

HELDEN & HALUNKEN

2TE EDITION

DRUCKFEHLER SPIELE

Grundregelwerk

für

Fantasy

mit

Helden & Halunken

2te Edition

Ein Dank an meine Spieltester
Henry, Andi, Ivano und Fäbu.

Und ein besonderer Dank an Anya,
ohne die dieses Spiel nicht entstanden wäre.

Ein Rollenspiel aus dem Hause **Druckfehler Spiele**

Dieses Spiel nutzt KI-Unterstützung.

© 2026 Druckfehler Spiele, Olten
druckfehler.ch

Inhaltsverzeichnis

Ein Wort vom Autor 4
Einleitung 5
Von Aerd 7
- Willkommen auf Aerd 8
- Regionen auf Aerd 13
- Akteure von Aerd 37
- Die anderen Völker von Aerd 54
- Inspirationsquellen 70

Abenteurer & Kompanien 74
- Kompanien 75
- Abenteurer 80
- Fertigkeiten 85
- Talente 103

Regeln 121
- Grundregeln 122
- Kampfregeln 128
- Magieregeln 143
- Detailregeln 150

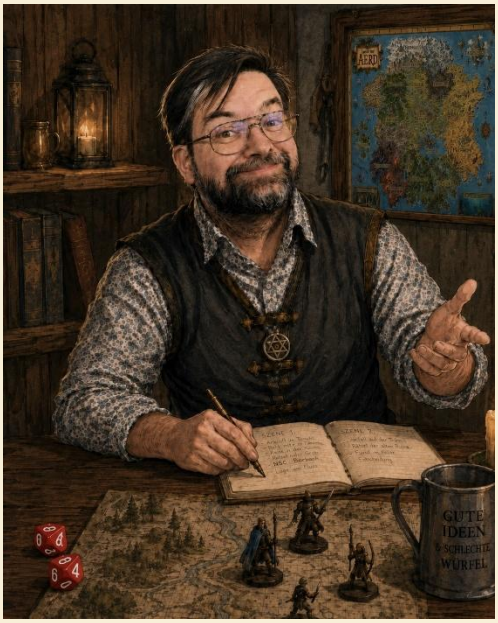
Ausrüstung 161
- Ausrüstungsregeln 162
- Nahkampfwaffen 164
- Fernkampfwaffen 174
- Waffenrunen 180
- Rüstungen 182
- Accessoires 192
- Magische Ausrüstung 208
- Allgemeine Ausrüstung 214
- Verbrauchsgegenstände 219
- Tiere & Fahrzeuge 236

Zaubersammlung 239
- Zaubertricks 240
- Formmagie 242
- Hellsicht 247
- Körpermagie 251
- Kriegsmagie 256
- Paktmagie 260
- Reinmagie 263
- Trugmagie 265
- Wegmagie 268

Werkzeuge des Meisters 271
- Spielleiten 272
- Aufträge 277
- Monster 281

Hilfsmittel 294
- Regelzusammenfassung 295
- Glossar 300

Ein Wort vom Autor



Helden & Halunken ist aus Leidenschaft entstanden. Aus der Lust an deutschsprachigen Rollenspielen. Aus der Freude an Regeln, die mehr können als nur Stimmung andeuten. Aus dem Wunsch, wieder ein Spiel zu bauen, das kostenlos zugänglich ist und trotzdem Fleisch an den Knochen hat.

Ich wollte ein Rollenspiel schreiben, das bewusst etwas kantiger ist. Ein Spiel mit Crunch, mit Ausrüstung, mit Talenten, mit Entscheidungen, die am Tisch spürbar sind. Kein Regelmonster um seiner selbst willen, aber auch kein weichgespültes „macht einfach, was sich gut anfühlt". Würfel, Werte und Konsequenzen gehören für mich zum Spiel. Wenn ein Abenteurer eine schwere Rüstung trägt, eine Armbrust lädt oder mit letzter Kraft über eine zerfallene Brücke springt, dann soll das nicht nur erzählt werden. Es soll auch mechanisch Gewicht haben.

Gleichzeitig ist **Helden & Halunken** ein Versuch, den Geist des Selbermachens wiederzubeleben. Rollenspiel war für mich immer auch Basteln: Regeln ändern, eigene Welten schreiben, Karten kritzeln, Monster bauen, Abenteuer zusammenzimmern und am Ende schauen, was am Tisch wirklich funktioniert. In einer Zeit, in der sich das Hobby immer stärker an großen Marken und Spielzeugkonzernen ausrichtet, wollte ich wieder etwas machen, das sich nach Werkstatt anfühlt. Nach Ausprobieren, Fluchen und Weitermachen.

Das Spiel ist dabei auch eine kleine Reise zurück in die 90er Jahre. Nicht, weil damals alles besser war. War es nicht. Vieles war umständlich, manches schlecht erklärt, und manche alten Gewohnheiten dürfen gern in der Gruft bleiben. Aber da war ein bestimmter Geist: Man nahm ein Regelbuch, ein paar Würfel, eine Karte und machte daraus seine eigene Sache. Diesen Geist wollte ich wieder einfangen, ohne die Vergangenheit zu vergolden.

Helden & Halunken soll altmodisch genug sein, um nach Abenteuer, Gefahr und Ausrüstung zu riechen. Und modern genug, um nicht so zu tun, als hätte sich das Hobby seit dreißig Jahren nicht weiterentwickelt.

Am Ende ist dieses Spiel genau das, was der Name verspricht: Es geht um Leute, die losziehen, weil irgendwo ein Auftrag wartet, eine Ruine offensteht oder jemand genug Lira auf den Tisch legt. Keine makellosen Lichtgestalten. Keine Auserwählten mit sauberem Schicksal. Sondern Helden und Halunken. Leute mit Können, Fehlern, Hunger, Schulden, Mut und gelegentlich sehr schlechten Ideen.

— Sven, im Juni 2026

EINLEITUNG



Helden & Halunken 2te Edition ist ein Rollenspiel über Abenteurerkompanien auf den Strassen von Aerd. Im Mittelpunkt stehen keine Auserwählten, grossen Prophezeiungen oder Weltrettungen, sondern Menschen, die losziehen, weil jenseits der nächsten Stadt ein Auftrag, ein Geheimnis oder eine Gelegenheit wartet.

Aerd ist eine grosse, gefährliche Welt. Isolierte Städte liegen wie Inseln zwischen Wildnis, Ruinen, Monstergebieten und unerforschten Regionen. Alte Handelsrouten, Karawanenwege und vergessene Strassen verbinden diese Orte miteinander. Die grossen Reiche der Vergangenheit sind zerfallen, doch ihre Strassen, Maschinen und Geheimnisse liegen noch immer in der Landschaft.

Auf diesen Wegen reisen Abenteurer in kleinen Kompanien. Sie hören Gerüchte in Tavernen, eskortieren Karawanen, untersuchen verlassene Festungen, suchen verschwundene Lieferungen oder folgen alten Karten zu Ruinen, die seit Generationen niemand betreten hat. Jede Strasse kann zu Reichtum führen, zu neuen Feinden oder zu einem Problem, das der Auftraggeber sehr bewusst nicht erwähnt hat.

Die Figuren dieser Geschichten sind selten makellose Helden. Sie sind Helden und Halunken: Glücksritter, vagabundierende Magier, ehemalige Soldaten, Mechaniker, Alchemisten, Söldner oder Schatzsucher.

Manche handeln aus Idealismus, andere aus Eigennutz. Die meisten aus einer Mischung aus beidem. Sie haben Können, Fehler, Schulden, Mut und gelegentlich sehr schlechte Ideen.

Der Ton der Welt ist rau, aber nicht hoffnungslos. Tavernen sind laut, Händler handeln hart, Wachen sind misstrauisch, und Auftraggeber verschweigen gern Details. Strassen sind schlecht, Vorräte zählen, Wunden entzünden sich, und vor dem Betreten einer Ruine sollte jemand prüfen, ob die Decke noch hält. Gleichzeitig entstehen unterwegs Freundschaften, Rivalitäten und Geschichten, die man noch Jahre später erzählt, meistens mit mehr Bier und weniger Wahrheit.

Aerd soll greifbar bleiben. Holz, Stahl, Leder, Schlamm, Staub, Blut, Rauch und schlecht reparierte Brücken gehören genauso zur Welt wie alte Burgen, dichte Märkte, Karawanenlager und Werkstätten voller seltsamer Geräte. Magie, Alchemie und mechanische Apparate sind Teil des Alltags. Alte magische Konstruktionen tauchen immer wieder an Orten auf, an denen niemand sie erwartet hätte.

Gleichzeitig ist Aerd keine nüchterne Mittelalterwelt. Magie ist stark, sichtbar und gefährlich. Besondere Talente können Menschen über das Gewöhnliche hinausheben. Alchemie, alte Technologie und Magitech gehören zur Welt, auch wenn sie nicht immer verstanden werden. Eine Kompanie kann mit Schwert, Armbrust und Laterne in eine Ruine steigen und dort auf schwebende Maschinen, lebende Runen, arkan betriebene Tore oder Waffen aus einer vergessenen Zeit stoßen. Der Kontrast ist gewollt: dreckige Stiefel vor einem unmöglichen Apparat.

Der Stil ist eine Hommage an frühe Fantasy der 1970er bis frühen 1990er Jahre. In dieser Zeit waren Fantasy und Science Fiction oft noch nicht sauber getrennt. Zauberei, verlorene Hochtechnologie, fremde Völker, Ruinenmaschinen, Sternentore, Dämonen, Laserfallen und Drachen konnten im selben Abenteuer auftauchen, ohne dass sich das Spiel dafür entschuldigen musste.

Ein besonderer Einfluss kommt auch aus japanischer Fantasy und frühen JRPGs. Dort stehen Burgen, Kristalle, Luftschiffe, Magitech, Dämonen, Feuerwaffen, alte Maschinen und klassische Abenteurergruppen oft ohne harte Trennung nebeneinander. Für H&H ist genau diese Selbstverständlichkeit wichtig: Eine Welt darf bodenständig sein und trotzdem unter ihrer Oberfläche viel seltsamer, älter und technischer wirken, als ihre Bewohner glauben.

Helden & Halunken nimmt diesen Geist auf, aber ohne grelle Beliebigkeit. Alles soll benutzt, gefährlich und in der Welt verankert wirken. Magie, Maschinen und alte Geheimnisse sind keine Dekoration. Sie sind Werkzeuge, Risiken, Beute, Altlasten und manchmal der Grund, warum ein Auftrag überhaupt existiert.

Auf den Strassen von Aerd entscheidet nicht das Schicksal, wer Geschichte schreibt. Sondern Mut, Können und ein wenig Glück.

Von Aerd

Willkommen auf Aerd

Aerd ist eine grosse, alte Welt nach einem tiefen Bruch. Städte, Burgen und Handelsposten bestehen noch, aber zwischen ihnen liegen weite Strecken aus Wildnis, Ruinen, Monstergebieten und vergessenen Wegen. Manche Strassen werden gepflegt, weil sie gebraucht werden. Andere sind nur noch alte Pflasterreste unter Moos, Staub oder Schnee.

Die grossen Reiche der Vergangenheit sind zerfallen oder haben sich verändert. An ihre Stelle sind Stadtstaaten, Fürstentümer, Handelshäuser, freie Städte, Orden, Gilden und lokale Machthaber getreten. Manche halten echte Macht. Andere halten nur alte Ansprüche, eine bröckelnde Mauer und genug Bewaffnete, damit niemand laut lacht.

Trotzdem ist Aerd keine tote Welt. Märkte sind laut, Tavernen voll, Werkstätten arbeiten, Karawanen ziehen zwischen den Städten, und überall versuchen Menschen, aus den Resten der Alten Zeit etwas Brauchbares zu machen. Magie, Alchemie und mechanische Apparate gehören zum Alltag, auch wenn vieles davon unsicherer, seltener oder schlechter verstanden ist als früher.

Für Abenteurerkompanien ist Aerd voller Arbeit. Händler brauchen Schutz. Dörfer brauchen Hilfe. Gelehrte suchen Relikte. Adelshäuser brauchen Leute, die Fragen stellen oder gerade keine stellen. Alte Ruinen versprechen Beute, Ärger und Antworten, meistens in dieser Reihenfolge.

Wer auf Aerd reist, bewegt sich durch eine Welt, die weiterlebt, obwohl sie beschädigt wurde. Über allem steht die Narbe am Himmel: ein sichtbares Zeichen jener Katastrophe, die vor fast hundert Jahren Reiche zerbrechen liess, Magie veränderte und die Welt bis heute prägt.

Diese Katastrophe nennt man die Weltenwunde.

Die Weltenwunde



Die Weltenwunde war der Moment, in dem der Himmel aufriss. Für einen kurzen Moment öffnete sich hoch über der Welt eine gewaltige, leuchtende Wunde, die Mana aus der Umgebung anzog und in sich hineinzog. Dann schloss sich der Riss wieder und hinterliess nur eine Art Narbe am Himmel.

Magie, auf die sich viele Reiche verlassen hatten, versagte plötzlich.

Lichter erloschen, magische Heizungen wurden kalt, und Werkstätten sowie Manufakturen, deren Maschinen von arkaner Energie angetrieben wurden, kamen zum Stillstand. Städte, die auf magische Beleuchtung, Transport oder Schutzsysteme angewiesen waren, versanken für Stunden oder Tage im Chaos.

Auch die Landwirtschaft traf es hart. Felder, die durch magische Bewässerung oder Wachstumszauber unterstützt worden waren, verdorrten oder brachten nur schwache Ernten hervor. In manchen Regionen folgten bald Missernten und Versorgungsengpässe.

Was zunächst wie ein vorübergehender Ausfall wirkte, entpuppte sich schnell als etwas Grösseres: Die magischen Strukturen, auf denen viele Reiche ihre Macht, ihre Wirtschaft und ihren Alltag aufgebaut hatten, waren plötzlich unzuverlässig geworden.

Die unmittelbaren Folgen unterschieden sich von Region zu Region. Einige Städte überstanden den Moment mit wenig Schaden, während andere in den folgenden Jahren ihre Stabilität verloren.

Überall zeigte sich jedoch ein ähnliches Muster: Strukturen, die stark von stabiler Magie abhängig gewesen waren, gerieten ins Wanken. Verkehrsnetze brachen zusammen, magisch unterstützte Landwirtschaft funktionierte nicht mehr zuverlässig, und viele Verteidigungsanlagen verloren ihre Wirkung. Regionen, die zuvor eng miteinander verbunden gewesen waren, wurden plötzlich voneinander getrennt.

In vielen Gebieten führte dies zu wirtschaftlichen Krisen, Versorgungsproblemen und politischen Umbrüchen. Handelsrouten verfielen, lokale Machthaber verloren ihre Autorität, und manche Bündnisse

zerbrachen unter dem Druck der neuen Unsicherheit. Dörfer wurden aufgegeben, Menschen wanderten in sicherere Städte ab, und ganze Landstriche verloren einen Teil ihrer Bevölkerung.

In einigen Gegenden richtete sich die Wut gegen bekannte Zauberwirker. Magier wurden beschuldigt, verfolgt oder vertrieben. Akademien schlossen ihre Tore oder zogen sich zurück.

Der tiefere Schaden zeigte sich jedoch erst Monate später.

Dort, wo grosse Manaflüsse verletzt worden waren, begann sich die Welt selbst zu verändern. Pflanzen wuchsen krank, verdreht oder mit unnatürlichen Farben. Tiere wurden aggressiv, verloren ihre Scheu oder entwickelten seltsame körperliche Veränderungen. In manchen Regionen berichteten Menschen von Kreaturen, die früher gewöhnliche Tiere gewesen waren, nun aber grösser, stärker oder unnatürlich geformt waren.

Auch Menschen blieben nicht immer verschont. In manchen Fällen traten körperliche Veränderungen auf: ungewöhnliche Hautstrukturen, veränderte Augen oder andere Anomalien, die sich nicht immer eindeutig erklären liessen. Solche Veränderungen wurden immer wieder beobachtet. Manche waren harmlos, andere machten das Leben der Betroffenen schwer oder gefährlich.

Gleichzeitig reagierte Magie in diesen Gebieten unberechenbar. Zauber konnten verzerrt wirken, unerwartete Nebenwirkungen haben oder ganz versagen. Diese Erscheinungen wurden später als Weltenfäule bekannt.

Anfangs waren die betroffenen Gebiete kaum mehr als kleine, seltsame Flecken in der Landschaft. Doch mit den Jahren breiteten sie sich langsam aus. Dieses Wachstum geschah meist schleichend, oft so langsam, dass es erst bemerkt wurde, wenn eine Region bereits deutlich verändert war. Versuche, die Ausbreitung mit grossen Reinigungsritualen aufzuhalten, hatten nur selten Erfolg und verschlimmerten die Lage in manchen Fällen sogar.

Es wurde deutlich, dass die Weltenwunde mehr war als eine einfache Katastrophe. Die Welt selbst hatte eine strukturelle Veränderung erlitten, die sie vielleicht für immer verändern würde. Daran erinnert die Narbe, die selbst am Tag deutlich sichtbar als Lichtband am Himmel steht.

Heute sind fast hundert Jahre vergangen. Eine neue Generation ist in dieser veränderten Welt aufgewachsen. Alte Reiche sind verschwunden, neue Mächte entstanden, und so manche Strasse, Ruine und Geheimnis der Vergangenheit wartet darauf wiederentdeckt zu werden.

Aerd nach dem Untergang



Hundert Jahre sind seit der Weltenwunde vergangen.

Die grossen Reiche der Vergangenheit sind zerfallen oder haben sich verändert. Manche Städte haben ihre Stärke bewahrt, andere sind verschwunden, und wieder andere wurden erst in den Jahrzehnten nach der Katastrophe gegründet. Was geblieben ist, sind die Strassen.

Alte Handelsrouten durchziehen noch immer das Land. Einige sind gepflegt und stark befahren, die meisten führen durch verlassene Landschaften und werden nur noch von Karawanen, Söldnern oder Abenteurern genutzt. An ihren Kreuzungen liegen Städte, Häfen und Karawansereien – Inseln der Zivilisation in einer Welt, die jenseits dieser Wege wieder wild, ungezähmt und voller Gefahren ist.

Zwischen diesen Inseln erstrecken sich weite Regionen, in denen sich die Spuren der Vergangenheit und die Gefahren der Gegenwart mischen. Zerfallene Festungen stehen auf Hügeln, alte Strassenstationen liegen verlassen am Rand vergessener Wege, und in tiefen Tälern oder dichten Wäldern finden sich Ruinen aus Zeiten, in denen die Welt enger verbunden war.

Nicht alle dieser Orte sind leer.

Manche werden von Banditen oder Söldnern genutzt, andere sind zu Nestern seltsamer Kreaturen geworden. Wieder andere bergen alte Maschinen, magische Konstruktionen oder Relikte aus einer Zeit, in der Magie stabiler und berechenbarer war als heute.

Trotz allem ist Aerd keine düstere Ruinenlandschaft. Städte wachsen, Händler suchen neue Wege, und Karawanen verbinden entfernte Regionen miteinander. Märkte sind laut, Tavernen voll, und überall wird gehandelt, gebaut und experimentiert.

Das Leben vieler Regionen erinnert an eine raue Renaissancewelt. Händlerhäuser konkurrieren um Handelsrouten, freie Städte verteidigen ihre Unabhängigkeit, und kleinere Fürstentümer versuchen, ihren Einfluss auszudehnen. Söldner, Gelehrte, Handwerker und Glücksritter ziehen von Ort zu Ort, immer auf der Suche nach Arbeit oder Gelegenheit.

Magie ist dabei genauso selbstverständlich wie Handwerk oder Handel. Alchemisten brauen Tränke und explosive Mixturen, Mechaniker bauen komplexe Apparaturen, und Magier versuchen, die Zauber und magitechhaften Konstruktionen der Alten Zeit wiederzuentdecken und zu verstehen. Werkstätten sind voller Zahnräder, Glasgefässe, runenverzierter Werkzeuge und seltsamer Maschinen, deren Funktionsweise nicht immer vollständig verstanden wird.

In manchen Städten treiben arkan betriebene Mechanismen Mühlen oder Aufzüge an. An anderen Orten werden Relikte aus der Zeit vor der Weltenwunde entdeckt oder aus alten Ruinen geborgen: Geräte, deren Zweck unklar ist, Konstruktionen aus vergessenen Werkstätten oder Maschinen, die nur mit Mühe wieder zum Laufen gebracht werden können.

Diese Mischung aus Handwerk, Magie und Technik verleiht vielen Regionen einen eigenwilligen Charakter. Sie macht Aerd zu einer Welt, in der Neues entsteht, während gleichzeitig die Geheimnisse der Vergangenheit langsam wieder ans Licht kommen.

Für Abenteurerkompanien bedeutet das vor allem eines: Die Welt ist gross und voller Möglichkeiten.

Regionen auf Aerd

Aerd ist keine einheitliche Fläche, die überall nach denselben Regeln funktioniert. Zwischen den Städten, Strassen und alten Grenzen liegen Regionen mit sehr unterschiedlichen Bedingungen. Manche sind dicht besiedelt und von Kanzleien, Märkten und befestigten Wegen geprägt. Andere bestehen aus Sümpfen, Wüsten, Frostmarken, Ruinenfeldern, Hochgebirgen oder unterirdischen Reichen, in denen schon eine falsche Vorbereitung zum Problem wird.

Regionen beschreiben nicht nur Landschaft. Sie bestimmen, wie Menschen reisen, handeln, kämpfen, bauen und überleben. In den Windsteppen zählt Bewegung. In den Sumpfmarken entscheidet der Untergrund. In den Mittleren Reichen öffnen Dokumente Türen, während in den Hochländern ein gesicherter Pass mehr wert sein kann als ein schöner Titel. Wer Aerd leitet, sollte Regionen deshalb nicht als Hintergrund behandeln, sondern als aktive Kraft am Spieltisch.

Für Abenteurerkompanien sind Regionen immer auch Arbeitsräume. Jede Region bringt eigene Aufträge, Gefahren und Möglichkeiten hervor: Karawanen in der Wüste, verlorene Wege in den Nebelmarken, alte Maschinen im Ruinenmeer, Schutzverträge in den Schattenlanden, versunkene Fracht in den untermeerischen Reichen oder Streit um Wasser, Holz, Erz und Durchgangsrechte. Gute Abenteuer entstehen oft genau dort, wo die Eigenheiten einer Region auf die Interessen ihrer Bewohner treffen.

Die folgenden Regionen sind keine vollständige Landkarte mit festen Grenzen. Sie sind Spielräume, aus denen Aerd zusammengesetzt werden kann. Eine Kampagne kann eine einzelne Region ausführlich erkunden oder mehrere davon über Strassen, Flüsse, Pässe, Häfen und alte Routen miteinander verbinden. Entscheidend ist nicht, wo eine Grenze exakt verläuft, sondern was sich ändert, sobald die Kompanie sie überschreitet.


Karte von
AERD
A B C D E F G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Frostmarken
Nebelmarken
Himmelsmarken
Hochländer
Waldlande
Flusslande
Aschelande
Alte Küstenreiche
Windsteppen
Mittlere Reiche
Feenlande
Ruinenmeer
Inselreiche
Metropolen
Wüstenreiche
Auf Hoher See
Schattenlande
Dschungelreiche
Sumpfmarken
Vulkanreiche
Unterirdische Reiche
Untermeerische Reiche
N
W
E
S
0 100 200 300 400 500
Meilen

Alte Küstenreiche



Die Alten Küstenreiche ziehen sich entlang warmer und kalter Meere, zersplittert in Stadtstaaten, Handelsbünde und alte Dynastien, die ihre beste Zeit meist hinter sich haben. Ihre Macht liegt nicht im Land, sondern in den Häfen. Wer die Anlegestellen kontrolliert, kontrolliert den Zufluss von Waren, Nachrichten und Menschen.

Die Hafenstädte sind dicht, laut und ständig in Bewegung. Kräne knarren, Segel schlagen im Wind, und der Geruch von Salz, Teer und fremden Gewürzen hängt in der Luft. Händler aus fernen Regionen handeln Seite an Seite mit Schmugglern, Söldnern und Gesandten. Tavernen und Lagerhäuser sind Orte, an denen Geschäfte beginnen, enden oder scheitern.

Einheitliche Gesetze gibt es kaum. Jede Stadt regelt sich selbst, und oft entscheidet nicht ein Kodex, sondern Einfluss, Geld oder Gewalt. Bündnisse sind kurzfristig, Loyalität ist verhandelbar. Wer hier bestehen will, muss schnell verstehen, wer gerade die Kontrolle hat – und wie lange noch.

Die Menschen der Küstenreiche sind es gewohnt, mit Fremden umzugehen. Namen, Gesichter und Schulden werden behalten. Verhandlungen sind Alltag, Misstrauen ebenfalls. Herkunft spielt eine Rolle, aber weniger als Ruf und Verlässlichkeit im Geschäft.

Wissen zirkuliert so schnell wie Waren. Gerüchte verbreiten sich innerhalb von Stunden über mehrere Häfen hinweg. Wer aufmerksam ist, kann daraus Profit schlagen. Wer unvorsichtig ist, verschwindet ebenso schnell aus dem Gedächtnis der Städte.

Abenteurer finden in den Alten Küstenreichen ständig Arbeit. Lieferungen verschwinden, Kapitäne lügen, Erben kehren aus dem Exil zurück, ein Hafen wird blockiert oder ein Handelshaus will wissen, wer nachts seine Lager leert. Wissen zirkuliert so schnell wie Waren. Wer aufmerksam ist, kann daraus Profit schlagen. Wer unvorsichtig ist, verschwindet aus dem Gedächtnis der Städte, noch bevor die nächste Flut kommt.

Aschelande



Die Aschelande sind zerstörte Gebiete früherer Siedlungen, Schlachtfelder und verbrannter Grenzräume. Verbrannte Erde, leere Straßen und zerfallene Mauern prägen das Bild. Der Boden trägt nicht überall, Pflanzen wachsen nur vereinzelt, und Staub liegt oft dauerhaft in der Luft. Was hier stand, ist nicht völlig verschwunden. Es ist nur nicht mehr verlässlich.

Strukturen sind noch erkennbar, aber gefährlich. Gebäude stehen schief, Kellerdecken geben nach, alte Straßenzüge enden in Trümmern oder Senken. Orientierung erfolgt über Reste: Mauerkanten, Fundamente, verschüttete Plätze und Spuren früherer Wege. Wer eine Karte mitbringt, hat einen Anfang. Wer sich nur auf sie verlässt, hat ein Problem.

Die Luft ist belastet. Feiner Staub reizt Atemwege und Augen, in manchen Bereichen liegen Gift, alchemistische Rückstände oder gestörte Magie im Boden. Aufenthalte bleiben begrenzt. Wer zu lange bleibt, wird schwach, krank oder unvorsichtig. In den Aschelanden tötet selten ein einzelner Fehler. Meist reicht eine Reihe kleiner Nachlässigkeiten.

Ihre Gefahren sind alt und unberechenbar. Blindgänger, instabile Ruinen, verlassene Verteidigungsanlagen und zurückgelassene magische Effekte liegen zwischen Schutt und Asche. Manche reagieren auf Bewegung, Licht oder Wärme. Andere bleiben still, bis jemand den falschen Stein löst oder eine Tür öffnet, die seit Jahrzehnten Druck gehalten hat.

Abenteurer kommen in die Aschelande, weil dort noch Dinge liegen, die anderswo fehlen. Werkzeuge, Waffen, alte Vorräte, Baupläne, Kriegskassen oder Relikte aus einer Zeit vor dem Zusammenbruch. Vieles ist beschädigt, verschüttet oder gefährlich zu bergen. Wer hier sucht, muss prüfen, sichern und rechtzeitig abbrechen können. Die Menschen der Aschelande wissen das. Sie beobachten, testen und gehen zurück, wenn etwas nicht stimmt. Wer das für Feigheit hält, bleibt meist länger dort, als gesund ist.

Auf Hoher See



Die Hohe See ist offen, weit und ohne feste Bezugspunkte. Wasser reicht bis zum Horizont, darüber liegt nur Himmel. Land ist selten sichtbar. Orientierung erfolgt über Sonne, Sterne, Strömung und die Erfahrung derjenigen, die wissen, wie Wasser klingt, bevor Wetter umschlägt.

Auf Hoher See hängt Bewegung am Schiff. Segel, Ruder, Ladung und Mannschaft bestimmen, wie schnell eine Fahrt vorankommt und wie gut sie kontrolliert werden kann. Wind und Wellen geben den Takt vor. Wer falsch plant, verliert Zeit, Vorräte oder den Mast. Manchmal alles in dieser Reihenfolge.

Raum ist knapp. Deck, Laderaum und Takelage sind Arbeitsplatz, Schlafplatz und Kampfzone zugleich. Jeder Fehler wirkt sich sofort auf alle aus. Ein beschädigtes Ruder, ein nasser Vorratsraum oder ein Streit unter der Mannschaft sind keine Nebensachen. Auf See wird jedes Problem größer, weil niemand einfach weggehen kann.

