das das Gespür und die manipulative Fähigkeit einer Spielfigur in Bezug auf die Magie darstellt.

Nahkampfdistanz: Entfernung, in der eine *Nahkampfhandlung* ohne irgendeine Art der Bewegung durchgeführt werden kann.

Nahkampffertigkeit: Alle zum *Nahkampfangriff* einsetzbaren *Kampffertigkeiten*.

Nahkampfhandlung: *Handlung* im Kampf, die mit *Angriffen* im Nahkampf zusammenhängt.

Optionale Ressource: *Ressource*, die ein Abenteurer freiwillig erwerben kann.

Patzer: Würfelergebnis bei einer *Probe*, bei dem die Summe der beiden niedrigsten Würfel maximal 3 ergibt. Hierdurch fallen (zusätzlich zum normalen Ergebnis) 3 negative Erfolgsgrade an. Im Kampf und bei der Zauberei wird außerdem auf eine *Patzertabelle* gewürfelt.

Patzertabelle: Tabelle, auf die beim Zaubern und beim Kampf bei einem verheerenden Misserfolg oder einem *Patzer* gewürfelt werden muss.

Probe: Aktion, die den Ausgang einer Handlung ermittelt. Ein Würfelwurf mit 2 zehnseitigen Würfeln wird zum *Fertigkeitswert* addiert sowie mit *Modifikatoren* verrechnet, bevor er mit einer *Schwierigkeit* verglichen wird.

Probenergebnis: Summe aus *Würfelwurf*, *Fertigkeitswert* und eventuellen *Modifikatoren*, aus der Differenz zwischen Probenergebnis und *Schwierigkeit* ergeben sich die *Erfolgsgrade*.

Rasse: Im Rahmen der *Charaktererschaffung* wählbare Spezies. Die Rasse bestimmt einige *Stärken* des Abenteurers und verleiht *Attributsmodifikatoren*.

Reaktion: *Handlung*, die unabhängig von der Kampfreihenfolge als Reaktion auf bestimmte Handlungen anderer Akteure ausgeführt werden kann.

Ressource: Mit dem Hintergrund des Abenteurers zusammenhängendes Mittel, auf das er zurückgreifen kann.

Risikowurf: *Wurfoption*, bei der mit 4W10 gewürfelt wird, von denen die beiden höchsten Würfelergebnisse in das *Probenergebnis* mit eingerechnet werden. Sobald zwei der vier Würfel in der Summe ein Ergebnis von 3 oder weniger anzeigen, gilt der Wurf als *Patzer*.

Ritus: Ein *Zauber*, dessen Zauberdauer in Minuten bemessen wird.

Ruhephase: Längere Rast von mindestens sechs Stunden Dauer. Bei einer Ruhephase werden unter anderem *verzehrte Fokuspunkte* und erlittener *echter Schaden* teilweise regeneriert.

Schaden: Verlust von Lebenspunkten. Schaden kann auf drei verschiedene Arten wirken: *Betäubungsschaden*, *kanalisierter Schaden* und *echter Schaden*

Schadensreduktion: Schadensreduktion wird von jedem aus *Angriffen* oder Fallschaden resultierenden *Schaden* abgezogen, sofern dies nicht explizit ausgeschlossen wird.

Schriftrolle: Temporärer *Strukturgeber*, der nur einen einzigen *Zauber* speichern kann, der nur einmal ausgelöst werden kann.

Schwäche: Eine Marotte oder eine andere nachteilige Angewohnheit eines Abenteurers.

Schwelle: siehe *Meisterschaftsschwelle*

Schwerpunkt: Art von *Meisterschaft*, die einen positiven *Modifikator* auf *Proben* in einem bestimmten Bereich mit der zugehörigen *Fertigkeit* gibt.

Schwierigkeit: Mindestwert, den das *Probenergebnis* erreichen muss, damit die Probe als gelungen gilt.

Sicherheitswurf: *Wurfoption*, bei der mit 2W10 gewürfelt wird, jedoch nur das Ergebnis des höheren Würfels in das *Probenergebnis* mit einberechnet wird. Ein *Patzer* ist entsprechend nicht möglich.

Sofortige Handlung: *Handlung*, deren Effekte in dem Tick ausgelöst werden, in dem sie ausgeführt wird.

Splittergaben: Fähigkeit eines *Splitterträgers*, das Schicksal in kritischen Situationen zu beeinflussen und zu seinen Gunsten zu wenden. Splittergaben sind für jeden *Splitterträger* gleich.

Splitterpunkte: Die „Währung“ eines *Splitterträgers*, mit dem er den Einsatz von *Splittergaben* und *Mondzeichen* „bezahlt“.

Splitterträger: Von der Kraft des Splittermondes berührte Person, die ein *Mondzeichen* und *Splitterpunkte* besitzt. Alle Abenteurer sind Splitterträger.

Sprache: Eine Sprache eines bestimmten Volkes, die vom Abenteurer erlernt werden kann.

Spruch: Ein *Zauber*, dessen Zauberdauer in Ticks bemessen wird.

Standardwurf: Die reguläre *Wurfoption* mit 2W10, von denen beide in das *Probenergebnis* mit eingerechnet werden. Ein Patzer kommt normal zum Tragen.

Stärke (STÄ; Attribut): *Attribut*, das die körperliche Stärke und Kraft einer Spielfigur darstellt.

Stärke (Eigenschaft): Besondere, nicht an eine bestimmte *Fertigkeit* gekoppelte Befähigung einer Spielfigur.

Steigerungskosten: Anzahl an *Erfahrungspunkten*, die für die Steigerung eines Wertes ausgegeben werden muss.

Streiftreffer: Ergebnis eines *Angriffs*, bei dem ein Kämpfer trotz gelungener *Probe* nicht die erforderlichen *Erfolgsgrade* für alle seine angesagten *Meisterschafts-Manöver* erreicht.

Strukturgeber: Magisches *Artefakt*, das einen oder mehrere bestimmte *Zauber* speichern kann, sodass ein Anwender einen gespeicherten *Zauber* wirken kann, ohne ihn zu beherrschen.

Taktischer Vorteil: Situative Überlegenheit, die temporär einen positiven Modifikator auf alle Kampffertigkeiten verleiht.

Tick: Abstrakte Zeiteinheit, die den Ablauf eines Kampfes gliedert.

Tickfeld: Ein einzelnes Feld auf der *Tickleiste*.

Tickleiste: Visuelle Leiste, auf der die Ticks als Felder markiert sind und die handelnden Akteure mit Markern in ihrer relativen zeitlichen Position zueinander dargestellt werden können.

Tick-Zuschlag: Aus getragener Ausrüstung wie etwa Rüstungen resultierender Aufschlag auf die *Tick*-Dauern aller *sofortigen Aktionen* und *Gelegenheitsangriffe* im Kampf.

Triumph: Würfelergebnis bei einer *Probe*, bei dem die Summe der beiden höchsten Würfel mindestens 19 ergibt. Hierdurch fallen (zusätzlich zum normalen Ergebnis) 3 Erfolgsgrade an.

Typus (Monster): Klassifizierung von bestimmten, in ihrer Art ähnlichen Monstern und Gegnern.

Typus (Zauber): Klassifizierung von Zaubern anhand von Schlagworten.

Umstand: Situation, die bei einer *Probe* einen positiven oder negativen *Modifikator* verursacht.

Ursache: Ein eventueller Grund für einen *Zustand*, der beseitigt werden muss, bevor der *Zustand* behoben werden kann.

Vergleichende Probe: *Probe*, bei der zwei Kontrahenten ihre *Probenergebnisse* direkt miteinander vergleichen.

Verschnaufpause: Kurzes Ausruhen von mindestens 30 Minuten Dauer. Bei einer Verschnaufpause werden unter anderem *erschöpfte Fokuspunkte* und *Betäubungsschaden* regeneriert.

Verstand (VER): *Attribut*, das das logische Denken und die Intelligenz einer Spielfigur darstellt.

Verteidigung (VTD): Passive Abwehr gegen bestimmte *Angriffe*. Berechnet sich grundsätzlich aus: 12 + Beweglichkeit + Stärke

Verteidigungshandlung: *Handlung* im Kampf, die der eigenen Verteidigung dient.

Verzehrter Fokus: Langfristig verbrauchte *Fokuspunkte*, die nur teilweise bei einer *Ruhephase* regeneriert werden.

Waffenfertigkeit: Alle *Kampffertigkeiten* mit Ausnahme von Handgemenge.

Waffengeschwindigkeit (WGS): Zeitangabe in *Ticks*, die die Verwendung einer Waffe im Kampf dauert. Bei Fernkampfwaffen gilt diese Angabe nur für das *Bereitmachen*.

Widerstandswerte: Werte eines Charakters, die der passiven Verteidigung äußerer Effekte dienen. Diese sind: *Verteidigung*, *Geistiger Widerstand* und *Körperlicher Widerstand*

Willenskraft: Attribut, das die geistige Widerstandsfähigkeit und Entschlusskraft einer Spielfigur darstellt.

Wirkungsweite: Maß, wie weit ein mit einem *kanalisierten Zauber* belegtes Ziel vom Zaubernden maximal entfernt sein darf, ohne dass der Zauber abbricht oder das Ziel nicht mehr der Wirkung unterliegt.

Wundabzug: Negativer *Modifikator*, der durch das Abrutschen in eine niedrige *Gesundheitsstufe* verursacht wird.

Wurfoptionen: Die drei Wurfarten, zwischen denen man im Normalfall bei einer Probe würfeln darf: *Standardwurf*, *Risikowurf* und *Sicherheitswurf*

Zauber: Ein einzelner durch Magie zu bewirkender Effekt, den ein Zauberkundiger über eine *Magieschule* erlernen und wirken kann.

Zauber auslösen: *Handlung*, durch die ein Zauber gewirkt wird, nachdem zuvor *Magie fokussiert* wurde.

Zauber vorbereiten: siehe *Magie fokussieren*

Zusammenarbeiten: Möglichkeit, bei einer *Probe* durch einen oder mehrere Helfer die *Schwierigkeit* des Hauptverantwortlichen durch eigene Proben zu senken (oder bei Misslingen der Helfer, die *Schwierigkeit* zu erhöhen).

Zustand: Einschränkung, der ein Wesen für eine bestimmte Zeit unterliegen kann. Ist häufig mit einer bestimmten *Ursache* verbunden.

Anhang 3: Archetypen

In diesem Abschnitt finden Sie sieben vorgefertigte Charaktere, mit denenSsie direkt losspielen können. Wir haben dabei für jeden der Abenteurer eine eigene Vorgeschichte verfasst, Sie können sich jedoch frei fühlen, einfach die Werte zu nehmen und ihre eigene Geschichte darum zu ersinnen. Auf den folgenden Seiten sind zunächst die Vorgeschichten und Bilder der Archetypen abgedruckt, bevor anschließend die vollständigen Charakterbögen der Abenteurer folgen. Alle Charaktere wurden mit Hilfe der Modul-Generierung erstellt (inklusive leichten Modifikationen) und entsprechen den Regeln in diesem Buch.

Die Archetypen zur Übersicht

Arrou, Sandläufer der Tarr S. 324/328
Cederion von Falkenberg, Ritter des Kaisers S. 324/330
Eshi bid-Herar, Alchemist und Vagabund S. 325/332
Keira Alvios, Mertalische Protectorin S. 325/334
Selesha Maradoh, Feuermagierin aus Farukan S. 326/336
Telkin Feuerfaust, Priester des Kahsrok S. 326/338
Tiai Schimmersee, seealbische Klingentänzerin S. 327/340

Arrou, Sandläufer der Tarr

„Der Jäger muss seine Beute ehren, sonst werden ihn die Geister der Natur verlassen.“



Endlos erscheint die Weite der großen Wüste an den südöstlichen Ufern der Kristallsee. Surmakar, die Sonnenweiten, wird sie von den Tarr genannt, und obwohl jeder Varg scharfe Sinne besitzt, ist es nicht jedem gegeben, die Wüste zu lesen. Nur wer sich an den kleinsten Veränderungen des Bodens, an den Spuren der Tiere, am Geruch des Windes und den Zeichen des Himmels zu orientieren weiß, findet einen sicheren Weg zur nächsten Oase.

Arrou ist der jüngste von fünf Brüdern. Sie alle sind Kämpfer, starke Vargen, hitzköpfig und voller Tatendrang. Nur Arrou war schon als Welpe anders. Er besitzt die Ruhe, die Geduld und die Umsicht, die Natur zu hören, zu riechen und zu verstehen. Und so ist ihm ein anderer Weg bestimmt als der seiner Brüder: Arrou ist ein Sandläufer. Seine Aufgabe ist die Jagd und die sichere Führung seines Rudels durch die Surmakar und auf Handelszügen in die umliegenden Reiche. Doch wie jeder Sandläufer der Tarr kann er diese Verantwortung erst tragen, wenn der älteste Geistheiler des Rudels ihm das Zeichen des Lehrlings abgewaschen und ihn aufgenommen hat in die Gemeinschaft der Weißen Schatten, wie Arrous Volk die Sandläufer nennen.

Während seiner Ausbildung hat der junge Varg nacheinander die verschiedenen Tiere der Surmakar erlegt und zu seinem Rudel gebracht, stets begleitet von seinem treuen Gefährten *Rouharr*, dem Sandfalken, der dem Jäger seine Augen leiht. Doch immer wieder gibt es Sandläufer, die ihren letzten Gegner – das Tier, dessen Geist sie erwachsen macht –, nicht innerhalb der Wüste finden. Arrou ist einer von ihnen, und so ist er ausgezogen auf der Suche nach seiner Beute.

Begierig nach den fremden Kulturen, den unbekannten Landschaften und den Wesen, die er darin entdecken kann, lässt sich Arrou vom Geist der Wege leiten und streift gemeinsam mit seinem Falken durch die Reiche von Lorakis. Auch wenn er gemessen an seinen Brüdern ruhig und geduldig scheint, so muss er sich im Umgang mit Fremden doch häufig zügeln und stets versuchen, die wilde Natur des Vargen in ihm zu kontrollieren. Erst, wenn er seine letzte Beute gefunden und erlegt hat, wird er heimkehren und das Zeichen des Lehrlings verlieren. Doch wenige dieser besonderen Sandläufer sind danach lange in der Surmakar geblieben. Zu tief scheint meist der Geist der Wanderung in sie eingedrungen, und so ruft sie das Abenteuer.

Cederion von Falkenberg, Ritter des Kaiserreiches Selenia

„Hat ein Falkenberg einmal sein Wort gegeben, so steht er dazu ebenso unverrückbar wie der Fels, auf dem die Feste seiner Ahnen ruht!“



Cederion stammt aus altem und stolzem Landadel. Seine Familie herrscht nur über das kleine Anwesen Falkenberg im Nordwesten Selenias, doch kann sie sich auf eine lange Ahnenreihe berufen, die viele bekannte Kämpfer hervorgebracht hat. Im Rittersaal der trutzigen Festung zeugt unter anderem ein Drachenschädel von den Heldentaten des Geschlechts.

Cederions Vater ist ein harter Mann, der seine Kindern nicht nur das Kriegshandwerk lehrte, sondern ihnen auch vermittelte, was es heißt, ein Falkenberg zu sein: Stets treu und ehrlich zu sein und immer zu seinem Wort zu stehen. Cederion verinnerlichte diese Lehren und wurde nicht nur zu einem gut ausgebildeten Ritter, sondern auch zu einem jungen Mann von schon fast störrischer Ehrlichkeit. Der Vater wäre sicher sehr zufrieden mit seinem Sprössling gewesen, wenn dieser nicht eine seltsame Schwäche hätte, die der alte Haudegen überhaupt nicht verstehen konnte: Der junge Ritter ist ganz versessen auf Schriften und lauschte mit Begeisterung Barden und Gelehrten aus der Ferne, wenn sich solche einmal auf den abgelegenen Adelssitz verirrten.

Neben seinem nur schwer zu stillenden Wissensdurst gab es für Cederion einen weiteren Grund, die Heimat zu verlassen: Er ist ein zweiter Sohn und wird somit nie der Herr des Falkenbergs sein. Da er nicht sein Leben lang ein Ritter im Dienste seines Vaters oder seines Bruders sein wollte, blieb ihm nichts anderes übrig, als in der Ferne sein Glück zu suchen. So machte er sich auf, um die Welt, von der er schon einiges gelesen, aber nur wenig gesehen hat, zu erkunden. Sein Schwert hat er in den Dienst des jungen Kaisers gestellt, dessen Wappen er nun trägt und in dessen Namen er gegen das Böse kämpft. Natürlich will er gerne große Taten vollbringen, so dass einmal Gedichte über ihn verfasst werden und er dem Ruf seiner stolzen Familie gerecht werden kann. Doch interessiert Cederion sich fast ebenso sehr für die Erkenntnisse und Schriften der Gelehrten.

Der junge Ritter gibt einen zuverlässigen Reisegefährten ab, der mit seiner Ausbildung und seiner Erfahrung in der Lage ist, zahlreiche Gefahren abzuwehren. Seine Fähigkeit, sich für alles Mögliche zu interessieren, und sein bis zur völligen Sturheit reichendes Ehr- und Gerechtigkeitsgefühl können Begleiter aber durchaus zur Verzweiflung bringen. Ist Cederion einmal von der Rechtschaffenheit einer Aufgabe überzeugt oder hat gar sein Wort gegeben, wird man ihn kaum davon abbringen können.

Auf der anderen Seite hat er noch wenige Erfahrungen mit hinterlistigen Dieben und Betrügern oder den gefährlichen Spielarten der Diplomatie gemacht – was nur allzu leicht dazu führen kann, dass er mit seiner Ehrlichkeit in Probleme gerät – Probleme, für deren Lösung er vielleicht auf die Hilfe anderer Abenteurer angewiesen ist.

Eshi bid-Herar, Alchemist und Vagabund

„Eins muss Euch klar sein, hohe Dame, die Raskaipocken breiten sich schneller aus, als man denkt. Es dauert immer einige Zeit, bis sie ausbrechen, aber dann hat sich schon ein Dutzend anderer Leute angesteckt. Nehmt also ruhig auch für Euren Mann und Eure Kinder ein Elixier mit – und wenn die Kleinen generell ein bisschen kränklich sind, besser noch ein Stärkungstonikum dazu. Kinder sind ja der größte Schatz einer Familie!“



Es gibt Alchemisten, die in ihrem Labor hocken und sich den ganzen Tag den Kopf über die großen Unmöglichkeiten der Welt zermartern. Sie stellen nichts her, sie verkaufen nichts, sie brüten nur über die Frage, wie man aus Blei Gold herstellen könne. Und dann gibt es Alchemisten, die nicht nur ein Händchen für Retorte und Kolben haben, sondern auch für Kundschaft und Geldgeber. Eshi ist einer der letzteren Sorte.