Sicht kann weit reichen, aber sie täuscht. Entfernungen sind schwer einzuschätzen, Wetterfronten ziehen schnell auf, und ein ruhiger Horizont sagt wenig darüber aus, was darunter oder dahinter wartet. Begegnungen mit anderen Schiffen sind selten bedeutungslos. Wer sich nähert, will handeln, warnen, fliehen oder nehmen.

Abenteurer kommen auf die Hohe See, weil manche Orte nur über Wasser erreichbar sind. Sie begleiten Schiffe, suchen Wracks, jagen Seeräuber, sichern Fracht oder geraten auf Fahrten, die länger dauern, als der Auftraggeber behauptet hat. Wasser, Nahrung und Ersatzmaterial müssen reichen, bis wieder ein Hafen erreicht wird. Wer hier bestehen will, hält das Schiff einsatzbereit, die Mannschaft arbeitsfähig und die Augen offen. Rückzug gibt es erst, wenn irgendwo wieder Land liegt.

Dschungelreiche



Die Dschungelreiche sind dicht bewachsen und schwer zugänglich. Pflanzen wachsen übereinander, Wege verschwinden schnell, und Sicht reicht selten weiter als bis zur nächsten Wand aus Blättern, Stämmen und feuchtem Grün. Hitze und Luftfeuchtigkeit belasten dauerhaft. Selbst Stillstand kostet Kraft.

Fortbewegung ist langsam und zehrt an Vorräten, Kleidung und Geduld. Pfade müssen freigelegt, wiedergefunden oder neu geschlagen werden. Flüsse sind oft die zuverlässigsten Routen, doch auch sie bringen Hindernisse, Untiefen und Dinge mit, die unter der Oberfläche warten. Orientierung erfolgt über Gelände, Wasserläufe und Strukturen, die man erst erkennt, wenn man weiß, wonach man sucht.

Die Natur ist nicht Hintergrund, sondern ständiger Druck. Tiere, Insekten und Pflanzen greifen selten wie ein Feind in offenem Kampf an, aber sie lassen keine Nachlässigkeit aus. Kleine Wunden entzünden sich, Krankheiten schwächen unbemerkt, Ausrüstung schimmelt, Vorräte verderben. Gefahren bauen sich auf, bis eine Kompanie plötzlich merkt, dass sie nicht mehr genug Kraft für den Rückweg hat.

Zwischen dem Bewuchs liegen Reste älterer Kulturen. Überwachsene Mauern, verborgene Treppen, Steinbecken, alte Dämme und halb versunkene Wege tauchen unerwartet auf. Manche bieten Schutz oder Orientierung. Andere führen tiefer hinein, als vernünftig wäre. Wer sie lesen kann, findet Routen, Lagerplätze oder Eingänge, die auf keiner aktuellen Karte stehen.

Abenteurer kommen in die Dschungelreiche, weil dort Dinge verborgen liegen, die anderswo längst geplündert wären. Alte Tempel, Heilpflanzen, seltene Tiere, verlorene Expeditionen, verschwundene Karawanen oder Relikte unter Wurzeln und Schlamm. Wer hier bestehen will, bewegt sich kontrolliert, versorgt Verletzungen sofort und achtet auf Geräusche, Spuren und Veränderungen im Umfeld. Wer nur schnell hinein und wieder hinaus will, füttert meistens etwas, das schon vorher gewartet hat.

Feenlande



Die Feenlande sind Orte, an denen Magie und die Nähe zu anderen Ebenen Wege, Zeit und Körper verändern. Wer einen Aelf, eine Fee oder einen fremden Zugang sucht, hat hier die größte Chance. Eingänge liegen an alten Steinkreisen, spiegelnden Teichen, hohlen Bäumen, alleinstehenden Türen oder Brücken, unter denen kein Wasser fließt. Sie öffnen sich nicht immer. Manchmal reagieren sie auf Namen, Blut, Geschenke oder eine laut ausgesprochene Bitte.

Wer die Feenlande betritt, kommt nicht einfach in einen anderen Wald. Ein Pfad führt dreimal an derselben Statue vorbei. Ein Bach fließt bergauf. In einem Haus brennt Licht, aber drinnen liegt Staub auf dem gedeckten Tisch. Ein Torbogen steht frei im Gras und zeigt dahinter Winter, obwohl ringsum Sommer ist. Manche Wege führen zurück. Andere führen tiefer hinein.

Zeit ist unzuverlässig. Eine Nacht kann draußen eine Woche kosten, eine Stunde Verhandlung nur wenige Atemzüge. Wer dort schläft, isst oder einen Handel annimmt, gibt der Umgebung einen Griff an sich. Manche kehren verändert zurück. Andere finden ihre Heimat unverändert, aber niemand erinnert sich an sie.

Aelfen und Feen sind hier häufiger anzutreffen als anderswo, aber selten zufällig. Sie erscheinen als Gastgeber, Jäger, Kinder am Weg, höfische Gesandte oder bewaffnete Fremde, die den Namen der Kompanie bereits kennen. Eine Audienz muss erbeten, erkauft oder verdient werden: durch einen Dienst, ein Geschenk, ein erfülltes Versprechen oder etwas, das später erst seinen Preis zeigt.

Abenteurer kommen in die Feenlande, weil dort Dinge möglich sind, die anderswo unerreichbar bleiben: ein fremdes Heilmittel, eine verschwundene Person, ein verlorener Name oder ein Zugang zu einem Ort, der auf keiner Karte liegt. Wer hier bestehen will, zählt seine Leute, prüft jedes Wort und markiert den Rückweg mit Dingen, die ihm gehören. Wer nur hineinspaziert, kommt vielleicht wieder heraus – aber nicht zwingend in derselben Zeit, mit demselben Namen oder vollständig als derselbe Mensch.

Flusslande



Die Flusslande sind ein Netz aus breiten Strömen, Nebenarmen und Kanälen. Wege aus Stein oder Erde sind selten verlässlich. Wasser ist hier der stabilste Verkehrsweg. Lastkähne ziehen langsam flussaufwärts, Fähren pendeln zwischen den Ufern, und flache Boote bringen Menschen und Waren in Seitenarme, die auf keiner guten Karte sauber enden.

Siedlungen entstehen dort, wo angelegt werden kann. Anleger, Stege und einfache Häfen sind die Zentren des Lebens. Märkte folgen dem Wasserlauf, nicht umgekehrt. Wer etwas verkaufen, suchen oder verbreiten will, bringt es an den Fluss.

Der Verkehr ist stetig, aber träge. Waren brauchen Zeit, Gerüchte weniger. Händler, Flößer, Fährleute und Boten sehen viel und behalten nicht alles für sich. Eine verschwundene Ladung, ein falscher Name auf einer Frachtliste oder ein Boot, das nachts ohne Licht ablegt, bleibt selten lange unbemerkt.

Macht entsteht dort, wo Bewegung verlangsamt wird. Brücken, Fähren und Engstellen bringen Zölle, Streit und Kontrolle. Eine Stadt kann einen Abschnitt beherrschen, aber selten mehr als ein paar Tagesreisen weit. Wer den Fluss nutzt, verhandelt ständig mit kleinen Herren, lokalen Wachen, Flussherren und Leuten, die lieber keine Fragen beantworten.

Abenteurer kommen in die Flusslande, weil fast alles irgendwann auf dem Wasser landet: Fracht, Flüchtige, Nachrichten, Schmuggelware oder Leichen. Sie begleiten Boote, suchen verschwundene Lieferungen, sichern Fähren, jagen Flusspiraten oder bringen eine Botschaft schneller ans Ziel, als es den falschen Leuten lieb ist. Wer hier bestehen will, hört zu, merkt sich Namen und versteht, dass der wichtigste Weg oft nicht auf der Karte liegt, sondern im Gespräch am Anleger.

FROSTMARKEN



Die Frostmarken liegen in kalten Hochlagen und weiten Ebenen. Der Winter dauert den Großteil des Jahres, der Sommer ist kurz und unzuverlässig. Schnee, gefrorener Boden und scharfer Wind bestimmen den Alltag. Wege verschwinden unter Eis, Markierungen werden verweht, und Orientierung bleibt oft nur denen möglich, die alte Routen, Felsformen und sichere Schneeflächen kennen.

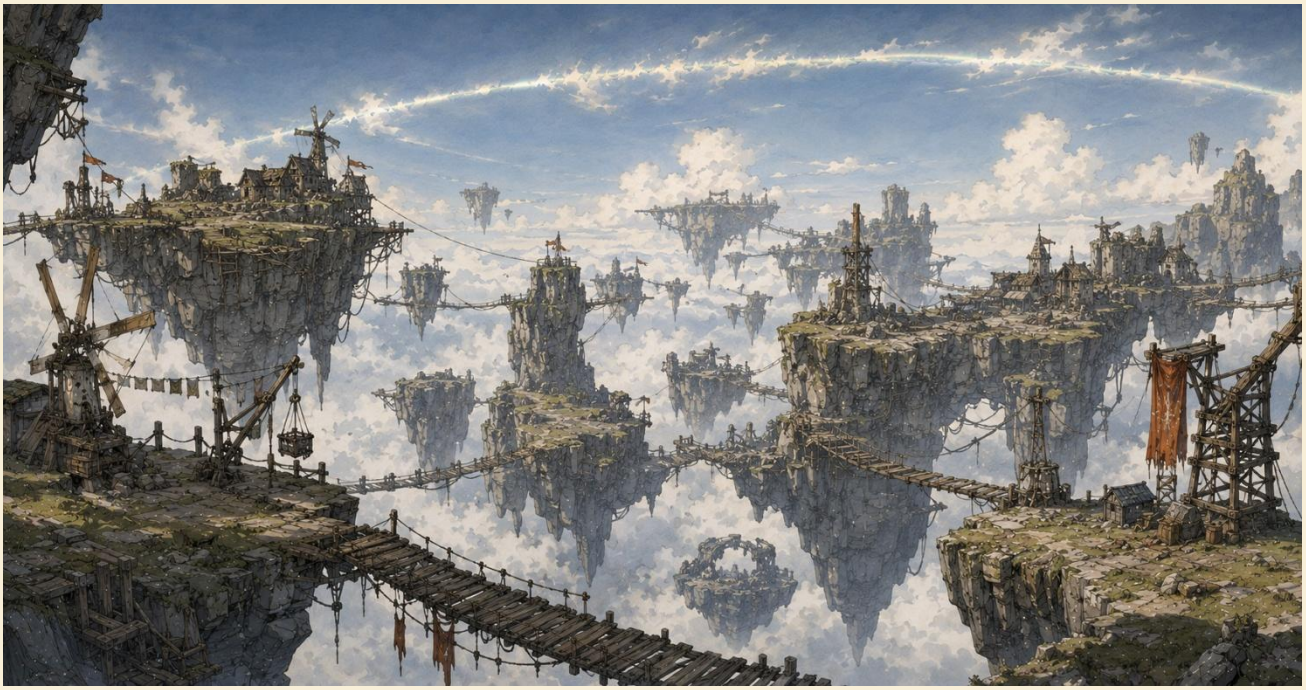
Siedlungen sind klein und weit voneinander entfernt. Höfe, befestigte Dörfer und einzelne Posten bieten Schutz vor Kälte und Wetter, aber selten mehr als das. Reisen wird geplant, nicht spontan begonnen. Wer aufbricht, zählt Vorräte, prüft Tiere, fragt nach Rastplätzen und merkt sich, wo zuletzt Rauch am Horizont zu sehen war.

Ressourcen sind knapp. Holz, Nahrung und Brennstoff werden gesammelt, gelagert und verteidigt. Handel findet statt, aber entlang weniger Routen, die nicht immer offen bleiben. Ein verschneiter Pass, ein ausgebrannter Unterstand oder eine verlorene Schlittenladung kann entscheiden, ob eine Gruppe weiterkommt oder umkehrt. Wer unterwegs ist, trägt, was er braucht – oder verlässt sich auf Orte, die vielleicht nicht mehr stehen.

Gefahren sind direkt und körperlich. Kälte, Erschöpfung und Orientierungslosigkeit töten ebenso zuverlässig wie Tiere oder feindliche Gruppen. Fehler werden nicht verziehen. Nasse Kleidung, ein gebrochener Kufenriemen oder eine Stunde zu lang im Wind reichen aus, um aus einem Marsch ein Sterben auf Raten zu machen.

Abenteurer kommen in die Frostmarken, weil dort Dinge verborgen, abgeschnitten oder festgefroren liegen: verlorene Posten, eingeschneite Karawanen, alte Gräber, Streit um Wintervorräte oder Spuren, die nur im Schnee sichtbar bleiben. Wer hier bestehen will, plant voraus, teilt Lasten und trifft Entscheidungen ohne lange Rede. In den Frostmarken gewinnt nicht, wer tapfer stehen bleibt. Es gewinnt, wer rechtzeitig weitergeht.

Himmelsmarken



Die Himmelsmarken bestehen aus schwebenden Inseln, zerbrochenen Landmassen und offenen Abgründen. Felsplatten treiben in unterschiedlichen Höhen, verbunden durch Stege, Seile, Kettenbrücken oder Übergänge, die nicht jeden Tag an derselben Stelle liegen. Was trägt, ist nicht immer erkennbar. Was gestern sicher war, kann heute fehlen.

Bewegung erfordert Kontrolle. Wege sind schmal, oft ungesichert und jederzeit unterbrochen. Sprünge, Kletterpassagen und ruhige Hände sind notwendig. Ein Fehler endet selten mit einem blauen Fleck. Meist geht es abwärts, und darunter liegt nicht immer etwas, das bremst.

Orientierung ist dreidimensional. Entfernungen sagen wenig, wenn zwischen zwei Orten hundert Schritt Luft und drei Ebenen Höhenunterschied liegen. Sicht reicht weit, hilft aber nur, wenn man Wind, Schwerkraft und die Bewegung der Inseln versteht. Eine nahe Plattform kann unerreichbar sein, während ein ferner Fels über einen Umweg aus Seilen, Leitern und schwebenden Trümmern erreichbar wird.

Magie und veränderte Naturgesetze bestimmen den Alltag. Luftströmungen tragen Boote, Schwerkraft kippt an manchen Kanten, und einzelne Inselteile verschieben sich ohne Warnung. Siedlungen entstehen dort, wo Plattformen verankert, Übergänge gesichert und Bewegungen berechenbar genug sind. Jede Brücke wird geprüft. Jeder Anker ist wichtig. Jeder lose Balken hat Feinde.

Abenteurer kommen in die Himmelsmarken, weil dort Orte liegen, die schwer zu erreichen und noch schwerer zu halten sind: abgeschnittene Siedlungen, Luftpiratenverstecke, alte Türme auf treibenden Felsen, seltene Erze oder Wege, die über gefährliche Luftrouten führen. Wer hier bestehen will, sichert sich an, zählt Seile und setzt jeden Schritt bewusst. Sicherheit entsteht nicht aus der Umgebung, sondern daraus, dass niemand vergisst, wie tief es unter den Füßen ist.

Hochländer



Die Hochländer bestehen aus steilen Gebirgszügen, schmalen Pässen und zerklüfteten Felslandschaften. Wege sind selten breit genug für Wagen. Viele Routen sind nur zu Fuß oder mit sicheren Tieren passierbar. Entfernung zählt weniger als Höhe, Untergrund und Wetter. Ein Dorf kann auf der Karte nahe liegen und trotzdem einen ganzen Tagesmarsch über Geröll, Kehren und ausgesetzte Pfade entfernt sein.

Das Wetter schlägt schnell um. Nebel nimmt Sicht, Regen macht Stein glatt, und Wind verwandelt einfache Übergänge in riskante Stellen. Markierungen verschwinden, Abkürzungen werden zu Fallen. Wer die Zeichen nicht kennt, verliert Zeit, Kraft oder den Halt.

Siedlungen liegen geschützt in Tälern, an Hochweiden oder nahe wichtiger Pässe. Sie sind klein, zäh und auf feste Wege angewiesen. Versorgung kommt über Routen, die gepflegt, bewacht und manchmal freigekämpft werden müssen. Wer einen Pass hält, bestimmt nicht nur Bewegung, sondern auch Handel, Hilfe und Flucht.

Gefahren sind körperlich und direkt. Abstürze, Steinschlag, Erschöpfung und falsche Tritte lassen wenig Raum für Korrektur. Dazu kommen Wegelagerer, Grenzwächter, Hirtenfehden und lokale Herren, die jeden Pfad als Besitz betrachten. In den Hochländern wird selten gefragt, wem ein Tal gehört. Wichtiger ist, wer den Weg hinein kontrolliert.

Abenteurer kommen in die Hochländer, weil dort Wege gesichert, Leute über Pässe gebracht, verschwundene Trupps gesucht oder Streitigkeiten zwischen Tälern gelöst werden müssen. Alte Wachtürme, versteckte Minen, Klosterfesten und Höhlen liegen an Routen, die niemand zufällig nimmt. Wer hier bestehen will, wählt Tritte bewusst, reist leicht und weiß, wann Umkehren klüger ist als Mut.

Inselreiche



Die Inselreiche bestehen aus verstreuten Landmassen, getrennt durch offenes Meer. Entfernungen werden nicht in Tagesmärschen gemessen, sondern in Fahrten, Wetterfenstern und brauchbaren Häfen. Wind, Strömung und Seegang bestimmen, wann Bewegung möglich ist. Eine Insel kann nah wirken und trotzdem unerreichbar bleiben, wenn das Wasser dagegen arbeitet.

Siedlungen liegen an geschützten Buchten, natürlichen Häfen oder erhöhten Küstenlinien. Fischfang, kleine Felder und regelmäßige Transporte halten sie am Leben. Fällt eine Route aus, entstehen schnell Engpässe. Ein blockierter Hafen, ein verlorenes Boot oder eine verdorbene Vorratsladung kann eine ganze Insel unter Druck setzen.

Reisen erfolgt über Wasser. Boote und Schiffe sind Werkzeuge, Besitz und Lebensversicherung zugleich. Ihr Zustand entscheidet über Reichweite und Rückkehr. Navigation braucht Erfahrung mit Küstenlinien, Untiefen, Sternen und Strömungen. Fehler führen selten nur zu Verzögerungen. Oft entscheidet ein falscher Kurs darüber, ob man auf einer fremden Insel anlegt oder gar nicht.

Verteidigung beginnt auf Distanz. Wachfeuer, Klippenposten und Segel am Horizont geben früh Warnung. Angriffe werden oft vom Wasser aus abgewehrt oder schon vor der Landung entschieden. Wer zuerst sieht, hat den Vorteil. Wer den Hafen hält, hält meist mehr als nur den Anleger.

Abenteurer kommen in die Inselreiche, weil jede Insel eigene Probleme hat und Hilfe selten schnell kommt. Sie bringen Nachrichten, sichern Transporte, suchen Wracks, jagen Seeräuber, lösen Nachschubstreitigkeiten oder begleiten Verhandlungen zwischen Inseln, die einander brauchen und trotzdem misstrauen. Wer hier bestehen will, plant Routen, beobachtet das Wetter und versteht, dass jede Fahrt zugleich Verbindung und Risiko ist.

METROPOLEN



Metropolen sind dicht gebaut und ständig in Bewegung. Enge Gassen, breite Handelsstraßen, Höfe und überfüllte Plätze greifen ineinander. Der Lärm reißt selten ab: Stimmen, Tiere, Werkzeuge, Streit. Menschen aus vielen Regionen leben auf engem Raum. Nicht alle folgen denselben Regeln, aber alle lernen schnell, welche Straße man meidet und welche Tür man besser nicht ohne Einladung öffnet.

Reichtum und Armut liegen direkt nebeneinander. Paläste stehen nur wenige Straßen von überfüllten Mietshäusern entfernt. Tagsüber ist ein Platz Markt, nachts Treffpunkt für andere Geschäfte. Ein Badehaus kann Nachrichtenbörse sein, eine Werkstatt Versteck, ein Tempel Schuldnerzuflucht und eine Taverne das Büro von Leuten, die kein Schild brauchen.

Macht ist aufgeteilt und selten eindeutig. Stadtwachen, Gilden, Tempel, Familien, Kartelle und fremde Gesandte beanspruchen Einfluss. Zuständigkeiten überschneiden sich. Wer entscheidet, hängt oft davon ab, wer schneller reagiert, wen er kennt und wer gerade bezahlt wurde. Ein Verbrechen ist nicht nur eine Tat, sondern die Frage, wer sich zuständig fühlt.

Gefahren beginnen selten offen. Ein falsches Wort, eine unbezahlte Schuld, ein Blick zu viel oder ein Paket am falschen Ort reicht aus. Gewalt ist präsent, aber nicht immer sichtbar. Wer unaufmerksam ist, gerät schnell zwischen Fronten, die er nicht versteht.

Abenteurer kommen in Metropolen, weil hier fast alles zu finden ist: Arbeit, Ausrüstung, Gerüchte, Hehler, Feinde, Schutz und Ärger mit Quittung. Sie suchen verschwundene Personen, treiben Schulden ein, bewachen Händler, verhandeln mit Gilden oder verschwinden selbst für ein paar Tage aus dem Blick der falschen Leute. Wer hier bestehen will, liest Räume, merkt sich Namen und handelt schnell. In einer Metropole ist selten die Frage, ob jemand etwas weiß – sondern was es kostet, bis er redet.

Mittlere Reiche



Die Mittleren Reiche sind dicht besiedelte Kernlande, die den Untergang besser überstanden haben als viele andere Regionen. Alte Städte, befestigte Straßen und Verwaltungsorte bestehen noch, aber nicht mehr in der Sicherheit früherer Zeiten. Manche Brücken werden repariert, weil niemand mehr weiß, wie man sie neu baut. Manche Dörfer stehen noch auf Karten, obwohl dort längst niemand mehr lebt. Ordnung ist vorhanden, aber sie wird ständig ausgebessert.

Macht liegt in Institutionen. Höfe, Gilden, Gerichte, Stadtwachen und lokale Herren bestimmen, was erlaubt ist, wem etwas gehört und wer für ein Problem verantwortlich sein soll. Zuständigkeiten sind geregelt, aber selten einfach. Einfluss entsteht durch Zugang, Beziehungen, Gefallen und die Fähigkeit, zur richtigen Zeit mit den richtigen Leuten zu sprechen.

Konflikte werden selten offen ausgetragen. Verhandlungen, Verträge und Absprachen ersetzen direkte Gewalt, solange niemand die Geduld verliert. Entscheidungen fallen in geschlossenen Räumen und zeigen ihre Wirkung oft erst später: ein entzogener Auftrag, eine gesperrte Straße, eine verweigerte Audienz oder ein Haftbefehl, der morgens schon an drei Stadttoren hängt.

Abenteurer kommen in die Mittleren Reiche, weil hier alte Ordnung und neue Unsicherheit aufeinandertreffen. Sie suchen verschwundene Erben, schützen Zeugen, sichern Besitz, begleiten heikle Verhandlungen oder werden angeheuert, wenn jemand etwas braucht, das offiziell nicht veranlasst werden kann. Wer hier bestehen will, hört genau zu, merkt sich Namen und versteht, wer tatsächlich entscheiden darf. Einfluss wird nicht nur erkämpft. Er wird verhandelt, verzögert, verkauft und gelegentlich nachts durch eine Hintertür geregelt.

NEBELMARKEN



Die Nebelmarken sind von dauerhaftem Dunst durchzogen. Sichtweiten ändern sich ständig, vertraute Wege wirken anders, und Entfernungen lassen sich schwer einschätzen. Orientierung über Landmarken ist unzuverlässig. Wer sich bewegt, folgt Markierungen, gespannten Leinen, alten Steinreihen oder Führern, die wissen, welche Wege auch bei schlechter Sicht tragen.

Geräusche tragen ungleichmäßig. Schritte, Stimmen oder Metallklang erscheinen näher oder weiter entfernt, als sie sind. Echo und Dämpfung wechseln ohne klares Muster. Wer hier reist, prüft Eindrücke lieber zweimal. Ein falsch verstandener Ruf, ein überhörter Wagen oder ein zu spät bemerkter Reiter kann bereits reichen, um eine Gruppe auseinanderzubringen.

Siedlungen sind selten und auf klare Wege angewiesen. Pfosten, Seile, Glocken, Laternen und feste Routen strukturieren den Alltag. Waren werden langsam bewegt, Reisende registriert, und niemand verlässt ohne Grund die bekannten Pfade. Wer diese Strukturen kontrolliert, kontrolliert Handel, Hilfe und Flucht.

Die Nebelmarken ziehen Leute an, die nicht gesehen werden wollen. Schmuggler, Grenzgänger, Verfolgte und Kundschafter nutzen den Dunst, aber auch Karawanen, Boten und Händler, die keine bessere Route haben. Gefahren entstehen weniger durch offene Wildnis als durch schlechte Information: falsche Entfernungen, verpasste Zeichen, verlorene Spuren oder Gegner, die erst bemerkt werden, wenn sie schon nah sind.

Abenteurer kommen in die Nebelmarken, weil dort Wege gesichert, Vermisste gesucht, Schmuggelrouten gefunden oder Karawanen durch unübersichtliches Gelände begleitet werden müssen. Wer hier bestehen will, bleibt beisammen, achtet auf Zeichen und vertraut nicht jedem Geräusch. Aufmerksamkeit sichert den Weg – nicht das, was man gerade zu sehen glaubt.

Ruinenmeer



Das Ruinenmeer erstreckt sich über die Überreste uralter Metropolen aus einer untergegangenen Zeit. Für die Menschen von heute sind es rätselhafte Ruinenstädte: zerbrochene Straßenzüge, eingestürzte Plätze, gewaltige Hallen und Turmruinen, die noch immer wie geborstene Zähne in den Himmel ragen. Die Verwüstung ist so tief, dass selbst die Natur das Gebiet nur stellenweise zurückerobert. Zwischen Schutt und Mauern wächst Gestrüpp, doch weite Flächen bleiben nackter Stein, Staub und Trümmer.

Bewegung ist langsam und unübersichtlich. Straßen brechen unvermittelt ab, ganze Häuserblöcke sind ineinander gesackt, und unter freier Fläche liegen Keller, Schächte oder verschüttete Hallen. Türme sind eingestürzt oder aufgerissen, ihre oberen Teile hängen schief über den Ruinenfeldern. Wer sich hier bewegt, folgt keinem offenen Gelände, sondern arbeitet sich durch Schutt, Mauern und alte Stadtstrukturen.

Überall liegen Hinterlassenschaften der alten Welt. Verschlossene Kammern, eingelagerte Vorräte, Bauteile, Werkzeuge oder rätselhafte Relikte können noch immer unter Schutt und Stein verborgen sein. Vieles ist beschädigt, verschüttet oder gefährlich zu bergen. Manche Ruinen wirken leer, bis man feststellt, dass unter ihnen weitere Ebenen liegen.

Abenteurer kommen ins Ruinenmeer, weil hier Dinge liegen, die anderswo längst verloren sind: alte Depots, verborgene Zugänge, seltene Bauteile, rätselhafte Relikte oder Hinweise auf eine Zeit, die niemand mehr wirklich versteht. Wer hier bestehen will, muss Strukturen im Chaos erkennen, vorsichtig vorgehen und wissen, wann ein Fund wertvoll ist – und wann ein weiterer Schritt zu viel wäre.

SCHATTENLANDE



Die Schattenlande liegen in abgelegenen Tälern, dunklen Wäldern und kalten Höhenzügen. Alte Straßen führen zu Dörfern mit verriegelten Türen, verlassenen Mühlen, eingefallenen Kapellen und Burgen, die noch immer über Pässen und Flussschleifen stehen. Licht wirkt gedämpft, Farben erscheinen blass, und manche Orte sehen aus, als hätten sie seit Jahren auf den gleichen schlechten Tag gewartet.

Fremde Einflüsse haben Landschaft und Menschen geprägt. Felder tragen wenig, Brunnen werden gemieden, Tiere verhalten sich unruhig, und Wälder wachsen an Stellen, an denen sie niemand haben will. Manche Häuser bleiben bewohnt, obwohl niemand sie bei Tag verlässt. Andere stehen leer, aber der Herd ist frisch ausgekehrt. Wer hier reist, achtet auf Fensterläden, Wegkreuze, frische Gräber und darauf, wer beim Anblick von Blut zu lange hinsieht.

Macht liegt selten offen auf dem Tisch. Alte Familien, abgelegene Klöster, Dorfälteste und Umbreni üben Einfluss aus, oft über Schutz, Schulden, Heilkunst, Erbrecht oder den Blutzehnt. Nicht jede Herrschaft zeigt Zähne. Manche wirkt höflich, gebildet und notwendig, bis klar wird, was sie im Gegenzug erwartet.

Siedlungen sichern sich durch Regeln. Türen werden vor Sonnenuntergang geschlossen, Gäste schlafen nicht ohne Aufsicht, bestimmte Namen werden nicht genannt, und manche Wege gelten nach Einbruch der Dunkelheit als verloren. Wer diese Regeln missachtet, bringt nicht nur sich selbst in Gefahr. In den Schattenlanden haftet ein Fehler oft am ganzen Haus.

Abenteurer kommen in die Schattenlande, weil dort Hilfe gebraucht wird, aber selten ehrlich darum gebeten wird. Sie suchen verschwundene Kinder, prüfen einen Schutzvertrag, begleiten einen Leichenzug, brechen in eine alte Burg ein, verfolgen einen nächtlichen Räuber oder klären, warum ein Dorf seine Abgaben plötzlich in Blut statt Münzen zahlt. Wer hier bestehen will, hält Abstand, stellt Fragen langsam und merkt sich, wer ihn einlädt. Nicht jede offene Tür bedeutet Zuflucht.