Geboren in eine Dynastie von gnomischen Händlern, Fuhrleuten und Marktschreiern war Eshis Lebensweg fast schon vorgezeichnet. Umso erstaunlicher, dass der aufgeweckte Keshabid sich gegen den Willen der Familie als Lehrling eines Alchemisten aus dem fernen Tiakabir verdingte. Sein greiser Meister lehrte ihn viele Geheimnisse der Trankmischerei und auch der Herstellung verbotener Substanzen, die von diskreten Kunden in Auftrag gegeben wurden. Aber die Familientradition ließ Eshi nicht los: Er stellte ein wahres Talent im Verkaufen und Verhandeln unter Beweis, wusste, wo er die günstigsten Preise für Terrasweide, Feuerkraut oder Corumbit finden konnte, und welche Tinkturen er besorgten Kunden anbieten musste, damit sie reichlich kauften.

Als die Zeit der Lehre vorbei war, stand Eshis Entschluss fest: ein Leben als reisender Alchemist, heute hier, morgen dort, immer mit den geeigneten exotischen Mitteln am richtigen Ort. Und immer mit dem Mut zum Risiko, denn gerade die verbotenen oder kaum verfügbaren Waren bringen die höchsten Gewinne. Die Städte Farukans ließ er bald hinter sich, denn er musste sich stets gegen die argwöhnischen Blicke der allzu ehrenhaften Bewohner und die eingesessenen Rivalen der Keshabid zur Wehr setzen. An der anderen Küste der Kristallsee hingegen gibt es nicht viele Apotheker und Trankmischer, die es mit der farukanischen Kunst aufnehmen können.

Eshi ist ein freundlicher und lebensfroher Zeitgenosse, aber über seine eigenen Motive und Ansichten deckt er gerne einen Mantel aus großem Zuvorkommen. Ihm gelingt es, an einer geselligen Runde teilzunehmen, ohne selbst viel von sich preiszugeben – er bringt eher andere zum Reden. Loyalität und Zusammenhalt spielen dennoch eine große Rolle in Eshis Leben, denn er weiß: Alleine als Gnom ist man vielen Gefahren ausgesetzt, die Gemeinschaft allerdings übersteht auch schwere Stürme.

Keira Alvios, Protectorin aus dem Mertalischen Städtebund

„Steck den Dolch weg, Junge. Ich habe Handelsherren und Bandenführern gedient, ich habe vargische Straßenräuber und fulnische Krongardisten in den Staub geschickt. Kurz: Es ist eine verdammt miese Idee, sich mit mir anzulegen!“



Die Straßen und Gassen der Metropolen des Städtebundes sind kein ungefährliches Pflaster, daher verlassen sich die Mächtigen Mertalias zu ihrem Schutz meist auf die Dienste eines *Protectors*. Im Laufe der Jahre diente Keira vielen verschiedenen Herren in dieser Profession – sowohl auf der einen als auch der anderen Seite des Gesetzes.

Keira versteht ihr Geschäft und kennt das Leben in den mertalischen Städten von Kindesbeinen an, ist sie doch selbst in den schäbigsten Vierteln der Herzogsstadt *Aylantha* aufgewachsen. Dass sie es geschafft hat, der Welt der Elendsquartiere und Armenküchen zu entkommen, verdankt sie dem alten Protector *Varenkin*, der einen Narren an der kleinen Straßengöre gefressen hatte, die ihn vor vielen Jahren zu bestehlen versucht hatte.

Dank ihres Mentors erlernte Keira bald alle Tricks und Kniffe, die im Geschäft eines Protectors wichtig sind: Sie hat ein untrügliches Gespür für die Gefahren im städtischen Treiben und weiß, wem man eine Münze zustecken muss, um eine bestimmte Information zu erhalten. Darüber hinaus hat sie ein Talent dafür, auf unauffälligem Weg an so ziemlichen jeden Ort zu gelangen und, wenn es nötig ist, buchstäblich mit den Schatten zu verschmelzen. Nicht zuletzt weiß sie ihre Klienten mit blanker Klinge und mertalischem Dornenhandschuh zu verteidigen. Dabei pflegt sie einen eher unorthodoxen Kampfstil und nutzt jeden schmutzigen Trick gnadenlos aus.

Keira weiß was sie kann, und trägt dies auch selbstbewusst nach außen, Bescheidenheit hingegen ist keine ihrer Stärken. Wie für einen Protector üblich ist sie eine echte Söldnernatur, die für den richtigen Preis eine Menge tun würde – oder bereits getan hat. Aufgrund ihrer Erfahrungen ist Keira für ihr Alter bereits recht abgeklärt und zynisch. Den Ärmsten gegenüber ist sie jedoch erstaunlich milde und hilfsbereit: Sie hat nicht vergessen, wo sie selbst herkommt.

Da die Geschäftsbeziehung zu ihrem letzten Klienten – dem Kopf einer einflussreichen Verbrecherbande aus der Glücksspielstadt *Gondalis* – mit dessen Tod endete, musste Keira die mertalische Halbinsel kürzlich recht plötzlich verlassen. Seither ist sie auf der Suche nach lukrativen Aufträgen in anderen Gegenden. Ihrer gewohnten Umgebung und ihrer Kontakte beraubt, mag die erfahrene Protectorin gar gezwungen sein, sich entgegen ihrer Veranlagung mit anderen zusammenzutun, um zu Ruhm und Vermögen zu kommen. Und wer weiß, womöglich wird sie ihre Mitstreiter sogar eines Tages nicht mehr nur als entbehrliche Kampfgefährten betrachten.

Selesha Maradoh, Feuerruferin aus Farukan

„Interessant! Das erinnert mich an die Geschichte von dem Shahir und dem Bettler, falls sie Euch bekannt ist.“



Selesha wurde in der farukanischen Stadt Ezteraad im Shahirat Ashurmazaan geboren und wuchs am Hofe des höchst ehrenwerten Herrschers Daryanush II. auf, zu dessen Hofstaat ihre Eltern gehörten. Schon früh wurde bei Selesha eine große Affinität zur Zauberei festgestellt, so dass sie neben den höfischen Künsten von den Gelehrten aus Majahd in der Elementarmagie ausgebildet wurde. Ihrem Temperament entsprechend tat sie sich besonders in der Feuermagie hervor.
Selesha liebt die Sagen und Legenden, die von farukanischen Helden berichten, und kennt viele dieser Geschichten auswendig. Vor zwei Jahren verließ ihr Jugendfreund Roshad die Heimat, um Ruhm und Ehre für sich zu erlangen. Alleine mit ihren Studien und Gedanken reifte in Selesha ein Entschluss heran: Auch sie würde in die Ferne ziehen und große Taten vollbringen, Ruhm und Ehre gewinnen und in einigen Jahren wieder in die Heimat zurückkehren.
Ihr Weg führte sie zunächst nach Ioria, in die Perle der Kristallsee. Hier musste Selesha schnell feststellen, dass sie buchstäblich in einem Elfenbeinturm aufgewachsen war und vom Rest der Welt weniger wusste, als sie gedacht hatte. Nachdem sie beinahe einer Bande von Dieben zum Opfer gefallen war, wurde sie etwas vorsichtiger. Offensichtlich schien man außerhalb ihrer Heimat das Gebot der Gastfreundschaft nicht so hoch zu achten.
Einige Wochen verbrachte sie in den Straßen und Tempeln der prächtigen Metropole, bevor sie sich entschloss, weiter zu reisen. Eine selenische Bardin, mit der sie sich ein wenig angefreundet hatte, erzählte ihr Geschichten von der Arwinger Mark und so war Seleshas Interesse geweckt, weshalb sie sich mit dem nächsten Schiff in die Mark aufmachte.
Selesha lebt nach dem farukanischen Ehrenkodex von Rechtschaffenheit, Ehrlichkeit, Fleiß, Großzügigkeit, Strebsamkeit, Gastfreundschaft und Gelehrsamkeit und bemüht sich, diesen in ihrem täglichen Leben umzusetzen. Sie will, wie viele Farukanis, Ehre und Ruhm für sich gewinnen. Selesha ist gebildet und neigt dazu, manchmal etwas besserwisserisch zu sein. Sie liebt Geschichten, von denen sie auch einige kennt und gerne erzählt. Allgemein mag sie Gesellschaft und Konversation, man könnte sie fast als geschwätzig bezeichnen. Sie ist sehr behütet aufgewachsen und neigt dazu, die Dinge etwas naiv zu sehen – aber mit den Gefahren der Welt „da draußen“ konfrontiert gibt ihr das vor allem die Möglichkeit, an den Herausforderungen zu wachsen.

Telkin Feuerfaust, Priester des Kashrok

„Wenn ein Werkstück missraten ist, muss es ins Feuer zurück. Ich bin der Gehilfe des Schmiedes, der die Glut schürt. Und jetzt, Abschaum ... BRENNE, in Kashroks Namen!“



Wenn ein Furgand die Heimat der Vulkanzwerge auf lange Zeit verlässt, dann hat er entweder seinen vorbestimmten Platz in der starren Gesellschaft der Vulkanzwerge verloren, oder er ist in wahrhaft wichtiger Mission unterwegs. Für Telkin gilt das Letztere.
Als Priester des Götterschmieds Kashrok ist es seine heilige Pflicht, Schaden von seinem Volk und letztlich von der gesamten Schöpfung abzuwenden – selbst wenn er dafür die Seinen verlassen und die Welt von einem Ende zum anderen durchwandern muss.
Telkin ist von Kindesbeinen an zum Hüter des *Siegels von Fandurin* auserkoren, einer heiligen Reliquie, der besondere Macht innewohnt, die ihrem Träger aber auch ein Leben Aug‘ in Aug‘ mit dem Bösen in der Welt abverlangt – eine hohe Auszeichnung, aber auch eine schwere Bürde. Ihr Träger muss in die Fremde hinaus, bis er seine Bestimmung erkannt und seinen Teil im Kampf gegen die Finsternis geleistet hat, für den das Siegel einst geschaffen wurde.
Telkin hat sich auf seine Aufgabe gut vorbereitet: Er hat die mystischen Lehren von Feuer und Fels verinnerlicht und den Kampf mit Hammer, Axt und Schild gemeistert. Er hat in den heiligen Texten die Macht des Guten und die Wege des Bösen erforscht. Doch alles Studieren konnte ihn nicht darauf vorbereiten, wie groß die Welt jenseits der heimischen Berge ist und wie viel Böses tatsächlich darin lauert. Wie gut, dass keine Prophezeiung von ihm verlangt, die Welt ganz allein zu retten! In ihr leben Vargen, Alben, Menschen und Gnome, die auf ihre Weise dem Schöpfer ebenso dienen wie er selbst. Und auch wenn sie Fremde sind, so eint sie mit ihm doch der Wunsch, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Im Namen der Götter – und wehe dem, der ihnen dabei in die Quere kommt!
Telkin ist ein Priester und ein Kämpfer. Er wird alles daran setzen, das Böse in der Welt zu mindern – vor allem, wenn Zwerge fernab der heimatlichen Berge in Schwierigkeiten geraten und seine Hilfe brauchen. Er ist ein raubeiniger Bursche, aber wer ihn einmal zum Freund gewonnen hat, der kann auf ihn wie auf Felsen bauen. Sein tiefer Glaube gibt ihm Kraft, auch wenn alles sonst verloren scheint. Anderen den Mut wiederzugeben, sich den Widrigkeiten des Lebens zu stellen, ist seine Gabe.
Zugleich ist er ein Suchender, dessen prophezeites Schicksal sich erst erfüllen muss. Was ist das tiefere Geheimnis der Reliquie, die sein Orden ihm anvertraut hat? Was ist das Böse, das zu bekämpfen ihm bestimmt ist? Er wird es erfahren, eines Tages.

Tiai Schimmersee, seealbische Klingentänzerin

„Ein Kampf sollte nie nur aus wildem Gemetzel bestehen. Ein Kampf ist wie ein Lied, ist wie die sanft dahinwogenden Wellen der Kristallsee. In ihm die Schönheit zu bewahren ist eine hohe Kunst, die nicht jeder beherrscht.“

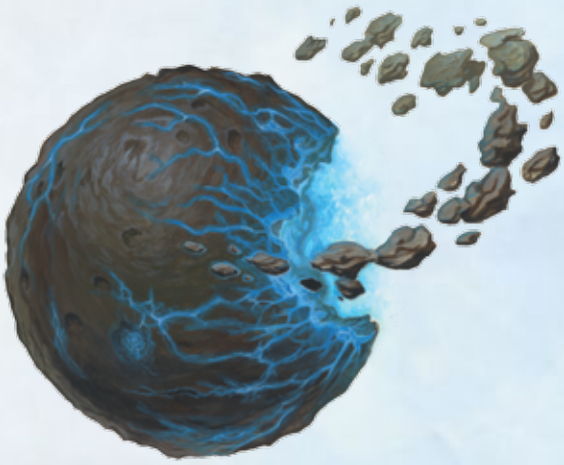


Schon als Kind begleiteten Tiai Schimmersee Gischt auf ihrer Haut und Wind in den Haaren, denn wie die meisten vom Volk der Seealben, den Vindarai, verbrachte sie einen großen Teil ihres Lebens auf See. Geboren als Tochter von Händlern und als Enkelin eines einflussreichen Kapitäns, wurde sie schon früh in dem Glauben erzogen, für Großes bestimmt zu sein. Im Gegensatz zu ihren Eltern zog es sie jedoch nicht in eine Händlerprofession. Viel mehr hatten sie schon immer die anmutigen Bewegungen und die atemberaubende Geschwindigkeit der Klingentänzer fasziniert, die häufig zum Geleitschutz seealbischer Schiffe gehören. Daher waren ihre Jugendjahre die einzige Zeit, die die junge Seealbin nicht auf einem Schiff verbrachte: Sie genoss eine hervorragende Ausbildung in den Kampf- und magischen Künsten an der Kampfkunstschule von Tairion, einer der berühmten gläsernen Städte der Seealben, und perfektionierte ihre Fähigkeiten mit der Kettensichel und dem gebogenen Kurzschwert, der *Maira*.

Tiais angeborener Ehrgeiz trieb sie zu Höchstleistungen an, so dass sie die Schule als eine der Besten verließ. Seitdem dient sie selbst oft als Begleitung für Handelsschiffe des Albischen Seebundes, die in fremde Gebiete vordringen oder mit besonders schwierigen Verhandlungspartnern zu tun haben. Ihr Ziel ist es, einmal hoch in den Rängen der Flotte aufzusteigen und sich das Vertrauen zu erarbeiten, das ihr den Weg zu den wichtigsten und gefährlichsten Missionen ebnen wird. Wer weiß jedoch, wie dieser Vorsatz sich entwickeln wird, sollte das Abenteuer nach ihr rufen …

Angehörige anderer Völker haben oft Schwierigkeiten, sich an Tiais direkte, bisweilen harsch wirkende Art zu gewöhnen. Auch der typische Stolz der Alben, der von anderen oft als Arroganz ausgelegt wird, ist in ihr stark ausgeprägt. Nichtsdestotrotz würde sie niemals unüberlegt handeln, sondern wägt stets genau ab, bevor sie eine Entscheidung trifft. Ihr Angriff trifft ihre Feinde dafür meist umso überraschender.

Stärke im Kampf und im Leben gibt ihr die Göttin *Liabar*, zu der sie vor jedem Kampf inbrünstig betet. Tiai hat das Gefühl, die Göttin versteht ihren Drang nach Freiheit und Abenteuern, den ihre Eltern ihr in der Kindheit austreiben wollten. Und in der Tat scheint auch Liabar die Zuneigung zu erwidern: Vor einiger Zeit kam ein kleiner Wassergeist zu ihr, der sich seitdem zwar stumm, aber treu an Tiais Seite befindet.



Name	Arrou

Ausbildung	Sandläufer (Waldläufer)		
Kultur	Tarr	Abstammung	Reisende
Rasse	Varg	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	sandfarben	Körpergröße	2,21 m
Augenfarbe	bernsteinfarben	Gewicht	142 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Oase Shourroar

Schwächen	Aufbrausend
Sprachen	Tarrgro, Basargnomisch
Kulturkunde	Tarr

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt	15	EP für nächsten Heldengrad		100	
		eingesetzt	15	offen	0

Mondzeichen	Freundschaft der Trabanten

Splitterpunkte	Normal	3					

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Fertigkeitspunkte an Gefährten verleihen
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	1	1	
Beweglichkeit	BEW	3	3	
Intuition	INT	4	4	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	5	5	
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	1	1	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	6			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10	+1	-1	GK + BEW
Initiative	INI	6			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8			GK + KON
Fokus	FO	6			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	15			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	15			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	10	2	3	5	-1
Alchemie	4	0	2	2	
Anführen	2	0	1	1	
Arkane Kunde	4	0	2	2	
Athletik	12	4	3	5	-1
Darbietung	2	0	1	1	
Diplomatie	3	0	1	2	
Edelhandwerk	6	0	4	2	
Empathie	6	0	4	2	
Entschlossenheit	3	1	1	1	
Fingerfertigkeit	4	0	1	3	-1
Geschichte & Mythen	5	1	2	2	
Handwerk	5	1	2	2	
Heilkunde	6	0	4	2	
Heimlichkeit	11	4	3	4	-2
Jagdkunst	10	6	2	2	
Länderkunde	7	1	4	2	
Naturkunde	12	6	4	2	
Redegewandtheit	2	0	1	1	
Schlösser & Fallen	7	0	4	3	-1
Schwimmen	7	0	5	2	
Seefahrt	5	0	3	2	-1
Straßenkunde	5	0	1	4	
Tierführung	6	2	1	3	-1
Überleben	12	6	4	2	
Wahrnehmung	11	6	4	1	
Zähigkeit	9	6	2	1	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Unermüdlicher Verfolger	1	Jagdkunst	FP bei Verfolgung pro km
Schwerpunkt Spurensuche	1	Jagdkunst	+1 auf Spurensuche
Jäger Reptil	1	Naturkunde	+3 auf Proben gg. Reptilien
Geländekunde Wüste	1	Überleben	+2 auf Proben in Wüste
Wildnisläufer	1	Überleben	Reisegeschwindigkeit +20%
Umgebungssinne Wüste	1	Wahrnehm.	+3 auf Wahrn. in Wüste
Wachsamkeit	1	Zähigkeit	Nacht ohne Probe durchwachen

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	2	viele Händler
Kreatur	2	Sandfalke „Rouharr“
Mentor	1	alter Wüstenweiser
Rang	-	
Relikt	2	Glefe +1 FW
Stand	0	freier Tarr
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Ausdauernd	schwerer zu erschöpfen
Feine Nase	+2 auf Riechen
Flink	+1 GSW
Hitzeresistenz	Hitzestufe -1
Natürl. Rüstungsschutz	SR +1
Natürliche Waffe	echter Schaden in Handg.
Orientierungssinn	+3 auf Orientierung
Tierfreund	+1 Einstellung Tiere
Tiervertrauter	Band zu Tiervertrautem

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	v		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	2
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	4
Schusswaffen	4
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	10	Handg.	3	5	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Glefe	13	Stangenwaffen	3	5	+1	11	2W10+1	Lang, Wuchtig, Zweih.
Krummdolch	9	Klingenwaffen	4	5	-	7	1W6+2	
Langbogen	13	Schusswaffen	4	5	-	10	1W10+8	Durchdr. 1, Scharf 2,
								Zweih.

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Scharfschütze	1	Schussw.	Kampfgetümmel ignorieren

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Natürlich	0	1	0	0
Leder, leicht	1	0	1	0
Summe	1	1	1	0

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	5
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Naturmagie	6	3	MYS 2	1	-
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Freund der Tiere	Naturm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	230	
Tiersinne	Naturm.	1	18	K4V1	2 T	Z	K	A, KF, V, VF	247	
Wasser finden	Naturm.	1	18	K4V1	1T	Z	K	A, KF, V, VF	251	

Name	Cederion von Falkenberg

Ausbildung	Schwertrichter (Recke)		
Kultur	Selenia	Abstammung	Landadel
Rasse	Mensch	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	rot	Körpergröße	1,83 m
Augenfarbe	braun	Gewicht	72 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Burg Falkenberg

Schwächen	Ehrenkodex
Sprachen	Dragoreisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Selenia

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)				EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	15	eingesetzt	13	offen	2

Mondzeichen	Segen der Mondkraft

Splitterpunkte	Normal						
	5						

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Zeit für Regeneration halbiert
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	3	3	
Intuition	INT	1	1	
Konstitution	KON	3	3	
Mystik	MYS	1	1	
Stärke	STÄ	4	4	
Verstand	VER	3	3	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	9			10 – INT
Lebenspunkte	LP	9	+1		GK + KON
Fokus	FO	6			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+3	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	19	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	19	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	7	0	BEW 3	STÄ 4	
Alchemie	4	0	MYS 1	VER 3	
Anführen	11	6	AUS 3	WIL 2	
Arkane Kunde	5	1	MYS 1	VER 3	
Athletik	9	2	BEW 3	STÄ 4	
Darbietung	5	0	AUS 3	WIL 2	
Diplomatie	10	4	AUS 3	VER 3	
Edelhandwerk	4	0	INT 1	VER 3	
Empathie	8	4	INT 1	VER 3	
Entschlossenheit	8	3	AUS 3	WIL 2	
Fingerfertigkeit	6	0	AUS 3	BEW 3	
Geschichte & Mythen	8	4	MYS 1	VER 3	
Handwerk	8	2	KON 3	VER 3	
Heilkunde	4	0	INT 1	VER 3	
Heimlichkeit	4	0	BEW 3	INT 1	
Jagdkunst	7	1	KON 3	VER 3	
Länderkunde	7	3	INT 1	VER 3	
Naturkunde	6	2	INT 1	VER 3	
Redegewandtheit	8	3	AUS 3	WIL 2	
Schlösser & Fallen	4	0	INT 1	BEW 3	
Schwimmen	7	0	STÄ 4	KON 3	
Seefahrt	6	0	BEW 3	KON 3	
Straßenkunde	4	0	AUS 3	INT 1	
Tierführung	10	4	AUS 3	BEW 3	
Überleben	5	1	INT 1	KON 3	
Wahrnehmung	5	2	INT 1	WIL 2	
Zähigkeit	11	6	KON 3	WIL 2	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Herausforderung	1	Anführen	kann Gegner herausfordern
Rede mit mir	1	Empathie	Boni gg. Gegner nach Einschätzen
Schwerpunkt Drachlinge	1	Gesch. & Myth.	+1 auf Drachlinge
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	Behinderung -1
Starker Schildarm I	1	Zähigkeit	Behinderung -1

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	2	mutiger Ritter
Gefolge	-	
Kontakte	1	einige Landadlige
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	3	Ritter des Kaisers
Vermögen	2	reichlicher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktivität	+1 Einstellung anderer
Hoher Geist. Widerstand	+2 GW
Hoher Körperl. Widerstand	+2 KW
Robust	+1 LP
Zielstrebig	Boni für Erlangung von Ziel
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Gesellig	verschafft temp. Kontakte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	3
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	6
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	7	Handg.	3	4	-	7	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Langschwert	13	Klingenwaffen	3	4	-	10	1W6+4	Scharf 2
Streithammer	10	Hiebwaffen	3	4	-	13	2W6+3	Scharf 2, Vielseitig
Dolch	10	Klingenwaffen	3	1	-	8	1W6+1	Wurffähig

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Lederschild	11	Klingenwaffen	1	4	-	1	Defensiv 2

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Verteidiger	1	Klingenw.	Aktive Abwehr für Freunde

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Kette, leicht	2	2	0	1
Lederschild	1	0	0	1
Summe	3	2	0	2

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	20
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.

Name	Eshi bid-Herar

Ausbildung	Trankmeister (Heiler)		
Kultur	Keshabid	Abstammung	Händler
Rasse	Gnom	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	blauschwarz	Körpergröße	1,13 m
Augenfarbe	schwarz	Gewicht	27 kg
Hautfarbe	gebräunt	Geburtsort	Shinshamassu

Schwächen	Goldgierig
Sprachen	Keshabu, Basargnomisch
Kulturkunde	Keshabid

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)				EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	15	eingesetzt	15	offen	0

SPLITTERMOND

Mondzeichen	Gunst des reichen Mannes

Splitterpunkte	Normal	3					

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	einzelnen Würfel aufsparen
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	2	2	
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	1	1	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	5	5	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	3			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6	+1		GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	4			GK + KON
Fokus	FO	10			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	22	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	3	0	BEW	STÄ	
Alchemie	13	6	MYS	VER	+1
Anführen	6	0	AUS	WIL	
Arkane Kunde	9	2	MYS	VER	
Athletik	3	0	BEW	STÄ	
Darbietung	6	0	AUS	WIL	
Diplomatie	14	6	AUS	VER	
Edelhandwerk	10	2	INT	VER	
Empathie	11	3	INT	VER	
Entschlossenheit	7	1	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	9	2	MYS	VER	
Handwerk	6	0	KON	VER	
Heilkunde	12	4	INT	VER	
Heimlichkeit	8	3	BEW	INT	+2
Jagdkunst	6	0	KON	VER	
Länderkunde	10	2	INT	VER	
Naturkunde	10	2	INT	VER	
Redegewandtheit	12	6	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	6	1	INT	BEW	
Schwimmen	2	0	STÄ	KON	
Seefahrt	3	0	BEW	KON	
Straßenkunde	9	3	AUS	INT	
Tierführung	5	0	AUS	BEW	
Überleben	4	0	INT	KON	
Wahrnehmung	9	3	INT	WIL	
Zähigkeit	6	2	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Geselle	1	Alchemie	Gegenstandsqualität 1/2 möglich
Schwerpunkt Heilmittel	1	Alchemie	+1 auf Heilmittel
Feilscher	1	Diplomatie	Preise -10%
Lebensretter	1	Heilkunde	bessere Behandlung von Sterbend
Leisetreter	1	Heimlichkeit	schnelleres Schleichen
Beißender Spott	1	Redegewandt.	Gegner provozieren

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	1	bekannter Heiler
Gefolge	-	
Kontakte	2	viele gnomische Freunde
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	2	Alchemistenkoffer +1 FW
Stand	1	angesehener Heiler
Vermögen	2	reichlicher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Bastler	fehl. Werkzeug ignorieren
Feensinn	Boni in Feenwelt/gg. Feen
Flink	+1 GSW
Gesellig	verschafft temp. Kontakte
Giftresistenz	+2 KW gg. Gift
Gutes Gedächtnis	+3 auf Erinnern
Hoher Geist. Widerstand	+2 GW
Literat	kann lesen/schreiben
Weltgewandt	+2 auf Umgang mit Fremden

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	6
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	3	Handg.	2	1	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Dolch	5	Klingenwaffen	2	3	-	6	1W6+1	Wurffähig
Leichte Armbrust	12	Schusswaffen	3	3	-	10	2W6+6	Durchdr. 4, Zweih.

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Scharfschütze	1	Schussw.	Kampfgetümmel ignorieren

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Tuchrüstung	1	0	0	0
Summe	1	0	0	0

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	20
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Heilungsmagie	8	3	MYS	3	-
Stärkungsmagie	6	3	MYS	1	-
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Erfrischung	Heilungsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	227	
Geh noch nicht	Heilungsm.	1	21	K8V2	5 T	B	K	A, KF, V, VF	231	
Härte	Stärkungsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	233	
Zunge des Diplomaten	Stärkungsm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	253	

Name	Keira Alvios

Ausbildung	Protectorin (Schattenklinge)		
Kultur	Mert. Städtebund	Abstammung	Gesindel
Rasse	Mensch	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	dunkelbraun	Körpergröße	1,79 m
Augenfarbe	braun	Gewicht	64 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Aylantha

Schwächen	Hochmut
Sprachen	Mertalisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Mertalischer Städtebund

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)				EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	15	eingesetzt	15	offen	0

Mondzeichen	Das zweite Gesicht

Splitterpunkte	Normal						
	5						

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Überraschung ignorieren
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	2	2	
Beweglichkeit	BEW	4	4	
Intuition	INT	4	4	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	2	2	
Verstand	VER	1	1	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10	+1	-1	GK + BEW
Initiative	INI	6			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8	+1		GK + KON
Fokus	FO	10			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	16			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	9	3	4 BEW	2 STÄ	-2
Alchemie	3	0	2 MYS	1 VER	
Anführen	5	0	2 AUS	3 WIL	
Arkane Kunde	4	1	2 MYS	1 VER	
Athletik	8	2	4 BEW	2 STÄ	-2
Darbietung	6	1	2 AUS	3 WIL	
Diplomatie	4	1	2 AUS	1 VER	
Edelhandwerk	5	0	4 INT	1 VER	
Empathie	11	6	4 INT	1 VER	
Entschlossenheit	8	3	2 AUS	3 WIL	
Fingerfertigkeit	9	3	2 AUS	4 BEW	-2
Geschichte & Mythen	3	0	2 MYS	1 VER	
Handwerk	3	0	2 KON	1 VER	
Heilkunde	5	0	4 INT	1 VER	
Heimlichkeit	14	6	4 BEW	4 INT	-2
Jagdkunst	3	0	2 KON	1 VER	
Länderkunde	8	3	4 INT	1 VER	
Naturkunde	5	0	4 INT	1 VER	
Redegewandtheit	7	2	2 AUS	3 WIL	
Schlösser & Fallen	9	1	4 INT	4 BEW	-2
Schwimmen	4	0	2 STÄ	2 KON	
Seefahrt	6	0	4 BEW	2 KON	-2
Straßenkunde	12	6	2 AUS	4 INT	
Tierführung	6	0	2 AUS	4 BEW	-2
Überleben	6	0	4 INT	2 KON	
Wahrnehmung	13	6	4 INT	3 WIL	
Zähigkeit	6	1	2 KON	3 WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Gegner durchschauen I	1	Empathie	Boni gg. durchschauten Gegner
Unauffällig	1	Heimlichkeit	leicht in Menge untertauchen
Gerüchte aufschnappen	1	Straßenkunde	+3 auf Gerüchte aufschnappen
Schwerpunkt Orientierung	1	Straßenkunde	+1 auf Orientierung
Schwerpunkt Hinterhalte	1	Wahrnehm.	+1 auf Hinterhalte
Umgebungssinne Stadt	1	Wahrnehm.	+3 auf Wahrn. in Stadt

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	-1	gesucht in Mertalia
Gefolge	-	
Kontakte	4	viele Informanten und Gauner
Kreatur	-	
Mentor	2	alter Lehrmeister
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	0	mertalische Bürgerin
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	2	Geheimversteck in Kanalisation

Stärken	Wirkung
Flink	+1 GSW
Gleichgewichtssinn	+3 auf balancieren
Zusätzl. Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Soziales Gespür	+2 in sozialem Konflikt
Robust	+1 LP
Scharfes Gehör	+2 auf hören
Scharfe Sicht	+2 auf sehen
Gesellig	verschafft temp. Kontakte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
Laterne + Öl	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	2
Hiebwaffen	3
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	6
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	8	Handg.	4	2	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Skavona	14	Klingenwaffen	4	4	-	7	1W6+2	Durchdringung 2
Schlagstock	9	Hiebwaffen	4	2	-	6	1W6+2	Stumpf
Dornenhandschuh	8	Handgemenge	4	2	-	5	1W6	Defensiv 2, Entwaffn. 1,
								Parierw. 1

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Dornenhandschuh	8	Handgemenge	4	2	-	0	Defensiv 2, Parierwaffe 1

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Verwirrung (M)	1	Klingenw.	Gegner verwirren
Verteidiger	1	Klingenw.	Aktive Abwehr für Freunde

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Leder, leicht	1	1	1	0
Dornenhandschuh	0	0	1	0
Summe	1	1	2	0

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	5
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Schattenmagie	9	3	MYS	4	-
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Schattenschleier	Schattenm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	241	
Schattenmantel	Schattenm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	241	
Schattenwaffe	Schattenm.	1	18	K4V1	1 T	B	K	A, KF, V, VF	242	

Name	Selesha Maradoh

Ausbildung	Feuerruferin (Elementaristin)		
Kultur	Ashurmazaan	Abstammung	Höfling
Rasse	Mensch	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	schwarz	Körpergröße	1,66 m
Augenfarbe	goldbraun	Gewicht	58 kg
Hautfarbe	gebräunt	Geburtsort	Ezteraad

Schwächen	Ehrenkodex, Naivität
Sprachen	Farukanisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Ashurmazaan

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)				EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	15	eingesetzt	15	offen	0

SPLITTERMOND

Mondzeichen	Geist der Gedanken

Splitterpunkte	Normal						
	5						

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Fokus/Schaden umleiten
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	2	2	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	4	4	
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	3	3	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	7			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 – INT
Lebenspunkte	LP	7			GK + KON
Fokus	FO	24	+10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	15			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	18			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	3	0	BEW	STÄ	
Alchemie	7	0	MYS	VER	
Anführen	6	0	AUS	WIL	
Arkane Kunde	13	6	MYS	VER	
Athletik	3	0	BEW	STÄ	
Darbietung	8	2	AUS	WIL	
Diplomatie	10	4	AUS	VER	
Edelhandwerk	5	0	INT	VER	
Empathie	7	2	INT	VER	
Entschlossenheit	12	6	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	13	6	MYS	VER	
Handwerk	5	0	KON	VER	
Heilkunde	5	0	INT	VER	
Heimlichkeit	4	0	BEW	INT	
Jagdkunst	5	0	KON	VER	
Länderkunde	8	3	INT	VER	
Naturkunde	7	2	INT	VER	
Redegewandtheit	9	3	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	4	0	INT	BEW	
Schwimmen	3	0	STÄ	KON	
Seefahrt	4	0	BEW	KON	
Straßenkunde	8	3	AUS	INT	
Tierführung	5	0	AUS	BEW	
Überleben	4	0	INT	KON	
Wahrnehmung	5	0	INT	WIL	
Zähigkeit	5	0	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Artefaktkunde	1	Arkane Kunde	Artefakte identifizieren
Eiserner Wille	1	Entschloss.	+3 auf Abwehr von Störung
Diplomat	1	Diplomatie	Einstellung gilt als +1
Sparsamer Zauberer	1	Felsmagie	FO -1 für Felsz.
Flammenherz	1	Feuermagie	+1 Schaden für Feuerz.
Büchernarr	1	Gesch. & Myth.	schnellere Recherche
Gezielte Zauber	1	Kampfmagie	Kampfgetümmel ignorieren
Sparsamer Zauberer	1	Feuermagie	FO -1 für Feuerzauber

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	1	einige Zauberer
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	2	Zepter +1 FW Schaden Feuermag.
Stand	2	ehrbare Zauberin
Vermögen	3	übermäßiger Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktivität	+1 Einstellung anderer
Erhöhter Fokuspool x2	+10 FO
Erwählter der Feuerwesen	+1 Einstellung Feuerwesen
Literat	kann lesen/schreiben
Zielstrebig	Boni für Erlangung von Ziel
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	2
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	3	Handg.	2	1	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Dolch	6	Klingenw.	2	2	-	6	1W6+1	

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	40
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Bannmagie	10	3	4	3	-
Felsmagie	12	6	4	2	-
Feuermagie	13	6	4	3	-
Kampfmagie	6	1	4	1	-
Wassermagie	7	1	4	2	-
Windmagie	9	2	4	3	-

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Wahrer Blick	Bannm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	251	
Zauberer behindern	Bannm.	0	GW	1	2 T	10 m	-	A, R, V	253	
Magie erschöpfen	Bannm.	1	GW	4V1	4 T	10 m	-	A, EF, R, V, VF	237	
Härte	Felsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	233	
Felsgeschoss	Felsm.	1	VTD	3V1	4 T	10 m	-	A, EF, R, S, V, VF	228	
Felswesen rufen I	Felsm.	2	21	K8V2	4 T	Z	K	A, KF, V, VF	228	
Flamme	Feuerm.	0	15	1	1 T	B	30 Sek.	A, V, W	229	
Wärme	Feuerm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	251	
Feuerstrahl	Feuerm.	1	VTD	5V2	8 T	10 m	-	A, EF, R, S, V, VF	228	
Flammende Waffe	Feuerm.	1	18	K4V1	2 T	B	K	A, KF, V, VF	229	
Flammenherrschaft	Feuerm.	2	21	K8V2	7 T	10 m	K	A, KF, R, V, VF	229	
Geisterdolch	Kampfm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	231	
Katzenwäsche	Wasserm.	0	15	1	1 T	B	-	A, V	234	
Sanfter Fall	Windm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	240	
Stoß	Windm.	0	KW	1	2 T	5 m	-	A, R, V	246	

Name	Telkin Feuerfaust

Ausbildung	Hammerpriester (Wanderpriester)		
Kultur	Furgand	Abstammung	Kriegsvolk
Rasse	Zwerg	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	schwarz	Körpergröße	1,48 m
Augenfarbe	grau	Gewicht	88 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Feste Flammfels

Schwächen	Goldgierig
Sprachen	Furato, Basargnomisch
Kulturkunde	Furgand

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt	15	EP für nächsten Heldengrad		eingesetzt	15	offen	0
---	---	---	---	---	---	---	---