SUMPFMARKEN



Die Sumpfmarken sind warme, feuchte Tieflande aus stehendem Wasser, Schlick, Mangrovenwäldern und dichtem Uferbewuchs. Wege sind selten fest. Wurzeln bilden trügerische Trittflächen, Wasserläufe verändern sich, und scheinbar sichere Passagen enden im Morast. Bewegung ist langsam, schweißtreibend und erfordert ständige Prüfung des Untergrunds.

Die Sicht reicht selten weit. Mangroven, Schilf, breite Blätter und hängende Ranken brechen jede Linie. Geräusche tragen über offenes Wasser, verschwinden aber sofort im Dickicht. Ein Boot kann wenige Schritt entfernt liegen und trotzdem unsichtbar bleiben.

Siedlungen liegen auf erhöhtem Grund, Holzplattformen oder künstlich aufgeschütteten Inseln. Stege, Pfahlhäuser und schmale Bootskanäle verbinden sie miteinander. Der Transport erfolgt über kleine Boote, Flöße und Träger, die wissen, wo der Boden trägt.

Krankheiten sind allgegenwärtig. Feuchtigkeit, Hitze, Insekten und verunreinigtes Wasser machen kleine Wunden gefährlich. Fieber, entzündete Stiche und faulende Vorräte gehören zum Alltag. Wer hier lebt, kocht Wasser ab, hält Ausrüstung trocken, so gut es geht, und behandelt Verletzungen sofort.

Gefahren liegen unter der Oberfläche. Einsinken, verdeckte Wasserlöcher, giftige Tiere, Würgeschlangen, Räuber im Uferbewuchs und versunkene Hindernisse machen Ungeduld teuer. Wer zu schnell vorgeht, steckt fest, verliert Ausrüstung oder lockt etwas an, das auf Bewegung im Wasser wartet.

Abenteurer kommen in die Sumpfmarken, weil dort Dinge verschwinden, verborgen bleiben oder nur über Wasserwege erreichbar sind: versunkene Schreine, Schmugglerdörfer, seltene Heilpflanzen, vermisste Boote, geflohene Schuldner oder alte Ruinen unter Wurzeln und Schlick. Wer hier bestehen will, reist leicht, schützt Wunden und vertraut den Leuten, die den Sumpf lesen können. Vorbereitung ersetzt Tempo. Wahrnehmung ersetzt freie Sicht.

Unterirdische Reiche



Die Unterirdischen Reiche bestehen aus Tunneln, Hallen, Schächten und natürlichen Höhlensystemen. Fels bestimmt jede Bewegung. Deckenhöhe, Breite und Stabilität wechseln stark. Enge Gänge führen in große Kavernen, alte Stollen schneiden natürliche Spalten, und manche Wege wirken gebaut, bis man merkt, dass der Berg sie nur geduldet hat.

Licht ist begrenzt und wird bewusst eingesetzt. Ohne Beleuchtung herrscht vollständige Dunkelheit. Sicht reicht nur so weit wie die Lampe, Fackel oder Laterne trägt. Wer Licht trägt, sieht etwas – und wird gesehen. Geräusche tragen weit. Schritte, Werkzeuge und Stimmen hallen durch Gänge und Kammern. Herkunft und Entfernung lassen sich schwer bestimmen, besonders in verzweigten Systemen. Wer sich unvorsichtig bewegt, kündigt sich lange vor der Begegnung an.

Orientierung erfordert Erfahrung. Wege verlaufen in mehreren Ebenen, Abzweigungen ähneln sich, und Karten sind nur so gut wie der letzte Einsturz. Markierungen, feste Routen und kundige Führer sind notwendig, um nicht die Richtung zu verlieren. Ein falscher Gang kostet nicht nur Zeit. Er kostet Licht, Luft und Rückweg.

Siedlungen entstehen dort, wo Wasser, Erz, Stein und stabile Hohlräume zusammenkommen. Arbeit ist körperlich und genau. Stützen, Schächte, Abflüsse und Luftzüge werden geprüft und gepflegt. Fehler bei Bau oder Abbau gefährden nicht einzelne Leute, sondern ganze Abschnitte. Wer hier lebt, weiß, welche Wand trägt, welcher Tunnel gesperrt ist und wann Stille ein schlechtes Zeichen ist.

Abenteurer kommen in die Unterirdischen Reiche, weil dort Wege, Schätze und Gefahren unter der Oberfläche liegen: verschlossene Minen, verlorene Siedlungen, alte Anlagen, seltene Erze, verschüttete Handelsrouten oder Dinge, die besser nicht nach oben gelangen. Wer hier bestehen will, plant Licht, Luft und Rückweg, achtet auf Geräusche und arbeitet sauber. Unter der Erde rettet Mut selten. Saubere Vorbereitung rettet öfter.

Untermeerische Reiche



Die untermeerischen Reiche liegen unter der Wasseroberfläche, in Zonen aus wechselndem Licht, trübem Wasser und tiefem Schatten. In flachen Bereichen fällt Tageslicht durch die Wellen, darunter wird alles gedämpft und blaugrün. In größeren Tiefen herrschen Dämmerung oder völlige Dunkelheit. Sicht reicht selten weit, und Entfernung wirkt anders, wenn alles schwebt.

Bewegung erfolgt frei im Raum, aber nie ohne Widerstand. Strömungen ziehen durch Schluchten, Riffe und Algenwälder. Sie können tragen, abdrängen oder in Bereiche drücken, die niemand freiwillig betritt. Offene Wasserflächen bieten wenig Orientierung. Wer den Bezug zu Felsen, Riffen, Wurzelgeflechten oder versunkenen Bauwerken verliert, treibt ab.

Siedlungen entstehen an stabilen Formationen. Korallen, Steinrücken, alte Ruinen und dichte Algenwälder dienen als Grundlage. Häuser hängen zwischen starken Pflanzensträngen, sitzen in Felsnischen oder sind aus geflochtenem Material gebaut, das im Wasser arbeitet statt dagegen. Wege verlaufen entlang dieser Strukturen: durch Algenkorridore, über Riffkanten, zwischen Ankerpunkten und durch geschützte Spalten.

Wahrnehmung ist anders gewichtet. Sicht ist begrenzt, besonders bei trübem Wasser oder geringer Beleuchtung. Bewegungen, Druck, Vibrationen und Veränderungen in der Strömung verraten oft mehr als das Auge. Ein großer Körper kann nahe sein, bevor man ihn sieht.

Abenteurer kommen in die untermeerischen Reiche, weil dort versunkene Städte, fremde Siedlungen, verlorene Fracht, seltene Stoffe und Zugänge zu Orten liegen, die von der Oberfläche aus nicht erreichbar sind. Sie suchen Handel mit Nerai, bergen Relikte, verfolgen Räuber durch Riffe oder begleiten jemanden durch ein Reich, in dem falsche Bewegung tödlicher sein kann als offene Gewalt. Wer hier bestehen will, bleibt nah an festen Strukturen, achtet auf Strömungen und versteht, dass Sicherheit nicht aus Kontrolle entsteht, sondern aus Anpassung.

Vulkanreiche



Die Vulkanreiche sind von aktiven und ruhenden Feuerbergen geprägt. Lavafelder, erkaltete Ströme, schwarze Geröllhänge und breite Ascheflächen wechseln sich ab. Der Boden ist warm, rissig und nicht überall verlässlich. Aus Spalten steigt Dampf, an manchen Stellen tritt Gas aus, und selbst ruhige Hänge können sich innerhalb kurzer Zeit verändern.

Siedlungen entstehen an den Rändern gefährdeter Zonen. Sie liegen auf tragfähigem Grund, nahe nutzbarer Ressourcen, aber nie so sicher, dass man ihnen völlig trauen könnte. Gebäude sind einfach gebaut, oft verstärkt und schnell wieder aufgegeben, wenn sich der Berg anders entscheidet. Wege verlaufen dort, wo der Untergrund trägt und die Hitze noch erträglich bleibt. Routen müssen regelmäßig neu geprüft werden.

Die Vulkanreiche sind reich an nutzbarem Material. Stein, Metalle, Schwefel, Glas und andere Rohstoffe liegen offen oder lassen sich mit harter Arbeit gewinnen. Gerade deshalb gehen Menschen dorthin. Was wertvoll ist, liegt oft an Orten, an denen jeder Fehler sofort bestraft wird.

Gefahren treten plötzlich auf. Lavaflüsse, Gasfelder, Ascheregen, abrutschende Hänge und aufbrechende Risse verändern das Gelände schnell. Sicht und Luft können innerhalb weniger Minuten schlecht werden. Wer zu spät reagiert, verliert nicht nur Zeit, sondern oft den Rückweg. In den Vulkanreichen überlebt selten der Mutigste. Häufiger überlebt, wer früh genug umkehrt.

Abenteurer kommen in die Vulkanreiche, weil dort Dinge gewonnen, gesichert oder rechtzeitig herausgebracht werden müssen. Sie begleiten Bergungstrupps, räumen verlassene Siedlungen, suchen verschüttete Werkstätten, sichern Minen oder bringen Leute und Material über Routen, die vielleicht morgen schon unbrauchbar sind. Wer hier bestehen will, hält Ausrüstung bereit, achtet auf Zeichen im Boden und kennt den nächsten Rückzugsweg, bevor der erste Schritt getan ist.

Waldlande



Die Waldlande sind von dichtem Bewuchs geprägt. Bäume stehen eng, Kronen schließen sich über weite Flächen, und Licht erreicht den Boden nur gefiltert. Farne, Wurzeln, Unterholz und umgestürzte Stämme bremsen jeden Schritt. Sicht reicht selten weit, Entfernungen wirken falsch, und ein naher Ort kann schwer erreichbar sein, wenn kein brauchbarer Pfad dorthin führt.

Wege sind selten eindeutig. Trampelpfade entstehen, verschwinden wieder oder gehören Tieren statt Menschen. Orientierung erfolgt über Geländeformen, markierte Bäume, Wasserläufe und Erfahrung mit dem Aufbau des Waldes. Wer sich nur auf Sicht verlässt, verliert schnell die Richtung.

Geräusche verhalten sich ungleichmäßig. Schritte werden gedämpft, ein brechender Ast klingt plötzlich zu laut, und manchmal ist das Wichtigste, was nicht zu hören ist. Tiere verstummen nicht ohne Grund. Vögel fliegen nicht zufällig auf.

Siedlungen sind angepasst und oft verborgen. Hütten, kleine Rodungen, erhöhte Plattformen, Holzlager und Jagdhäuser fügen sich in die Umgebung ein. Offene Flächen sind selten und werden bewusst genutzt oder gemieden. Wer eine Lichtung betritt, steht sichtbar. Wer am Rand bleibt, hat Deckung.

Gefahren sind verdeckt. Tiere, Fallen, versteckte Gegner, Dornen, Sümpfe, alte Gruben und natürliche Hindernisse liegen nah beieinander. Angriffe erfolgen oft aus kurzer Distanz und ohne lange Warnung. Wer entdeckt wird, hat meist bereits einen Nachteil.

Abenteurer kommen in die Waldlande, weil dort Grenzen verlaufen, Leute verschwinden und Dinge verborgen bleiben. Sie verfolgen Wilderer, suchen versteckte Lager, begleiten Holzfäller, sichern einen Jagdpfad, finden eine alte Ruine oder verhandeln mit Leuten, die keinen Grund sehen, Fremde tiefer in ihren Wald zu lassen. Wer hier bestehen will, bewegt sich leise, achtet auf Spuren und versteht, dass Sichtbarkeit ein Risiko ist.

Windsteppen



Die Windsteppen sind offene Ebenen ohne festen Schutz. Grasflächen, trockene Böden, flache Senken und vereinzelte Hügel bestimmen das Gelände. Sicht reicht weit, Deckung ist selten und meist nur vorübergehend. Wer sich bewegt, wird gesehen. Wer stehen bleibt, wird eingeholt.

Der Wind ist ständig präsent. Er trägt Staub, trocknet Kehlen aus und verändert Geräusche. Stimmen werden verweht, Hufschläge weit getragen, Pfeile abgelenkt. Wetterwechsel sind früh sichtbar, aber oft schneller da, als es angenehm wäre. Eine dunkle Linie am Horizont kann Regen, Reiter oder einen Staubsturm bedeuten.

Routen folgen nicht festen Straßen, sondern Wasserstellen, Weideflächen, alten Spuren und brauchbaren Übergängen. Orientierung erfolgt über Horizonte, Sonnenstand, Sternbilder und Erfahrung mit Gelände, das für Fremde überall gleich aussieht.

Siedlungen sind mobil oder leicht zu verlassen. Lager bestehen aus Zelten, Pferchen, Wagen, Vorräten und allem, was schnell gepackt werden kann. Feste Orte gibt es an Quellen, Handelsplätzen oder geschützten Senken, doch auch sie hängen davon ab, ob Tiere, Menschen und Wasser reichen.

Konflikte werden auf Distanz geführt. Reiter und Jäger nutzen Tempo und Sichtweite. Fernkampf entscheidet oft früh, aber Position entscheidet, ob ein Kampf überhaupt stattfindet. Wer den Abstand kontrolliert, bestimmt den Verlauf. Wer gebunden wird, verliert den Vorteil der Steppe.

Abenteurer kommen in die Windsteppen, weil dort Karawanen verschwinden, Herden geraubt, Wasserstellen besetzt oder Reiterstämme als Verbündete gebraucht werden. Sie verfolgen Spuren über offenes Land, begleiten Händler, suchen ein verlorenes Lager oder geraten zwischen Gruppen, die dieselbe Quelle beanspruchen. Wer hier bestehen will, reist leicht, hält Tiere einsatzfähig und denkt immer daran, wo das nächste Wasser liegt.

Wüstenreiche



Die Wüstenreiche bestehen aus weiten Sandflächen, steinigen Ebenen und zerklüfteten Felszügen. Tagsüber liegt die Hitze schwer auf allem, nachts fällt die Kälte schnell ein. Licht ist grell, Schatten knapp und oft zu klein für Mensch und Tier. Entfernung täuscht. Ein naher Fels kann Stunden entfernt liegen, eine flache Senke einen Wagen verschlucken.

Siedlungen konzentrieren sich an Wasserquellen. Oasenstädte, Brunnenanlagen und befestigte Rastplätze liegen entlang alter Karawanenrouten. Abseits dieser Punkte gibt es kaum verlässliche Versorgung. Wer einen Brunnen hält, hält mehr als Wasser. Er bestimmt, wer weiterreisen, handeln oder fliehen kann.

Reisen erfolgt geplant und in Etappen. Karawanen bewegen sich von Quelle zu Quelle, mit festen Lasten, gezählten Vorräten und bekannten Nachtlagern. Der Wind verändert die Oberfläche, Spuren verschwinden schnell, und Markierungen müssen bewusst gesetzt und wiedergefunden werden. Wer die Route nicht kennt, läuft nicht einfach falsch. Der Verlust eines Wasserschlauchs kann schwerer wiegen als der Verlust eines Schwertes.

Gefahren sind direkt und dauerhaft. Hitze, Durst, Kälte, Sandstürme und Orientierungslosigkeit lassen wenig Raum für Stolz. Dazu kommen Räuber, versteckte Brunnen, falsche Führer und alte Anlagen unter Sand und Fels. Wer falsch einschätzt, wie weit er gehen kann, erreicht das nächste Ziel nicht.

Abenteurer kommen in die Wüstenreiche, weil dort Karawanen verschwinden, Brunnen vergiftet, Oasen belagert oder alte Gräber unter wandernden Dünen freigelegt werden. Sie begleiten Händler, suchen verlorene Routen, handeln um Wasserrechte oder verfolgen jemanden, der nur überleben kann, wenn er die nächste Quelle vor ihnen erreicht. Wer hier bestehen will, plant voraus, spart Kraft und versteht, dass in der Wüste jeder Schritt eine Rechnung ist.

Akteure von Aerd

Aerd wird nicht von einem einzelnen Reich, einer Krone oder einer Kirche beherrscht. Macht ist verteilt. Städte, Adelshäuser, Gilden, Orden, Handelshäuser, Stämme und verborgene Gemeinschaften ringen um Einfluss, Wege, Rechte, Waren und alte Geheimnisse. Manche herrschen offen mit Wappen, Verträgen und bewaffneten Leuten. Andere wirken durch Schulden, Gerüchte, verschlossene Türen oder ein Messer im richtigen Flur.

Diese Akteure sind keine festen Lager von Gut und Böse. Die meisten verfolgen eigene Interessen und handeln aus ihrer Sicht vernünftig. Ein Handelshaus hält eine Route offen, weil es daran verdient. Ein Druidenzirkel blockiert dieselbe Route, weil dort Weltenfäule wächst. Ein Adelshaus beansprucht ein Dorf aufgrund alter Rechte. Die Bewohner des Dorfes erinnern sich an diese Rechte nur als schlechte Jahre mit besseren Stiefeln.

Für Abenteurerkompanien sind diese Gruppen Auftraggeber, Verbündete, Gegner, Konkurrenten und Probleme mit Briefsiegel. Wer auf Aerd arbeitet, gerät fast zwangsläufig zwischen ihre Ansprüche. Ein einfacher Auftrag kann schnell mehrere Akteure berühren: eine Karawane gehört einem Handelshaus, fährt durch Gebiet eines Flussherrn, transportiert ein Relikt für eine Magiergilde und wird von Leuten überfallen, die behaupten, im Recht zu sein.

Die folgenden Akteure sind keine vollständige Liste aller Mächte Aerds. Sie beschreiben typische Gruppen, denen Abenteurer begegnen können, und zeigen, wie Macht in dieser Welt funktioniert: selten sauber, selten gerecht, aber fast immer mit jemandem, der davon profitiert.

Adelshäuser



Die Adelshäuser kontrollieren Land, Titel und alte Ansprüche. Ihre Macht liegt in Burgen, Abgaben, Erbrechten und dem Recht, über andere zu bestimmen. Manche Häuser herrschen seit Generationen über dieselben Täler, Mauern und Städte. Andere halten nur noch Namen, Schulden und einen Stammbaum, der länger ist als ihre Geduld.

Adelshäuser denken in Rang, Besitz und Fortbestand. Sie schließen Bündnisse, führen Fehden, arrangieren Ehen und sichern Erben. Alte Rechte werden geltend gemacht, auch wenn niemand mehr sicher weiß, wer sie zuerst aufgeschrieben hat. Offene Kriege sind selten, aber Machtkämpfe sind ständig präsent.

Ihre Stärke liegt in Legitimation und gebundener Gefolgschaft. Ihre Schwäche ist Abhängigkeit von Ruf, Erben und persönlicher Loyalität. Stirbt ein Erbe, bricht ein Vasall weg oder taucht ein altes Testament auf, geraten Besitz und Ansprüche ins Rutschen. Verliert ein Haus öffentlich das Gesicht, wird aus alter Ordnung schnell eine offene Rechnung.

Abenteurer begegnen Adelshäusern meist als Auftraggebern, Schutzherren, Rivalen oder Problemen mit Wappen. Sie werden angeheuert, wenn Dinge nicht offen geregelt werden können: als Boten, Leibwachen, Druckmittel gegen Rivalen oder Hände für das diskrete Entfernen von Schwierigkeiten. Wer für ein Adelshaus arbeitet, erhält Lohn, Zugang und Schutz – und trägt danach oft ein Stück fremder Fehde am Stiefel.

Bestienreiter



Die Bestienreiter kontrollieren Bewegung, Jagdgründe und schwer zugängliche Wege. Sie ziehen durch offene Steppen, an Dschungelrändern entlang und tief in die Randlande. Ihre Tiere sind keine gewöhnlichen Reittiere, sondern große Bestien, Raubtiere oder gezähmte Kreaturen aus unwirtlichen Gebieten. Jede Reiterin und jeder Reiter führt eine Bestie, die über Tempo, Kampf und Überleben entscheidet.

Bestienreiter denken vom Tier aus. Ihre Lager bleiben nur dort, wo Wasser, Nahrung und Deckung reichen. Routen entstehen aus Jagdgebieten, Rastplätzen und dem Gelände, das die Bestien bewältigen können. Die Bindung entsteht durch Training, Durchsetzung und tägliche Nähe. Kontrolle ist notwendig, Vertrauen ein Vorteil. Wer die eigene Bestie nicht führt, wird von ihr geführt – oder ersetzt.

Ihre Stärke liegt in Beweglichkeit, Geländekenntnis und der engen Verbindung von Reiter und Tier. Ihre Schwäche ist Abhängigkeit. Wird eine Bestie verletzt, eine Wasserstelle besetzt oder ein Lagerplatz unbrauchbar, verliert die Gruppe sofort an Kraft und Handlungsspielraum.

Abenteurer begegnen Bestienreitern meist als Führern, Verfolgern, Gegnern oder angeheuerten Jägern. Sie werden gebraucht, wenn andere zu langsam sind, Spuren verlieren oder vor einer Kreatur stehen, die sich nicht wie gewöhnliches Wild verhält. Sie verfolgen Flüchtende, jagen gefährliche Tiere, sichern mobile Lager und führen Gruppen durch Gelände, das Wagen, Pferde und Fußtruppen ausbremst. Wer mit ihnen arbeitet, muss mitdenken, Abstand halten und darf vor den Tieren keine Unsicherheit zeigen.

Diebesgilden



Die Diebesgilden kontrollieren Diebstahl, Einbruch und das Verschwinden von Dingen, die nicht verloren gehen sollten. Sie operieren in Metropolen, Hafenstädten und an Orten, an denen Besitz dicht beieinander liegt. Einzelne Diebe gibt es viele. Gilden sorgen dafür, dass daraus ein Geschäft wird.

Diebesgilden denken in Revier, Zugriff und Verschwiegenheit. Sie legen fest, wer wo arbeitet, welche Ziele tabu sind und über welche Kontakte Aufträge laufen. Wer ohne Erlaubnis stiehlt, wird gefunden. Konkurrenz wird eingebunden, vertrieben oder so gründlich entfernt, dass niemand lange nachfragt.

Ihre Stärke liegt in Organisation, Information und Zugang zu verborgenen Wegen. Ihre Schwäche ist Geheimhaltung. Wird eine Kontaktkette sichtbar, kippt ein Hehler um oder spricht ein gefasster Einbrecher zu viel, verlieren sie Schutz und Bewegungsfreiheit. Eine Gilde überlebt nicht durch Mut, sondern dadurch, dass niemand den ganzen Weg bis zur Spitze kennt.

Abenteurer begegnen Diebesgilden meist als Auftraggebern, Konkurrenten, Informanten oder Problemen mit sehr flinken Fingern. Sie werden gebraucht, wenn etwas beschafft, versteckt, platziert oder unauffällig entfernt werden soll. Wer für eine Diebesgilde arbeitet, muss leise handeln, schnell verschwinden und verstehen, dass Fehler selten beim ersten Opfer enden.

Druidenzirkel



Die Druidenzirkel kontrollieren keine Städte und keine Herrschaftsgebiete. Sie wachen über Wälder, Sümpfe, Quellen, alte Haine und Landstriche, in denen die Welt seit der Weltenwunde nicht mehr sauber verheilt ist. Viele Zirkel leben verborgen. Andere treten offen auf, wenn ein Dorf, ein Herrscher oder eine Kompanie kurz davor ist, etwas Dummes mit einer Axt, einem Feuer oder einem alten Ritual zu tun.

Druidenzirkel denken in Gleichgewicht, Grenzen und langsamen Veränderungen. Die Weltenwunde hat Manaflüsse verletzt, Tiere verändert, Pflanzen verdreht und ganze Gebiete anfällig für Weltenfäule gemacht. Ein krankes Tal, ein aggressiver Tierzug oder ein Wald, der an der falschen Stelle wächst, ist für sie kein Zufall, sondern ein Zeichen, das geprüft werden muss.

Ihre Stärke liegt in Geländekenntnis, Geduld und Anpassung an die Umgebung. Ihre Schwäche ist Uneinigkeit. Jeder Zirkel schützt sein eigenes Gebiet und folgt eigenen Regeln. Was ein Zirkel heilen will, will ein anderer vielleicht abriegeln, verbrennen oder sich selbst überlassen. Gemeinsames Handeln entsteht selten schnell.

Abenteurer begegnen Druidenzirkeln meist als Warnenden, Auftraggebern, Hindernissen oder fremden Beobachtern am Rand des Lagers. Sie werden gebraucht, wenn ein befallenes Gebiet untersucht, eine Kreatur eingefangen, ein alter Hain geschützt oder ein Eingriff außerhalb des Zirkelgebiets durchgeführt werden muss. Wer für einen Druidenzirkel arbeitet, bekommt selten die ganze Erklärung – aber meist früh genug eine Warnung, um noch umzukehren.

Flussherren



Die Flussherren kontrollieren Übergänge an den großen Strömen. Ihre Macht entsteht nicht aus Fläche, sondern aus Position. Wer eine Brücke, eine Fähre oder eine schmale Flusspassage hält, bestimmt, wer weiterkommt, was verzollt wird und welche Waren warten müssen. Wer den Fluss nutzt, kommt an ihnen vorbei – oder eben nicht.

Flussherren denken in Durchfahrt, Abgaben und Engstellen. Händler schließen Verträge mit ihnen, um sichere Passage zu erhalten. Wer nicht zahlt, wird aufgehalten, umgeleitet oder zum Problem erklärt. Drohungen werden selten ausgesprochen, aber meist verstanden. Offene Gewalt ist schlecht für den Handel, bleibt aber ein Werkzeug, wenn jemand ihre Autorität prüft.

Ihre Stärke liegt in Organisation und Kontrolle weniger, aber entscheidender Punkte. Ihre Schwäche ist dieselbe Abhängigkeit. Fällt eine Fähre aus, wird ein Anleger blockiert oder wechselt ein lokaler Verbündeter die Seite, verliert ihr Zugriff sofort an Wirkung. Ein Flussherr beherrscht keinen ganzen Strom, sondern die Stellen, an denen alle langsamer werden.

Abenteurer begegnen Flussherren meist als Auftraggebern, Zollherren, Rivalen oder Hindernissen mit bewaffnetem Anleger. Sie werden gebraucht, wenn Transporte begleitet, Abgaben eingetrieben, Schmuggler gestellt oder konkurrierende Übergänge ausgeschaltet werden sollen. Wer für einen Flussherrn arbeitet, bewegt sich nah an dessen Interessen – und gerät schnell zwischen ihn und jene, die den Fluss ohne Erlaubnis nutzen wollen.

Gladiatorenschulen



Die Gladiatorenschulen kontrollieren Kämpfer, Arenaverträge und öffentliche Gewalt. Sie sitzen in Metropolen, großen Handelszentren und überall dort, wo Menschen dafür zahlen, Blut aus sicherer Entfernung zu sehen. Ihr Geschäft ist sichtbar: Kampf als Unterhaltung, Wettbewerb und Machtdemonstration.

Gladiatorenschulen denken in Ruf, Einsatzwert und Wirkung vor Publikum. Sie kaufen, rekrutieren oder verpflichten Kämpfer und formen sie für bestimmte Rollen. Ausbildung ist hart, gezielt und selten freundlich. Wer gewinnt, bekommt bessere Bedingungen. Wer verliert, verliert Rang, Freiheit oder den nächsten Kampf noch vor dem ersten Schlag.

Ihre Stärke liegt in Ausbildung, Bekanntheit und Kontrolle über kampferprobte Leute. Ihre Schwäche ist Abhängigkeit von Publikum, Geldgebern und erfolgreichen Kämpfern. Stirbt ein Star, kippt ein Spielplan oder verliert eine Schule öffentlich zu oft, brechen Wetten, Verträge und Schutzabkommen schnell weg.

Abenteurer begegnen Gladiatorenschulen meist als Auftraggebern, Gegnern, Leibwachen oder Problemen mit Eintrittskarte. Sie werden gebraucht, wenn ein Kämpfer geschützt, ein Kampf manipuliert, ein Konkurrent eingeschüchtert oder eine Schuld im Sand beglichen werden soll. Wer für eine Gladiatorenschule arbeitet, wird dort eingesetzt, wo Gewalt gesehen werden soll – in der Arena oder vor den richtigen Zeugen.

Graue Richter



Die Grauen Richter sind keine Gerichte, keine Stadtwachen und keine Herren über Land. Sie ziehen allein oder in kleinen Gruppen durch Randlande, alte Straßen, Grenzdörfer und Viertel, in denen offizielle Ordnung nicht mehr greift. Man erkennt sie an grauen Mänteln, wetterfestem Reisezeug, versiegelten Schriftrollen, Handschellen, einem ruhigen Auftreten und der unangenehmen Gewissheit, dass sie gekommen sind, um etwas zu Ende zu bringen.

Graue Richter denken in Tat, Verantwortung und Folge. Sie sammeln Aussagen, prüfen Spuren, sprechen mit Zeugen und hören auch denen zu, denen sonst niemand zuhört. Sie führen keine langen Verfahren und berufen keine Höfe ein. Ihr Recht ist reisend, knapp und persönlich. Wo ein Mord ungesühnt bleibt, ein Schuldiger geschützt wird oder ein Dorf aus Angst schweigt, stellen sie Fragen, bis jemand antwortet.