SPLITTERMOND

Mondzeichen	Der Fels

Splitterpunkte	Normal	3					

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	bei Sicherheitswurf addieren
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	2	2	
Beweglichkeit	BEW	1	1	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	4	4	
Mystik	MYS	3	3	
Stärke	STÄ	3	3	
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	4			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	5			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 – INT
Lebenspunkte	LP	9	+1		GK + KON
Fokus	FO	17	+5		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+2	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	17		+2	12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	19			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	4	0	BEW	STÄ	
Alchemie	5	0	MYS	VER	
Anführen	6	1	AUS	WIL	
Arkane Kunde	5	0	MYS	VER	
Athletik	6	2	BEW	STÄ	
Darbietung	5	0	AUS	WIL	
Diplomatie	5	1	AUS	VER	
Edelhandwerk	6	2	INT	VER	
Empathie	4	0	INT	VER	
Entschlossenheit	11	6	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	3	0	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	9	4	MYS	VER	
Handwerk	10	4	KON	VER	
Heilkunde	7	3	INT	VER	
Heimlichkeit	3	0	BEW	INT	+1
Jagdkunst	7	1	KON	VER	
Länderkunde	6	2	INT	VER	
Naturkunde	6	2	INT	VER	
Redegewandtheit	5	0	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	4	1	INT	BEW	
Schwimmen	7	0	STÄ	KON	
Seefahrt	5	0	BEW	KON	
Straßenkunde	4	0	AUS	INT	
Tierführung	3	0	AUS	BEW	
Überleben	9	3	INT	KON	
Wahrnehmung	6	1	INT	WIL	
Zähigkeit	13	6	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Eiserner Wille	1	Entschloss.	+3 auf Abwehr von Störung
Kühler Kopf I	1	Entschloss.	Umstände ignorieren
Brandstifter	1	Feuermagie	+3 auf entzünden
Feuerresistenz I	1	Feuermagie	SR gg. Feuer +2
Geländekunde Gebirge	1	Überleben	+2 auf Proben in Gebirge
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	Behinderung -1

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	1	angesehener Priester
Gefolge	-	
Kontakte	1	einige Zwerge
Kreatur	-	
Mentor	1	väterlicher Tempelvorsteher
Rang	1	Priester der Kashrok-Kirche
Relikt	4	Siegel +2 GW
Stand	0	freier Furgand
Vermögen	0	einfacher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Erhöhter Fokuspool	+5 FO
Giftresistenz	+2 KW gg. Gift
Hitzeresitenz	Hitzestufe -1
Konzentrationsstärke	+3 auf Abwehr von Störung
Literat	kann lesen/schreiben
Orientierungssinn	+3 auf Orientierung
Priester	erhält Fokus durch Gottheit
Robust	+1 LP
Soziales Gespür	+2 in sozialem Konflikt

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
Laterne + Öl	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	6
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	2

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	4	Handg.	1	3	-	7	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Wurfhammer	6	Wurfwaffen	1	3	-	6	1W6+5	Nahkampftauglich

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Abdrängen	1	Hiebw.	Gegner wegtreiben
Umreißen	1	Hiebw.	Gegner umreißen

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Kette, leicht	2	2	0	1
Summe	2	2	0	1

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	3
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Felsmagie	9	2	MYS	4	-
Feuermagie	11	6	MYS	2	-
Stärkungsmagie	9	3	MYS	3	-
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Härte	Felsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	233	
Stein	Felsm.	0	15	1	1 T	Z	5 Min.	A, V, W	246	
Flamme	Feuerm.	0	15	1	1 T	B	30 Sek.	A, V, W	229	
Schutz vor Feuer	Feuerm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	244	
Kometenwurf	Feuerm.	2	21	9V3	7 T	B	1 Min.	A, EF, S, V, VF, W	234	
Ausdauer stärken	Stärkungsm	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	224	
Aura der Entschloss.	Stärkungsm.	1	18	K4V1	7 T	Z	K	A, KF, V, VF, W	223	

Name	Tiai Schimmersee

Ausbildung	Klingentänzerin (Mystische Kriegerin)		
Kultur	Alb. Seebund	Abstammung	Händler
Rasse	Albin	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	weißblond	Körpergröße	1,92 m
Augenfarbe	blau	Gewicht	70 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Tairion

Schwächen	Ehrgeizig, Stolz
Sprachen	Vintial, Basargnomisch
Kulturkunde	Albischer Seebund

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)				EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	15	eingesetzt	15	offen	0

SPLITTERMOND

Mondzeichen	Der Blitz

Splitterpunkte	Normal	3					

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	4 Ticks sparen
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	5	5	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	1	1	
Mystik	MYS	3	3	
Stärke	STÄ	2	2	
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10			GK + BEW
Initiative	INI	5	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	20	+10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+2	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	16			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	15			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	13	6	BEW 5	STÄ 2	
Alchemie	5	0	MYS 3	VER 2	
Anführen	5	0	AUS 3	WIL 2	
Arkane Kunde	11	6	MYS 3	VER 2	
Athletik	9	2	BEW 5	STÄ 2	
Darbietung	6	1	AUS 3	WIL 2	
Diplomatie	9	4	AUS 3	VER 2	
Edelhandwerk	4	0	INT 2	VER 2	
Empathie	5	1	INT 2	VER 2	
Entschlossenheit	9	4	AUS 3	WIL 2	
Fingerfertigkeit	8	0	AUS 3	BEW 5	
Geschichte & Mythen	6	1	MYS 3	VER 2	
Handwerk	3	0	KON 1	VER 2	
Heilkunde	5	1	INT 2	VER 2	
Heimlichkeit	7	0	BEW 5	INT 2	
Jagdkunst	6	3	KON 1	VER 2	
Länderkunde	4	0	INT 2	VER 2	
Naturkunde	4	0	INT 2	VER 2	
Redegewandtheit	6	1	AUS 3	WIL 2	
Schlösser & Fallen	7	0	INT 2	BEW 5	
Schwimmen	6	3	STÄ 2	KON 1	
Seefahrt	9	3	BEW 5	KON 1	
Straßenkunde	5	0	AUS 3	INT 2	
Tierführung	8	0	AUS 3	BEW 5	
Überleben	3	0	INT 2	KON 1	
Wahrnehmung	4	0	INT 2	WIL 2	
Zähigkeit	4	1	KON 1	WIL 2	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Ausweichen I	1	Akrobatik	+2 VTD wenn bewusst
Blitzreflexe	1	Akrobatik	INI -3
Arkane Verteidigung I	1	Arkane Kunde	+3 Widerst. gg. Zauber
Gezielte Zauber	1	Kampfmagie	Kampfgetümmel ignorieren
Kind der Wellen	1	Wassermagie	+2 GSW bei Schwimmen
Sparsamer Zauberer	1	Wassermagie	FO -1 für Wasserz.

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	0	Handvoll Bekannte
Kreatur	4	kleiner Wasserelementar
Mentor	1	Kapitän aus alter Zeit
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	1	angesehene Klingentänzerin
Vermögen	2	reichlicher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktivität	+1 Einstellung anderer
Dämmersicht	sieht in schlechtem Licht
Erhöhter Fokuspool x2	+10 FO
Gleichgewichtssinn	+3 auf balancieren
Scharfes Gehör	+2 auf hören
Tiervertrauter	Band zu Tiervertrautem

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	6
Klingenwaffen	3
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	7	Handg.	5	2	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Kettensichel	13	Kettenw.	5	2	-	8	1W10	Entw. 2, Lang,
								Umklam., Vielseit.
Maira	10	Klingenw.	5	2	-	6	1W6+1	Scharf 2

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Schild umschlagen	1	Kettenw.	Schilde ignorieren
Umreißen (M)	1	Kettenw.	Gegner umreißen

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	20
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Kampfmagie	8	3	MYS	2	-
Schutzmagie	9	3	MYS	3	-
Wassermagie	11	6	MYS	2	-
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Geisterdolch	Kampfm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	231	
Gegenstand beschädig.	Kampfm.	0	15	1	1 T	B	-	A, V	230	
Flammende Waffe	Kampfm.	1	18	K4V1	2 T	B	K	A, KF, V, VF	229	
Kleiner Magieschutz	Schutzm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	234	
Magische Rüstung	Schutzm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	237	
Katzenwäsche	Wasserm.	0	15	1	1 T	B	-	A, V	234	
Einfrieren	Wasserm.	1	KW	3V1	5 T	5 m	-	A, EF, R, S, V, VF	225	
Eislanze	Wasserm.	2	VTD	5V2	9 T	25 m	-	A, EF, R, S, V, VF	226	

Anhang 4: Regelübersicht für die Spieler

Proben (S. 16)

Fertigkeitswert: Die Summe aus den beiden zugehörigen *Attributen* und den *Fertigkeitspunkten*.

Einfache Probe
Fertigkeitswert + 2W10 gg. Schwierigkeit –> Handlung gelingt bei Erreichen der Schwierigkeit

Vergleichende Probe
Fertigkeitswert + 2W10 gg. Fertigkeitswert + 2W10 –> höheres Ergebnis gewinnt

Erweiterte Probe
Mehrere einfache Proben –> jede erfolgreiche Probe gibt 1 (+1 pro EG) Fortschrittspunkte

Vergleichende erweiterte Probe
Mehrere erweiterte Proben, der Teilnehmer, der zuerst eine bestimmte Anzahl Fortschrittspunkte erreicht, gewinnt

Schwierigkeiten

Die Schwierigkeit einer Probe. Diese Zahl muss erreicht werden. Für einen Abenteurer des ersten Heldengrades:

15	einfach
20	durchschnittlich
25	herausfordernd
30	sehr schwierig
35	nahezu unmöglich

Erfolgsgrade

Je 3 Punkte Differenz zwischen Schwierigkeit und Probenergebnis ergeben 1 (negativen oder positiven) Erfolgsgrad (EG).

Diff.	EG	Diff.	EG	Diff.	EG
0	0	14	4	28	9
1	0	15	5	29	9
2	0	16	5	30	10
3	1	17	5	31	10
4	1	18	6	32	10
5	1	19	6	33	11
6	2	20	6	34	11
7	2	21	7	35	11
8	2	22	7	36	12
9	3	23	7	37	12
10	3	24	8	38	12
11	3	25	8		
12	4	26	8		
13	4	27	9		

Patzer und Triumph (S. 18)

Patzer: Die beiden niedrigsten Würfel ergeben maximal 3. Probe scheitert, -3 EG auf das Ergebnis. Wurf auf Patzertabelle bei Kampf (S. 172) und Magie (S. 199/200)
Triumph: Die beiden höchsten Würfel ergeben mindestens 19. +3 EG auf das Ergebnis und evtl. weitere Effekte.

Wurfoptionen (S. 19)

Standardwurf: 2W10, Ergebnisse werden zusammenaddiert.
Risikowurf: 4W10, die beiden höchsten Ergebnisse werden zusammenaddiert. Patzer- und Triumphchance steigt.
Sicherheitswurf: 2W10, nur der höhere Wurf zählt. Kein Patzer oder Triumph möglich.

Fokus / Lebenspunkte (S. 14)

Kanalisiert: Temporär „gebundene" Punkte, Notation mit /. Kanalisierte Zauber bleiben aktiv, bis sie fallen gelassen werden oder der Zauberer bewusstlos wird/schläft. Dann werden die Punkte zu erschöpften Punkten.
Erschöpft: Kurzfristig verlorene Punkte, Notation mit X.
Verzehrt: Langfristig verlorene Punkte, Notation mit *

Kampf (S. 157)

Handlungsmöglichkeiten

Sofortige Handlung: Im Moment der Ausführung (zu Beginn der Tickkosten) abgeschlossen.
Kontinuierliche Handlung: Erst bei vollständigem Erreichen der Dauer abgeschlossen.
Aktion: Kann ausgeführt werden, wenn der Abenteurer am Zug ist.
Reaktion: Kann unabhängig von der Zugreihenfolge ausgeführt werden, wenn bestimmte Ereignisse eintreten.

Ablauf

Schritt 1: Initiative / Handlungsfolge bestimmen
Die Initiative wird bestimmt (Initiative - 1W6 = Startfeld des Abenteurers). Der Abenteurer kann handeln, wenn sein Feld auf der Tickleiste erreicht ist.

Schritt 2: Handlung wählen
Der Abenteurer wählt seine Handlung und ermittelt die Handlungsart (sofortig oder kontinuierlich, Aktion oder Reaktion).

Schritt 3: Handlung durchführen und Marker versetzen
Der Abenteurer führt seine Handlung durch und versetzt den Marker auf der Tickleiste.

Angriff (S. 160)

Probe mit einer *Kampffertigkeit* (oder einem Zauber) gegen *Verteidigung*, *Geistigen Widerstand* oder *Körperlichen Widerstand* des Ziels. Immer eine *sofortige Aktion*. Fernkampfangriffe und Zauber müssen den Angriff mit einer *kontinuierlichen Aktion* (Bereitmachen bzw. Magie fokussieren) vorbereiten. Nahkampf- und Fernkampfangriffe können Meisterschaftsmanöver oder Freie Manöver nutzen.

Freie Manöver: Verteilung von EG nach dem Wurf, müssen nicht angesagt werden.
Meisterschaftsmanöver: Ansage vor dem Wurf, benötigen 1 zusätzlichen EG. Bei Misslingen *Streiftreffer*.
Streiftreffer: Verursachen reduzierten Basisschaden des Meisterschaftsmanövers, keine anderen Effekte.

Schaden (S. 172)

Wurf je nach Waffe / Zauber. Vom Schaden wird die *Schadensreduktion* abgezogen, die restlichen Punkte werden von der obersten freien *Gesundheitsstufe* abgezogen (von links oben nach rechts unten). Bei Anbruch jeder *Gesundheitsstufe* nach der ersten fallen Wundabzüge an. Bei Erreichen der Stufe *Todgeweiht* ist eine Probe nötig, um nicht bewusstlos zu werden.

Aktive Abwehr (S. 138)

Kann nach dem gegnerischen Angriff angesagt werden. **Probe auf *Akrobatik* (Ausweichen), *Nahkampffertigkeit* (Parade), *Zähigkeit* (körperliches Widerstehen) oder *Entschlossenheit* (geistiges Widerstehen) gg. Schwierigkeit 15.** *Verteidigung* steigt um 1 (+1 pro EG).

Ergebnis	Widerstands-Bonus
1-14	–
15-17	+1
18-20	+2
21-23	+3
24-26	+4
27-29	+5
30-32	+6
33-35	+7
36-38	+8
39-41	+9
42-44	+10
45-48	+11

Zauber (S. 193)

Schritt 1: Zauber wählen
Zauberer wählt einen Zauber und überprüft, ob genug Fokus vorhanden ist.

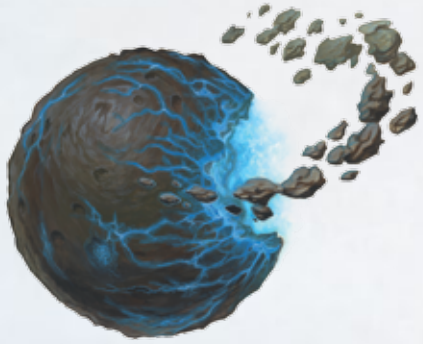
Schritt 2: Magie fokussieren / Zeit aufwenden
Zauberer fokussiert die Magie: Kontinuierliche Aktion, Dauer je nach Zauber (*Sprüche* in Ticks, *Riten* in Minuten).

Schritt 3: Ziel wählen / Schwierigkeit ermitteln
Zauberer wählt ein Ziel und ermittelt die *Schwierigkeit* (abhängig vom Zauber und evtl. vom Ziel).

Schritt 4: Zauber auslösen und Zauberprobe würfeln
Zauberer löst den Zauber aus: Sofortige Aktion, 3 Ticks Dauer. **Probe auf *Fertigkeitswert* der Magieschule gg. Schwierigkeit je nach Zauber.** Gegebenenfalls Modfikatoren (z.B. ins Kampfgetümmel; siehe S. 198).

Schritt 5: Erfolgsgrade einsetzen
Erzielte Erfolgsgrade können zur Verbesserung des Zaubers eingesetzt werden (S. 221).

Schritt 6: Fokus abstreichen
Bei Gelingen: Fokus je nach Zauber abstreichen. Bei Misslingen: Fokus in Höhe der negativen Erfolgsgrade *erschöpfen*.



Anhang 5: Tickleiste

0 1 2 3 4 5 6 7 8

37 9

36 10

35 11

34 12

33 13

32 14

31 15

30 16

29 17

28 18

27 26 25 24 23 22 21 20 19

Abwartefeld

Bereithaltefeld

Handlungsmöglichkeiten im Kampf

Handlung	Art	Dauer	Besonderheiten
Bewegungshandlungen			
Aufstehen (liegend)	kont. Aktion	6 Ticks	–
Aufstehen (sitzend/knieend)	kont. Aktion	3 Ticks	–
Aus dem Kampf lösen	sofort. Aktion	5 Ticks	Akrobatik gg. GW
Fallenlassen	sofort. Reaktion	2 Ticks	–
Kriechen	kont. Aktion	5 Ticks	1 m
Laufen	kont. Aktion	5 Ticks	GSW in m
Sprinten	kont. Aktion	10 Ticks	3 x GSW in m
Nahkampfhandlungen			
Nahkampfangriff	sofort. Aktion	WGS	–
Gelegenheitsangriff	sofort. Reaktion	WGS	wenn provoziert
Lücke suchen	kont. Aktion	2-6 Ticks	+1 auf Nahkampfangriff pro 2 Ticks
Schildstoß	sofort. Aktion	7 Ticks	FP + BEW + STÄ; 1W6+1 Schaden
Fernkampfhandlungen			
Bereitmachen	kont. Aktion	WGS	bereitet Fernkampfangriff vor
Zielen	kont. Aktion	2-6 Ticks	+1 auf Fernkampfangriff pro 2 Ticks
Fernkampfangriff	sofort. Aktion	3 Ticks	–
Verteidigungshandlungen			
Aktive Abwehr	sofort. Reaktion	3 Ticks	Probe gg. 15; +1 (+1 pro EG) auf Widerstand
Ausweichsprung	sofort. Reaktion	3 Ticks	Akrobatik gg. 15; Schaden -1 (-1 pro EG)
Aus Umklammerung befreien	sofort. Aktion	5 Ticks	Akrobatik/Athletik gg. FW Gegner
Umklammerung lösen	sofort. Reaktion	3 Ticks	freiwillig vom Verursacher
Weitere Handlungen			
Atemholen	kont. Aktion	8 Ticks	heilt 10 + KON Betäubungsschaden
Magie fokussieren	kont. Aktion	nach Zauber	bereitet Zauber vor
Zauber auslösen	sofort. Aktion	3 Ticks	–
Gegenstand fallen lassen	sofort. Aktion	0 Ticks	–
Gegenstand verwenden	kont. Aktion	5 Ticks	teils mehrfach nötig

Name	

Ausbildung			
Kultur		Abstammung	
Rasse		Geschlecht	
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Schwächen	
Sprachen	
Kulturkunde	

Heldengrad	
maximales Attribut	
maximale Fertigkeitspunkte	

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt		EP für nächsten Heldengrad			
		eingesetzt		offen	

SPLITTERMOND

Mondzeichen	

Splitterpunkte	Normal						

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS			
Beweglichkeit	BEW			
Intuition	INT			
Konstitution	KON			
Mystik	MYS			
Stärke	STÄ			
Verstand	VER			
Willenskraft	WIL			

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK				Rasse
Geschwindigkeit	GSW				GK + BEW
Initiative	INI				10 – INT
Lebenspunkte	LP				GK + KON
Fokus	FO				2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD				12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW				12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW				12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik			BEW	STÄ	
Alchemie			MYS	VER	
Anführen			AUS	WIL	
Arkane Kunde			MYS	VER	
Athletik			BEW	STÄ	
Darbietung			AUS	WIL	
Diplomatie			AUS	VER	
Edelhandwerk			INT	VER	
Empathie			INT	VER	
Entschlossenheit			AUS	WIL	
Fingerfertigkeit			AUS	BEW	
Geschichte & Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	
Heilkunde			INT	VER	
Heimlichkeit			BEW	INT	
Jagdkunst			KON	VER	
Länderkunde			INT	VER	
Naturkunde			INT	VER	
Redegewandtheit			AUS	WIL	
Schlösser & Fallen			INT	BEW	
Schwimmen			STÄ	KON	
Seefahrt			BEW	KON	
Straßenkunde			AUS	INT	
Tierführung			AUS	BEW	
Überleben			INT	KON	
Wahrnehmung			INT	WIL	
Zähigkeit			KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen		
Gefolge		
Kontakte		
Kreatur		
Mentor		
Rang		
Relikt		
Stand		
Vermögen		
Zuflucht		

Stärken	Wirkung

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	
Hiebwaffen	
Kettenwaffen	
Klingenwaffen	
Stangenwaffen	
Schusswaffen	
Wurfwaffen	

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos		Handg.	BEW	STÄ				

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus										

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.

Index

A

Aand 41, 312
Aandhar 302
Abdrängen (Meisterschaft) 95
Aberglaube (Schwäche) 84
Abgeleitete Werte 13ff.
Abhärtung durch Gewöhnung (Meisterschaft) 103
Ablenken (Meisterschaft) 126
Abrollen (Meisterschaft) 101
Abshaanbir 303
Absolutes Gehör (Meisterschaft) 136
Abstammung 51
Abwarten 158
Adeshbid (Ausbildung) 64
Adler 283
Afali 293
Affendschungel 294
Ahnensucher (Ausbildung) 57
Aitushar 292, 303
Aiun-Berge 296
Akrobatik 100ff.
Akron 314
Aktive Abwehr 138f., 163
Alarm (Zauber) 223
Alben 33, 308
Albensee 293
Albischer Seebund 33, 39
Alchemie 103ff.
Alchemika herstellen 144
Alfonsis, Berengar 300
Allgemeine Fertigkeiten 100ff.
Allgemeine Kampfmeisterschaften 95f.
Alligator 283
Allverständnis (Zauber) 223
Altfeste 42, 299
Andarai siehe *Dämmeralben*
Andauernder Verteidigungswirbel (Meisterschaft) 97
Anderthalbhänder 183
Anführen 103f.
Angeschlagen (Objekte) 180
Angriff 162
Angst (Schwäche) 84
Angsterfüllt (Zustand) 168
Ansehen (Ressource) 75f.
Antial 315
Apnoe (Meisterschaft) 129
Arakea 293f.
Arbeit unter Wasser (Meisterschaft) 129
Aristybal-Krater 294
Arkane Diagnose (Meisterschaft) 207
Arkane Geschwindigkeit (Meisterschaft) 204
Arkane Kunde 105f.
Arkane Verteidigung I (Meisterschaft) 105
Arkane Verteidigung II (Meisterschaft) 106
Arkenir 289
Arkuri 290
Artefakt 254f.
Artefaktkunde (Meisterschaft) 105
Artefaktmeister (Meisterschaft) 201
Artefaktqualität 254
Arwinger Mark 40, 292, 297, 303f.
Ashurmazaan 40, 292, 297, 303f.
Atem des Sterbenden (Meisterschaft) 216
Atemholen (Kampfhandlung) 165
Athletik 106ff.
Attacke (Sozialer Konflikt) 146
Attraktivität (Stärke) 72
Attribute (Tiere/Monster) 264
Attribute 11ff.
Attributsmodifikator 32
Auerochse 283
Auf Abstand halten (Meisterschaft) 99
Aufmerksam (Meisterschaft) 128
Aufstehen (Bewegungshandlung) 159
Auge des Zauberers (Meisterschaft) 201
Aura der Entschlossenheit (Zauber) 223
Aura der Kontramagie (Zauber) 223
Aura der Lebenskraft (Zauber) 223
Aura der Schatten (Zauber) 223
Aura der Schmerzlosigkeit (Zauber) 223
Aura der Wärme (Zauber) 223
Aura des Anführers (Zauber) 224
Auriferi von Nuum (Ausbildung) 69
Aurigion 300
Aus dem Kampf lösen (Bewegungshandlung) 159
Aus Umklammerung befreien (Verteidigungshandlung) 164
AUS siehe *Ausstrahlung*
Ausbildung 55
Ausdauer stärken (Zauber) 224
Ausdauernd (Stärke) 72
Ausfall (Meisterschaft; Klingenwaffen) 98
Ausfall (Meisterschaft; Stangenwaffen) 99
Auslösezeit (Zauber) 221
Ausrüstung 180ff., 190f.
Außenseiter (Schwäche) 84
Ausstrahlung 12
Ausweichbewegungen (Meisterschaft) 102
Ausweichen I (Meisterschaft) 101
Ausweichen II (Meisterschaft) 101
Ausweichen III (Meisterschaft) 102
Ausweichsprung (Verteidigungshandl.) 164
Aylantha 300
Azurne Riesen 294

B

Badashan 292
Baghatir 292, 304
Balance (Meisterschaft) 101
Balancieren (Akrobatik) 102
Bannende Hand (Meisterschaft) 202
Bannlied (Meisterschaft) 109
Bannmagie 202
Bannung der Form (Meisterschaft) 217
Bannzauber-Experte (Meisterschaft) 202
Bär 284
Bärenstärke (Zauber) 224
Bariu 301
Barruchun 310
Baruo 39, 312
Basargnomisch 315
Bastler (Stärke) 72
Baumwandler 266
Beflügelte Waffe (Zauber) 224
Begabter Alchemist 103
Begabter Fingerkünstler (Meisterschaft) 115
Begabter Gelehrter (Meisterschaft) 123
Begabter Handwerker (Meisterschaft; Edelhandwerk) 111
Begabter Handwerker (Meisterschaft; Handwerk) 118
Begabter Heiler (Meisterschaft) 119
Begabter Historiker (Meisterschaft) 117
Begabter Künstler (Meisterschaft) 109
Begabter Lügner (Meisterschaft) 126
Begabter Menschenkenner (Meisterschaft) 113
Begabter Schleicher (Meisterschaft) 121
Begabter Schwimmer (Meisterschaft) 129
Begabter Seemann (Meisterschaft) 131
Begabter Späher (Meisterschaft) 136
Begabter Spurenleser (Meisterschaft) 122
Begabter Straßenwanderer (Meisterschaft) 132
Begabter Sturkopf (Meisterschaft) 114
Beherrschung aufheben (Zauber) 224
Beherrschungsmagie 202f.
Behinderung (Rüstung/Schild) 165, 187
Beidhändige Abwehr (Meisterschaft) 96
Beidhändiger Angriff (Meisterschaft) 96
Beine des Seemanns (Meisterschaft) 131
Beißender Spott (Meisterschaft) 126
Belagerungsschütze (Meisterschaft) 99
Benommen (Zustand) 168
Bergkönig 42
Berserker (Meisterschaft; Hiebwaffen) 97
Berserker (Meisterschaft; Kettenwaffen) 97
Beruhigen (Meisterschaft) 113
Beschatten (Heimlichkeit) 121
Beschleunigen (Zauber) 224
Bestienform (Zauber) 224
Bestienjäger (Meisterschaft) 106
Bestienrufer (Ausbildung) 70
Betäubungsimmunität (Merkmal Monster) 264
Betäubungsschaden 173
Betäubungsschlag (Freies Manöver) 161
Bevorzugte Gestalt (Meisterschaft) 217
BEW siehe *Beweglichkeit*
Bewahrer-Orden 43, 301, 312
Beweglichkeit 12
Bewegungshandlungen 159f.
Bewegungsmagie 203f.
Bibliothekar (Meisterschaft) 117
bid-Tabir, Sarash 303
bid-Tabir, Zarinah 303
bid-Zaheb, Nergash 292
Blattschuss (Meisterschaft) 122
Blauer Mond 314
Blenden (Zauber) 224
Blick auf die Sterne (Meisterschaft) 131
Blick in die Dunkelheit (Meisterschaft) 212
Blick in die Sonne (Zauber) 224
Blinder Wald 303
Blitze rufen (Zauber) 224
Blitzreflexe (Meisterschaft) 101
Blitzschlag (Zauber) 225
Block (Meisterschaft) 96
Blutbad (Meisterschaft) 210
Blutend (Zustand) 168
Blutfluss 178
Blutgrasweite 289
Blutiger Aderlass (Meisterschaft) 99
Blutiges Antlitz des Mondes (Mondzeichen) 83
Blutmond siehe *Düstermond*
Blutrichter 292
Borombri 27, 300
Boromto 315
Boshaftigkeit (Schwäche) 84
Brandschaden 174
Brandstifter (Meisterschaft) 206
Breitschwert 183
Brennend (Zustand) 168
Büchernarr (Meisterschaft) 117
Buckler 188
Büßerkult 304

C

Caiyu 293
Caran 312
Chakram 187
Chamäleon (Zauber) 225
Charakterdokument 31, 344
Charakterentwicklung 86ff.
Charaktererschaffung 22ff.
Chorrashitisch 315

D

Dalmarien 300
Dalmarisch 315
Dalurien 300
Dämmeralben 33, 41, 293, 302
Dämmersicht (Merkmal Monster) 264
Dämmersicht (Stärke) 72
Dämmerwald 293, 302
Dämmerweide 267
Darbietung 108f.
Darunwal 50, 312
Daryanush II. 303
Das letzte Aufgebot (Meisterschaft) 104
Das Wesen der Welt (Meisterschaft) 123
Das zweite Gesicht (Mondzeichen) 82
Deckung (Fernkampf) 162
Defensiv (Waffenmerkmal) 186
Delarain (Ausbildung) 59
Demerai 292
Demoliert (Objekte) 180
Der Blitz (Mondzeichen) 82
Der Fels (Mondzeichen) 83
Der richtige Ton (Meisterschaft) 132
Der Sage wahrer Kern (Meisterschaft) 117
Der Spieler (Mondzeichen) 82
Dernwan 50, 312
Des Alchemisten Helfer (Meisterschaft) 124
Dickschädel (Meisterschaft) 137
Dienstleistungen 192
Diplomat (Meisterschaft) 110
Diplomatie 109ff.
Dokumente und Siegel fälschen (Edelhandwerk) 112
Dolch 183, 187
Domänen 287f.
Dompteur (Meisterschaft) 133
Doppelaxt 183
Doppelwaffe (Waffenmerkmal) 186
Dornenhandschuh 183, 188
Drachlinge 290, 307
Dragarda Schattenpfeil 298
Dragorea 289f.
Dragoreisch 315
Drakenwächter 64, 318
Drei Meere 293
Dressur 134
Drevilna 300
Dringliche Botschaft (Meisterschaft) 205
Drugon 311
Druiden 71, 318
Druiden 318
Dryade 267
Dschungelfieber 177
Duell (Sozialer Konflikt) 147f.
Dunkelheit (Zauber) 225
Durbash 44, 312
Durch Wände gehen (Zauber) 225
Durchdringung (Waffenmerkmal) 186
Durchschlagender Hieb (Meisterschaft) 98

Durchschlagendes Geschoss (Meisterschaft) 204
Durghach 290
Durghraeg 315
Düsterfee 268
Düstermond 314

E

Echsentarr 176
Echter Schaden 172
Edelhandwerk 111f.
Effektive Bewegung (Meisterschaft) 204
Effizienter Jäger (Meisterschaft) 122
Effizienz (Meisterschaft; Alchemie) 103
Effizienz (Meisterschaft; Edelhandwerk) 111
Effizienz (Meisterschaft; Handwerk) 118
EG siehe *Erfolgsgrad*
Eigener Vorteil (Meisterschaft) 215
Eilige Identifikation (Meisterschaft) 202
Eiliger Schutz (Meisterschaft) 214
Einäschern (Zauber) 225
Einen Schritt voraus (Stärke) 72
Einfrieren (Zauber) 225
Einfühlsamkeit (Meisterschaft) 203
Eins mit dem Feuer (Zauber) 225
Eins mit der Natur (Meisterschaft) 212
Einsiedler (Abstammung) 51
Einstellung 145
Einstellung beeinflussen (Meisterschaft) 109
Einstellung erspüren (Zauber) 225
Einstellung verbessern (Zauber) 226
Einstellung verschlechtern (Zauber) 226
Eisenbrann 45, 300
Eiserne Aura (Zauber) 226
Eiserne Konzentration (Meisterschaft) 209
Eiserner Wille (Meisterschaft) 114
Eisglätte (Zauber) 226
Eisiges Gefängnis (Zauber) 226
Eislanze (Zauber) 226
Eitelkeit (Schwäche) 84
Eleganter Klingenwirbel (Meisterschaft) 99
Elementarist (Ausbildung) 56
Empathie 112f
Ende des Weges (Zauber) 226
Entdecker (Ausbildung) 57
Entfernungssinn (Stärke) 72
Entfesseln 102
Entfesselungskünstler (Meisterschaft) 101
Entgiftung (Meisterschaft; Heilungsmagie) 207
Entgiftung (Meisterschaft; Wassermagie) 220
Entschlossenheit 113f.
Entwaffnen (Meisterschaft) 96
Entwaffnend (Waffenmerkmal) 186
Entzünden (Zauber) 226
Erdbeben (Zauber) 226
Erde zu Schlamm (Zauber) 226
Erdstoß (Zauber) 227
Erdverbundenheit (Meisterschaft) 205
Erfahrungspunkte 86f., 259
Erfolgsgrad 17
Erfrischung (Zauber) 227
Erhöhte Fokusregeneration (Stärke) 72
Erhöhte Lebensregeneration (Stärke) 72
Erhöhter Fokuspool (Stärke) 72
Erinnern 150
Erinnerungslücke (Zauber) 227
Erkenntnis fälschen (Zauber) 227
Erkenntnis stören (Zauber) 227
Erkenntnismagie 204
Erschöpfen (Fokus) 195
Erschöpfen (Lebenspunkte) 14
Erschöpft (Zustand) 168
Erschöpfungsresistenz (Merkmal Monster) 264
Ersticken 175
Erwählter der [Wesen] (Stärke) 72
Erweiterte Probe 19
Erzfeind (Meisterschaft) 124
Esmoda 296
Etikette (Meisterschaft) 110
Etrakis 314
Eughos 43, 312
Eulengespür (Zauber) 227
Ewige See 296
Ezteraad 303

F

Fachmann (Meisterschaft; Alchemie) 103
Fachmann (Meisterschaft; Darbietung) 109
Fachmann (Meisterschaft; Edelhandwerk) 111
Fachmann (Meisterschaft; Handwerk) 118
Falchion 183
Falke 284
Fallen entschärfen 128
Fallen finden 128, 136
Fallenlassen (Bewegungshandlung) 159
Fallenmeister (Ausbildung) 68
Fallschaden 174
Falsches Gesicht (Zauber) 227
Fanatiker (Schwäche) 84
Farukan 291f.
Farukanisch 315
Farukhur 307
Faszinieren (Meisterschaft) 109
Fatargon 312
Fedirin 292
Feenblut (Merkmal Monster) 264
Feensinn (Stärke) 72
Feenwelten 287f.
Feenwesen bannen (Zauber) 227
Feenwesen beherrschen (Zauber) 228
Fehldiagnose (Meisterschaft) 119
Feigling (Merkmal Monster) 264
Feilscher (Meisterschaft) 110
Feind (Meisterschaft) 124
Feine Nase (Stärke) 72
Feldforschung (Meisterschaft) 117
Fellrüstung 188
Fels formen (Zauber) 228
Felsgeschoss 228
Felshände (Zauber) 228
Felsling 268
Felsmagie 205f.
Felsmeisterschaft (Meisterschaft) 206
Felsresistenz I (Meisterschaft) 206
Felsresistenz II (Meisterschaft) 206
Felsresistenz III (Meisterschaft) 206
Felswesen rufen I (Zauber) 228
Felszerstörung (Zauber) 228
Fernkampfangriff (Fernkampfhandlung) 162
Fernkampfhandlungen 162f.
Fernkampfwaffen 187
Fernsicht (Zauber) 228
Fernzauberer (Meisterschaft; Erkenntnismagie) 205
Fernzauberer (Meisterschaft; Kampfmagie) 209
Fernzauberer (Meisterschaft; Schutzzauber) 214
Fertigkeiten 91ff.
Fertigkeitspunkte 16, 91
Fertigkeitswert 16, 91
Fesseln und Entfesseln (Fingerfertigkeit) 115f.
Feuerball (Zauber) 228
Feuerdjinn 269
Feuergeschoss (Zauber) 228
Feuermagie 206f.
Feuermeisterschaft (Meisterschaft) 207
Feuerresistenz I (Meisterschaft) 206
Feuerresistenz II (Meisterschaft) 207
Feuerresistenz III (Meisterschaft) 207
Feuerrufer (Ausbildung) 56
Feuerstrahl (Zauber) 228
Fingerfertigkeit 114ff.
Finsterbucht 297
Finsterschwinge 269
Firnmeer 296
Flamme (Zauber) 229
Flammende Waffe (Zauber) 229
Flammenhand (Zauber) 229
Flammenherrschaft (Zauber) 229
Flammenherz (Meisterschaft) 206
Flammenkegel (Zauber) 229
Flammenschild (Zauber) 229
Flammensenke 294
Flammenwand (Zauber) 229
Fleadyne 312
Fleckengnome 34, 44
Fliegen (Zauber) 229
Fliegend (Merkmal Monster) 264
Flimmerfee 270
Flink (Stärke) 72
Flinke Dietriche (Meisterschaft) 128
Flinker Verfolger (Meisterschaft) 107
Fluch brechen (Zauber) 229
Fluch der Schmerzen (Zauber) 230
Fluchbringer (Meisterschaft) 213
Flusstaucher (Meisterschaft) 129
Flüsterwindinseln 301
FO siehe *Fokus*
Fokus 13f., 194f.
Fokuskontrolle (Meisterschaft) 201
Formel 198
Forschender Geist (Meisterschaft) 205
Fortschrittspunkte 19
FP siehe *Fertigkeitspunkte*
Freie Bewegung 159
Freihändigkeit (Meisterschaft) 134
Freiheit der Form (Meisterschaft) 217
Freikletterer (Meisterschaft) 107
Freises Manöver (Nahkampfhandlung) 160
Fremde Gestalt (Zauber) 230
Freund der Tiere (Zauber) 230
Freundschaft des Trabanten (Mondzeichen) 82
Frostlande 290f.
Frynjord 27, 291
Frynjordsfjell 291
Frynto 315
Fulnia 300
Fulnisches Doppelschwert 45, 185
Fulnisches Halbschwert 183
Furato 315
Furbrom 42, 312
Furcht (Zauber) 230
Furchterregend (Merkmal Monster) 264
Furgand 37, 42, 299
Fürstentümer der Südlande 296
FW siehe *Fertigkeitswert*
Fyrbrom 312