Ihre Stärke liegt in Unabhängigkeit, Furchtlosigkeit und unmittelbarer Durchsetzung. Ein Grauer Richter braucht keine Garnison, keinen Kerker und keinen Schreiberstab. Er trägt seinen Auftrag bei sich und setzt ihn selbst um. Ihre Schwäche ist Einsamkeit. Sie können einen Täter stellen, ein Urteil vollstrecken oder eine Lüge aufbrechen, aber sie können kein Dorf dauerhaft schützen und keine Ordnung aufbauen, die nach ihrer Abreise Bestand hat.

Abenteurer begegnen Grauen Richtern meist als schweigsamen Ermittlern, unbequemen Verbündeten, Verfolgern oder letzten Autoritäten in gesetzlosen Gegenden. Sie werden in ihre Arbeit hineingezogen, wenn ein Flüchtiger gestellt, ein falsches Urteil verhindert, ein Zeuge geschützt oder ein alter Fall wieder geöffnet werden muss. Wer mit einem Grauen Richter reist, bekommt selten Erklärungen. Er bekommt eine Richtung, klare Fragen und irgendwann den Moment, in dem jemand bezahlen muss.

Handelshäuser



Die Handelshäuser kontrollieren Waren, Preise und Versorgung. Sie besitzen Lagerhäuser, Karawanen, Schiffe, Verträge und Schuldverhältnisse, die ganze Regionen miteinander verbinden. Ihr Einfluss reicht oft weiter als der von Adelshäusern, bleibt aber weniger sichtbar.

Handelshäuser denken in Gewinn, Risiko und Zugriff. Sie kaufen Schutz, vergeben Kredite, sichern Routen, blockieren Konkurrenz und lassen Probleme verschwinden, bevor sie öffentlich werden. Loyalität gilt Verträgen – und endet dort, wo ein besserer Vertrag beginnt.

Ihre Stärke liegt in Geld, Informationen und Verbindungen. Ihre Schwäche ist Abhängigkeit von funktionierenden Wegen, verlässlichen Partnern und sauberer Buchführung. Brennt ein Lagerhaus, fällt eine Route aus oder verschwindet eine Lieferung, geraten Verträge, Kredite und Machtverhältnisse sofort ins Rutschen.

Abenteurer begegnen Handelshäusern meist als Auftraggebern, Gläubigern oder Gegnern. Sie bezahlen pünktlich, verhandeln hart und verschweigen gern die Teile eines Auftrags, die später bluten. Wer für sie arbeitet, wird Teil eines Netzes aus Waren, Schulden und Leuten, die sehr genau Buch führen.

Kampfschulen



Die Kampfschulen kontrollieren Lehren, Techniken und den Zugang zu besonderer Ausbildung. Sie liegen oft abseits großer Städte, in schwer erreichbaren Tälern, alten Klöstern, Waldhäusern oder befestigten Trainingshöfen. Zugang erhält nur, wer aufgenommen wird und bereit ist, sich den Regeln der Schule zu unterwerfen.

Kampfschulen denken in Disziplin, Wiederholung und Erhalt des eigenen Stils. Bewegungen werden geübt, bis sie ohne Zögern sitzen. Meister geben vor, Schüler folgen. Fortschritt wird selten erklärt, sondern geprüft. Wer die Schule verlässt, trägt ihre Lehren nach außen – und macht sich damit selbst zum Aushängeschild oder zum Ärgernis.

Ihre Stärke liegt in Technik, Körperkontrolle und klarer Ausbildung. Ihre Schwäche ist Begrenzung. Viele Schulen sind klein, abgeschottet und außerhalb ihrer eigenen Regeln wenig beweglich. Stirbt ein Meister, bricht eine Schülerlinie weg oder wird eine Technik öffentlich beschämt, gerät mehr ins Wanken als nur der Ruf.

Abenteurer begegnen Kampfschulen meist als Lehrern, Duellgegnern, Leibwachen oder unangenehm ruhigen Leuten mit sehr festen Prinzipien. Sie werden gebraucht, wenn jemand geschützt, ein Streit durch Duell entschieden, ein abtrünniger Schüler zurückgebracht oder ein Verstoß gegen die Lehre bereinigt werden soll. Wer mit ihnen arbeitet, bekommt keine improvisierte Gewalt, sondern präzise Ausführung – und wenig Geduld für Schlamperei.

KARTELLE



Die Kartelle kontrollieren Geschäfte, die außerhalb offizieller Strukturen laufen. Sie sitzen in Metropolen, Häfen und an wichtigen Routen, wo Waren, Menschen und Gerüchte ständig in Bewegung sind. Schmuggel, Schutzgeld, illegale Märkte und verbotene Dienste laufen selten lange ohne ihre Erlaubnis. Wer im Schattenbereich verdienen will, zahlt mit Geld, Gefallen oder Gehorsam.

Kartelle besitzen nicht unbedingt die Gassen, Lagerhäuser oder Tavernen, aber sie wissen, wer dort arbeitet, wer Schulden hat und wer verschwinden kann, ohne dass zu viele Fragen gestellt werden. Gewalt wird gezielt eingesetzt. Sie muss nicht laut sein, solange alle verstehen, wem sie galt.

Ihre Stärke liegt in Kontrolle der Schattenbereiche, innerer Disziplin und Zugriff auf Leute, die offiziell nicht existieren. Ihre Schwäche ist Verrat. Wird ein Buchhalter gedreht, spricht ein Mittelsmann zu viel oder bricht ein Schutzverhältnis öffentlich, geraten Erpressung, Zahlungen und Angst schnell ins Rutschen. Ein Kartell wirkt stabil, solange niemand sieht, wie viele Messer nach innen zeigen.

Abenteurer begegnen Kartellen meist als Auftraggebern, Erpressern, Gegnern oder Leuten, die sehr genau wissen, wo die Kompanie gestern geschlafen hat. Sie werden gebraucht, wenn jemand eingeschüchtert, Ware geschmuggelt, ein Markt gestört oder ein Problem aus der Stadt entfernt werden soll. Wer für ein Kartell arbeitet, wird gut bezahlt, genau beobachtet und selten vollständig entlassen.

Luftpiraten



Die Luftpiraten kontrollieren keine Länder, sondern Anflugwinkel, Windströme und schwer erreichbare Routen. Sie operieren zwischen den Himmelsmarken und dort, wo Bodenpatrouillen nichts mehr ausrichten. Ihre Schiffe kommen schnell, nutzen Höhe und Sichtlücken, schlagen kurz zu und verschwinden, bevor organisierter Widerstand steht.

Luftpiraten denken in Beute, Freiheit und Fluchtwegen. Crews bilden sich um starke Kapitäne, zerfallen nach Verlusten und schließen sich neu zusammen, sobald ein neuer Vorteil winkt. Absprachen halten, solange sie nützen. Kontrolle interessiert sie nur dort, wo sie direkten Gewinn bringt. Alles, was ihre Bewegungsfreiheit einschränkt, wird gemieden, umflogen oder angegriffen.

Ihre Stärke liegt in Geschwindigkeit, Überraschung und schwer berechenbaren Angriffen. Ihre Schwäche ist fehlende Bindung. Wer sie festsetzt, zu langen Kämpfen zwingt oder ihnen sichere Ankerplätze nimmt, nimmt ihnen den Vorteil. Ohne Beute, Wind und Rückzugsweg wird aus einer gefürchteten Crew schnell eine Gruppe bewaffneter Leute auf einem sehr teuren Problem.

Abenteurer begegnen Luftpiraten meist als Räubern, Auftraggebern, Fluchthelfern oder Problemen mit Segeln über dem Kopf. Sie werden gebraucht, wenn ein Überfall vorbereitet, eine Route sabotiert, ein Gefangener befreit oder Fracht an offiziellen Kontrollen vorbei bewegt werden soll. Wer mit Luftpiraten arbeitet, wird bezahlt – und schnell fallen gelassen, wenn Ballast wichtiger wird als Vertrag.

Magiergilden



Die Magiergilden verwalten Wissen, Ausbildung und Zugang zu arkanen Techniken. Ihre Hallen stehen in den Mittleren Reichen, ihre Außenposten reichen bis in entlegene Regionen. Sie sammeln Schriften, untersuchen Phänomene und kontrollieren, wer Magie erlernen oder anwenden darf.

Magie gilt ihnen als Werkzeug, das Regeln braucht. Unkontrollierte Nutzung wird beobachtet, eingeschränkt oder beseitigt. Ihre Entscheidungen sind selten offen sichtbar, wirken aber langfristig.

Ihr Ziel ist Stabilität durch Kontrolle. Sie wollen verstehen, bevor sie handeln, und handeln, bevor etwas außer Kontrolle gerät.

Ihre Stärke ist Wissen und Organisation. Ihre Schwäche ist Abhängigkeit von Strukturen und Zustimmung. Außerhalb ihrer Netzwerke verlieren sie Einfluss.

Sie beauftragen andere mit Bergungen, Untersuchungen und Eingriffen an Orten, die sie selbst nicht sichern können. Wer für sie arbeitet, bewegt sich oft in Bereichen, die bereits als riskant eingestuft sind.

Nordstämme



Die Nordstämme kontrollieren Lebensräume in den Frostmarken und an rauen Küsten. Ihre Macht liegt nicht in festen Grenzen, sondern in Siedlungen, Schiffen, Weideflächen und der Fähigkeit, den Winter zu überstehen. Langhäuser, Felder, Vieh und einfache Befestigungen bilden den Kern ihrer Gemeinschaften. Wer dort lebt, arbeitet mit – oder isst irgendwann allein.

Nordstämme denken in Versorgung, Ansehen und Zusammenhalt. Sie sind keine reinen Plünderer. Jagd, Viehzucht, Handwerk und Handel sichern ihr Überleben, Fahrten über das Meer erweitern ihren Zugriff. Sie nehmen sich, was sie brauchen, verteidigen, was ihnen gehört, und tragen Streit offen aus. Führung entsteht durch Erfolg und muss immer wieder bewiesen werden.

Ihre Stärke liegt in Ausdauer, Ortskenntnis und tragfähigen Gemeinschaften. Ihre Schwäche ist begrenzte Infrastruktur. Brennt ein Langhaus, fällt eine Ernte aus oder stirbt eine erfahrene Anführerin, trifft das nicht nur einzelne Leute, sondern den ganzen Stamm. Sie können viel ertragen, aber wenig verschwenden.

Abenteurer begegnen Nordstämmen meist als Gastgebern, Gegnern, Handelspartnern oder bewaffneten Nachbarn mit gutem Gedächtnis. Sie werden gebraucht, wenn eine Fahrt begleitet, ein Streit beigelegt, ein Feind verfolgt oder ein verlorener Vorrat zurückgeholt werden muss. Wer mit ihnen arbeitet, wird nicht nur bezahlt. Er wird geprüft, eingebunden und bekommt Pflichten, die nicht enden, sobald der Auftrag erledigt ist.

Orden der Sterne



Die Macht des Ordens der Sterne liegt in strikter Ausbildung, alten Archiven, arkaner Kriegskunst und einem Auftrag, den Außenstehende nur in Bruchstücken kennen. Der Orden greift dort ein, wo Magie, Herrschaft und Gewalt eine Entwicklung nehmen, die er als gefährlich einstuft.

Der Orden denkt in Vorzeichen, Eskalation und Eindämmung. Seine Mitglieder verbinden Magie mit Waffenhandwerk, Feldarbeit und nüchterner Analyse. Sie beobachten lange, prüfen Spuren und schlagen zu, bevor eine Bedrohung für andere klar erkennbar wird. Lokale Gesetze gelten ihnen als Umstand, nicht als Grenze. Wer ihnen begegnet, wird selten überzeugt.

Ihre Stärke liegt in Disziplin, Wissen und der Verbindung aus Magie und Kriegskunst. Ihre Schwäche ist Unnachgiebigkeit. Der Orden sieht Muster oft früher als andere, aber manchmal auch dort, wo nur Ehrgeiz, Angst oder gewöhnliche Dummheit am Werk sind. Hat er eine Entwicklung als gefährlich eingestuft, ändert er selten schnell den Kurs.

Abenteurer begegnen dem Orden der Sterne meist als Auftraggebern, fremden Gesetzeshütern, Gegnern oder schweigsamen Begleitern mit eigenen Befehlen. Sie werden gebraucht, wenn ein Relikt geborgen, ein Magier beobachtet, eine Expedition gestoppt oder ein gefährlicher Fund aus den Händen lokaler Mächte genommen werden soll. Wer für den Orden arbeitet, erhält klare Aufträge und wenig Spielraum – und merkt oft erst spät, dass der Orden nicht nur auf das schaut, was gerade vor ihm liegt.

Ritterorden



Ritterorden sind eigenständige Gemeinschaften gepanzerter Krieger. Ihre Macht liegt in Ausbildung, Ausrüstung, Rangordnung und dem gemeinsamen Eid. Viele stellen sich in den Dienst eines Adelshauses, einer Stadt, eines Tempels oder einer Sache. Diese Bindung ist stark, aber nicht immer endgültig. Ein Orden kann einem Herrn dienen, ihn verlassen oder sich gegen ihn stellen, wenn Auftrag, Ehre oder Credo es verlangen.

Ritterorden denken in Pflicht, Rang und Auftrag. Aufnahme erfolgt durch Herkunft, Leistung oder Schuld, doch erst der Eid macht aus einem Kämpfer einen Ritter des Ordens. Knappen lernen nicht nur Waffenführung, sondern Gehorsam, Auftreten und die Grenzen ihres Handlungsspielraums. Wer Befehle gibt und wer sie ausführt, ist selten unklar.

Ihre Stärke liegt in Disziplin, Ausrüstung und Verlässlichkeit. Ihre Schwäche ist Bindung. Credo, Hierarchie und öffentliche Verpflichtungen machen sie berechenbar. Wer sie in unklare Lagen zwingt, ihre Befehlskette stört oder ihren Eid gegen die Wirklichkeit stellt, nimmt ihnen Sicherheit. Ein Ritterorden kann viel Druck ausüben, aber er bewegt sich nicht leichtfertig außerhalb seiner eigenen Ordnung.

Abenteurer begegnen Ritterorden meist als Auftraggebern, Schutzmächten, Gegnern oder bewaffneten Grenzen mit Wappenrock. Sie werden gebraucht, wenn ein Weg gesichert, ein Anspruch durchgesetzt, eine Person geschützt oder eine Bedrohung mit klarer Gewalt beseitigt werden soll. Wer mit einem Ritterorden arbeitet, erhält klare Zusagen, klare Befehle und klare Folgen, wenn er beides verwechselt.

Schildschwestern



Die Schildschwestern sind eigenständige Kriegerinnengemeinschaften der Hochländer und Windsteppen. Sie leben an Pässen, zerklüfteten Kanten, offenen Ebenen und anderen Orten, an denen Bewegung und Verteidigung über Leben entscheiden. Ihre Siedlungen sind befestigte Lager aus Stein und Holz, gebaut für Widerstand und schnellen Aufbruch. Große Städte halten sie selten. Sie sichern Gebiete durch Präsenz, Patrouillen und die Bereitschaft, Forderungen mit Stahl zu beantworten.

Schildschwestern denken in Bewährung, Unabhängigkeit und gemeinsamer Härte. Aufgenommen wird, wer sich im Alltag, auf dem Marsch und im Kampf als verlässlich erweist. Herkunft zählt wenig, Ausreden noch weniger. Die Führung liegt bei den Kriegerinnen. Männer leben am Rand ihrer Gesellschaft, dienen als Verbündete oder werden über persönliche Bindungen eingebunden, ohne die Ordnung der Schwestern zu bestimmen.

Ihre Stärke liegt in Kampfdisziplin, Geländekenntnis und schnellem gemeinsamen Handeln. Ihre Schwäche ist begrenzte Zahl. Verluste wiegen schwer, besonders wenn erfahrene Anführerinnen, Späherinnen oder Ausbilderinnen fallen. Sie besitzen wenig, was sie nicht tragen, verteidigen oder rasch aufgeben können. Wer ihre Lager bindet, ihre Wege abschneidet oder sie zu langen Stellungskämpfen zwingt, nimmt ihnen den Vorteil.

Abenteurer begegnen Schildschwestern meist als Grenzwächterinnen, Gegnerinnen, Führerinnen oder schweigsamen Verbündeten mit sehr klaren Erwartungen. Sie werden gebraucht, wenn ein Pass gesichert, eine Bedrohung gejagt, ein Eindringling vertrieben oder ein gezielter Schlag gegen eine stärkere Macht geführt werden soll. Wer mit ihnen arbeitet, muss verlässlich handeln. Wer fällt, wird betrauert – aber nicht geborgen, wenn dadurch weitere fallen.

Die anderen Völker von Aerd

Menschen sind auf Aerd die häufigsten Bewohner der Städte und Reiche. Doch sie teilen die Welt mit anderen Völkern: den zurückgezogenen Aelfen, den stolzen Dwergen und zahlreichen kleineren Völkern. Nur wenige Menschen verstehen diese Völker wirklich – und noch weniger wissen, welche Rolle sie in der älteren Geschichte Aerds spielten.

Designerkommentar

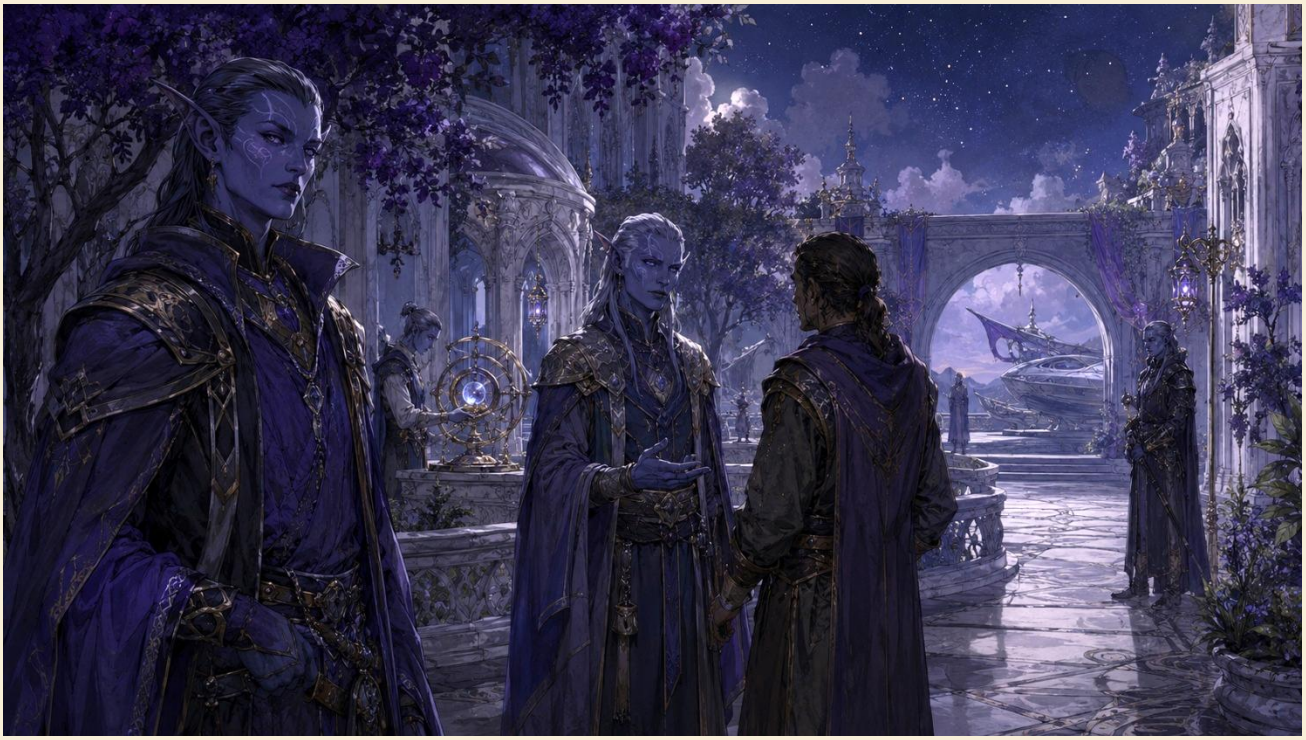
H&H ist bewusst ein Spiel über menschliche Abenteurer. Menschen stehen daher im Mittelpunkt und andere Völker sind grundsätzlich nicht als Spielerfiguren vorgesehen.

Falls eure Gruppe allerdings darauf besteht andere Völker zu spielen, so gibt es zwei Ansätze, die in das Gefühl von Aerd passen:

- Ein einzelner Spieler (und nur einer) spielt einen Ausgestossenen, Gesandten oder Reisenden eines anderen Volkes.
- Die gesamte Gruppe spielt Angehörige desselben Volkes.

Wichtig dabei ist: Ein anderes Volk zu spielen gibt keinen regeltechnischen Vorteil.

Aelfen



Die Aelfen sind ein altes, verborgenes Volk aus den Feenlanden, Nebelmarken und anderen schwer erreichbaren Grenzräumen der Welt. Sie treten selten offen auf und besitzen keine Reiche im gewöhnlichen Sinn. Stattdessen herrschen sie über Höfe, Archive, Tore, Verträge und Wege, die nicht immer an denselben Ort führen.

Aelfen sehen sich als Hüter einer Ordnung, die älter ist als die heutigen Städte und Reiche. Sie greifen ein, wenn Magie, Herrschaft oder Wissen ihrer Ansicht nach gefährlich aus dem Gleichgewicht geraten. Dabei handeln sie höflich, präzise und oft mit guten Gründen. Das macht ihre Eingriffe nicht harmlos. Wer von einem Aelfen gerettet wird, sollte später prüfen, wovor er wirklich gerettet wurde.

Menschen begegnen Aelfen meist als Gesandten, Spähern, Archivaren oder stillen Auftraggebern. Sie geben selten klare Antworten und niemals alles, was sie wissen. Ihre Macht liegt weniger in Armeen als in Zugang: zu alten Wegen, vergessenen Namen, verborgenen Verträgen und Orten, die andere nicht einmal finden.

Drachen

Neben eher tierischen Drachenarten, wie den Taschendrachen, gibt es zwei Arten von Drachen, welche als andere Völker angesehen, auch wenn ihre Anzahl gering sind: die Kaiserdrachen und die Perldrachen.

Kaiserdrachen



Kaiserdrachen sind uralte Drachen von gewaltiger Macht und seltenem Ehrgeiz. Sie leben in Hochgebirgen, vergessenen Hauptstädten, alten Ruinen oder anderen Orten, die bereits vor ihrer Ankunft Bedeutung besaßen. Ein Kaiserdrache herrscht selten durch offene Gewalt. Er sammelt Gefolgschaften, gründet Höfe und zieht Macht an sich, bis eine Landschaft beginnt, sich um ihn zu ordnen.

Kaiserdrachen denken in Jahrzehnten und erinnern sich an Jahrhunderte. Magie ist für sie kein Werkzeug, sondern Ausdruck ihres Willens. Viele betrachten sich nicht als Herrscher einer Welt, sondern als ihren natürlichen Mittelpunkt. Was sie besitzen, schützen sie. Was ihnen widersteht, wird geprüft, gebeugt oder entfernt.

Menschen begegnen Kaiserdrachen nur selten direkt. Meist treffen sie zuerst auf ihre Diener, Gesandten, Kultisten oder Verbündeten. Manche Drachen belohnen Treue mit Reichtum, Wissen oder Schutz. Andere fordern Tribute, Dienste oder Gehorsam. Wer einem Kaiserdrachen dient, gewinnt oft Macht. Ob er sie auch behalten darf, entscheidet selten er selbst.

Es heißt, dass nur noch sieben Kaiserdrachen auf Aerd leben. Manche sehen darin einen Segen. Andere fragen sich, wer die Welt beherrschen würde, wenn es nur noch sechs wären.

Perldrachen



Perldrachen sind große, drakonische Wesen der Küsten, Inselketten und flachen Meere. Sie gelten als niedere Verwandte der Kaiserdrachen, sind aber keine Tiere. Ihre Körper sind langgestreckt, schwer und an Wasser, Klippen und Brandung angepasst. Sie nisten in Meereshöhlen, versunkenen Ruinen und Felsbuchten, die sie über Jahre sichern und erweitern.

Perldrachen sind klug genug, um Namen, Zeichen und alte Kränkungen zu behalten. Sie schließen Abmachungen, fordern Tribut und unterscheiden sehr genau zwischen Gabe, Beute und Diebstahl. Ihre Horte bestehen aus Münzen, Schmuck, Schiffsholz, Werkzeugen, Knochen, Artefakten und wertlosem Tand. Nicht alles davon ist wertvoll. Manches erinnert an Siege, Drohungen, Verträge oder offene Rechnungen.

Menschen begegnen Perldrachen meist als Küstenherrschern ohne Krone. Ein Perldrache kann ein Dorf verschonen, wenn es liefert, ein Schiff passieren lassen oder ein Wrack als sein Eigentum beanspruchen. Verhandlungen sind möglich, aber nie bequem. Wer seinen Hort bedroht, stiehlt nicht nur Besitz, sondern greift seine Ordnung an. Dann wird aus einem rauen Verhandlungspartner ein Feind, der genau weiß, wen er zuerst töten will.

Dschinne



Dschinne sind mächtige Elementarwesen aus Feuer, Wind, Wasser, Stein oder anderen Kräften der Welt. Sie erscheinen vor allem an Orten starker elementarer Energie: in Wüsten aus lebendem Sand, an Vulkanen, in uralten Stürmen oder an Quellen, die seit Jahrhunderten nicht versiegen. Ihre Gestalt folgt ihrem Element, doch nur selten denselben Regeln. Ein Dschinn erscheint nicht zufällig, sondern so, wie er gesehen werden will.

Dschinne gehören zu den ältesten Wesen Aerds. Sie erinnern sich an Reiche, die längst vergangen sind, und sprechen von alten Königen, als hätten sie erst gestern mit ihnen verhandelt. Sie beherrschen ihr Element nicht wie Magier einen Zauber. Das Element folgt ihrem Willen, als wäre es ein Teil ihres Wesens. Viele Dschinne ziehen rastlos durch die Welt, andere beanspruchen Quellen, Ruinen oder ganze Landstriche als ihr Reich.

Menschen begegnen Dschinnen als Herrschern vergessener Orte, als gefährlichen Verhandlungspartnern oder als Wesen, die Gefallen und Dienste mit großer Genauigkeit erinnern. Dschinne lügen selten, doch ihre Worte folgen nicht immer menschlicher Logik. Wer mit einem Dschinn einen Handel schließt, erhält oft genau das, worum er gebeten hat – und entdeckt erst später, was er tatsächlich versprochen hat.

Dwerge



Die Dwerge sind ein altes Volk der Tiefe. Sie leben in unterirdischen Reichen, Bergfestungen und weit verzweigten Hallensystemen unter Aerd. Ihre Städte bestehen aus Schächten, Brücken, Schmieden und verschlossenen Toren, deren ursprünglicher Zweck oft vergessen ist. Viele ihrer Wege führen durch alte Stollen und Ruinen, die längst älter sind als die heutigen Reiche der Menschen.

Dwerge sehen sich als Erben einer Welt, die einst größer gewesen sein soll als die heutige. Sie bewahren alte Verbote, Schwüre und Feindschaften, deren Ursprung selbst ihren Gelehrten oft unbekannt ist. Für viele Dwerge ist klar, dass die Ordnung der Welt gebrochen wurde und die Menschen heute auf Land leben, das einst anderen gehörte. Ihr alter Satz lautet: „Die Menschen haben uns den Himmel gestohlen."

Menschen begegnen Dwergen meist als Händlern, Grenzposten, Söldnern oder Plünderern aus der Tiefe. Sie kämpfen diszipliniert, handeln hart und vergessen Beleidigungen nur selten. Über ihre Vergangenheit sprechen sie wenig. Manche Tore bleiben verschlossen, manche Ruinen sollen zerstört werden, und manche Namen werden selbst unter Dwergen nur geflüstert.

Enzel



Enzel sind große, plumpe Humanoide von roher Kraft und geringer Selbstkontrolle. Ihre Körper sind schwer, muskulös und unproportioniert, ihre Bewegungen unbeholfen, aber gefährlich kräftig. Alle bekannten Enzel sind männlich. Sie treten einzeln oder in kleinen Gruppen auf, meist an den Rändern von Siedlungen, in Ruinen, Höhlen oder verlassenen Lagern.

Enzel besitzen kein eigentliches Gemeinwesen. Sie bilden keine Familien, keine Dörfer und keine dauerhaften Bündnisse. Was sie zusammenhält, ist nicht Loyalität, sondern gemeinsamer Hunger, Neid und gegenseitige Aufstachelung. Sie verstehen Zurückweisung nicht als Grenze, sondern als Beleidigung. Was sie nicht bekommen, wollen sie nehmen. Was ihnen Angst macht, wird gehasst.

Menschen begegnen Enzeln meist als lauernder Bedrohung am Rand der Ordnung. Sie beobachten Höfe, Wege und abgelegene Häuser, meiden offene Gegenwehr und schlagen zu, wenn jemand allein, schwach oder abgeschnitten ist. Enzel sind keine tragischen Verstoßenen. Sie sind Verkörperungen von Anspruch, Kränkung und Gewalt. Wer ihnen Mitleid schenkt, sollte genau prüfen, ob er gerade Verständnis zeigt – oder einem Täter eine Ausrede baut.

KHARODIM



Die Kharodim sind ein zurückgezogenes Volk aus unterirdischen Städten und geschützten Wohnkammern unter alten Gebirgen und vergessenen Ruinen. Von außen wirken ihre Reiche eng, dunkel und abweisend. Im Inneren finden sich warmes Licht, saubere Luft, fließendes Wasser, beheizte Böden, Golemdiener und mechanische Wunder, die viele Menschen für Magie halten.

Die Kharodim schätzen Ordnung, Heilkunst und Präzision. Ihre Gesellschaft ist von Verträgen, Wissen und gegenseitigen Verpflichtungen geprägt. Körperliche Stärke gilt ihnen als grob und vergänglich, während Planung, Technik und Geduld als dauerhafte Tugenden angesehen werden. Höflichkeit ist für sie keine Zierde, sondern Schutz: gegen Lärm, Hast, Berührung und alles, was einen empfindlichen Körper beschädigen kann.

Menschen begegnen Kharodim meist als Gelehrten, Ärzten, Diplomaten oder stillen Auftraggebern. Viele halten sie für schwach, weil sie schmal gebaut, blass und körperlich empfindlich wirken. Wer ihre Städte betritt, erkennt jedoch schnell, dass Macht viele Formen annehmen kann. Ein Kharodim-Haus besitzt vielleicht nur wenige Krieger – aber Türen, die sich nicht öffnen lassen, Heiler, die einen Körper besser kennen als sein Besitzer, und Wächter, die niemals schlafen.

Kobolde



Kobolde sind kein einzelnes Volk, sondern ein Sammelbegriff für die zahlreichen Tier- und Mischvölker Aerds. Zu ihnen zählen Fuchsleute, Wolfsmenschen, Nixen, Minotauren, Satyren und viele andere. Manche leben in Stämmen oder Sippen, andere in Städten, Rudeln oder kleinen Reichen. Zwischen den einzelnen Koboldvölkern bestehen oft größere Unterschiede als zwischen Menschen verschiedener Königreiche.

Viele Kobolde leben in Grenzräumen der Welt: in Wäldern, Steppen, Sümpfen, Küstengebieten oder Gebirgen. Ihre Bräuche sind meist älter als die heutigen Reiche der Menschen und stark von Ahnen, Geistern und örtlichen Traditionen geprägt. Was Menschen als Wildnis betrachten, gilt ihnen oft als Heimat, Jagdgrund oder heiliges Land.

Menschen begegnen Kobolden als Händlern, Führern, Räubern, Söldnern oder Nachbarn. Manche Gemeinschaften pflegen Handel und Bündnisse, andere verteidigen ihr Gebiet mit großer Härte. Der Begriff „Kobold“ stammt aus menschlichen Reichen und wird von vielen dieser Völker selbst nicht verwendet. Fragt man einen Wolfsmenschen, einen Satyr oder eine Nixe, was sie gemeinsam haben, erhält man meist dieselbe Antwort: möglichst wenig.

NERAI



Die Nerai sind ein amphibisches Fischvolk aus Riffen, Tangwäldern und versunkenen Ruinen. Ihre Siedlungen liegen unter Wasser oder an schwer zugänglichen Küsten. Sie bauen mit Korallen, Stein und geborgenen Materialien und kennen die Strömungen der Meere besser als jede menschliche Karte.

Die Nerai verstehen Besitz anders als die Menschen. Ein Ort gehört dem, der ihn schützt, nutzt und kennt. Bergungsrechte, Brutplätze und sichere Wasserwege sind für sie wichtiger als Grenzen oder Kronen. Alte Wracks und versunkene Städte gelten vielen Nerai als Teil ihrer Geschichte und ihres Erbes.

Menschen begegnen Nerai meist als Händlern, Lotsen oder unerwarteten Feinden aus der Tiefe. Sie handeln mit Perlen, Algen und geborgenen Schätzen, verteidigen ihre Reviere jedoch mit großer Entschlossenheit. Wer ihre Zeichen missachtet oder einen markierten Fundort plündert, verschwindet mitunter spurlos unter den Wellen.

OBURU



Die Oburu sind ein froschartiges amphibisches Volk der Flüsse, Deltas und alten Hafenstädte. Sie sind massig gebaut, bewegen sich an Land langsam und schwer, wirken im Wasser jedoch überraschend sicher. Ihre Haut ist feucht, faltig und meist grau, braun oder trübgrün. Sie tragen schwere Stoffe, Leder, Wachstuch und sichtbaren Schmuck aus Messing, Gold oder dunklem Stein.

Oburu leben in Häusern, die zugleich Familie, Kontor, Archiv und Machtblock sind. Sie handeln mit Waren, Krediten, Wasserrechten, Fähren, Schleusen und alten Verträgen. Ihre Macht entsteht selten durch offene Gewalt. Sie entsteht durch Besitz, Geduld und die Fähigkeit, zur richtigen Zeit ein Dokument vorzulegen.

Menschen begegnen ihnen mit Misstrauen, arbeiten aber häufig mit ihnen. Wer eine Karawane über einen großen Fluss bringen, eine Lieferung einlagern oder einen alten Anspruch prüfen lassen will, kommt an den Oburu kaum vorbei. Ihre Hilfe ist verlässlich. Kostenlos ist sie nie.

Raukhar



Die Raukhar sind ein katzenartiges, menschenähnliches Volk aus Küstenklippen, alten Hafenruinen und zerfallenen Grenzfestungen. Sie leben selten in großen Reichen. Stattdessen bilden sie Rudel, Rotten, Schiffsgemeinschaften und Beutebünde, die entlang alter Handelswege, Küsten und Ruinengebiete auftauchen und wieder verschwinden.

Raukhar sehen sich als freie Jäger einer Welt, in der Besitz nur so lange zählt, wie man ihn halten kann. Sie folgen Rudelverträgen, Blutschwüren, offenen Schulden und persönlichen Fehden, die Außenstehende kaum verstehen. Viele arbeiten als Kopfgeldjäger, Schatzsucher, Wegelagerer, Lotsen oder Seeräuber. Eine Abmachung mit Raukhar ist nicht wertlos, aber man sollte genau wissen, mit wem sie gilt, wie lange sie gilt und wer gerade zuhört.

Menschen begegnen Raukhar meist als nützlichen Problemen. Sie kennen alte Wege, finden verschwundene Leute, bergen Dinge aus Ruinen und bringen Schiffe dorthin, wo offizielle Lotsen nicht hinfahren. Sie sind keine geborenen Bösewichte, aber auch keine romantischen Freiheitskämpfer. Die meisten nehmen, was sie kriegen können, und verschwinden, bevor jemand die Rechnung vollständig verstanden hat.

Schrate



Schrate sind ein Volk von halb pflanzlichen, erdverbundenen Einsiedler alter Orte. Sie entstehen dort, wo Landschaften lange ungestört bleiben oder wo die Weltenfäule Boden, Wurzeln, Stein und Erinnerung verändert hat. Manche sehen aus wie knorrige Bäume, andere wie bewachsene Felsen, Torfgestalten, Dornengestrüpp, Pilzkolonien oder ausgetrocknete Wurzelkörper. Auf den ersten Blick unterscheiden sie sich oft kaum von ihrer Umgebung.

Schrate leben in alten Wäldern, Sümpfen, Hochmooren, Felsschluchten, vergessenen Hainen, Ruinenfeldern und anderen Orten, die lange nicht mehr vollständig den Menschen gehören. Sie brauchen wenig. Wasser, Erde, Licht, Schatten, Mineralien oder verrottendes Holz genügen ihnen, je nach Art und Lebensraum. Viele verharren jahrelang an einem Ort, bis eine Störung sie zum Handeln zwingt.

Schrate denken langsam, aber nicht stumpf. Sie erinnern sich an Wege, Feuerstellen, gefällte Bäume, gegrabene Schächte, gesetzte Grenzsteine und Stimmen, die vor Jahrzehnten durch ihr Gebiet gingen. Was für Menschen nur ein Waldstück, ein Sumpf, ein Felsen oder eine Ruine ist, kann für einen Schrat Nachbarschaft, Körper und Erinnerung zugleich sein.

Menschen begegnen Schraten meist erst, wenn sie bereits zu weit gegangen sind. Reisende, Jäger, Kräutersammler oder Hirten werden oft nur beobachtet. Rodung, Feuer, Grabungen, Steinbrucharbeit, Entwässerung oder das Plündern alter Orte rufen dagegen unmittelbare Reaktionen hervor. Schrate suchen keinen Streit. Aber wer einen alten Ort verletzt, sollte nicht erwarten, dass seine Bewohner dabei schnell oder freundlich bleiben.

SKYRREN



Skyrren sind nomadische Vogelmenschen der Klippen, Schluchten und Hochgebirge. Sie leben dort, wo feste Wege enden: auf Steilfelsen, Küstenzinnen, alten Türmen und zerfallenen Ruinen über offenen Abgründen. Ihre Schwärme ziehen zwischen Horsten, Jagdplätzen und Aasfeldern umher und bleiben nur dort länger, wo Nahrung, Höhe und Schutz zusammenfallen.

Skyrren sehen die Welt von oben. Grenzen, Wege und Besitz bedeuten ihnen wenig, solange etwas erreichbar ist und nicht verteidigt wird. Sie jagen Wild, Vieh und gelegentlich Menschen, wenn Hunger, Gelegenheit oder alte Gewohnheit es verlangen. Werkzeuge nutzen sie grob, aber zweckmäßig. Ihre Sprache ist kehlig, knapp und voller Warnrufe, Spott und Jagdzeichen.

Menschen begegnen Skyrren meist als Schrecken über engen Pässen, Küstenwegen und abgelegenen Höfen. Ein Schwarm beobachtet lange, kreist außer Reichweite und greift erst an, wenn Lasttiere scheuen, Wachen müde werden oder jemand zurückbleibt. Skyrren sind keine wilden Sturzbestien. Sie sind geduldige Räuber mit Flügeln, schlechten Tischsitten und einem sehr praktischen Verhältnis zu allem, was nicht schnell genug Schutz findet.

Ssartha



Die Ssartha sind aufrecht gehende Echsenwesen aus den heißen Regionen Aerds. Sie leben in Sümpfen, Dschungeln, warmen Flusslandschaften und alten Steinstädten, die halb im Wasser versunken sind. Ihre Körper sind mit widerstandsfähigen Schuppen bedeckt, ihre Bewegungen kontrolliert und zweckmäßig. Selbst im Kampf zeigen sie kaum erkennbare Regung.

Die Ssartha waren einst die Herrscher mächtiger Reiche. Heute sichern sie vor allem Jagdgebiete, Brutplätze, Ruinen und Wasserwege. Sie bewerten die Welt nach Nutzen: Nahrung, Werkzeuge, Gelände, Gefangene, Gefahr. Was keinen Zweck erfüllt, wird ignoriert. Was stört, wird beseitigt. Grausamkeit ist für sie selten Zorn, sondern Verfahren.

Menschen begegnen Ssartha meist als kalten Nachbarn alter Sümpfe und überwachsener Ruinen. Verhandlungen sind möglich, aber nie gemütlich. Ein Ssartha spricht, wenn Worte nützlicher sind als ein Angriff. Im Kampf handeln sie ruhig und koordiniert. Sie greifen nicht aus Wut an, sondern weil es sinnvoll ist. Rückzug ist kein Makel, sondern Teil der Jagd.

UMBRENI



Die Umbreni sind ein parasitäres Vampirvolk, das sich von lebendem Blut erhält. Menschen nennen sie Vampire, Blutadel oder Schattenleute. Sie wirken oft beinahe menschlich, doch ihre Kälte, ihre ruhige Mimik und ihre unnatürliche Körperkontrolle verraten sie bei genauerem Hinsehen. Sie leben in alten Höfen, abgelegenen Adelssitzen, verschlossenen Stadtpalästen und Regionen, in denen Abhängigkeit seit Generationen als Ordnung gilt.

Umbreni sehen Menschen nicht nur als Nahrung, sondern als Grundlage ihrer Macht. Ein einzelnes Opfer stillt Hunger für eine Nacht. Ein Dorf unter Blutpflicht ernährt einen Hof über Generationen. Gebundene Häuser, Schuldner, Diener und Blutkreise bilden ihr eigentliches Reich. Viele Umbreni machen aus dem Blutzehnt kaum ein Geheimnis, sondern behandeln ihn als alten Teil ihrer Herrschaft.

Menschen begegnen Umbreni meist nicht als nächtlichen Räubern, sondern als Herren, Gläubigern, Heilern, Schutzpatronen oder Erben alter Rechte. Das macht sie gefährlicher als gewöhnliche Monster. Ein Umbreni ist ein Feind. Ein Umbreni-Hof ist ein System aus Abhängigkeit, Angst, Schuld und höflicher Verwaltung. Wer ihn stürzen will, muss mehr brechen als einen Körper.

INSPIRATIONSQUELLEN

Helden & Halunken steht in einer langen Tradition von Fantasy, Rollenspielen, Abenteuergeschichten und alten (und neureren) Computerrollenspielen. Diese Liste ist keine Pflichtlektüre und kein Kanon. Sie zeigt nur, aus welchen Richtungen Stimmung, Aufbau und Spielgefühl von H&H gespeist werden können.

Es geht nicht darum, einzelne Werke nachzubauen. Interessant sind Ton, Struktur und Haltung: gefährliche Reisen, zweifelhafte Auftraggeber, alte Ruinen, verlorene Technik, starke Magie, seltsame Völker, harte Kämpfe und Figuren, die nicht auserwählt sind, sondern losziehen, weil irgendwo Arbeit wartet.

ROLLENSPIELE

Basic Roleplaying
Für skillbasierte Figuren, klare Proben und eine Spielweise, in der Können, Ausrüstung und Situation wichtiger sind als feste Klassenrollen

Das Schwarze Auge der frühen Editionen
Für deutschsprachige Rollenspieltradition, Reisen, Ausrüstung, bodenständige Abenteuer, Tavernen, Regionalgefühl und den Charme eines Spiels, das nach Karten, Würfeln und selbstgebauten Abenteuern riecht.

Dragonbane
Für schnelle Fantasyregeln, klare Spielsituationen, gefährliche Abenteuer und eine Mischung aus Härte und trockenem Humor. Dragonbane zeigt gut, wie klassische Fantasy modern, zugänglich und trotzdem bissig funktionieren kann.

Dungeons & Dragons
Für die klassische Form des Fantasy-Abenteuers: Abenteurergruppen, Tavernen, Gerüchte, Wildnis, Dungeons, Monster, Schätze, gefährliche Entscheidungen und eine Welt, die hinter der nächsten Tür plötzlich sehr viel größer werden kann.

Earthdawn
Für Fantasy nach einer großen Katastrophe, gefährliche Ruinen aus einer verlorenen Zeit, magische Strukturen im Alltag und die Idee, dass Abenteuer nicht nur Beutezüge sind, sondern das Wiederbetreten einer beschädigten Welt. Earthdawn zeigt gut, wie man klassische Fantasy mit tiefer Vergangenheit, starken Talenten, alten Schrecken und konkreter Expeditionslogik verbindet.

Sword World
Für japanische Tischrollenspiel-Fantasy mit klaren Abenteurerstrukturen, Gruppenreisen, Aufträgen, Gilden, Monstern und einer zugänglichen, aber dennoch eigenständigen Fantasywelt. Sword World zeigt

gut, wie klassische Rollenspielelemente in einer lebendigen Abenteurerkultur funktionieren können, ohne dass jede Kampagne sofort Weltrettung sein muss.

Tunnels & Trolls
Für eine ältere, wildere Form von Fantasyrollenspiel, in der Gefährlichkeit, Humor und absurde Einfälle nah beieinander liegen.

Warhammer Fantasy Roleplay
Für Dreck, Misstrauen, verletzliche Figuren, gefährliche Städte, finstere Kulte und das Gefühl, dass ein Auftrag selten so sauber ist, wie er bezahlt wird.

Videospiele

Battle Brothers
Für Söldnerkompanien, Verträge, Ruf, Verletzungen, Ausrüstung, Moral und eine Welt, in der Kämpfe bezahlt werden müssen.

Breath of Fire
Für Drachen, fremde Völker, Transformationen, alte Mächte und klassische Reise-Fantasy mit starken Science-Fantasy-Spuren.

Chrono Trigger
Für Zeitspuren, alte Katastrophen, verlorene Hochtechnologie, Magie, Maschinen und eine Welt, deren Gegenwart nur verständlich wird, wenn man ihre früheren Brüche erkennt.

Darklands
Für bodenständige, schmutzige Fantasy mit historischem Gewicht, Heiligen, Alchemie, Reisen, Städten, Gerüchten und gefährlichen Wegen.

Elder Scrolls
Für raue Landschaften, regionale Eigenheiten, Ruinen, Fraktionen, seltsame Völker, alte Götter, gefährliche Wege und eine Welt, in der man einfach losziehen und Ärger finden kann.

Final Fantasy I–VI
Für die Mischung aus Kristallen, Königreichen, Luftschiffen, Ruinen, Maschinen, Magie, Beschwörungen und Weltbedrohungen, ohne dass Fantasy und Technik getrennte Schubladen brauchen.

Heroes of Might and Magic
Für starke Fantasybilder, Fraktionen, Kartenlogik, magische Orte, Armeen, Artefakte und das Gefühl einer Welt voller besonderer Plätze.

Might & Magic
Für die Mischung aus klassischer Fantasy, Science-Fiction-Spuren, fremder Technologie, Magie, Monstern, offenen Regionen und dem Gefühl, dass eine mittelalterlich wirkende Welt auf älteren, viel seltsameren Fundamenten steht.

Suikoden
Für Fraktionen, Gefolgsleute, politische Konflikte, Rebellion, Armeen, persönliche Loyalitäten und eine Welt, in der viele Figuren eigene Interessen mitbringen.

Wartales
Für reisende Gruppen, Verträge, Lager, Ressourcen, Regionen, Begleiter und das raue Leben zwischen Auftrag, Kampf und Versorgung.

Wild Arms
Für staubige Grenzland-Fantasy, einsame Wege, Feuerwaffen, Ruinen alter Technik, verlorene Zivilisationen und Abenteurer, die durch eine beschädigte Welt ziehen. Western-Staub, Monster, Magie, alte Maschinen und Menschen, die weiterziehen, weil Stillstand selten etwas besser macht.

Xenogears
Für tiefe Vergangenheit, falsche Weltbilder, Religion, Magitech, Kriegsmaschinen und eine Menschheit, die mehr mit alten Systemen verbunden ist, als sie weiß.

FILM

Record of Lodoss War
Für klassische Abenteurergruppen, klare Archetypen, alte Reiche, Drachen, dunkle Mächte und das Gefühl einer Fantasywelt, die direkt aus einer Rollenspielrunde gewachsen ist.

Conan der Barbar
Für Körperlichkeit, Musik, Stein, Blut, Kulte, alte Tempel und eine Welt, die groß wirkt, ohne alles erklären zu müssen.

Der dunkle Kristall
Für fremde Völker, seltsame Ökologie, alte Macht, Puppenhaftes ohne Niedlichkeit und Fantasy, die nicht einfach wie verkleidetes Mittelalter wirkt.

LITERATUR

Fritz Leiber – Fafhrd und der Graue Mausling
Für Diebe, Glücksritter, Stadtgassen, zwielichtige Aufträge, gefährliche Freundschaften und den Wechsel aus Humor, Gefahr und dunkler Magie.

J. R. R. Tolkien
Nicht als Blaupause für H&H, aber als grundlegender Teil moderner Fantasy: alte Sprachen, verlorene Reiche, tiefe Geschichte, Karten, Lieder und der Blick dafür, dass Landschaft Erinnerung trägt.

Michael Moorcock – Elric und der Ewige Held
Für alte Mächte, fremde Reiche, magische Waffen, Verfall, Schuld und Figuren, die mehr Macht tragen, als ihnen guttut.

Robert E. Howard – Conan-Geschichten
Für direkte, körperliche Fantasy: Stahl, Schweiß, Ruinen, alte Schrecken, schnelle Gewalt und Figuren, die überleben, weil sie stark, klug oder schnell genug sind.

Robert A. Heinlein – Orphans of the Sky
Für das Motiv einer Menschheit, die in einer künstlich begrenzten Welt lebt und vergessen hat, dass diese Welt nur ein kleiner Teil einer viel größeren Wirklichkeit ist.

John Christopher – Die dreibeinigen Herrscher
Für eine Menschheit, die ohne ihr volles Wissen beherrscht, begrenzt und geistig kontrolliert wird. Die Welt wirkt zunächst wie eine einfache, rückständige Ordnung, doch dahinter stehen fremde Macht, technische Überlegenheit und gezielte Unterdrückung.

ABENTEURER

&

KOMPANIEN

Kompanien



Die Strassen von Aerd sind lang, die Landschaften dazwischen gefährlich, und viele Probleme liegen jenseits dessen, was Städte, Händler oder Fürsten allein lösen können. Karawanen müssen durch unsichere Regionen geführt werden. Monster nisten sich in Ruinen oder verlassenen Festungen ein.

Für solche Aufgaben gibt es Menschen, die bereit sind, das Risiko einzugehen. In Aerd ist Abenteurer zu sein ein Beruf, und viele schliessen sich zu Abenteurerkompanien zusammen.

Eine Kompanie ist selten gross. Meist besteht sie nur aus wenigen Frauen und Männern, die ihre Fähigkeiten bündeln: ehemalige Soldaten, wandernde Magier, Mechaniker, Alchemisten, Glücksritter oder Schatzsucher. Manche sind erfahrene Veteranen, andere noch neu auf den Strassen. Was sie verbindet, ist die Bereitschaft, dorthin zu gehen, wo andere lieber Abstand halten.

Abenteurerkompanien leben von Aufträgen und Gelegenheiten. Händler bezahlen für den Schutz ihrer Karawanen. Städte suchen Hilfe gegen Banditen oder Kreaturen, die sich in der Umgebung eingenistet haben. Gelehrte finanzieren Expeditionen zu alten Ruinen oder verlassenen Werkstätten aus der Zeit vor der Weltenwunde. Und manchmal genügt ein Gerücht über eine vergessene Strasse oder ein verborgenes Relikt, um eine Kompanie aufbrechen zu lassen.

Ihr Leben spielt sich zwischen Tavernen, Karawansereien und staubigen Strassen ab. Dort tauschen sie Geschichten aus, handeln mit Auftraggebern und erfahren von neuen Möglichkeiten. Alte Karten wechseln den Besitzer, Hinweise werden diskutiert, und irgendwo findet sich fast immer jemand, der von einem Ort erzählt, den noch niemand vollständig erkundet hat.

Doch nicht jede Kompanie ist gleich. Manche haben sich einen Ruf als zuverlässige Problemlöser erarbeitet. Andere gelten als waghalsige Schatzsucher oder als Söldner, die jede Aufgabe annehmen, solange die Bezahlung stimmt. Einige Kompanien verschwinden nach wenigen Monaten wieder von den Strassen. Andere werden mit der Zeit bekannt, und ihr Name wird von Stadt zu Stadt weitergetragen.

Gründung einer Kompanie

Bevor die Gruppe Aufträge annehmen kann, muss sie ihre Abenteurerkompanie gründen. Das ist kein großer Akt, aber ohne Namen, Auftreten und eine minimale Organisation nimmt sie kaum jemand ernst.

Die Gründung besteht aus folgenden Schritten:

1. Art der Kompanie festlegen
2. Name der Kompanie festlegen
3. Zeichen der Kompanie festlegen
4. Schwur der Kompanie festlegen
5. Besitz der Kompanie festlegen
6. Anfangsruf notieren
7. Erste Doktrin wählen
8. Rollen innerhalb der Kompanie festlegen

Schritt 1: Art der Kompanie

Bei der Gründung legt die Gruppe fest, wofür man sie kennt oder halten könnte. Eine Kompanie kann natürlich mehrere Dinge tun, aber meist ist sie für eine Sache bekannt. Dieses Profil dient dem Spielleiter als Orientierung für Aufträge, Gerüchte und Kontakte.

Beispiele für Kompanietypen: Karawanenwächter, Monsterjäger, Schatzjäger, Söldnerkompanie, Wegfinder

Schritt 2: Name der Kompanie

Die Gruppe legt einen Namen fest. Ein guter Name sorgt dafür, dass man sich an euch erinnert. Ein schlechter Name sorgt dafür, dass man über euch lacht.

Schritt 3: Zeichen der Kompanie

Eine Kompanie führt ein Zeichen, mit dem sie sich ausweist. Das Zeichen hat zwei Funktionen: Auftraggeber erkennen die Kompanie wieder; Mitglieder können sich unterwegs ausweisen. Viele Kompanien führen einfache Zeichen: Tierköpfe, Waffen, Sterne oder Runen.

Schritt 4: Schwur der Kompanie

Die Mitglieder der Kompanie legen gemeinsam einen Schwur ab. Der Schwur beschreibt, warum sie zusammenarbeiten und welche Regeln zwischen ihnen gelten. Der Schwur hat keine magische Wirkung, aber er ist eine Vereinbarung unter Gefährten.

Typische Inhalte eines Kompanieschwurs: Die Beute wird gerecht geteilt; niemand lässt einen Gefährten zurück; Aufträge werden gemeinsam beendet; Verrat an der Kompanie bedeutet Ausschluss; Streit wird innerhalb der Kompanie geklärt.

Schritt 5: Besitz der Kompanie

Jede Kompanie beginnt mit einem besonderen Besitz. Dieser Gegenstand oder Ort gehört der Gruppe gemeinsam. Er ist nützlich, bringt aber auch Verpflichtungen oder Probleme mit sich. Der Besitz der Kompanie ist kein Vorteil im regeltechnischen Sinn. Er ist ein Ausgangspunkt für Abenteuer.

Beispiele für Besitz: Planwagen, halbverfallener Wachturm, Portalschlüssel, Flussboot, Kartenarchiv, Karawanenvertrag, Werkstatt, Pakt mit einem Informanten

Schritt 6: Rang der Kompanie

Der Rang einer Kompanie bestimmt, welche Art von Aufträgen sie bekommen. Jede neue Kompanie beginnt mit einem Rang von «Kupfer». Die Bedeutung der Ränge wird in den Kompanieregeln erklärt.

Rang und Ruf einer Kompanie

Der Ruf einer Abenteurerkompanie beschreibt, wie bekannt und zuverlässig sie in der Welt gilt. Auftraggeber, Händler und andere Abenteurer orientieren sich am Ruf der Kompanie, wenn sie entscheiden, ob sie ihre Arbeit anvertrauen.

Der Ruf einer Kompanie wird durch Rufpunkte gemessen. Der Rang der Kompanie ergibt sich aus der aktuellen Menge an Rufpunkten. Neue Kompanien beginnen mit 0 Rufpunkten und damit mit einem Rang von «Kupfer».

Der Ruf der Kompanie beeinflusst unter anderem kostenlose Angebote, die Leichtigkeit mit NSCs zu verhandeln, den Zugriff auf Ausrüstung, die Höhe der Bezahlung für Aufträge und ob sie einen Vorschuss verlangen könne.

Kompanieränge

Rufpunkte	Bis –13	–12 bis –7	–6 bis –2	–1 bis 2	3 bis 7	8 bis 13	14 bis 20	21 bis 29	30 und mehr
Rang	Geächtet	Gefürchtet	Berüchtigt	Kupfer	Bronze	Eisen	Silber	Gold	Mithril

Rang	Anführen, Verhandeln	Einschüchtern, Verhören, Verführen	Auftreten, Beschaffung, Bezahlung	Beute finden	Vorschuss
Geächtet	–4	+4	+2	14	Nein
Gefürchtet	–2	+2	+0	12	Nein
Berüchtigt	–1	+1	–1	8	Nein
Kupfer	+0	–2	+0	10	Nein
Bronze	+1	–1	+1	11	5%
Eisen	+1	+0	+1	12	10%
Silber	+2	+1	+2	13	15%
Gold	+3	+1	+2	14	20%
Mithril	+4	+2	+3	16	25%

Ruf gewinnen

Der Ruf einer Abenteurerkompanie wächst durch erfolgreiche Taten. In der Regel erhält eine Kompanie 1 Rufpunkt pro erfüllter Mission.

Eine Mission ist ein klar definierter Auftrag oder ein bedeutendes Ziel, das von der Kompanie übernommen und erfolgreich abgeschlossen wurde.

Ruf verlieren

Der Ruf einer Abenteurerkompanie kann sinken, wenn sie Aufträge nicht erfüllt (–1) oder das Vertrauen von Auftraggebern verspielt (–2). Auch unangebrachtes Verhalten (–1), öffentliche Skandale der Kompanie (–2) oder katastrophales Versagen (–3) oder grosse Kollateralschäden (–3) können den Ruf mindern.

Kompanien weiterentwickeln

Jedes abgeschlossene Abenteuer gibt einen Rufpunkt (RP). Die RP werden gesammelt und bestimmen je nach Summe den Ruf der Kompanie.