G

Galonea 301
Garamos 300
Gargyl 270
Garstal 299
Gaspar IV. 300
Geblendet (Zustand) 168
Gedächtnis verändern (Zauber) 230
Gedankenlesen (Zauber) 230
Gedankenschutz (Zauber) 230
Gefallene 313
Gefolge (Ressource) 77f.
Gegenstand 179f.
einschätzen *145*
herstellen *144*
reparieren *144*
Gegenstand beschädigen (Zauber) 230
Gegenstand bewegen (Zauber) 230
Gegenstand fallen lassen (Kampfhandlung) 165
Gegenstand verbessern (Zauber) 231
Gegenstand verwenden (Kampfhandlung) 165
Gegenstandsqualität 142f., 180
Gegenzauber (Zauber) 231
Gegner durchschauen I (Meisterschaft) 113
Gegner durchschauen II (Meisterschaft) 113
Gegner 263ff.
Geh noch nicht (Zauber) 231
Gehör verbessern (Zauber) 231
Gehorsam (Schwäche) 84
Geist (Merkmal Monster) 264
Geist der Gedanken (Mondzeichen) 83
Geister rufen I (Zauber) 231
Geisterblick (Zauber) 231
Geisterdolch (Zauber) 231
Geisterhafter Krieger 271
Geisterholz 293
Geisterkenner (Meisterschaft) 216
Geistersprache (Zauber) 231
Geisterviertel 297
Geisterwolf 271
Geistheiler (Ausbildung) 59
Geistiger Widerstand 15
Geistreise (Zauber) 231
Geistreißer 58, 318
Geländekunde (Meisterschaft) 134
Gelegenheitsangriff 160
Gelehrte (Abstammung) 51
Gemein-Dragoreisch 315
General Wu 295
Geräuschhexerei (Zauber) 231
Geruch (Zauber) 232
Gerüchte aufschnappen (Meisterschaft) 132
Gerüchte verbreiten (Meisterschaft) 132
Geschichte und Mythen 116f.
Geschichte von Lorakis 308
Geschickte Rettung (Meisterschaft; Edelhandwerk) 112
Geschickte Rettung (Meisterschaft; Handwerk) 118
Geschoss verzaubern (Zauber) 232
Geschosshagel (Meisterschaft) 100
Geschossmagie (Meisterschaft) 209
Geschwindigkeit 13
Geselle (Meisterschaft, Edelhandwerk) 111
Geselle (Meisterschaft; Alchemie) 103
Geselle (Meisterschaft; Darbietung) 109
Geselle (Meisterschaft; Handwerk) 118
Gesellig (Stärke) 72
Gesicht ändern (Zauber) 232
Gesindel (Abstammung) 51
Gestalt des Greifvogels (Meisterschaft) 217
Gestaltwandlung 216
Geste 198
Gesunder Geist in gesundem Körper (Meisterschaft) 207
Gesundes Misstrauen (Meisterschaft) 114
Gesundheitsstufen 172
Gewaltmarsch 151
Gewichte 316
Gezielte Schüsse I (Meisterschaft) 99
Gezielte Schüsse II (Meisterschaft) 99
Gezielte Treffer (Meisterschaft; Klingenwaffen) 98
Gezielte Treffer (Meisterschaft; Stangenwaffen) 99

Gezielte Zauber (Meisterschaft) 209
Ghul 272
Gier (Schwäche) 84
Gift (Merkmal Monster) 264
Gift erkennen (Zauber) 232
Gift 175f.
Giftbann (Zauber) 232
Giftimmunität (Merkmal Monster) 264
Giftresistenz (Stärke) 72
Gischtbinge 299
GK siehe *Größenklasse*
Glaubenskrieger (Ausbildung) 58
Glaubenskrise (Zustand) 168
Glefe 185
Gleichgewichtssinn (Stärke) 72
Gleißende Barriere (Zauber) 232
Gleißender Schild (Zauber) 232
Gliederpuppe (Meisterschaft) 204
Glimmer (Mondpfad) 306
Glück (Zauber) 232
Glückskind (Meisterschaft) 213
Glücksspieler (Meisterschaft) 132
Gnom 34
Goldhände (Ausbildung) 68
Gondalis 300
Gossenprinzen (Ausbildung) 65
Gotor 294
Götter 311ff.
Grabbeißer 272
Grabfäule 178
Grad (Krankheit) 176
Großbauern (Abstammung) 52
Große Übertragung der Kraft (Meisterschaft) 215
Größenklasse 13
Großer Magieschutz (Zauber) 232
Großer Mond 314
Großkomtur 49
Großmeister (Meisterschaft) 92, 201
Großschild 188
Gruppierte Fertigkeiten 93
GSW siehe *Geschwindigkeit*
Guadapur 294
Gunst des reichen Mannes (Mondzeichen) 82
Gute Allgemeinbildung (Meisterschaft) 123
Gute Reflexe (Meisterschaft) 128
Gutes Gedächtnis (Stärke) 72
GW siehe *Geistiger Widerstand*

H

Haarfarbe (Zauber) 232
Haha, Schurke! (Meisterschaft) 109
Hai 284
Halluzination (Zauber) 233
Haltbarkeit (Objekte) 179
Halten (Meisterschaft) 96
Hammerpriester (Ausbildung) 71
Hammerschlag (Meisterschaft; Hiebwaffen) 97
Hammerschlag (Meisterschaft; Kettenwaffen) 97
Hand des Zauberers (Meisterschaft) 201
Handarmbrust 187
Handeln und Feilschen (Diplomatie) 110f.
Handgemenge 96f., 183
Händler (Abstammung) 52
Handlungsmöglichkeiten 158ff.
Handwerk 117ff.
Handwerker (Abstammung) 52
Harmonie mit der Natur (Meisterschaft) 211
Harpyie 273
Harreburg 298
Harreburg, Finn von 289, 298
Härte (Gegenstand) 179
Härte (Zauber) 233
Harter Wurf (Meisterschaft) 100
Hauch der Geister (Zauber) 233
Hauch des Schicksals (Meisterschaft) 213
Haut des Tieres (Meisterschaft) 217
Heiler (Ausbildung) 59
Heilkunde 119f.
Heilung (allgemein) 139ff., 173f.
Heilung (Zauber) 233
Heilung fördern (Meisterschaft; Heilkunde) 119
Heilung fördern (Meisterschaft; Heilungsmagie) 207
Heilung stärken (Zauber) 233
Heilungsgeschick (Meisterschaft) 119
Heilungsmagie 207
Heimlichkeit 120f.
Hekaria 298, 312, 318
Held der Meere (Meisterschaft) 131
Heldengrad 87ff., 185, 259
Helmark 298
Herausforderung (Meisterschaft) 104
Herist 50
Heroe (Heldengrad) 89
Herr der Bestien (Meisterschaft) 133
Herr der Felsen (Meisterschaft) 206
Herr der Felsgeister (Meisterschaft) 206
Herr der Feuergeister (Meisterschaft) 207
Herr der Geister (Meisterschaft) 216
Herr der Wasserwesen (Meisterschaft) 220
Herr der Windgeister (Meisterschaft) 221
Herr der Wogen (Meisterschaft) 220
Herr des Alters (Meisterschaft) 216
Herr des Wetters (Meisterschaft) 221
Herr über den Geist (Meisterschaft) 113
Herstellung (Gegenstände) 141ff., 143
Herz des Zerstörers (Meisterschaft) 209
Hexer (Ausbildung) 69
Hiebwaffen 97, 183
Hindernisläufer (Meisterschaft) 107
Hindernisse überwinden 108
Hinterhalt 158
Hinterhalt (Meisterschaft) 121
Hitzeresistenz (Merkmal Monster) 264
Hitzeresistenz (Stärke) 73
Hitzeschaden 174
Hitzestufe 174
Hitzkopf (Schwäche) 84
Hochadel (Abstammung) 52
Hochmut (Schwäche) 84
Höflinge (Abstammung) 53
Hohe Segnung (Zauber) 233
Hoher Geistiger Widerstand (Stärke) 73
Hoher Körperlicher Widerstand (Stärke) 73
Horeth-Gebirge 301
Hüter der Geheimnisse (Ausbildung) 64
Hyäne 284
Hydra 273
Hypnose (Meisterschaft) 113

I

Ich war's nicht (Meisterschaft) 115
Identifizieren 149f.
Illusionen erkennen 208
Illusionsmagie 207ff.
Immersommerwald 290
Improvisation (Meisterschaft; Nahkampf) 95
Improvisation (Meisterschaft; Wurfwaffen) 100
Improvisationskünstler (Meisterschaft) 128
Improvisiert (Waffenmerkmal) 186
Improvisierte Verkleidung (Meisterschaft) 126
Inani 295
Infektionswurf (Krankheit) 176
Inferno (Meisterschaft) 207
INI siehe *Initiative*
Initiative 13, 157
Inneres Leuchten (Zauber) 233
Insektenschwarm (Zauber) 233
Inspirieren (Meisterschaft) 104
INT siehe *Intuition*
Intuition 12
Investor (Meisterschaft) 110
Ioria 43, 301
Iosaris 312
Isgar 311, 312

J

Jadesee 296
Jagdkunst 121ff.
Jäger (Meisterschaft) 124
Jäger des Sagenhaften (Meisterschaft) 117
Jäger des Übernatürlichen (Meisterschaft) 106
Jagodisch 315
Jaguar 284
Jaguardschungel 294
Jaguarkrieger 294
Jalontal 300
Jamgom 292
Janyshan 294
Jarakah 43, 312
Jesavis 312
Jogai-Steppe 291
Jogdarisch 315
Jogodai 291
Jünger Rahidis (Ausbildung) 64
Jünger von Lyxa (Ausbildung) 62

K

Kalender 314
Kalrigar 39
Kälteresistenz (Merkmal Monster) 264
Kälteresistenz (Stärke) 73
Kälteschaden 175
Kälteschild (Zauber) 233
Kältestufe 175
Kampf 157ff.
mit der falschen Hand 171
mit zwei Händen 171
mit zweihändigen Waffen 171
unter Wasser 170
Kampf mit zwei Waffen (Meisterschaft) 95
Kampf unter Wasser (Meisterschaft) 129
Kämpfer (Ausbildung) 60
Kampffertigkeiten 95ff.
Kampfgetümmel 162
Kampfhund 284
Kampfmagie 209f.
Kampfpositionen 170
Kampfstab 185
Kanalisieren (Fokus) 14, 195
Kanalisieren (Lebenspunkte) 14, 173
Kanalisierte Zauber 195
Kapitän der verfaulten Nussschale (Meisterschaft) 131
Karmesintraum 176
Kashrok 312
Katar 183
Katiar 39, 312
Katzenaugen (Zauber) 233
Katzenreflexe (Zauber) 234
Katzenwäsche (Zauber) 234
Kernressourcen 75ff.
Kerrdaroun 48, 302
Kesh 34, 44, 292
Keshabid 44, 292, 304
Keshabu 315
Keshu 315
Keshubim 34, 295
Kettenblitz (Zauber) 234
Kettenfesseln (Meisterschaft) 98
Kettenrüstung 188
Kettensichel 185
Kettenwaffen 97f., 185
Keule 183
Khopesh 183
Kind der Schatten (Meisterschaft) 212
Kind der Wellen (Meisterschaft) 220
Kind der Wildnis (Meisterschaft) 211
Kintai 296
Kintial 315
Klankrieger (Ausbildung) 60
Kleinbauern (Abstammung) 53
Kleiner Magieschutz (Zauber) 234
Kleintierform (Zauber) 234
Kletteraffe (Meisterschaft) 106
Klettern (Athletik) 107
Klingenfett 176
Klingenstab 185
Klingentanz (Meisterschaft) 96
Klingentänzer (Ausbildung) 63
Klingenwächter (Ausbildung) 66
Klingenwaffen 98f., 183
Klingenwirbel (Meisterschaft; Klingenwaffen) 98
Klingenwirbel (Meisterschaft; Stangenwaffen) 99
Knochenbrecher (Meisterschaft) 97
Knotenlöser (Meisterschaft) 115
Kodex (Schwäche) 84
Koloss 171f., 264
Kometenwurf (Zauber) 234
Komm zu mir (Zauber) 234
Komplexität 143, 185
KON siehe *Konstitution*
Königsblut 176
Können diese Augen lügen? (Meisterschaft) 126
Konservierung (Meisterschaft) 124
Konstitution 12
Kontakte (Ressource) 76
Konterzauberer (Meisterschaft) 202
Kontinuierliche Aktionen 167
Kontrolle der Form (Meisterschaft) 217
Konzentrationsstärke (Merkmal Monster) 264
Konzentrationsstärke (Stärke) 73
Konzentrierter Fokus (Meisterschaft) 215
Koordinator (Meisterschaft) 104
Koordinieren (Anführen) 104
Koordiniertes Ausweichen (Meisterschaft) 101
Kormoranstein 297
Korobrom 300
Körperlicher Widerstand 15
Körperlos (Merkmal Monster) 264
Korsar (Meisterschaft) 131
Kosmetische Thaumaturgie (Meisterschaft) 207
Kraftakt (Athletik) 107
Kraftvoller Hammerschlag (Meisterschaft) 97
Kraftvoller Rundumschlag (Meisterschaft) 97
Krajnaris, Madira 299
Krallen (Zauber) 234
Krank (Zustand) 169
Krankheit 176f.
Krankheitsresistenz (Stärke) 73
Kräuter suchen (Naturkunde) 125
Kräuterhexe (Meisterschaft; Naturkunde) 124
Kreative Ablenkung (Meisterschaft) 115
Kreatur (Merkmal Monster) 264
Kreatur (Ressource) 78
Kreischen (Zauber) 234
Kriechen (Bewegungshandlung) 159

Kriegsbeil 183
Kriegsflegel 185
Kriegshammer 183
Kriegsvolk (Abstammung) 53
Kristallorakel 301
Kristallsee 293
Kronar 48, 312
Krummdolch 183
Kühler Kopf I (Meisterschaft) 114
Kühler Kopf II (Meisterschaft) 114
Kulaho-Echse 48
Kultur 38
Kulturkunde (Stärke) 73
Kundschafter (Ausbildung) 61
Kungai 315
Kungaitan 295
Kunigsmark 298
Künstler (Abstammung) 53
Künstliche Wirklichkeit (Meisterschaft) 209
Kurzbogen 187
Kurzschwert 183
Kutakina 294
KW siehe *Körperlicher Widerstand*
Kyningswacht 298

L

L siehe *Lunar*
Lachen ist die beste Medizin (Meisterschaft) 109
Lagerbereitung 153f.
Lahm (Zustand) 169
Lähmung (Zauber) 235
Lamassu 307
Landadel (Abstammung) 53
Länderkunde 123f.
Langbogen 187
Lange Waffe (Waffenmerkmal) 186
Langschwert 183
Langstreckenschwimmer (Meisterschaft) 129f.
Lanshi 314
Lanze 185
Last (Objekte) 179
Last (Zauber) 235
Lasten heben (Zauber) 235
Lastesel (Stärke) 73
Laufen (Bewegungshandlung) 159
Lautlosigkeit (Meisterschaft) 121
Leben verhüllen (Zauber) 235
Lebensband (Zauber) 235
Lebenskraft stärken (Zauber) 235
Lebenspunkte 13f.
Lebensraub (Zauber) 235
Lebensretter (Meisterschaft) 119
Lebenswächter (Ausbildung) 59
Lederrüstung 188
Lederschild 188
Legendenjäger (Meisterschaft) 117
Legendensänger (Ausbildung) 65
Legendensänger (Meisterschaft) 117
Leib aus Licht (Zauber) 235
Leichte Armbrust 187
Leichte Heilung (Zauber) 235
Leichtes Ziel (Zauber) 236
Leichtgläubig (Schwäche) 84
Leichtigkeit (Zauber) 236
Leisetreter (Meisterschaft) 121
Leuchtkraft (Meisterschaft) 210
Levitieren (Zauber) 236
Liabar 312
Liandia 183, 188
Licht (Zauber) 236
Lichtbann (Zauber) 236
Lichtblitz (Zauber) 236
Lichtbrücke (Zauber) 236
Lichter Schutz (Zauber) 236
Lichtertanz (Zauber) 236
Lichtkugel (Zauber) 236
Lichtmagie 210
Lichtverhältnisse 169f.
Lied der Natur (Meisterschaft) 211
Lied des Aufstandes (Meisterschaft) 109
Lingua Dracis 315
Literat (Stärke) 73
Lorakis 287ff.
Loses Mundwerk (Schwäche) 84
Löwe 285
LP siehe *Lebenspunkte*
Lücke suchen (Nahkampfhandlung) 161
Luft anhalten 130
Lunar 181, 315
Lunare Sucher (Ausbildung) 71
Lunare Zeitrechnung 307
Lunarien 301
Lyxa 313
LZ siehe *Lunare Zeitrechnung*

M

Machtexplosion (Zauber) 237
Maddad 46, 313
Magie siehe *Zauberei*
Magie erkennen (Zauber) 237
Magie erschöpfen (Zauber) 237
Magie fokussieren und zaubern (Kampfhandlung) 165
Magie 193ff., 316ff.
fokussieren *194*
verzehren (Zauber) *237*
Magierorden von Nuum 318
Magieschulen 200ff.
Magische Botschaft (Zauber) 237
Magische Domäne 287f.
Magische Fessel (Zauber) 237
Magische Finte (Zauber) 237
Magische Rüstung (Zauber) 237
Magische Tricks (Meisterschaft) 128
Magische Zeichen (Meisterschaft) 215
Magischer Kompass (Zauber) 237
Magischer Panzer (Zauber) 237
Magischer Schlag (Zauber) 238
Magischer Sog (Meisterschaft) 214
Magischer Unterhändler (Ausbildung) 62
Magisches Schloss (Zauber) 238
Magisches Schlüssellos (Zauber) 238
Magisches Zwiegespräch (Zauber) 238
Magistrale (Abstammung) 54
Magnetismus (Zauber) 238
Mahaluu-Archipel 293
Mahaluus 293
Maira 183
Majahd 304
Maneldin 50, 313
Manildan 50, 313
Manipulation (Sozialer Konflikt) 147
Manöver (Nahkampfhandlung) 160
Marakatam 294
Marionette (Zauber) 238
Maskerade (Zauber) 238
Maße 316
Matandra 300
Materielle Verbindung I (Meisterschaft) 203
Materielle Verbindung II (Meisterschaft) 203
Mauerstürmer (Meisterschaft) 107
Mauerstürmer (Ausbildung) 68
Maximale Fertigkeitspunkte 88
Mediatorengilde (Ausbildung) 62
Meerestaucher (Meisterschaft) 129
Mehrfachwurf (Meisterschaft) 100
Meine Karte ist das Firmament (Meisterschaft) 131
Meister (Meisterschaft; Alchemie) 103
Meister (Meisterschaft; Darbietung) 109
Meister (Meisterschaft; Edelhandwerk) 112
Meister (Meisterschaft; Handwerk) 118
Meister der Untoten (Meisterschaft) 216
Meister mit zwei Waffen (Meisterschaft) 96
Meisterhafte Balance (Meisterschaft) 101
Meisterjäger (Meisterschaft) 124
Meisterschaften 91ff.
Meisterschafts-Manöver (Nahkampfhandlung) 160
Meisterschuss (Meisterschaft) 99
Meisterwerk (Meisterschaft; Alchemie) 103
Meisterwerk (Meisterschaft; Edelhandwerk) 112
Meisterwerk (Meisterschaft; Handwerk) 118
Meisterwurf (Meisterschaft) 100
Mensch 35
Mentor (Ressource) 78f.
Merkmal (Waffen) 186
Merkmale (Rüstung/Schild) 186, 187
Merkmale (Gegner/Monster) 264f.
Merkmale (Rüstung/Schild) 165
Merobaudes der Flammengezeichnete 298
Mertalisch 315
Mertalischer Städtebund 45, 300
Metall erhitzen (Zauber) 238
Meteorologe (Meisterschaft) 135
Midstad 289, 298
Mindestattribute (Rüstung/Schild) 165, 187
Mindestattribute (Waffen) 186
Missionar (Meisterschaft) 110
Misslungene Zauber 198
Modifikatoren (Probe) 18
Modifikatoren (Zauberei) 198
Mondfall 308
Mondpfade 304f.
Mondsteinkriege 310
Mond-Trias 50
Mondzeichen 82f.
Monster 263ff.
Monstergrad 265f.
Moral erhöhen (Zauber) 238
Morgenstern 185
Morkai 311, 313
Muskelprotz (Meisterschaft) 107
Myrkan-Ebene 297
MYS siehe *Mystik*
Mystik 12
Mystischer Krieger (Ausbildung) 63
Mythische Domäne 288
Mythologie 311ff.
Myuriko 296, 311

N

Nacht durchwachen (Zähigkeit) 137
Nacht zum Tag (Zauber) 239
Nachtragend (Schwäche) 85
Nachtschicht (Zauber) 239
Nachtsicht (Meisterschaft) 212
Nagas 294
Nahkampfangriff (Nahkampfhandlung) 160
Nahkampfdistanz 162
Nahkampfhandlungen 160f.
Nahkampftauglich (Waffenmerkmal) 186
Nahkampfwaffen 183ff.
Nahkampfwerfer (Meisterschaft) 100
Nahrungssuche (Fischen) 131
Nahrungssuche (Jagd) 122
Nahrungssuche (Pflanzen und Kräuter; Naturkunde) 125
Naraka 48, 313
Nashorn 285
Naturkenner (Meisterschaft) 211
Naturkunde 124f.
Natürliche Waffe (Stärke) 73
Natürlicher Rüstungsschutz (Stärke) 73
Naturmagie 210f.
Navir 293
Nebel rufen (Zauber) 239
Nebelgestalt (Zauber) 239
Nebelsicht (Zauber) 239
Nekromant (Meisterschaft) 216
Nephilim 303
Neresheb 304
Nicht ins Gesicht! (Meisterschaft) 126
Nichts passiert! (Meisterschaft) 201
Niemand war hier (Meisterschaft) 136
Nigali 312, 313
Nigali 46
Nurghon 311, 313
Nuum 45, 300
Nyrdfingisch 315

O

Objekte 179f.
Objektillusion (Zauber) 239
Öffnungszeiten (Portale) 305
Oger 274
Ohne Worte (Meisterschaft) 126
Olelo 315
Omen des schwarzen Mondes (Mondzeichen) 82
Opportunist (Meisterschaft) 99
Optionale Ressource 77ff.
Orakelpfad 301, 305
Orden der Weißen Löwen 303
Orientierungssinn (Stärke) 73
Orkkrieger 274
Orks 289
Orkspäher 275

P

Padishah 292, 307
Palitan 295
Pangawai-Gebirge 294
Panisch (Zustand) 169
Panoptikum (Zauber) 239
Parierwaffe 164, 186, 188
Pash Anar 291f.
Pashtar 46, 303
Pass ja auf! (Meisterschaft) 109
Passive Verteidigung siehe *Verteidigung*
Patalis 289
Patalisch 315
Patzer 18
Patzertabelle (Kampf) 172
Patzertabelle (Priester) 200
Patzertabelle (Zauberer) 199
Pech (Zauber) 240
Peitsche 185
Perfekter Gaumen (Meisterschaft) 136
Pfauenfeder (Waffe) 183
Pferd 285
Philosoph (Meisterschaft) 123
Physische Domäne 288
Plattenrüstung 188
Portale 304f.
Portalgilde 305
Praktisches Wissen (Meisterschaft) 124
Priester 73, 312, 318f.
Priester des Wissens (Ausbildung) 64
Primitiv (Waffenmerkmal) 186
Prinzessin Yi 296
Probe 16ff., 92f.
Prophezeiung (Zauber) 240
Protectoren (Ausbildung) 67
Publikumsliebling (Meisterschaft) 109

Q

Qaflaban-Berge 303

R

Rahidi 40, 313
Raja 292
Rang (Ressource) 79
Ranken (Zauber) 240
Rankenpfeil (Zauber) 240
Ränkeschmied (Ausbildung) 65
Ranulfis, Mathilde 300
Rasend (Zustand) 169
Rasse 32ff.
Rattling 275
Räuber 276
Raubritter 276
Raubskarabäus 277
Raugarr 36, 290
Raugro 315
Recherche 149
Recke (Ausbildung) 66
Rede mit mir (Meisterschaft) 113
Redegewandtheit 126f.
Regeneration (Zauber) 240
Reichweite (Fernkampf) 162, 186
Reichweite (Zauber) 222
Reisen 151ff.
Reisende (Abstammung) 54
Reißzähne (Ausbildung) 60
Reiterbogen 187
Reiterkampf (Meisterschaft) 133
Reitersäbel 183
Reiterwaffe (Waffenmerkmal) 186
Relikt 79
Reparatur (Gegenstände) 141ff., 144
Reparatur (Zauber) 240
Resistenz (Merkmal Monster) 264
Resonanz (Splitterträger) 81f.
Ressourcen 74ff., 260ff.
Riesenschlange 285
Riesenspinne 277
Riesheim 299
Rilmadal 302
Rindenhaut (Zauber) 240
Ringend (Zustand) 169
Riposte (Meisterschaft) 98
Risikowurf 20, 259
Ritter des Wyrmbann (Ausbildung) 66
Ritus (Zauber) 222
Robust (Stärke) 73
Ronash 304, 311, 313
Ronay 311, 313
Rosentrunk 176
Rouashra-Oase 303
Rounar 48
Rovencor 298
Rubinaffen 294
Rückzugsgefecht (Meisterschaft) 95
Ruhephase 173f.
Ruhige Hand (Meisterschaft) 115
Ruhmsucher (Ausbildung) 60
Rundschild 188
Rundumschlag (Meisterschaft) 96
Runenkrieger (Ausbildung) 63
Rüstung schwächen (Zauber) 240
Rüstungen 164, 187f.
Rüstungsträger I (Meisterschaft) 137
Rüstungsträger II (Meisterschaft) 137

S

S siehe *Solar*
Säbel 183
Sablana 300
Sammeln (Meisterschaft) 104
Sampera 300
Samur 314
Sanddrache 278, 303
Sandläufer (Ausbildung) 70
Sanfter Fall (Zauber) 240
Sarnburg 297
Sarnfeste 297
Säurestrahl (Zauber) 241
Schädelgrund 293
Schädelkorsaren 293
Schaden 172ff., 185
Schadensreduktion (Rüstung/Schild) 187
Schadenswelle (Zauber) 241
Schadenszirkel (Zauber) 241
Scharf (Waffenmerkmal) 186
Scharfe Sicht (Stärke) 73
Scharfe Zunge (Meisterschaft) 110
Scharfes Gehör (Stärke) 73
Scharfschütze (Meisterschaft; Schusswaffen) 100
Scharfschütze (Meisterschaft; Wurfwaffen) 99
Schatten beleben (Zauber) 241
Schattenbann (Zauber) 241
Schattenherr (Meisterschaft) 212
Schattenklinge (Ausbildung) 67
Schattenläufer (Ausbildung) 61
Schattenleib (Zauber) 241
Schattenmagie 212
Schattenmantel (Zauber) 241
Schattenpfeil (Zauber) 241
Schattenrüstzeug (Zauber) 241
Schattenschleier (Zauber) 242
Schattenspiel (Zauber) 242
Schattensprung (Zauber) 242
Schattenwaffe (Zauber) 242
Schattenwald 294
Schattenwand (Zauber) 242
Schattenweber 278
Scheibendolch 183
Schicksalsband (Zauber) 242
Schicksalsmagie 212f.
Schild umschlagen (Meisterschaft) 97
Schildbrecher (Meisterschaft) 97
Schilde 164, 187f.
Schildmaid (Ausbildung) 58
Schildstoß (Nahkampfhandlung) 161
Schimmerklinge 293
Schimmermeer 296
Schlachtplan (Angriff) (Meisterschaft) 104
Schlachtplan (Verteidigung) (Meisterschaft) 104
Schlachtreiter (Meisterschaft) 133
Schlaf (Zauber) 242
Schlafend (Zustand) 169
Schläfer (Meisterschaft) 203
Schlafkrankheit 177
Schlagabtausch (Sozialer Konflikt) 146
Schlagring 183
Schlagstock 183
Schlangenlande 294
Schlangenmensch (Meisterschaft) 102
Schleuder 187
Schloss öffnen (Zauber) 242
Schlösser und Fallen 127f.
Schlösserhammer (Meisterschaft) 128
Schmähllied/Loblied (Meisterschaft) 109
Schmerzen ignorieren (Zauber) 243
Schmerzen widerstehen (Zauber) 243
Schmerzhafter Hieb (Meisterschaft) 96
Schmerzimmunität (Merkmal Monster) 265
Schmerzresistenz (Merkmal Monster) 265
Schmerzresistenz (Stärke) 73
Schmerzwiderstand (Meisterschaft) 137
Schmerzwiderstand I (Meisterschaft) 137
Schmetterschlag (Meisterschaft; Hiebwaffen) 97
Schmetterschlag (Meisterschaft; Stangenwaffen) 99
Schmiedemeister (Meisterschaft) 206
Schnappechse 279
Schnell wieder auf den Beinen (Meisterschaft) 137
Schnelle Durchsuchung (Meisterschaft) 136
Schnelle Reaktion (Meisterschaft) 202
Schnelle Schildabwehr (Meisterschaft) 137
Schneller Jäger (Meisterschaft) 122
Schneller Sammler (Meisterschaft) 124
Schnellleser (Meisterschaft) 123
Schnellschütze I (Meisterschaft) 99
Schnellschütze II (Meisterschaft) 99
Schnellziehen (Meisterschaft) 115
Schockgriff (Zauber) 243
Schreckgestalt (Zauber) 243
Schriftrollen 254f.
Schriftrollen erstellen I (Meisterschaft) 105
Schriftrollen erstellen II (Meisterschaft) 106
Schriftrollen erstellen III (Meisterschaft) 106
Schriftverständnis (Zauber) 243
Schüchtern (Schwäche) 85
Schuppenpanzer 188
Schurke (Ausbildung) 68
Schusswaffen 99, 187
Schutz aufheben (Zauber) 243
Schutz des Lichtes (Meisterschaft) 210
Schutz vor Angriffen (Zauber) 243
Schutz vor Bannung (Meisterschaft) 215
Schutz vor Elektrizität (Zauber) 243
Schutz vor Elementen (Zauber) 243
Schutz vor Feuer (Zauber) 244
Schutz vor Gift (Zauber) 244
Schutz vor Kälte (Zauber) 244
Schutz vor Untoten (Zauber) 244
Schützende Hand (Zauber) 243
Schützende Schatten (Meisterschaft) 212
Schutzmagie 213f.
Schwächeanfall (Zauber) 244
Schwächen 83ff.
Schwächlich (Merkmal Monster) 265
Schwärze (Zauber) 244
Schwarzmarkt (Meisterschaft) 132
Schwere Armbrust 187
Schwere Arme (Zauber) 244
Schwerpunkte 92
Schwertalben 33
Schwertrichter (Ausbildung) 66
Schwierigkeit 17
Schwimmen 128ff.
Sechster Sinn(Zauber) 244
Seealben 33, 39, 301
Seebär (Meisterschaft) 131
Seefahrer (Abstammung) 54
Seefahrt (Reise) 152
Seefahrt 130f.
Seefalken (Ausbildung) 61
Segen der Mondkraft (Mondzeichen) 82
Segnung (Zauber) 244
Sehnenschneider (Meisterschaft) 99
Selbstheilung (Zauber) 244
Selenia 47, 289, 297
Selenius I. 297
Selenius III. 297
Sentatau 296
Seratial 315
Shahanra die Kaltherzige 310
Shahir 307
Shandirr 48, 313
Shanezi 44, 313
Shinshamassu 292, 304
Siadal 302
Siala 313
Sialaar 302
Sicherheitswurf 20, 259
Sicht verbessern (Zauber) 244
Siechtum (Zustand) 169
Silbergrat 293
Silberkrallen 302
Sinbara 311, 313
Sinne verstärken (Zauber) 245
Sipahi 66, 292
Siprangu 295
Siprangulu 315
Skalangor 49, 311
Skavona 183
Skeftamagi 63, 318
Skelett 279
Skorpion 285
Smaragdküste 294f.
Solar 181, 315
Söldner 280
Sonnenspeer 298
Soziale Interaktion 145ff.
Soziale Konflikte 146
Soziales Gespür (Stärke) 73
Sparfuchs (Meisterschaft; Alchemie) 103
Sparfuchs (Meisterschaft; Edelhandwerk) 111
Sparfuchs (Meisterschaft; Handwerk) 118
Sparsame Reise (Meisterschaft) 135
Sparsamer Zauberer (Meisterschaft) 201
Späterer Kampfbeitritt 158
Speer 185
Spezialist für alle Wesen (Meisterschaft) 119
Spielleiter 6, 256ff.
Spinnenlauf (Zauber) 245
Spirituelle Domäne 287
Spitzhacke 183
Splittergaben 81
Splittermond 314
Splitterpunkte 81, 258
Splitterträger 80ff., 258
Sprachbegabt (Meisterschaft) 123
Sprachen 314f.
Sprachverständnis (Zauber) 245
Springen (Athletik) 107
Sprinten (Bewegungshandlung) 159
Sprinter (Meisterschaft) 106
Spruch 222
Sprung (Zauber) 245
Sprungbein (Zauber) 245
Spuk 280
Spuren der Vergangenheit (Zauber) 245
Spuren verfolgen (Jagd) 122f.
Spurlos in der Wildnis (Zauber) 245
SR siehe *Schadensreduktion*
STÄ siehe *Stärke (Attribut)*
Stabile Magie (Stärke) 73
Stählerne Konzentration (Meisterschaft) 209
Stahlhaut (Zauber) 245
Stand (Ressource) 76
Standardwurf 20
Standfest (Zauber) 245
Standfestigkeit 186
Stangenwaffen 99f., 185
Stärke (Attribut) 12
Stärken 72ff.
Starker Schildarm I (Meisterschaft) 137
Starker Schildarm II (Meisterschaft) 137
Starker Wurfarm (Meisterschaft) 100
Stärkung des Vertrauten (Meisterschaft) 211
Stärkungsmagie 214f.
Starrekying 311
Start-Erfahrung 25
Stehaufmännchen (Meisterschaft) 101
Steigerung 86ff.
Steigerungskosten 25, 87

Stein (Zauber) 246
Steinfaust (Zauber) 246
Steinhaut (Zauber) 246
Steinmeister (Ausbildung) 56
Steinwand (Zauber) 246
Sterben 172f.
Sterbend (Zustand) 169
Stille (Zauber) 246
Stimme des Sturms (Meisterschaft) 221
Stimme kopieren (Zauber) 246
Stimmen der Freunde (Meisterschaft) 205
Stimmungsgespür (Meisterschaft) 205
Störender Angriff (Freies Manöver) 161
Stoß (Zauber) 246
Straßenklingen (Ausbildung) 67
Straßenkunde 132f.
Streiftreffer 161
Streitaxt 183
Streiter des Lichtes (Meisterschaft) 210
Streithammer 183
Streitkolben 183
Streitlustig (Schwäche) 85
Streunerweiß 176
Stromlandinseln 295
Strukturgeber 254f.
Stumpf (Waffenmerkmal) 186
Sturmbändiger (Ausbildung) 56
Stürmischer Wind (Zauber) 246
Sturmkosaren (Ausbildung) 67
Sturmlauf (Meisterschaft) 99
Sturmrufer (Ausbildung) 71
Sturmsense 185
Subtile Forschung (Meisterschaft) 205
Suchender (Heldengrad) 89
Süd-Arkuri 290
Suderinseln 293
Suggestion (Zauber) 247
Sumpfgnome 34
Sunnafest 50
Surmakar 48, 302
Sylar 39, 313