Fraktionen

Auf ihren Abenteuern treffen Kompanien immer wieder auf Fraktionen, sei es als Auftragsgeber, als Verbündete oder als Widersacher. Und je nachdem wie sie mit diesen interagieren, wird sich der Ruf der Kompanie gegenüber den Fraktionen ändern. Dies funktioniert grundsätzlich genauso wie der Kompanierang, jedoch für jede Fraktion separat.

Eine Kompanie startet gewöhnlich auf einem Fraktionenrang von Kupfer. Dieser kann durch Fraktionspunkte gesteigert oder gesenkt werden. Fraktionspunkte werden mehr oder weniger mit denselben Umständen gesammelt wie Rangpunkte, allerdings jeweils auf die Fraktionen bezogen.

Fraktionspunkte	–10 und weniger	–9 bis –5	–4 bis –2	–1 bis 1	2 bis 4	5 bis 8	9 bis 13	14 bis 19	20 und mehr
Fraktionsrang	Geächtet	Gefürchtet	Berüchtigt	Kupfer	Bronze	Eisen	Silber	Gold	Mithril

Stufe einer Kompanie

Die Stärke einer Kompanie soll dem Spielleiter als Stütze dienen, um die Abenteuer in einer Form zu gestalten, die ein gute Herausforderung für die Spieler darstellt. Die Kompaniestufe entspricht etwa der Monsterstufe eines gewöhnliche Gegners.

Die Stufe einer Kompanie wird berechnet, in dem man die durchschnittlichen Erfahrungspunkte der Kompanie ermittelt und durch 5 teilt.

- Kompaniestufe = Summe der XP ÷ Anzahl der Mitglieder ÷ 5

Eine Kompanie von frischen Abenteurern hat damit eine Stufe von 10.

Abenteurer



Abenteurer erschaffen

Die Erschaffung eines Abenteurers erfolgt in 6 einfachen Schritten, welche in genau dieser Reihenfolge erfolgen sollen.

1. Hintergrundgeschichte
2. Grundwerte
3. Ausbildung
4. Nebenwerte
5. Startausrüstung
6. Abenteurer

Schritt 1: Hintergrundgeschichte

Erstelle deine Hintergrundgeschichte. Benutze das Kapitel «Willkommen auf Aerd» zur Inspiration.

Schritt 2: Grundwerte der Fertigkeiten

Am Anfang beginnt es ganz einfach: Alle Abenteurer starten mit einem Wert von 7 in allen Fertigkeiten, ausser Glück, dieses startet auf 9. Fertigkeiten beschreiben in *Helden & Halunken*, was dein Abenteurer tatsächlich kann, wenn es darauf ankommt. Die Liste der Fertigkeiten findest du ab Seite 85.

Schritt 3: Führe deine Ausbildung durch

Da jeder Abenteurer bereits einige Erfahrungen gesammelt hat, bevor er in das Abenteuer zieht, darfst du nun Erfahrungspunkte (XP) nutzen, um deinen Abenteurer zu steigern. Dir stehen dazu **50 Erfahrungspunkte** zur Verfügung.

Mit den Erfahrungspunkten kannst du grundsätzlich drei Dinge tun: Fertigkeiten und ihre Spezialisierungen steigern und Talente kaufen.

Um **eine Fertigkeit zu steigern**, nimmst du deinen aktuellen Wert in der Fertigkeit und wendest dann schrittweise Erfahrungspunkte an, um diese zu erhöhen. Dabei gehst du entweder vom Grundwert von 7 oder von 9 bei Glück aus.

Tabelle: Steigerungskosten Fertigkeiten

Neue Stufe	8-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21+
Kosten pro Stufe	Je 1 XP	Je 2 XP	Je 4 XP	Je 8 XP	Je 12 XP	Je 16 XP

Unter jeder Fertigkeit gibt es ausserdem eine Reihe von **Spezialisierungen** (ausser Fertigkeit Glück). Diese können separat gesteigert werden. Steigerungen beginnen auf Stufe 0 und die Steigerungskosten entnimmst du dabei der Tabelle. Auch hier dürfen keine Stufen übersprungen werden.

Tabelle: Steigerungskosten Spezialisierungen

Neue Stufe	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11+
Kosten pro Stufe	Je 1 XP	Je 2 XP	Je 4 XP	Je 8 XP	Je 12 XP	Je 16 XP

Wie bereits gesagt, kannst du ausser Fertigkeiten zu steigern, auch Talente kaufen. Talente sind der wichtigste Punkte, um deinen Abenteurer regeltechnisch zu individualisieren**.** Talente beschreiben in *Helden & Halunken* besondere Fähigkeiten, Routinen oder Kniffe, die deinen Abenteurer von anderen unterscheiden. Sie erlauben neue Optionen, reagieren auf bestimmte Situationen oder brechen Regeln gezielt auf. Alle Talente stehen grundsätzlich allen Abenteurer offen. Es gibt keine Klassen und keine festen Talentpfade. Was dein Held lernt, ergibt sich aus seinem Weg, seinen Erfahrungen und seinen Entscheidungen – nicht aus einer vorgegebenen Rolle.

Jedes Talent kostet dabei **3 XP (Erfahrungspunkte)** und du darfst die Talente beliebig mischen, sofern es nicht einen ausdrücklichen Ausschluss gibt, welcher beim Talent aufgeführt ist.

Magie erlernen

Falls du einen Zauberkundigen spielen willst, gibt es zwei Möglichkeiten, wie du diese erhalten kannst:

1. **Buchmagie** muss nicht erlernt werden. Du kaufst dir ein Zauberbuch und füllst es mit den passenden Zaubern. Dies kostet einfach Lira. Du kannst allerdings deine Zauber nur wirken, wenn du dein Zauberbuch ausgerüstet hast.
2. **Intuitive Magie** dagegen funktioniert wie ein Talent. Hier kaufst du jeden Zauber, den du beherrschen möchtest als ein Talent, dafür brauchst du kein Buch. Die Details sind beim magischen Talent «Intuitive Magie».

Schritt 4: Berechne deine Nebenwerte

Es gibt eine Reihe von Nebenwerte, die jeder Abenteurer und Gegner besitzt, welche vor allem im Kampf wichtig sind. Diese werden anhand der Fertigkeiten deines Abenteurers berechnet. Wende die Formeln unten an, um die entsprechenden Felder auf deinem Abenteurerbogen auszufüllen:

- Bewegung = (Geschick – Behinderung) ÷ 2 (min. 2)
- Initiative = Spürsinn – Behinderung
- Reaktionen = Initiative ÷ 4 (abrunden) (min. 2)
- Lebenspunkte = Unbeugsamkeit × 2
- Willenspunkte = Willenskraft × 2
- Glückspunkte = Glück ÷ 2 (abrunden)

Schritt 5: Kaufe deine Startausrüstung

Kein Abenteurer ist komplett ohne Werkzeugen und Ausrüstung, die ihm das Leben auf der Strasse erleichtert. Du startest mit Reisekleidung und einer einfachen Reiseausrüstung C, sowie 2'500 Lira, um dir deine Startausrüstung zu kaufen.

Schritt 6: Deinen Abenteurer ausschmücken

Schmücke deinen Abenteurer aus, damit jeder Spass am Tisch hat. Mache dir Gedanken über sein Aussehen, seinen Kleidungsstil, kleine Besonderheiten (keine Powerfantasy!) und natürlich einen passenden Namen.

Aerd ist übrigens grundsätzlich ein menschen-zentrisches Spiel. Völker wie Aelfen oder Dwerge stehen den Spielern grundsätzlich nicht zur Verfügung, da sie als fremdartige Kreaturen einen speziellen Platz im Setting haben. Dies soll aber nicht bedeuten, dass niemand mit einem langen Bart, grünen Haaren oder spitzen Ohren herumlaufen darf.

Abenteurer weiterentwickeln

Du erhältst Erfahrungspunkte, damit du deinen Abenteurer verbessern kannst. In der Regel wirst du 2-3 Erfahrungspunkte pro Sitzung erhalten. Die endgültige Entscheidung darüber trifft aber der Spielleiter. Sie kann grosszügiger sein für besonders spannende oder bedeutsame Sitzungen, aber auch einmal etwas geiziger, wenn ihr in einer Sitzung nicht gut vorangekommen seid. Am Ende sollte aber der Schnitt von 2-3 XPs pro Sitzung eingehalten werden.

Fertigkeiten steigern

Um eine Fertigkeit zu steigern, solltest du dies sinnvoll begründen können – sei es durch Anwendung im Abenteuer oder zwischen den Sitzungen – oder durch Absolvieren von Training und Ausbildung. Diese kosten kein Geld, aber sollten beschrieben werden, damit die Abenteurer besser in die Welt eingebunden sind.

Um eine Fertigkeit zu steigern, investierst du XP entsprechend der Tabelle unten.

Tabelle: Steigerungskosten Fertigkeiten

Neue Stufe	8-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21+
Kosten pro Stufe	1 XP	2 XP	4 XP	8 XP	12 XP	16 XP

Bei einer Gelegenheit darf eine Fertigkeit immer nur um eine Stufe gesteigert werden.

Spezialisierungen steigern

Unter jeder Fertigkeit gibt es ausserdem eine Reihe von Spezialisierungen (ausser Fertigkeit Glück). Diese können separat gesteigert werden. Steigerungen beginnen auf Stufe 0 und die Steigerungskosten entnimmst du dabei der Tabelle. Auch hier dürfen keine Stufen übersprungen werden.

Tabelle: Steigerungskosten Spezialisierungen

Neue Stufe	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11+
Kosten pro Stufe	Je 1 XP	Je 2 XP	Je 4 XP	Je 8 XP	Je 12 XP	Je 16 XP

Bei einer Gelegenheit darf eine Spezialisierung immer nur um eine Stufe gesteigert werden.

Neues Talent erlernen

Du kannst ein weiteres Talent für 3 XP erlernen. Dazu brauchst du aber entweder einen Lehrer oder ein Buch, welches dir das Talent lehrt.

Talent verbessern

Manche Talente (z.B. Intuitive Magie) können gesteigert werden. Die genauen Konditionen für die Steigerung werden im jeweiligen Talent erläutert. Das Steigern kostet 1 XP pro weiteren Rang.

Neue Zaubertricks erlernen

Die Menge an Zaubertricks, die ein Abenteurer beherrscht, hängt normalerweise von seiner Stufe in Magiekunde ab. Darüber hinaus kann er aber weitere Zaubertricks für XPs erlernen. Für 1 XP erhältst du zwei weitere Zaubertricks.

Erfahrene Abenteurer



Manchmal erfordert eine Kampagne, dass erfahrenere Abenteurer ins Feld ziehen. Für diesen Fall kann der Spielleiter entscheiden, dass die Abenteurer schon länger herumziehen und entweder «Erfahrene», «Veteranen» oder «Legenden» sein sollen. Entsprechend erhöht sich dann ihre Start-XP und ihr Startvermögen.

Erfahrung	Erfahrene	Veteranen	Legenden
Start-XP	75	100	125
Startvermögen	10’000 Lira	25'000 Lira	100'000 Lira

Fertigkeiten

Fertigkeiten beschreiben in *Helden & Halunken*, was dein Held tatsächlich kann, wenn es darauf ankommt. Sie stehen für erlernte Fähigkeiten, Erfahrung und Routine – nicht für Talent, Titel oder Absicht. Immer wenn eine Handlung riskant, unsicher oder folgenreich ist, entscheidet eine passende Fertigkeit darüber, ob sie gelingt.

Qualität der Fertigkeiten

9 – Lehrling
Du hast die Grundlagen im Griff. Einfaches Handwerk, einfache Manöver, einfache Rezepte. Fehler passieren oft, aber du bist nicht mehr hilflos. Jeder sieht: noch grün, aber brauchbar.

11 – Geselle
Du funktionierst. Deine Arbeit hält, deine Technik trägt, deine Waffe trifft verlässlich. Routine deckt die meisten Standardsituationen ab. Man kann dich einsetzen, ohne ständig danebenstehen zu müssen.

13 – Altgeselle
Überdurchschnittlich. Du kennst Abkürzungen, erkennst Muster, spürst Fallen. Deine Handgriffe sind präzise, dein Auftreten sicher. Im Dorf oder in der Kompanie bist du der, der schon mehr gesehen hat und das auch zeigt.

15 – Veteran
Erfahrung hat dich geschliffen. Du reagierst instinktiv richtig, überstehst auch Drucksituationen, in denen Gesellen versagen. Man erkennt: das ist keiner, den man überrascht oder austrickst. Im Handwerk wie im Kampf bist du ein gestandener Profi.

17 – Meister
Hier beginnt die Ausnahmestufe. Andere schauen dir zu, um zu lernen. Deine Technik ist Referenz. Auf dem Bau, im Duell, bei der Analyse – deine Fertigkeit ist eine sichere Bank. Fehler passieren kaum noch, und wenn, dann sind sie erzählenswert.

19 – Grossmeister
Selten. Du setzt Massstäbe für eine ganze Zunft, einen ganzen Krieg oder ein ganzes Reich. Deine Werke oder Taten tragen deinen Namen, andere messen sich daran. Fehler sind für dich nicht mehr handwerklich, sondern fast philosophisch.

21+ – Legende
Grenze zum Übermenschlichen. Dein Können wird nicht mehr nur beobachtet, es wird weitererzählt. Andere stellen dich als Vergleich neben Helden oder Götter. Wenn du scheiterst, dann nur, weil die Welt selbst gegen dich arbeitet – nicht, weil du es nicht kannst.

Allgemeine Modifikatoren

Proben werden durch äussere Umstände beeinflusst. Diese Modifikatoren beschreiben die Situation, nicht die Fertigkeit der Figur. +0 ist der Normalzustand und gilt immer dann, wenn keine besonderen Vor- oder Nachteile vorliegen. Pro Probe wird ein Modifikator gewählt, der die Gesamtsituation am besten widerspiegelt. Mehrere Umstände werden nicht addiert. Ein dominanter Faktor überwiegt kleinere Einflüsse.

Platzverhältnisse

+0: Ausreichend Raum für normale Bewegung und Handhabung.
+2 bis +4: Grosszügiger, stabiler Raum ohne Hindernisse.
–2: Beengt oder eingeschränkte Bewegungsfreiheit.
–4: Sehr enge oder instabile Umgebung.
–6: Extrem beengt oder hohes Sturz-/Verletzungsrisiko.

Distanzen

+0: Handlung in üblicher Reichweite.
+2: Sehr kurze Distanz, direkter Zugriff.
–2: Erhöhte Distanz oder erschwerte Reichweite.
–4: Grosse Distanz, hohe Präzision erforderlich.
–6: Extreme Distanz oder kaum erreichbares Ziel.

Sichtbedingungen

+0: Gute Sicht und Beleuchtung.
+2: Hervorragende Sicht oder gezielte Ausleuchtung.
–2: Dämmerung, Rauch oder wechselndes Licht.
–4: Starke Dunkelheit oder dichte Sichtbehinderung.
–6: Nahezu keine Sicht.

Andere Sinne

+0: Klare Sinneseindrücke ohne Störung.
+2: Gezielte Konzentration oder unterstützende Hilfsmittel.
–2: Hintergrundlärm oder Ablenkung.
–4: Starke Reizüberlagerung.
–6: Überwältigende Sinnesstörung oder Desorientierung.

Wetter und Umwelt

+0: Stabile, ungefährliche Bedingungen.
+2: Besonders günstige Umstände.
–2: Beeinträchtigendes Wetter oder Temperatur.
–4: Starke Witterung oder gefährliche Umgebung.
–6: Lebensbedrohliche Umweltbedingungen.

Ungewöhnliche Bewegung

+0: Bewegung auf festem, vertrautem Untergrund.
+2: Gesicherte Hilfsmittel oder klare Routen.
–2: Ungewohnte oder instabile Fortbewegung.
–4: Akrobatische Bewegung, Höhe, Tiefe oder Strömung.
–6: Extremes Risiko oder Kontrollverlust wahrscheinlich.

Zeitdruck und Stress

+0: Ausreichend Zeit, ruhige Durchführung.
+2: Grosszügiges Zeitfenster ohne Bedrohung.
–2: Spürbarer Zeitdruck oder Stress.
–4: Akute Bedrohung oder Zwangslage.
–6: Panik oder unmittelbare Gefahr.

Buchwissen

Fakten aus Schrift und Schule: Geschichte, Recht, Geografie, Naturkunde, Politik, Chroniken, Karten, alte Verträge, gelehrte Abhandlungen. Diese Fertigkeit umfasst das präzise Einordnen, Vergleichen und Anwenden dokumentierter oder systematisch vermittelter Informationen.

Modifikatoren

+0: Zugang zu relevanten Texten oder gesichertem Vorwissen, ausreichend Zeit zur Einordnung.
+2: Bekanntes Themengebiet, eigene Fachrichtung, Notizen oder Karten verfügbar.
–2: Zeitdruck, lückenhafte Quellen oder fremder kultureller Kontext.
–4: Stark fragmentierte, beschädigte oder widersprüchliche Informationen.
–6: Bewusst verfälschte Quellen, geheimes Wissen oder völlig fremdes Denksystem.

Buchwissen hat die folgenden Spezialisierungen:

Geografie

Diese Spezialisierung umfasst das Wissen über Länder, Regionen, Grenzen, Handelsrouten, klimatische Zonen und natürliche Gegebenheiten.

Geschichte

Geschichte beschäftigt sich mit vergangenen Reichen, Kriegen, Dynastien, Bündnissen, Aufständen und Katastrophen.

Magietheorie

Magietheorie behandelt Aufbau, Prinzipien und Grenzen arkaner Kräfte. Sie umfasst Kenntnisse über magische Schulen, Wirkmechanismen, Sigillen, Rituale, arkane Strukturen und bekannte Fehlwirkungen.

Monsterkunde

Monsterkunde ist die systematische Erfassung nicht-menschlicher Kreaturen: Anatomie, Lebensweise, Brutverhalten, Jagdmethoden, bekannte Schwächen und typische Lebensräume.

Religionen

Diese Spezialisierung umfasst Glaubenssysteme, Kulte, Götterverehrung, Rituale, Tabus und religiöse Hierarchien. Wer sich mit Religionen auskennt, erkennt heilige Symbole, weiss um regionale Unterschiede in Auslegung und Praxis und versteht die politische Rolle von Tempeln und Orden.

Sprachen

Sprachen umfasst das Verständnis alter und moderner Schriftsysteme, Dialekte, Fachjargons und kodierter Texte. Eine Spezialisierung in diesem Bereich erlaubt es, Inschriften zu entziffern, alte Verträge korrekt zu lesen oder subtile Bedeutungsverschiebungen in diplomatischen Dokumenten zu erkennen.

FERNKAMPF

Der Kampf auf Distanz: Bögen, Armbrüste, Schleudern, Wurfmesser, Speere, Pistolen, Gewehre, Pulverwaffen, Kanonen. Dazu gehört auch das sichere Nachladen, die Stabilisierung einer Waffe, der Umgang mit Munition und das Einschätzen von Distanzen und Deckung.

Modifikatoren

+0: Stabile Position, klare Sicht, Ziel in üblicher Reichweite.
+2: Kurze Distanz, ruhiger Stand, vorbereitetes Ziel oder unbeweglicher Gegner.
–2: Bewegung, wechselnde Deckung, mässige Sicht oder leichte Ablenkung.
–4: Grosse Distanz, schlechtes Wetter, stark bewegliches Ziel.
–6: Extreme Reichweite, massive Störung oder Schuss unter akuter Bedrohung.

Fernkampf hat die folgenden Spezialisierungen:

Armbrüste

Diese Spezialisierung umfasst den präzisen Einsatz mechanischer Spannwaffen. Dazu gehören Handarmbrüste, schwere Kriegsarmbrüste und Repetierkonstruktionen.

Bögen

Bögen verlangen Körperkontrolle, Kraft und wiederholbare Technik. Diese Spezialisierung umfasst Langbögen, Kurzbögen, Reiterbögen und vergleichbare Konstruktionen. Geschulte Schützen können Entfernung, Wind und Bewegungsmuster eines Ziels einschätzen und ihre Schüsse entsprechend anpassen.

Feuerwaffen

Feuerwaffen beinhalten Pistolen, Gewehre, Musketen, schwere Pulverwaffen und ähnliche Konstruktionen. Diese Spezialisierung umfasst das sichere Laden mit Pulver und Geschoss, das Vermeiden von Ladefehlern sowie den Umgang mit Rauch, Rückstoss und Verzögerungen.

Wurfwaffen

Wurfwaffen umfassen Messer, Speere, Äxte, Wurfspiesse, Schleudern und improvisierte Gegenstände. Diese Spezialisierung verlangt ein gutes Gefühl für Rotation, Gewicht und Flugbahn.

Gassenwissen

Die Kenntnis der Welt ohne Bücher: Gerüchte, Preise, Routen, Schleichwege, Rivalitäten, Schulden, Umgangsformen der unteren Schichten. Was man wissen muss, um nicht übers Ohr gehauen, verloren, oder im falschen Viertel angehalten zu werden.

Modifikatoren

+0: Vertraute Region, übliche soziale Dynamik, Zeit zum Beobachten.
+2: Eigene Heimat, bestehende Kontakte oder klare Gerüchtelage.
–2: Fremdes Viertel, soziale Spannung oder widersprüchliche Informationen.
–4: Geschlossene Gemeinschaft, falsche Identität oder gezielte Täuschung.
–6: Feindliches Umfeld, aktive Desinformation oder akute Verfolgung.

Gassenwissen hat die folgenden Spezialisierungen:

Beschaffung

Diese Spezialisierung umfasst das gezielte Auftreiben von Waren, Personen oder Informationen, die nicht offen ausliegen. Wer in Beschaffung geschult ist, kennt Zwischenhändler, Lagerhäuser, versteckte Werkstätten und die Wege, über die Dinge den Besitzer wechseln, ohne Fragen zu stellen.

Gassenruf

Gassenruf beschreibt den eigenen Ruf in den unteren Schichten einer Stadt oder Region. Wer hier spezialisiert ist, weiss, wie er wahrgenommen wird – als zuverlässig, gefährlich, nützlich oder leicht auszunehmen.

Gerüchte

Diese Spezialisierung umfasst das Sammeln, Filtern und Einordnen von Gerüchten. Tavernen, Märkte, Hinterhöfe und Werkstätten sind Quellen – aber nicht jede Quelle ist gleichwertig.

Lokale Macht

Lokale Macht beschreibt das Verständnis informeller und formeller Einflussstrukturen in einer Stadt oder Region.

Unterwelt

Die Unterwelt beschreibt organisierte Kriminalität und ihre Netzwerke: Banden, Diebeszünfte, Schutzgelderpresser, Schmuggler und Auftragsmörder.

GESCHICK

Kontrolle über den Körper in Aktion: Schnelligkeit, Geschick, Balance, Akrobatik, leises Bewegen. Deckt auch das präzise Manövrieren in unwegsamem Gelände, auf engem Raum oder unter Druck ab.

Modifikatoren

+0: Bewegung auf festem Untergrund ohne besondere Störung.
+2: Freier Raum, klare Routen, Training oder gesicherte Hilfsmittel.
–2: Enge, Höhe, Glätte oder ungewohnte Bewegung.
–4: Akrobatische Manöver, instabile Flächen oder Zeitdruck.
–6: Extremes Risiko, Absturzgefahr oder Bewegung unter Beschuss.

Geschick hat die folgenden Spezialisierungen:

Akrobatik

Diese Spezialisierung umfasst kontrollierte, komplexe Körperbewegungen unter erschwerten Bedingungen. Dazu gehören Rollen, Sprünge, Balancieren auf schmalen Flächen, das Abfedern von Stürzen und das sichere Bewegen in Höhen oder zwischen Hindernissen.

Fingergeschick

Fingergeschick steht für präzise Handarbeit unter direkter Kontrolle. Dazu gehören Schlösser öffnen, kleine Mechanismen bedienen, Taschendiebstahl, Knoten lösen oder das unauffällige Austauschen kleiner Gegenstände.

Fliegen

Diese Spezialisierung umfasst das kontrollierte Bewegen in der Luft durch Magie oder magische Hilfsmittel. Dazu gehören Flugzauber, schwebende Teppiche, fliegende Besen, levitierende Plattformen oder ähnliche arkane Konstruktionen.

Heimlichkeit

Heimlichkeit beschreibt das gezielte Vermeiden von Aufmerksamkeit. Dazu gehören leises Bewegen, das Nutzen von Schatten und Deckung, das Anpassen von Körperhaltung und Atmung sowie das Einschätzen von Blickfeldern.

Schnelligkeit

Schnelligkeit steht für kurze, explosive Bewegung und schnelle Reaktion. Dazu gehören Sprints, Ausweichschritte, rasches Richtungswechseln oder das Ergreifen eines Moments, bevor er vergeht.

Glück

Glück beschreibt, wie oft und wie stark dir der Zufall entgegenkommt. Es entscheidet über knappes Entkommen, unerwartete Wendungen und günstige Gelegenheiten. Glück bestimmt, ob sich ein Ausweg zeigt, ein Händler hat, was du willst, ein Fund auftaucht oder ein Moment genau richtig ist.

Modifikatoren

+0: Offene Situation ohne klare Vor- oder Nachteile.
+2: Viele Optionen, geringe Kontrolle durch Gegner, niedrige Konsequenzen.
–2: Eingeschränkte Wahlmöglichkeiten oder ungünstige Umstände.
–4: Stark kontrollierte Situation oder bereits eskalierte Lage.
–6: Kaum Auswege, maximale Konsequenzen oder gezielte Gegenmassnahmen.

Glück hat keine Spezialisierungen.

Handwerk

Dinge herstellen, reparieren oder umbauen: Schmieden, Bauen, Flicken, Holz- und Metallarbeiten, präzise oder filigrane Tätigkeiten wie Schlösserknacken oder Instrumentenbau.

Modifikatoren

+0: Passendes Werkzeug, stabile Umgebung, ausreichend Zeit.
+2: Werkbank, Ersatzmaterial oder bekannte Konstruktion.
–2: Improvisiertes Werkzeug oder ungewohntes Material.
–4: Beschädigte Bauteile, Zeitdruck oder Arbeiten unter Stress.
–6: Notlösung unter Gefahr, extreme Präzision oder instabile Umgebung.

Handwerk hat die folgenden Spezialisierungen:

Alchemie

Alchemie umfasst das Herstellen von Tränken, Salben, Pulvern, Tinkturen und reaktiven Substanzen. Dazu gehören Destillation, Extraktion, das Stabilisieren flüchtiger Mischungen und der sichere Umgang mit gefährlichen Zutaten.

Bauhandwerk

Bauhandwerk deckt das Errichten, Verstärken und Reparieren von Gebäuden, Brücken, Befestigungen und einfachen Konstruktionen ab. Dazu gehören Statik, Materialwahl, Fundamentierung und praktische Improvisation unter realen Bedingungen.

Buchbinder

Diese Spezialisierung umfasst das Herstellen, Restaurieren und Sichern von Büchern, Karten und Dokumenten. Dazu gehören Einbände, Fadenheftung, Lederarbeit und das Konservieren empfindlicher Seiten. Ein geübter Buchbinder erkennt Manipulationen, nachträglich eingefügte Seiten oder unsachgemässe Reparaturen.

Feinmechanik

Feinmechanik beschreibt präzise Arbeiten an kleinen, empfindlichen Mechanismen. Uhren, Schlösser, Auslösemechanismen, Federwerke oder komplizierte Apparaturen fallen darunter. Wer hier spezialisiert ist, arbeitet mit minimaler Toleranz und hoher Konzentration. Ein Fehler liegt oft im Bruchteil eines Millimeters.

Flicken/Verwerten

Diese Spezialisierung steht für das Reparieren beschädigter Ausrüstung und das sinnvolle Ausschlachten alter Gegenstände. Leder nähen, Riemen ersetzen, Metallstücke anpassen oder brauchbare Teile aus Schrott gewinnen gehören dazu. Flicken/Verwerten bedeutet, mit begrenzten Mitteln funktionsfähig zu bleiben.

Gerätebau

Gerätebau umfasst das Konstruieren komplexerer Werkzeuge und Apparate. Dazu gehören mechanische Vorrichtungen, einfache Maschinen, Fallen oder spezielle Werkzeuge für bestimmte Aufgaben. Wer Gerätebau beherrscht, verbindet Materialkunde mit praktischer Planung.

Kochen

Kochen ist mehr als Nahrungszubereitung. Diese Spezialisierung umfasst das Haltbarmachen von Lebensmitteln, das Zubereiten unter schlechten Bedingungen und das Einschätzen von Geniessbarkeit. Ein guter Koch kann aus knappen Vorräten verwertbare Mahlzeiten herstellen und Risiken durch verdorbene Zutaten minimieren.

Runenschmied

Runenschmied verbindet Handwerk mit arkaner Symbolik. Waffen, Rüstungen oder Gegenstände werden mit stabilen Runen versehen, die bestimmte Wirkungen unterstützen oder speichern. Wer diese

Spezialisierung besitzt, kennt Materialverträglichkeit, Linienführung und die Grenzen tragfähiger Runenmuster.

Rüstungsbau

Rüstungsbau umfasst das Herstellen, Anpassen und Reparieren von Schutzkleidung aus Leder, Kette oder Platte. Dazu gehören Passform, Beweglichkeit und Gewichtsverteilung. Eine gute Rüstung schützt, ohne unnötig zu behindern – schlechte Arbeit kostet Beweglichkeit oder Leben.

Schmieden

Schmieden beschreibt das Formen und Härten von Metall durch Hitze und Schlagarbeit. Werkzeuge, Beschläge, einfache Waffen oder Bauteile entstehen hier. Wer schmiedet, kennt Temperaturbereiche, Materialspannungen und den richtigen Moment zum Abschrecken.

Schmuckhandwerk

Schmuckhandwerk umfasst filigrane Metallarbeiten, Edelsteinfassungen und dekorative Stücke. Präzision und saubere Verarbeitung stehen im Vordergrund. Diese Spezialisierung erlaubt auch das Erkennen von Wert, Qualität und Fälschungen.

Schneidern

Schneidern deckt das Herstellen, Anpassen und Reparieren von Kleidung ab. Schnittmuster, Materialkunde und Bewegungsfreiheit spielen eine zentrale Rolle. Gute Schneiderarbeit ist funktional, haltbar und dem Träger angepasst.

Schreiner

Schreinerarbeiten betreffen Holzverarbeitung in tragender oder konstruktiver Form. Möbel, Türen, Kisten, Balken oder einfache Konstruktionen fallen darunter. Wer hier geschult ist, kennt Holzarten, Belastungsgrenzen und saubere Verbindungen.

Tätowierer

Diese Spezialisierung umfasst das dauerhafte Einbringen von Mustern, Zeichen oder Symbolen in die Haut. Dazu gehören Technik, Hygiene und das Verständnis kultureller Bedeutungen. Tätowierer können nicht nur dekorieren, sondern auch Zugehörigkeit, Rang oder Warnzeichen sichtbar machen.

Waffenbau

Waffenbau beschreibt das präzise Herstellen und Ausbalancieren von Nah- und Fernkampfwaffen. Dazu gehören Materialwahl, Gewichtsverteilung, Griffgestaltung und Belastbarkeit. Eine gut gefertigte Waffe liegt korrekt in der Hand, führt sauber und versagt nicht im entscheidenden Moment.

Heilkunde

Behandlung von Wunden, Krankheiten und anderen körperlichen oder geistigen Beschwerden. Heilkunde ist kein Ersatz für Magie, sondern die praktische Kunst des Überlebens und der Pflege.

Modifikatoren

+0: Ruhige Umgebung, zugängliche Verletzung, einfache Diagnose.
+2: Saubere Bedingungen, medizinische Ausrüstung oder Assistenz.
–2: Bewegung, Schmutz oder eingeschränkter Zugang zur Wunde.
–4: Kampfgeschehen, mehrere Verletzungen oder unbekannte Krankheit.
–6: Lebensbedrohlicher Zustand ohne Zeit oder Hilfsmittel.

Heilkunde hat die folgenden Spezialisierungen:

Krankheiten

Diese Spezialisierung umfasst das Erkennen, Einordnen und Behandeln von Infektionen, Fiebern, Parasiten, Vergiftungen und langwierigen Leiden. Wer sich auf Krankheiten versteht, kann Symptome richtig deuten, Ansteckungswege einschätzen und geeignete Gegenmassnahmen.

Notbehandlung

Notbehandlung beschreibt medizinische Massnahmen unter unmittelbarem Zeitdruck. Blutungen stillen, Knochen schienen, Atemwege freihalten, Schock verhindern – bevor der Zustand tödlich wird. Diese Spezialisierung greift im Moment der Verletzung oder kurz danach.

Wundpflege

Wundpflege umfasst die längerfristige Versorgung von Verletzungen. Reinigen, Nähen, Verbinden, Wechseln von Verbänden und das Beobachten von Entzündungszeichen gehören dazu. Ziel ist es, Infektionen zu vermeiden, Heilung zu fördern und Folgeschäden zu minimieren.

Interaktion

Menschen beeinflussen, lesen oder führen: Verhandeln, Lügen, Auftreten, Einschüchtern, Darstellen. Die Fertigkeit umfasst ausschliesslich soziale Dynamiken und psychologische Wirkung, die *nicht* magisch verstärkt werden.

Modifikatoren

+0: Neutrales Gespräch ohne unmittelbare Bedrohung.
+2: Günstige Ausgangslage, vorbereitete Argumente oder Vertrauen.

–2: Misstrauen, soziale Spannung oder Zeitdruck.
–4: Feindseligkeit, Machtgefälle oder Publikum.
–6: Akute Bedrohung, Hass oder unumkehrbare Konsequenzen.

Interaktion hat die folgenden Spezialisierungen:

Anführen

Anführen umfasst das gezielte Führen von Personen oder Gruppen in klaren Situationen. Dazu gehören Befehlsgebung unter Druck, das Setzen realistischer Ziele, das Verteilen von Aufgaben und das Aufrechterhalten von Disziplin. Wer hier spezialisiert ist, wirkt entschlossen und verlässlich.

Auftreten

Auftreten beschreibt bewusste Selbstinszenierung im sozialen Raum. Haltung, Stimme, Kleidung, Blickkontakt und Timing werden gezielt eingesetzt, um Eindruck zu hinterlassen.

Einschüchtern

Einschüchtern nutzt Druck, Drohung oder Präsenz, um Widerstand zu brechen. Dazu gehören kontrollierte Aggression, gezielte Wortwahl und das Ausnutzen von Unsicherheit beim Gegenüber.

Menschen lesen

Menschen lesen bedeutet, Körpersprache, Stimmlage, Blickverhalten und Reaktionsmuster zu analysieren. Wer diese Spezialisierung besitzt, erkennt Unsicherheit, Lüge, Angst oder verdeckte Absichten.

Täuschen

Täuschen umfasst bewusstes Irreführen durch Lüge, Auslassung oder falsche Darstellung. Dazu gehört das Aufbauen plausibler Geschichten, das Einhalten konsistenter Details und das Verbergen eigener Unsicherheit.

Verführen

Verführen nutzt Charme, Nähe und gezielte Aufmerksamkeit, um Sympathie oder Begierde zu erzeugen. Diese Spezialisierung arbeitet mit feinen Signalen: Blickkontakt, Stimme, Berührung, Komplimente im richtigen Mass.

Verhandeln

Verhandeln beschreibt strukturiertes Aushandeln von Interessen. Preise, Bedingungen, Zugeständnisse und Fristen werden gezielt gesetzt.

Verhören

Verhören ist die kontrollierte Gewinnung von Informationen unter Widerstand. Dazu gehören Druckaufbau, psychologisches Spiel, gezielte Fragen und das Erkennen von Widersprüchen.

Kampfkunst

Waffen und Techniken im direkten Schlagabtausch: Hiebe, Stiche, Paraden, Ringen, Hebel, Würfe, Klingenführung, Faustkampf und improvisierte Waffen. Diese Fertigkeit umfasst auch alle Formen der nichtmagischen Verteidigung im Kampf.

Modifikatoren

+0: Direkter Nahkampf ohne äussere Störungen.
+2: Vorteil durch Position, Reichweite oder Initiative.
–2: Schlechte Stellung, ungewohnte Waffe oder leichte Verletzung.
–4: Unterzahl, starke Erschöpfung oder beengter Raum.
–6: Massive Unterlegenheit oder Kampf unter extremen Bedingungen.

Kampfkunst hat die folgenden Spezialisierungen:

Ausweichen

Ausweichen beschreibt die aktive Vermeidung von Treffern durch Bewegung, Distanzkontrolle und Timing. Statt Angriffe zu blocken, wird der Körper aus der Linie gebracht – durch Schritt, Drehung, Abtauchen oder Rückzug.

Hiebwaffen

Diese Spezialisierung umfasst den Kampf mit Waffen, bei denen Wucht wichtiger ist, als präzises Treffen: Äxte, Streitkolben oder ähnliche.

Klingenwaffen

Diese Spezialisierung umfasst den Kampf mit allen Klingenwaffen von Dolche bis Langschwerten, jedoch nicht zweihändige Schwerter.

Schildabwehr

Schildabwehr beschreibt die aktive Nutzung eines Schildes zur Verteidigung und Kontrolle des Gegners. Es geht nicht nur um passives Blocken, sondern um gezielte Paraden, Stossbewegungen und das Öffnen gegnerischer Deckung.

Stangenwaffen

Diese Spezialisierung erlaubt den Kampf mit allen langen Waffen, die in der Reichweite ihren Vorteil haben: von Stäben bis Hellebarden.

Taktik

Diese Spezialisierung vertieft das taktische Wissen des Abenteurers und erlaubt ihm gute Angriffspläne zu erstellen.

Waffenlos

Waffenlos umfasst Faustkampf, Tritte, Ringen, Würfe, Hebel und Bodenkampf. Diese Spezialisierung greift, wenn keine Waffe verfügbar ist – oder wenn Nähe erzwungen wird.

MAGIEKUNDE

Die Theorie und Praxis arkaner Kräfte. Regeln, Symbole, Wirkungen und Grenzen erkennen, einordnen und anwenden. Erlaubt es Zaubertricks und Zauber einzusetzen. Umfasst auch den Widerstand gegen magische Effekte, die Geist oder Sinne angreifen, sowie das Durchschauen illusionärer oder verzauberter Erscheinungen.

Modifikatoren

+0: Bekannte Magie, klare Signatur, ruhige Umgebung.
+2: Vorbereitung, vertraute Schule oder stabile Matrix.
–2: Fremde Effekte oder leichte Störung.
–4: Chaotische, verdorbene oder aktiv gestörte Magie.
–6: Unbekannte, ausserweltliche oder eskalierende Effekte.

Magiekunde hat die folgenden Spezialisierungen:

Formmagie

Formmagie befasst sich mit der Gestaltung und Fixierung unbelebter Materie und klar definierter Zustände. Stein, Metall, Erde, Luft oder gebundene Strukturen werden erschaffen, verformt oder stabilisiert. Wer in Formmagie spezialisiert ist, versteht Tragfähigkeit, Ausdehnung, Stabilität und die Dauerhaftigkeit magischer Konstruktionen.

Hellsicht

Hellsicht umfasst Wahrnehmungs- und Erkenntnismagie. Auren lesen, Spuren erkennen, verborgene Zusammenhänge deuten oder vergangene Ereignisse nachvollziehen gehören dazu.

Körpermagie

Körpermagie wirkt direkt auf lebende Organismen. Heilung, Stärkung, Schwächung oder Manipulation körperlicher Funktionen fallen darunter.

Kriegsmagie

Kriegsmagie ist auf direkte, offensive Anwendung ausgelegt. Projektionen, Explosionen, elementare Angriffe oder flächige Zerstörung gehören dazu.

Paktmagie

Paktmagie arbeitet mit gebundenen Wesen, Schwellenräumen und externen Mächten. Beschwörungen, Bannungen und geistige Bindungen gehören zu ihrem Kern.

Magieabwehr

Du hast gelernt deine magischen Kenntnisse einzusetzen, um dich gegen Magie zu verteidigen.

Reinmagie

Reinmagie wirkt direkt auf arkane Strukturen selbst. Sie erkennt, bannt, stabilisiert oder überlädt magische Effekte.

Trugmagie

Trugmagie manipuliert Wahrnehmung und Erscheinung. Illusionen, Sinnestäuschungen und verfremdete Eindrücke gehören dazu.

Wegmagie

Wegmagie beeinflusst Bewegung, Position und Verbindung zwischen Orten. Dazu gehören gerichtete Impulse, Ortswahrnehmung oder das gezielte Verändern von Distanzen im begrenzten Rahmen.

Zaubertricks

Zaubertricks sind einfache, stabile magische Effekte mit geringer Belastung. Licht, kleine Illusionen, harmlose Entladungen oder minimale Formveränderungen fallen darunter. Eine Spezialisierung in Zaubertricks bedeutet sichere, wiederholbare Anwendung ohne grosse Eskalation. Sie dienen Unterstützung, Alltag und Demonstration – nicht der Entscheidung über Leben und Tod.

Jede Stufe in der Spezialisierung Zaubertricks erlaubt es dem Abenteurer einen weiteren Zaubertrick zu erlernen.

REISEKUNDE

Praktische Fähigkeiten des Unterwegsseins: Reiten, Karren fahren, Packtiere führen, Lagerplätze anlegen, Feuerstellen sichern, einfache Unterkünfte errichten, Nahrung sammeln, Wasser aufbereiten, Vorräte einteilen und alltägliche Reiserisiken abfedern.

Modifikatoren

+0: Normale Reisebedingungen, bekanntes Gelände.
+2: Klare Wege, gutes Wetter, ausreichende Vorräte.
–2: Unwegsames Gelände oder leichte Witterung.
–4: Schlechtes Wetter, Zeitdruck oder Verfolgung.
–6: Extreme Umweltbedingungen oder existenzielle Gefahr.

Reisekunde hat die folgenden Spezialisierungen:

Inventar

Inventar beschreibt die strukturierte Verwaltung von Ausrüstung und Vorräten. Wer hier spezialisiert ist, weiss, was wo verstaut ist, wie Gewicht sinnvoll verteilt wird und wie lange Vorräte unter realistischen Bedingungen reichen.

Kutscher

Diese Spezialisierung umfasst das Führen von Wagen, Karren und Gespannen auf Strassen und unbefestigten Wegen. Wer Kutscher beherrscht, kontrolliert Tempo, Lastverteilung und Tierführung auch auf schwierigen Strecken.

Lagerwirtschaft

Lagerwirtschaft umfasst das Organisieren und Unterhalten eines funktionalen Lagers. Feuerstellen sichern, Schlafplätze sinnvoll anordnen, Wachen einteilen, Vorräte schützen und einfache Unterkünfte errichten gehören dazu.

Luftschiffer

Luftschiffer beschreibt das praktische Führen grösserer flugfähiger Gefährte wie Luftschiffe oder schwebender Plattformen. Dazu gehören Kursberechnung, Höhenkontrolle, Lastverteilung und der Umgang mit Wind und Thermik.

Orientierung

Orientierung umfasst das Bestimmen von Richtung und Position ohne verlässliche Strassen oder Markierungen. Karten lesen, Sterne nutzen, Geländemerkmale deuten und Distanzen abschätzen gehören dazu.

Sammeln/Jagd

Diese Spezialisierung deckt das Beschaffen von Nahrung in freier Natur ab. Essbare Pflanzen erkennen, Spuren lesen, Wild erlegen und verwerten gehören dazu.

Seefahrer

Seefahrer beschreibt das Führen und Bedienen von Schiffen auf Flüssen, Seen oder offenem Meer. Navigation, Segelführung, Strömungen und Anlegemanöver fallen darunter.

Tierpflege

Tierpflege umfasst Versorgung, Fütterung und Gesunderhaltung von Reit-, Last- oder Zugtieren. Dazu gehören Hufpflege, Wundversorgung und das Erkennen von Erschöpfung oder Krankheit.

Wandern

Wandern beschreibt das effiziente und ausdauernde Zurücklegen längerer Strecken zu Fuss. Schrittwahl, Tempoeinteilung, Schonung der Kräfte und Anpassung an Gelände gehören dazu.

Wetterkunde

Wetterkunde umfasst das Erkennen und Deuten von Wetterzeichen. Wolkenformationen, Windrichtung, Luftfeuchtigkeit und Temperaturveränderungen liefern Hinweise auf kommende Entwicklungen.

SPÜRSINN

Erfassen, was um dich passiert und wohin es führt. Vereint den scharfen Blick, das feine Gehör und den Sinn für Bewegung, Muster, Spuren oder Stimmung. Deckt das Aufspüren von Gefahr, Lügen, Verfolgung, versteckten Wegen, die Interpretation von Gelände und das Planen sicherer Routen ab.

Modifikatoren

+0: Klare Umgebung, normale Sinneseindrücke.
+2: Stille, gute Sicht oder vorbereitete Beobachtung.
–2: Lärm, Dunkelheit oder Ablenkung.
–4: Reizüberflutung, Tarnung oder falsche Spuren.
–6: Massive Täuschung oder sensorische Überlastung.

Spürsinn hat die folgenden Spezialisierungen:

Gehör

Diese Spezialisierung umfasst das gezielte Wahrnehmen und Einordnen akustischer Signale. Schritte auf unterschiedlichem Untergrund, das Knacken von Holz, gedämpfte Stimmen hinter Wänden oder das veränderte Atmen eines Gegenübers liefern Hinweise auf Präsenz und Absicht.

Sicht

Sicht beschreibt den scharfen, analytischen Blick. Bewegungen im Augenwinkel, minimale Veränderungen in Schatten, ungewöhnliche Muster im Gelände oder Details an Kleidung und Ausrüstung fallen darunter.

Spuren lesen

Spuren lesen umfasst das Erkennen und Interpretieren physischer Hinterlassenschaften. Fussabdrücke, gebrochene Zweige, verschobene Steine, Geruchsspuren oder Schleifmarken liefern Informationen über Anzahl, Tempo, Zustand und Richtung.

Umfeld deuten

Umfeld deuten verbindet Wahrnehmung mit Bewertung. Geländeformen, Vegetation, Geräuschkulisse und menschliche Aktivität werden im Zusammenhang betrachtet.

Unbeugsamkeit

Reine körperliche Kraft und Zähigkeit. Tragen, Schieben, Reissen, Ringen, Festhalten. Ebenso das Aushalten von Schmerz, Hitze, Kälte, Erschöpfung, Gift, Krankheit und Umweltbedingungen.

Modifikatoren

+0: Kurzfristige körperliche Belastung.
+2: Adrenalin, klare Motivation oder kurze Dauer.
–2: Erschöpfung, Kälte oder Hitze.
–4: Langandauernde Belastung, Schmerz oder Gift.
–6: Extrembedingungen nahe der körperlichen Grenze.

Unbeugsamkeit hat die folgenden Spezialisierungen:

Klettern

Klettern umfasst das Überwinden von Höhen und Hindernissen durch reine Körperkraft und Ausdauer. Felswände, Mauern, Bäume oder Ruinen erfordern Griffkraft, stabile Körperspannung und saubere Gewichtsverlagerung.

Kraftakte

Kraftakte beschreiben kurzfristige, maximale Belastung. Türen aufbrechen, schwere Gegenstände heben, Gegner niederdrücken oder sich aus Fesseln reissen fallen darunter.

Schwimmen

Schwimmen umfasst das sichere Bewegen im Wasser unter Belastung. Strömung, Wellengang, Kälte oder Ausrüstung erschweren jede Bewegung.

Zähigkeit

Zähigkeit beschreibt die Fähigkeit, körperliche Belastung auszuhalten und funktionsfähig zu bleiben. Schmerz, Hitze, Kälte, Hunger, Durst oder Erschöpfung werden nicht ignoriert – sie werden ertragen.

Willenskraft

Innere Standhaftigkeit gegen psychische Belastung und Beeinflussung. Diese Fertigkeit deckt Widerstand gegen Furcht, Einschüchterung, mentale Manipulation, Panik, geistige Ermüdung und nichtmagische Überwältigung ab.

Modifikatoren

+0: Mentale Belastung ohne akute Überwältigung.
+2: Klare Überzeugung, Vorbereitung oder emotionale Stabilität.
–2: Stress, Zweifel oder soziale Bedrohung.
–4: Panik, Einschüchterung oder Isolation.
–6: Zusammenbruch droht, massive mentale Gewalt.

Willenskraft hat die folgenden Spezialisierungen:

Manakontrolle

Manakontrolle beschreibt die bewusste Disziplin über den eigenen inneren Zustand im Umgang mit arkaner Energie. Sie entscheidet darüber, wie stabil ein Zauber vorbereitet, gehalten oder unterbrochen wird.

Mentaler Widerstand

Mentaler Widerstand steht für psychische Belastbarkeit gegenüber Angst, Drohung, Manipulation und sozialem Druck. Er greift, wenn Furcht lähmt, Panik aufsteigt oder jemand versucht, durch Einschüchterung oder psychologischen Druck die Kontrolle zu übernehmen.

Talente



Die 2te Edition von Helden & Halunken kennt keine Klassen mehr, stattdessen stehen alle Talente – bis auf wenige Ausnahmen – allen Abenteurer zur Verfügung. Jeder Spieler kann sich seinen Abenteurer mit einem bunten Bouquet an Talente formen, so dass es genau seinen Vorstellungen entspricht.

Talentregeln

Aktive Talente

Talente, die eine Aktion erfordern, können nur im Zug des Abenteurers eingesetzt werden.

Reaktive Talente

Talente, die eine Reaktion erfordern, können jederzeit eingesetzt werden, wenn ihre Auslösungsbedingung erfüllt wurde.

Passive Talente

Passive Talente wirken grundsätzlich immer ohne Aktionen oder Reaktionen zu verbrauchen.

Talentkosten

Hat das Talent Kosten, so werden diese immer in Willenspunkten (WP), Glückspunkte (GP) oder Lebenspunkten (LP) angegeben.

Fertigkeitstalente

Amazonenstärke

Körper, passiv, 1 WP.
Du kannst eine Unbeugsamkeitsprobe, die dazu dient, eine schwere Last zu heben, zu tragen oder zu stemmen, automatisch gelingen lassen.

Beute packen

Fertigkeit, Passiv

Der Quartiermeister verwaltet eine Beutekiste, die er nur dafür nutzen darf, um Beute (und nur Beute) unterzubringen. Die Beutekiste ist zusätzlich zum normalen Rucksack und umfasst (Reisekunde der Quartiermeisters) Inventarplätze. Jeder Beutefund belegt einen Platz in der Kiste.

Eisernes Gedächtnis

Körper, passiv.
Dir gehen keine Informationen verloren, die dein Held bewusst wahrgenommen oder gelernt hat. Der SL darf dir entsprechendes Wissen nicht vorenthalten.

Feinde umgehen

Fertigkeit, Passiv

Der Kundschafter erleichtert es der Kompanie sich durch feindliches Gebiet zu bewegen, in dem er einen sicheren Weg ausspäht. Wenn er Geschick (Heimlichkeit) würfelt, gilt der QS nicht nur für seine eigene Heimlichkeit, sondern zusätzlich auch als Bonus auf die Probenwerte der Kompanie.

Freihändig Reiten

Fertigkeit, passiv
Egal ob Pferd, fliegender Besen oder Magitech-Bike – wenn du reitest, gelten deine beiden Hände als frei.

Gefahren ausspähen

Fertigkeit, Passiv

Der Kundschafter benutzt «Gefahren ausspähen», um sich in sicherer Distanz vor der Kompanie zu bewegen. Er darf Spürsinn einsetzen, um Gefahren zu erspähen. Er gilt dabei immer als heimlich, solange er seine Probe auf Spürsinn schafft, auf Distanz bleibt und nicht aktiv gegen einen Gegner agiert.

Gefahr ausweichen

Fertigkeit, Passiv, 1 GP

Im letzten Moment einer Gefahr ausweichen. Bezahle einen GP. Addiere +2 zum Widerstandswurf aller Kameraden.

Geschickter Bastler

Fertigkeit, Aktion, 1 WP

Du kannst für eine Probe die Erschwernis durch fehlendes oder improvisiertes Werkzeug negieren.

Jagdinstinkt

Körper, Passiv
Du erhältst +2 auf Spürsinn-Proben, um grosse, gefährliche oder nicht-humanoide Kreaturen aufzuspüren.

Klarer Blick

Fertigkeit, Aktion, 1 WP

Du konzentrierst deine Sinne, um für eine Runde alle Einschränkungen deiner Sicht zu negieren. Dies hebt auch «blind» auf und erlaubt es dir ebenfalls unsichtbare Ziele zu erkennen.

Kraft aus Schmerz

Körper, Passiv.
Solange du «verwundet» bist, erhältst du +2 auf alle Magiekunde-Proben.

Legendensammler

Fertigkeit, Passiv

Du erhältst +2 auf Buchwissen-Proben, um dich an Informationen über legendäre Orte, Persönlichkeiten, Ereignisse oder Kreaturen zu erinnern.

Saubere Arbeit

Fertigkeit, Spezialisierung, Passiv, 1 WP

Wähle beim Erwerb dieses Talents eine Fertigkeit. Bezahle einen Willenspunkt, um bei einer erfolgreichen Proben mit dieser Fertigkeit 1 zusätzliche QS erzielen, selbst wenn das maximale QS-Limit dieser Fertigkeit bereits erreicht wäre. Das Talent muss eingesetzt werden, bevor die Probe gewürfelt wird.

Sicheren Weg finden

Fertigkeit, Passiv

Der Kundschafter erleichtert es der Kompanie sich durch schwieriges Gelände zu bewegen, in dem er den einfachsten Weg findet. Wenn der Kundschafter Geschick (Akrobatik), Reisekunde (Wandern) oder Unbeugsamkeit (Klettern) oder (Schwimmen) würfelt, so gilt der QS nicht nur für sein eigenes Können, sondern zusätzlich auch als Bonus auf die Probenwert der ganzen Kompanie.

Todesmutiger Akrobat

Fertigkeit, Passiv, 1 WP

Du kannst vor einer Probe auf Geschick für ein akrobatisches Manöver oder Kunststück einen WP bezahlen, um einen Bonus von +4 auf deinen Probenwert zu erhalten.

Vorräte rationieren

Fertigkeit, Passiv

Der Quartiermeister verwaltet ausserdem die Vorräte der Kompanie. Wenn die Nahrung der Kompanie knapp wird, darf er die Vorräte rationieren. Bei jeder Rast würfelt er auf Reisekunde (Lager). Bei einem Erfolg konnte er die Vorräte so weit strecken, dass pro QS ein Mitglied der Kompanie keine Nahrung verbraucht.

Wache organisieren

Fertigkeit, Passiv

Der Quartiermeister teilt auch die Wachen ein und behält dabei den Gesundheitszustand seiner Kameraden im Blick. Er legt dazu einen Probe auf Reisekunde ab. Bei einem Erfolg erhalten die Wachen +QS auf ihre Proben für die Nachtwache.

Kampftalente (Defensiv)

Ablenkung zur rechten Zeit

Kampf, Defensiv, Reaktion, 1 WP

Nachdem ein Gegner dich angegriffen hat, darfst du einen Willenspunkt bezahlen, um mit einer Reaktion für eine Ablenkung zu sorgen. Der Gegner kann dich (und nur dich) in dieser Runde nicht erneut angreifen.

Abrollen und Abfedern

Körper, Reaktion, 1 WP.
Wenn du von einem Effekt getroffen wirst, welcher «am Boden» oder «verschieben» verursachen würde, so kannst du diesen sofort negieren.

Deckung nutzen

Kampf, Passiv.
Solange du in der Deckung einer Wand, Pfeiler oder Türrahmen kämpfst, erhältst du +2 auf Verteidigung gegen Fernkampf.

Einer gegen Viele

Kampf, Passiv.
Du erhältst pro Gegner +1 auf Verteidigung, wenn du gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfst. Dies gilt nur für Gegner, die aktiv gegen dich handeln.

Eiserner Widerhall

Kampf, Passiv.
Wenn du eine Verteidigungsprobe erfolgreich bestehst, bekommst du +2 auf deinen nächsten Angriff gegen denselben Gegner.

Kein Schritt zurück

Kampf, Reaktion, 1 WP
Würdest du durch einen Effekt verschoben, zu Boden geworfen oder zurückgedrängt, darfst du dies automatisch negieren.

Linie halten

Kampf, Passiv.
Solange du in geschlossener Formation mit Verbündeten kämpfst und deine Position hältst:
– Du und angrenzende Verbündete erhalten +1 auf Verteidigung.
– Wenn du dich nicht bewegst, erhältst du zusätzlich +2 auf Blockadeangriffe.

Nerven wie Eisen

Kampf, Passiv.
Als routinierter Kämpfer bist du die Begegnung mit gefährlichen Monstern und anderen Schrecken gewohnt. +2 auf Widerstand gegen Furcht, Lähmung oder geistige Beeinflussung.

Riposte

Kampf, Reaktion, 1 WP.
Wenn du eine Verteidigungsprobe gegen Nahkampf gewinnst, darfst du sofort einen Gegenangriff durchführen.

Rüstungsgewöhnung (Leicht)

Kampf, Passiv
Leichte Rüstungen erhalten +1 Rüstungsklasse und –1 Behinderung, wenn du sie trägst.

Rüstungsgewöhnung (Schwer)

Kampf, Passiv
Schwere Rüstungen erhalten –2 Behinderung, wenn du sie trägst.

Schattenschwert

Kampf, Passiv.
Wenn du zwei unterschiedliche Gegner in derselben Runde triffst, erhältst du +2 Verteidigung bis zu deiner nächsten Runde.

Stählerne Ausdauer

Kampf, Passiv.
Deine Verwundungsschwelle liegt bei 30 % deiner maximalen LP statt bei 50 %.

Standhalten

Kampf, Passiv.
Solange du dich nicht bewegst, erhältst du +1 auf Verteidigung und Rüstungsschutz.

Titel verpflichtet

Kampf, Passiv, 1 WP
Solange dich mindestens ein Verbündeter sehen kann, darfst du für einen 1 WP erschöpft und verwundet ignorieren.