T

T siehe *Telar*
Takasadu 295f.
Taktiker (Merkmal Monster) 265
Taktische Wurfoptionen 19f.
Taktischer Vorteil 170f.
Taktisches Genie (Meisterschaft) 104
Talaberis 300
Taressu 304
Tar-Kesh 295
Tarnidentität (Meisterschaft) 126
Tarr 36, 48, 302
Tarrgro 315
Tarsai 33
Taschendiebstahl (Fingerfertigkeit) 116
Taube 285
Tauchen 130
Taupio 45, 300
Tayru 311, 313
Teilbar (Waffenmerkmal) 186
Telar 181, 315
Telepathischer Schild (Meisterschaft) 205
Termark 299
Text verschlüsseln (Zauber) 147
Thain 50
Theris 43, 313
Tiakabir 303
Tial 315
Tick 157
Tickdauer 157
Tick-Zuschlag (Rüstung/Schild) 165, 187
Tiefseetaucher (Meisterschaft) 129
Tier einschätzen (Meisterschaft) 133
Tierarzt (Meisterschaft) 119
Tiere beherrschen (Zauber) 247
Tiere beruhigen (Zauber) 247
Tiere 283ff.
Tierexperte (Meisterschaft) 122
Tierform (Zauber) 247
Tierfreund (Stärke) 74
Tierführung 133f.
Tierischer Bote (Zauber) 247
Tierkenner (Meisterschaft) 122
Tiersinne (Zauber) 247
Tiersprache (Zauber) 247
Tiervertrauter (Stärke) 74
Tierwandler (Ausbildung) 69
Tierzauberer (Meisterschaft) 217
Tilalru 301
Tilaui 302
Tir Durghachan 290
Todesfluch (Zauber) 248
Todesmagie 215f.
Todesschlag (Meisterschaft) 97
Todesschutz (Zauber) 248
Tödlicher Schaden (Meisterschaft) 96
Totaler Zauberbann (Zauber) 248
Totenschlaf (Zauber) 248
Traglast 181
Trankmeister (Ausbildung) 59
Traumbringer 281
Trisnar 299
Triumph 18
Trübung des Blicks (Meisterschaft) 208
Trugbild (Zauber) 248
Tuchrüstung 188
Tunnelwächter (Ausbildung) 70
Turmschild 188
Turubar 292
Typus (Gegner/Monster) 263
Typus (Zauber) 222

U

Über Wasser gehen (Zauber) 248
Überall zu Hause (Meisterschaft) 132
Überanstrengung 175
Überlasten (Meisterschaft) 215
Überleben 134f.
Überraschung (Kampf) 158
Überraschungsangriff I (Meisterschaft) 121
Überraschungsangriff II (Meisterschaft) 121
Überraschungsangriff III (Meisterschaft) 121
Übertragung der Kraft (Meisterschaft) 215
Überzahl 170
Ulmon 313
Ultia 289, 305
Umgebung erhitzen (Zauber) 248
Umgebungssinne (Meisterschaft) 136
Umklammern (Meisterschaft) 95
Umklammern (Waffenmerkmal) 186
Umklammerung lösen (Verteidigungshandlung) 164
Umreißen (Meisterschaft) 95
Umschiffen von Gefahren 131
Umweltauswirkungen (Zauberei) 197
Unauffällig (Meisterschaft) 121
Unauffälligkeit (Zauber) 248
Unbeirrbar (Meisterschaft) 114
Unbelebte Objekte 179f.
Unbeschädigt (Objekte) 180
Unbewegliche Ziele (Fernkampf) 162
Undurchschaubar (Meisterschaft) 114
Unerbittlich (Meisterschaft) 98
Unermüdlicher Verfolger (Meisterschaft) 122
Unfehlbare Orientierung (Meisterschaft) 135
Ungeblendet (Meisterschaft) 210
Unhandlich (Waffenmerkmal) 186
Universalgelehrter (Meisterschaft) 123
Unreich 297
Unsichtbares Objekt (Zauber) 248
Unsichtbarkeit (Zauber) 249
Unterbrechen (Zaubernder) 198
Unterschwellige Warnung (Meisterschaft) 136
Untersuchung 149
Unterwasserwesen (Merkmal Monster) 265
Untot (Merkmal Monster) 265
Untote bannen (Zauber) 249
Untote erheben (Zauber) 249
Untote schwächen (Zauber) 249
Untotenjäger (Meisterschaft) 216
Unzerstörbar (Zauber) 249
Urakhale 292
Uryat 313

V

Vaigarr 36
Vaigro 315
Valkyrja-Speer 185, 187
Valkyrji 50, 313
Vanforst 299
Vangara 49, 311, 131
Vangaras Faust 297
Vangarasstab 185
Vanyr 298
Varg 36
Variante (Ausbildung) 55
VER siehe *Verstand*
Veränderte Umgebung (Meisterschaft) 136
Verbesserte Initiative (Stärke) 74
Verbessertes Entwaffnen (Meisterschaft) 96f.
Verbessertes Umreißen (Meisterschaft) 96
Verdammung (Zauber) 249
Verdorbene Nahrung 176
Verdorren (Zauber) 249
Verdursten 175
Verfolgungsjagd 148
Verfügbarkeit 180f.
Vergesslich (Schwäche) 85
Vergleichende erweiterte Proben 20f.
Vergleichende Proben 20f.
Verhängnis (Zauber) 249
Verheerende Misserfolge im Kampf 171
Verheerende Zauberauswirkungen 199f.
Verheerte Lande 289, 297
Verhüllung (Zauber) 249
Verhüllung der Form (Meisterschaft) 217
Verhungern 175
Verjüngen (Zauber) 250
Vermögen (Ressource) 77
Verschnaufpause 173f.
Verschwendungssüchtig (Schwäche) 85
Verstand 12
Verstärken (Zauber) 222
Versteinern (Zauber) 250
Verstummen (Zauber) 250
Verteidiger (Meisterschaft) 95
Verteidigung 15
Verteidigungsbonus (Rüstung/Schild) 187
Verteidigungshandlungen 163f.
Verteidigungswirbel (Meisterschaft; Kettenwaffen) 97
Verteidigungswirbel (Meisterschaft; Klingenwaffen) 98
Vertrautenband (Meisterschaft) 211
Vertrautensprache (Meisterschaft) 212
Verwandler (Ausbildung) 69
Verwandlung (Zauber) 250
Verwandlungsmagie 216ff.
Verwirren (Zauber) 250
Verwirrung (Meisterschaft; Handgemenge) 96
Verwirrung (Meisterschaft; Klingenwaffen) 98
Verwundbarkeit (Merkmal Monster) 265
Verwundet (Zustand) 169
Verzehren (Fokus) 196
Verzehren (Lebenspunkte) 14
Verzehrter Schaden 172
Verzögern (Zauber) 199
Veteran (Heldengrad) 89
Veteran der Arena (Meisterschaft) 134
Veteran des Kampfgetümmels (Meisterschaft) 209
Vi'Ela 313
Vi'Eldal 302
Vielseitig (Waffenmerkmal) 186
Vindarai siehe *Seealben*
Vintial 315
Vogelform (Zauber) 250
Vorahnung (Meisterschaft) 213
Vorausschauender Führer (Meisterschaft) 135
Vorsicht I (Meisterschaft) 128
Vorsicht II (Meisterschaft) 128
Vorstürmen (Meisterschaft) 96
Vorurteile (Schwäche) 85
VTD siehe *Verteidigung*
VTD+ siehe *Verteidigungsbonus*
Vulkanzwerge siehe *Furgand*

W

Wachsamkeit (Meisterschaft) 137
Wachstum (Zauber) 250
Wächterbund 49, 289, 297
Waffe aus dem Nichts (Meisterschaft) 115
Waffe aus Licht (Zauber) 250
Waffe des Lichts (Zauber) 250
Waffen 182ff.
Waffengeschwindigkeit 185
Waffenlos 183
Waffenmeister (Ausbildung) 60
Wahrer Blick (Zauber) 251
Wahrheitsfinder (Ausbildung) 57
Wahrnehmung 135f.
Wahrsager (Meisterschaft; Arkane Kunde) 106
Wahrsager (Meisterschaft; Schicksalsmagie) 213
Währungen 181
Waidmann (Meisterschaft) 122
Waldbestie 281
Walddrache 282
Waldläufer (Ausbildung) 70
Wandelnder Leichname 282
Wanderer (Heldengrad) 89
Wanderer im Schatten (Meisterschaft) 135
Wandernde Wälder 291
Wanderpriester (Ausbildung) 71
Wärme (Zauber) 251
Wasser finden (Zauber) 251
Wasser reinigen (Zauber) 251
Wasser treten 130
Wasseratmung (Zauber) 251
Wasserherrschaft (Zauber) 251
Wassermagie 220
Wassermeisterschaft (Meisterschaft) 220
Wasserresistenz I (Meisterschaft) 220
Wasserresistenz II (Meisterschaft) 220
Wasserresistenz III (Meisterschaft) 220
Wasserschwall (Zauber) 251
Wattiert 186
Weg durch die Natur (Zauber) 251
Wegfinder(Ausbildung) 61
Weichherzig (Schwäche) 85

Weihe (Zauber) 252
Weiße Wächter 43, 58
Weitreichender Klingenwirbel (Meisterschaft) 100
Weitspringer (Meisterschaft) 106
Weltgewandt (Stärke) 74
Werte einschätzen (Meisterschaft) 113
Wesantia 50, 313
Wesinta 30, 313
Westergromisch 315
Wetterfest (Meisterschaft) 135
Wetterkontrolle (Zauber) 252
Wetterkundig (Meisterschaft) 221
Wettervorhersage 135
WGS siehe *Waffengeschwindigkeit*
Wider die Finsternis (Meisterschaft) 210
Widerstände erhöhen (Zauber) 252
Widerstandswerte 15
Wie eine Westentasche (Meisterschaft) 133
Wiederherstellung (Zauber) 252
Wildnisführung 153
Wildnisläufer (Meisterschaft) 135
Wildschwein 286
WIL siehe *Willenskraft*
Willenloser Diener (Zauber) 252
Willensanstrengung (Meisterschaft) 114
Willensbrecher (Meisterschaft) 203
Willenskraft 13
Windmagie 220f.
Windmeisterschaft (Meisterschaft) 221
Windresistenz I (Meisterschaft) 221
Windresistenz II (Meisterschaft) 221
Windresistenz III (Meisterschaft) 221
Windschild (Zauber) 252
Windstoß (Zauber) 252
Wintervarge 290
Wintholt 290
Wintholtisch 315
Wipfelspäher (Ausbildung) 61
Wirkung (Zauber) 222
Wirkungsbereich (Zauber) 222
Wirkungsdauer (Zauber) 222
Wirkungsweite (Zauber) 195
Wissen ist Macht (Meisterschaft) 202
Wisst Ihr überhaupt, wer ich bin? (Meisterschaft) 110
Wogenboten (Ausbildung) 65
Wogenwanderer (Ausbildung) 57
Wolf 286
Wolkenpfad (Zauber) 252
Wuchtangriff (Freies Manöver) 161
Wuchtig (Waffenmerkmal) 186
Wundabzüge 172
Wundarzt (Meisterschaft) 119
Wunderarbeiter (Meisterschaft; Alchemie) 103
Wunderarbeiter (Meisterschaft; Edelhandwerk) 111
Wunderarbeiter (Meisterschaft; Handwerk) 118
Wunderwirker (Meisterschaft) 201
Wurfbeil 183, 187
Wurfdolch 183, 187
Würfel 11
Wurffähig (Waffenmerkmal) 186
Wurfhammer 183, 187
Wurfpfeil 187
Wurfspeer 185, 187
Wurfstern 187
Wurfwaffen 100, 187
Würgegriff (Meisterschaft) 97
Wüstentrutz 299
Wüstenvarge siehe *Tarr*
Wüstenweise (Ausbildung) 62

X

Xagu 315
Xarxuris der Große 310
Xeminos 301
Xienyan 315

Ψ

Yonnus 47, 311, 313

Z

Zackenspieß 185
Zäh (Stärke) 74
Zähigkeit 136f.
Zauber 221ff.
lernen *193*
identifizieren *150*
unterbrechen *198*
verzögern *199*
Zauber bannen (Zauber) 252
Zauber behindern (Zauber) 253
Zauber unterdrücken (Zauber) 253
Zauber verzögern (Meisterschaft) 201
Zauber zurückwerfen (Zauber) 253
Zauberdauer 222
Zauberei 193ff.
Zauberer (Abstammung) 54
Zauberfeder (Zauber) 253
Zauberfinger (Meisterschaft) 201
Zaubergesten verbergen (Meisterschaft) 115
Zaubermeister 283
Zauberschutz-Experte (Meisterschaft) 214
Zauberschutz-Meister (Meisterschaft) 214
Zerbrechlich (Merkmal Monster) 265
Zhoujiang 295
Zielen (Fernkampfhandlung) 162
Zielschuss (Meisterschaft) 99
Zielstrebig (Stärke) 74
Zirkel der Zinne 47, 56, 289, 318
Zone der Bannung (Zauber) 253
Zonen (Reise) 154f.
Zufall bannen (Zauber) 253
Zuflucht (Ressource) 79f.
Zunge des Diplomaten (Zauber) 253
Zusammenarbeit (Kampf) 167
Zusammenarbeiten 21
Zusätzliche Splitterpunkte 74
Zustände 167ff.
Zutaten sammeln (Naturkunde) 125
Zwei Geister, ein Gedanke (Meisterschaft) 134
Zweihänder 183
Zweihändig (Waffenmerkmal) 186
Zweite Haut (Meisterschaft) 209
Zweite Identität (Meisterschaft) 209
Zwerg 37
Zwingard 50, 289, 298f.
Zwingardisch 315



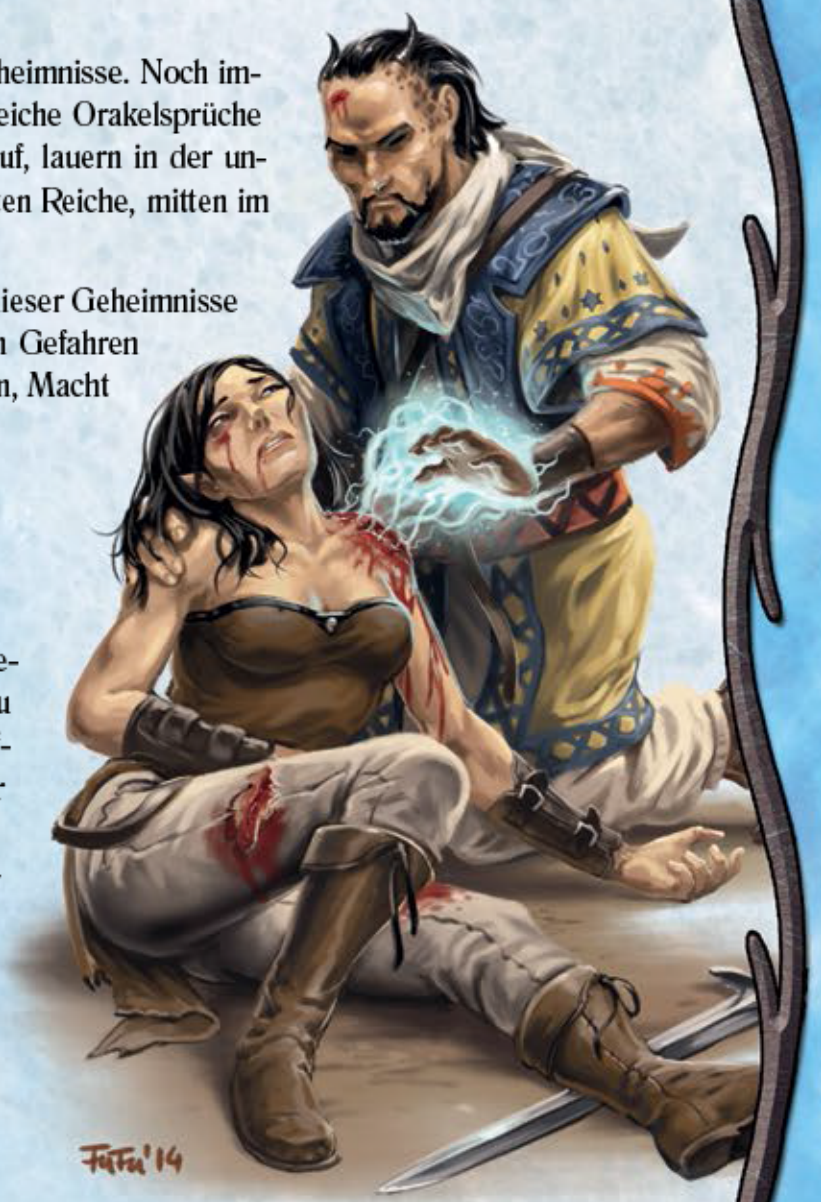
Splittermond

Als einer der drei Monde über Lorakis barst, blickten die Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge furchtsam gen Himmel, um das unheimliche Schauspiel zu betrachten. Zu diesem Zeitpunkt ahnte noch niemand, dass unter dem Splittermond eine neue Ära anbrechen sollte, die sie von den Ketten ihrer Drachlingsherrscher befreien und die Völker von Lorakis in ein neues Zeitalter führen sollte.

Heute, tausend Jahre nach dem Kataklysmus, beherrschen die einstigen Dienervölker den gesamten Kontinent. Mächtige Reiche sind entstanden, prachtvolle Städte wurden errichtet, Geschichte wurde geschrieben.

Aber noch immer ruhen in Lorakis unzählige Geheimnisse. Noch immer warten in den Kristallchroniken Iorias zahlreiche Orakelsprüche auf ihre Erfüllung. Und neue Gefahren ziehen auf, lauern in der unerforschten Wildnis, den finsteren Ruinen der alten Reiche, mitten im Trubel der Großstädte.

Es braucht tapfere Männer und Frauen, die sich dieser Geheimnisse annehmen, wagemutige Abenteurer, die sich den Gefahren in den Weg stellen – und so vielleicht zu Reichtum, Macht oder Ruhm gelangen.



Willkommen bei Splittermond!

In diesem Regelwerk finden Sie alles, was Sie benötigen, um spannende Abenteuer auf Lorakis zu erleben: alle Regeln für das Spiel und die Erschaffung von Abenteurern sowie eine Übersicht über die Welt, die zum sofortigen Losspielen einlädt. Sammeln Sie einfach einige Freunde um sich – und los geht's!

www.uhrwerk-verlag.de

UHRWERK VERLAG

Art.-Nr.: 1000