Tödliche Verteidigung

Kampf, Defensiv, Reaktion, 1 WP

Wenn du dich erfolgreich im Nahkampf verteidigst, darfst du einen 1 WP bezahlen, um automatisch 3 Schaden beim Angreifer anzurichten.

Kampftalente (Formationen)

Erdformation

Kampf, Formation, Aktion, 1 WP

Du würfelst eine Probe auf Kampfkunst (Taktik). Bis zu deiner nächsten Runde erhält jeder deiner Kameraden innerhalb von 5 Schritt von dir, den QS als Bonus auf die Verteidigung.

Feuerformation

Kampf, Formation, Aktion, 1 WP

Du würfelst eine Probe auf Kampfkunst (Taktik). Bis zu deiner nächsten Runde erhält jeder deiner Kameraden innerhalb von 5 Schritt von dir, den QS als Bonus auf den Schaden.

Wasserformation

Kampf, Formation, Aktion, 1 WP

Du würfelst eine Probe auf Kampfkunst (Taktik). Bis zu deiner nächsten Runde erhält jeder deiner Kameraden innerhalb von 5 Schritt von dir, bei QS 1–2 eine zusätzliche Verteidigungsreaktion pro Runde oder bei QS 3+ zwei zusätzliche.

Windformation

Kampf, Formation, Aktion, 1 WP

Du würfelst eine Probe auf Kampfkunst (Taktik). Bis zu deiner nächsten Runde erhält jeder deiner Kameraden innerhalb von 5 Schritt von dir, den QS als Bonus auf die Initiative.

Kampftalente (Manöver)

Aggressives Gleichgewicht

Kampf, Passiv.
Du negierst Erschwernisse auf Angriffe für schwieriges und unebenes Gelände.

Akrobatische Ablenkung

Kampf, Manöver, Passiv

Wenn du dich durch den Gefährdungsbereich eines Gegners hindurch bewegst, ohne von einem Blockadeangriffe getroffen zu werden, gilt der Gegner für den Rest der Runde als «überrascht».

Auf Abstand bleiben

Kampf, Passiv.
Du erhältst +4 auf Bewegungsweite, wenn du dich vom Gegner entfernst.

Ausweichrolle

Kampf, Manöver, Reaktion, 1 WP

Wenn ein Gegner sich auf dich zu bewegt, darfst du dich bis zu 2 Schritt in eine beliebige Richtung bewegen.

Fliegender Angriff

Kampf, Passiv.
Wenn du dich in einem Initiativeschritt mindestens 4 Schritt bewegt hast, erhältst du im nächsten Initiativeschritt +2 Angriff.

Flinke Verteidigung

Kampf, Reaktion, 1 WP.
Du darfst dich nach einer erfolgreichen Verteidigung sofort um 2 Schritt bewegen.

Geschick des Jägers

Kampf, Passiv.
Solange du dich in deiner Runde mindestens 4 Schritt weit bewegst, erhältst du +2 auf alle Proben gegen negative Effekte

Gewagter Sprung

Kampf, Manöver, Aktion, 1 WP

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschick bewegst du dich durch eine Gefährdungszone eines Gegners, ohne einen Blockadeangriff zu provozieren. Bei einem Misserfolg gehst du neben dem Gegner zu Boden.

In Position!

Kampf, Aktion, 1WP.
Du kannst einen Verbündeten in deiner Nähe (3 Schritt) sich um 4 Schritt bewegen lassen.

Im Weg stehen

Kampf, Reaktion, 1 WP.
Wenn ein Verbündeter in deiner Nähe (3 Schritt) Ziel eines Angriffs wird, darfst du den Angriff auf dich lenken.

Mobiler Kämpfer

Kampf, Passiv.
Wenn du dich in einem Initiativeschritt mindestens 4 Schritt bewegt hast, erhältst du +1 Initiative.

Mobile Verteidigung

Kampf, Passiv.
Wenn du dich in einem Initiativeschritt mindestens 4 Schritt bewegt hast, erhältst du bis zum nächsten Initiativeschritt +2 auf Verteidigung.

Schnell wieder auf den Beinen

Kampf, Passiv.
Wenn du «am Boden» bist, kannst du dich als Teil deiner Bewegung wieder aufrichten, ohne eine Aktion einsetzen zu müssen.

Stellungsspiel

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du darfst die Position mit einem angrenzenden Gegner tauschen, wenn du eine Geschicks-Probe gegen ihn bestehst.

Sturmangriff

Kampf, Passiv.

In der ersten Kampfrunde bekommst du +2 auf Initiative und Angriffe.

Tänzerschritt

Kampf, Passiv.
Gelingt dir Geschick gegen den Gegner, so kannst du dich an ihm vorbeibewegen, ohne dass er einen Blockadeangriffen durchführen könnte.

Kampftalente (offensiv)

Betäubender Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit deinem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «betäubt» an, sofern das Ziel nicht mit Unbeugsamkeit widersteht.

Blutiger Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit diesem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «blutend» an, sofern das Ziel nicht mit Unbeugsamkeit widersteht.

Eisiger Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit diesem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «verlangsamt» an, sofern das Ziel nicht mit Unbeugsamkeit widersteht.

Falkenauge

Kampf, Passiv, 1 WP.
Dein scharfes Auge leitet deine Angriffe auch an Deckung vorbei. Du ignorierst halbe Deckung und reduzierst dreiviertel Deckung zu halber Deckung.

Feuriger Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit diesem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «brennend» an, sofern das Ziel nicht mit Unbeugsamkeit widersteht.

Gefährlicher Abpraller

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du kannst mit einem gezielten Abpraller ein Ziel treffen, das hinter Deckung versteckt.

Geübter Stand

Kampf, Passiv.
Du erhältst +2 auf Angriffe, wenn du dich seit Beginn des Kampfes nicht bewegt hast.

Gezielter Angriff

Kampf, Aktion, 1 WP. Wenn du vor einem Angriff eine Aktion einsetzt, um dich zu konzentrieren, erhältst du +2 auf diesen Angriff.

Giftiger Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit diesem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «vergiftet» an, sofern das Ziel nicht mit Unbeugsamkeit widersteht.

Heftiger Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit diesem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «am Boden» an, sofern das Ziel nicht mit Unbeugsamkeit widersteht.

Kampfstil lesen

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du darfst eine Spürsinn-Probe machen, um den Kampfstil eines Gegners zu lesen. Bei Erfolg: +2 auf alle weiteren Angriffe gegen diesen Gegner.

Keine Gnade

Kampf, Aktion, 1 WP.
Erhöhe für eine Runde den Schaden gegen ein Ziel um +2.

Kettenangriff

Kampf, Reaktion, 1 WP.
Wenn du erfolgreich getroffen hast, darfst du einen weiteren Angriff gegen ein anderes Ziel im Nahbereich ausführen.

Nachstossen

Kampf, Reaktion, 1 WP.
Nach einem misslungenen Angriff darfst du dasselbe erneut Ziel angreifen.

Prüfung des Raubtiers

Kampf, Reaktion, 1 WP
Triffst du eine Kreatur, die grösser oder stärker als du ist, so kannst du einen WP bezahlen, um +1 auf deine QS zu erhalten.

Punktgenauer Treffer

Kampf, Aktion, 1 GP.
Du darfst einen erfolgreichen Angriff als kritischen Erfolg werten.

Sanfter Treffer

Kampf, Passiv.
Du kannst entscheiden, ob dein Angriff tödlich oder nicht-tödlich wirkt.

Schmerz treibt an

Kampf, Passiv.
Solange du unter 50 % deiner Lebenspunkte bist, erhältst du +2 auf Angriffe und Moralwürfe.

Schneller Angriff

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du darfst zwei Angriffe mit einer Aktion ausführen – aber nur gegen denselben Gegner. Beide Angriffe werden mit einer Erschwernis von –2 durchgeführt.

Stärke in Schwäche

Kampf, Passiv
Wenn du einem deutlich stärkeren Gegner Schaden zufügst (höhere LP oder grössere Kategorie), erhältst du +2 auf deinen nächsten Angriff gegen dieses Ziel.

Tödlicher Ansatz

Kampf, Passiv.
Du erhältst +2 auf Angriff und Schaden, wenn dein Ziel dich nicht bemerkt hat oder überrascht ist – z. B. bei einem Angriff aus dem Hinterhalt.

Unauffälliger Schütze

Kampf, Passiv.
Du erhältst +2 auf Angriffe, wenn du aus einer Deckung heraus angreifst.

Verwirrender Treffer

Kampf, Aktion, 1 WP.
Triffst du mit diesem Angriff, so richtest du neben dem Schaden zusätzlich den Zustand «verwirrt» an, sofern das Ziel nicht mit Willenskraft widersteht.

Weite Schusslinie

Kampf, Passiv.
Du kannst mit Fernkampfwaffen auf grosse Distanz angreifen. Negiere den Malus für grosse Distanz.

Zorn entfesseln

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du darfst dich in Raserei versetzen, in dem du eine Unbeugsamkeits-Probe ablegst. Für (QS) Runden bekommst du +2 auf Nahkampfangriffe und erhältst 2 zusätzliche Punkte Rüstung gegen alle Formen von Angriffen, kannst dich aber nicht verteidigen.

Kampftalente (speziell)

Blind kämpfen

Kampf, aktiv, 1 WP.
Mit einer erfolgreichen Spürsinn-Probe kannst du alle Erschwernisse für Dunkelheit, Blindheit und Unsichtbarkeit des Gegners für den Rest des Kampfes negieren.

Brüllen des Zorns

Kampf, Aktion, 1 WP.
Mit einer erfolgreichen Willenskraft-Probe kannst du alle Gegner in Hörweite zu einem Moralwurf zwingend.

Ehre dem Kampf

Kampf, passiv.
Wenn du einen Gegner im Duell oder im fairen Kampf besiegst, regenerierst du nach dem Kampf einen Glückspunkt. Du kannst dadurch nicht über dein Glücksmaximum kommen.

Eiserne Faust

Kampf, Passiv.
Du erhöhst die Qualität deiner waffenlosen Angriffe auf Qualität A.

Herausforderung

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du kannst alle Gegner in deiner Nähe (5 Schritt) mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft provozieren. Sie müssen dich angreifen– oder sie erleiden für diese Runde –QS auf ihre Angriffe.

Kaltes Eisen

Kampf, Passiv.
Deine Nahkampfangriffe gelten immer als geeignet, um körperlose oder geisterhafte Gegner zu treffen.

Kampfruf

Kampf, Aktion, 1 WP.
Du kannst mit einer erfolgreichen Interaktionsprobe einem Verbündeten in Hörweite für eine Runde +QS auf Angriff oder Verteidigung zu verleihen. Der Bonus kann verteilt werden.

Schneller als Worte

Kampf, Passiv.
Du kannst beim Ziehen deiner Waffe sofort angreifen.

Unaufhaltsame Klinge

Kampf, Passiv.
Solange du seit deiner letzten Runde nicht getroffen wurdest, erhältst du +1 auf Angriff und Verteidigung.

Waffenbeherrschung

Kampf, Passiv.
Du ignorierst Mali für improvisierte oder exotische Waffen.

Körperliche Talente

Elemente im Blut

Körper, Passiv.
Wenn du in dieser Runde Magie gewirkt hast, erhältst du +2 auf alle Unbeugsamkeits-Proben bis zu deiner nächsten Runde.

Gebrannt, nicht gebrochen

Körper, Passiv
Solange du erschöpft oder verwundet bist, erhältst du +2 auf Willenskraft-Proben.

Geschickter Wanderer

Körper, Passiv.
Du kannst dich durch schwieriges Gelände bewegen, ohne Erschwernisse auf Bewegung zu erhalten.

Harter Magen

Körper, passiv.
Verdorbene Nahrung oder Seegang verursachen bei dir keine Mali auf Proben. Ausserdem musst du keine Moralwürfe ablegen, wenn du dich länger von Rationen ernährst.

Innere Mitte

Körper, Reaktion, 1 GP.
Du darfst automatisch einen geistigen Zustand wie «verwirrt» oder «betäubt» aufheben.

Instinkthandlung

Körper, Reaktion, 1 WP
Wenn du überrascht bist, darfst du einen WP einsetzen, um eine Reaktion ausführen zu dürfen.

Katzengleich

Körper, Passiv.
Du halbierst Sturzschaden.

Leichter Schlaf

Körper, passiv.
Schon unpassende, leise Geräusche wecken dich zuverlässig aus dem Schlaf. Erhalte +2 auf die entsprechenden Proben.

Lautloser Schritt

Körper, Passiv.
Du darfst dich mit voller Bewegungsweite fortbewegen, ohne Mali auf Heimlichkeit zu erleiden.

Nachtsinne

Körper, Passiv.
Erschwernisse durch Dunkelheit oder schlechte Sicht sind für dich um 2 reduziert.

Nichts zu verlieren

Körper, Passiv
Solange deine Vorräte aufgebraucht sind, erhältst du +2 auf Moralwürfe.

Rasche Heilung

Körper, passiv.
Du regenerierst pro Ruhephase doppelt so viele LP. Unbeugsamkeits-Proben zur Regeneration sind um +2 erleichtert.

Resistenz gegen Blitze

Körper, passiv.
+4 auf alle Proben, um Blitzen zu widerstehen.

Resistenz gegen Feuer

Körper, passiv.
+4 auf alle Proben, um Feuer und Hitze zu widerstehen.

Resistenz gegen Gifte & Krankheiten

Körper, passiv.
+4 auf alle Proben, um Giften und Krankheiten zu widerstehen.

Resistenz gegen Kälte

Körper, passiv.
+4 auf alle Proben, um Kälte zu widerstehen.

Resistenz gegen Magie

Körper, passiv.
+2 auf Magiekunde-Proben, um Zaubern zu widerstehen.

Schmerzen ignorieren

Körper, passiv.
Durch «verwundet» erhältst du nur eine Erschwernis von –1 statt –2.

Schnelle Rast

Körper, passiv, 1 WP.
Du kannst nach 30 Minuten Rast einen WP in einen LP umwandeln.

Metamagische Talente

Blutessenz

Metamagie, Passiv
Solange du «verwundet» oder «blutend» bist, erhältst du +2 auf alle Magiekunde-Proben und bist immun gegen Blutmagie.

Geformte Magie

Metamagie, Passiv, 1 WP.
Du hast gelernt, deine Magie so zu lenken, dass deine Flächenangriffe keine Verbündeten treffen.

Gepanzerte Matrix

Metamagie, Passiv
Wenn du beim Fokussieren unterbrochen wirst, darfst du deine Kontrollprobe mit +2 ablegen.

Getarnte Matrix

Metamagie, Aktion, 1 WP
Du kannst für einen Zauber eine Matrix erstellen, welche weniger offensichtlich ist. Dies erlaubt dir eine Probe auf Geschick (Heimlichkeit), um deine Zauberaktivität zu verbergen.

Intuitive Magie

Metamagie, Spezialisierung, Passiv
Wenn du dieses Talent wählst, erlernst du einen Zauberspruch mit einem Fokus unter 3. Du kannst diesen jederzeit ohne weitere Hilfsmittel wirken. Die Kosten des Zaubers bleiben bestehen.

Wenn du einen Zauber auf diese Art und Weise erlernst, so hat der Zauber folgende Güteklasse:

- Zauber ohne Fokus: **A**
- Zauber mit Fokus 1: **B**
- Zauber mit Fokus 2: **C**
- Zauber mit Fokus 3+: **nicht erlernbar**

Du kannst dieses Talent mehrmals erlernen. Intuitive Zauber können später bis auf höchstens Qualität A gesteigert werden. Dies kostet 1 XP pro höheren Qualitätsstufe.

Mehrfachzauber

Metamagie, passiv, speziell

Du kannst mit erhöhtem Willenseinsatz einen Zauber mehrfach zaubern. Für jedes zusätzliche Anwendung des Zaubers treten folgende Effekte auf:

- Die WP-Kosten jeder einzelnen Anwendung erhöht sich um +1 pro zusätzlicher Anwendung
- Die Probe zum Zauber wirken wird um –2 pro zusätzlicher Anwendung erschwert

Nachhall der Matrix

Metamagie, Passiv
Nach dem Wirken eines Zaubers bleibt ein schwacher magischer Abdruck zurück. Du erhältst +2 auf Magiekunde, um Zauber zu analysieren oder nachzuverfolgen.

Verzögerte Entladung

Metamagie, Passiv, 1 WP
Du kannst einen gewirkten Zauber verzögern, bevor er ausgelöst wird. Zahle pro weitere Szene, die der Zauber verzögert wird, einen zusätzlichen WP. Während ein Zauber «verzögert» wird, zählt er als «unbändig».

Soziale Talente

Akademisches Gebrabbel

Sozial, Aktion, 1 WP.
Du kannst mit einer Probe auf Magiekunde eine nicht-feindliche Person durch überkomplizierte Fachsprache verwirren. Das Ziel erhält «verwirrt» für den Rest der Szene.

Bleibender Eindruck

Sozial, Passiv, 1 WP.
Du darfst beim ersten Treffen mit einer Person oder einer Gruppe einen bleibenden Eindruck hinterlassen, welche die Einstellung der Personen erhöht.

Gildenzugehörigkeit

Sozial, Passiv.
Wähle eine Gilde (Handel, Handwerk, Diebe oder eine vom SL zugelassene Spezialgilde). Du erhältst Zugang zu ihren Kontaktpunkten, Regeln und Ressourcen – z. B. Unterschlupf, Hilfe, Material oder Einfluss. SL entscheidet die Stärke und Reichweite je nach Ort.

Goldene Zunge

Sozial, Reaktion, 1 WP.
Erhalte +2 auf eine beliebige Interaktions-Probe.

Kein Ort zu fremd

Sozial, Reaktion, 1 WP.
Du darfst eine Probe auf Spürsinn wiederholen, wenn du dich an einem neuen, unbekannten Ort befindest. Du passt dich schneller an als andere.

Schlangenzunge

Sozial, Aktion, 1 GP.
Du kannst eine Interaktionsprobe automatisch als gelungen werten.

Schwarm der Herzen

Sozial, Passiv, 1 WP.
Lege eine Probe auf Interaktion oder Unbeugsamkeit ab. Du kannst das körperliche Interesse von bis zu QS Personen erwecken. Sie gelten als «umgarnt».

Weitgereist

Sozial, Passiv.
Du darfst Gassenwissen-Proben auch für Orte ablegen, an denen du noch nicht warst.

SPEZIELLE TALENTE

Alles oder nichts

Spezial, Aktion, 1 GP.

Wenn du eine riskante Aktion ansagst, darfst du einen Glückspunkt ausgeben, bevor du würfelst. Bei Erfolg zählt die Probe als Volltreffer.

Besonderer Gegenstand

Spezial, Passiv.

Mit diesem Talent kannst du einen einzelnen, besonderen Gegenstand erwerben mit einem Wert von bis zu 10'000 Lira und einer Qualität von maximal A. Dieses Talent kann nur einmalig erworben werden.

Glücksgriff

Spezial, Passiv, 1 GP.

Du darfst deklarieren, dass du einen kleinen, plausiblen Gegenstand bei dir trägst, der jetzt nützlich ist.

Improvisierte Mittel

Spezial, Glück, Aktion, 1 GP

Du erklärst, dass du eine plausible Vorbereitung getroffen hast, die nicht explizit festgehalten oder ausgespielt wurde (z. B. Kontakt, Werkzeug, Versteck, Bestechung, Fluchtweg).

Launenhaftes Glück

Spezial, Passiv. Vor jeder Probe kannst du ansagen, dass du die Laune des Glücks herausforderst. Würfel 1W10: 1-5 – Du erleidest einen Abzug von –2 auf den Probenwert; 6-10 – du erhältst einen Bonus von +2 auf den Probenwert. Wenn du die Laune des Glücks herausgefordert hast, musst du die eigentliche Probe ablegen.

Lira im Ärmel

Spezial, Passiv, 1 GP.
Lege eine Glücks-Probe ab, um QS × 5 Lira finden.

Netzwerker

Spezial, Aktion, 1 GP. Du kennst in jeder grösseren Stadt oder Region mindestens eine Figur, mit der du „Geschäfte“ gemacht hast – legal oder nicht. Du darfst diese Figur kontaktieren (SL bestimmt Reaktion, aber du darfst die Art der Beziehung definieren).

REGELN

GRUNDREGELN



PROBENMECHANIK

Wenn eine Figur in eine Situation gerät, in der nicht klar ist, ob sie diese erfolgreich bestehen wird, wird eine Probe abgelegt. Der Spieler, der die Figur steuert, egal ob es sich um ein Held oder um eine Meisterfigur handelt, würfelt 2W10, addiert diese und vergleicht sie mit seinem Probenwert.

Wenn der Wurf kleiner oder gleich dem Probenwert ist, so ist es eine Erfolg. Ist der Wurf grösser als der Probenwert, so ist es ein Misserfolg.

Der Probenwert ergibt sich aus dem Wert der Fertigkeit plus eventuelle Modifikatoren. Modifikatoren sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Diese ergeben sich durch die Schwierigkeit der Handlung, den Umständen und der Ausrüstung des Helds.

***Beispiel**: Arjun will auf einen Baum klettern. Der Spielleiter entscheidet, dass dies eine Probe auf Geschick erfordert. Arjuns Geschick beträgt 13 und der Spielleiter entscheidet, dass es recht einfach ist, so dass Arjun noch einen +2 Bonus*

erhält. Der Probenwert beträgt also 15. Arjuns Spieler würfelt nun 2W10. Eine 5 und eine 6. Das ergibt einen Wurf von 11, welcher kleiner als der Probenwert von 15 ist. Damit ist die Probe erfolgreich und Arjun kann auf den Baum klettern.

Modifikatoren

Der Probenwert kann vor dem Wurf angepasst werden, um äussere Einflüsse wie Umgebung, Ausrüstung, Stress oder Vorbereitung abzubilden. Modifikatoren wirken ausschliesslich auf den Probenwert, nicht auf den Würfelwurf. Modifikatoren liegen in der Regel zwischen **+6 (sehr einfach)** und **–6 (sehr schwer)**.

Sehr einfach (+6)
Kaum Aufwand, gelingt fast immer, selbst ohne besondere Vorbereitung.

Einfach (+4)
Klarer Vorteil, geringe Anforderungen, übliche Routinearbeit.

Wenig fordernd (+2)
Leichte Anforderung, überschaubares Risiko, mit etwas Aufmerksamkeit gut zu schaffen.

Fordernd (+0)
Standardfall ohne Vor- oder Nachteile, reine Fertigkeit entscheidet.

Sehr fordernd (–2)
Spürbare Erschwernis, erfordert Konzentration oder Erfahrung.

Schwierig (–4)
Hohe Anforderung, nur mit gezielter Vorbereitung oder besonderer Fähigkeit.

Sehr schwierig (–6)
Extreme Bedingung, nur mit optimalen Mitteln oder unter aussergewöhnlichem Einsatz machbar.

Automatischer Misserfolg

Probenwerte mit einem Wert von 20 oder höher bedeuten nicht, dass jede Probe automatisch ein Erfolg ist.

Ein Wurf von 19 ist immer ein automatischer Fehlschlag.

Ein Wurf von 20 ist immer ein automatischer Fehlschlag und ausserdem ein Patzer.

QUALITÄTSSTUFEN (QS)

Die Höhe des Wurfs einer gelungenen Probe wird einer Qualitätsstufe zugeordnet. Die Qualitätsstufe bestimmt, wie stark die Wirkung des Erfolgs ausfällt. Die Qualitätsstufe wird mit QS abgekürzt

1–5: schlechter Erfolg (1)
Das Ziel wird erreicht, aber mit Einschränkungen. Die Wirkung ist gering, der Ausgang knapp.
Dies kann einen ±1 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 1W10 auslösen.

6–10: mässiger Erfolg (2)
Das Ergebnis entspricht dem Erwarteten. Keine Nachteile, keine zusätzlichen Vorteile.
Dies kann einen ±2 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 2W10 auslösen.

11–15: guter Erfolg (3)
Die Handlung gelingt sauber und vollständig. Das Ergebnis ist klar, stabil und ohne Abstriche.
Dies kann einen ±3 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 3W10 auslösen.

16–25: aussergewöhnlicher Erfolg (4)
Der Erfolg übertrifft den Standard deutlich. Die Wirkung ist deutlich stärker oder schneller als üblich.
Dies kann einen ±4 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 4W10 auslösen.

21+: legendärer Erfolg (5)
Ein seltenes, beeindruckendes Ergebnis. Der Erfolg setzt Zeichen, verstärkt die Wirkung oder verschiebt die Situation spürbar.
Dies kann einen ±5 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 5W10 auslösen.

Volltreffer und Patzer

Manchmal hat man so viel Glück – oder Pech – dass man bei einer Aktion vollkommen glänzt oder alles in einem Debakel endet. Um dies zu simulieren, gibt es Volltreffer – auch kritischer Erfolg genannt – und Patzer – auch kritischer Misserfolg genannt.

Ein solcher kritischer Wurf liegt vor, wenn beide Zahlen auf dem Würfel identisch sind – was auch als Pasch bekannt ist. Ob ein Volltreffer oder ein Patzer vorliegt, hängt davon ab, ob die Probe ein Erfolg oder Misserfolg ist.

- **Volltreffer**:
  Würfelst du einen Pasch und einen Erfolg, so hast du einen Volltreffer. Du erzielst automatisch den höchsten QS, den du erreichen kannst.
- **Patzer**:
  Würfelst du einen Pasch und einen Misserfolg, so hast du einen Patzer. Die Folgen bestimmt der Spielleiter oder eventuelle Tabellen.

Vergleichende Proben

Treffen ein Held und ein Halunke in einem direkten Konflikt aufeinander, würfeln beide Parteien eine Probe auf die jeweils passende Fertigkeit.

1. Beide würfeln gleichzeitig und prüfen ob sie einen Erfolg haben.

2. Hat nur eine Seite einen Erfolg, so gewinnt diese.
3. Ansonsten gewinnt derjenige mit dem höheren erfolgreiche Wurf gewinnt.
4. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.
5. Der Gewinner erzielt er eine Qualitätsstufe (QS) in Höhe der Differenz der beiden Würfe.

***Beispiel**: Arjun versucht nachts, sich an einem Wachmann vorbeizuschleichen. Der Held besitzt Geschick 13, der Wachmann Spürsinn 11. Beide legen gleichzeitig eine Probe ab. Der Held würfelt eine 8. Der Wachmann würfelt eine 11. Auch dieser Wurf liegt genau auf seinem Spürsinn und ist damit erfolgreich. Da der Wachmann den höheren erfolgreichen Wurf erzielt hat, gewinnt er den Vergleich, wenn auch nur mit einem schlechten Erfolg (11–8 = 3 = QS 1). Er nimmt eine vage Bewegung wahr und nähert sich, um nach dem Rechten zu sehen.*

HELFEN

Abenteurer können sich gegenseitig unterstützen, wenn eine Handlung koordiniert oder arbeitsteilig ausgeführt wird. Hilfe ist kein automatischer Bonus. Sie muss konkret beschrieben und regeltechnisch sinnvoll sein. Der Spielleiter entscheidet, ob und in welcher Form Unterstützung möglich ist.

Ein Helfer muss aktiv zur Handlung beitragen. Reines Dabeistehen oder symbolisches Mitwirken genügt nicht. Der Spielleiter kann die Anzahl der zulässigen Helfer begrenzen, wenn die Situation keine sinnvolle Koordination mehr erlaubt.

Ein Helfer kann entweder dieselbe Fertigkeit einsetzen, wie der handelnde Abenteurer oder eine andere passende Fertigkeit, sofern diese logisch zur Unterstützung beiträgt.

Helfen muss angesagt werden, bevor der Abenteurer seine Probe würfelt. Dann legen zuerst alle Helfer ihre Proben ab. Jeder würfelt eine reguläre Probe auf die von ihm gewählte, passende Fertigkeit. Es gilt in der Regel derselbe Modifikator wie für die Hauptprobe.

Es zählen nur erfolgreiche Proben. Misslingt eine Helferprobe, entsteht kein Malus. Ein Patzer eines Helfers kann jedoch zu einer zusätzlichen Komplikation führen, die von dem Spielleiter bestimmt wird.

Die höchste erzielte Qualitätsstufe (QS) unter allen erfolgreichen Helfern gilt als Bonus auf den Probenwert des handelnden Abenteurers.

Anschliessend legt der Abenteurer seine eigene Probe ab mit dem Bonus seiner Helfer.

GLÜCK

Glück repräsentiert die Gunst, in der der Held mit höheren Mächten und dem Universum steht. Es gibt dabei Arten, wie Glückspunkte eingesetzt werden können:

Effekt mit Glückspunkte bezahlen

Du kannst kleinere Effekt erzeugen, in dem du mit Glückspunkte zahlst. Die Glückspunkte setzen sich am Anfang einer Spielsitzung wieder zurück.

Probe zu deinen Gunsten anpassen

Du kannst vor einer Probe einen Glückspunkt erhalten, um entweder einen +4 Bonus auf deine Probe zu erhalten oder die Erschwernis auf den Wurf zu negieren.

Probe wiederholen

Für einen Glückspunkt kannst du einmalig einen Wurf wiederholen, der kein Patzer ist. Du darfst dir nach dem zweiten Wurf eines der beiden Ergebnisse aussuchen.

Einen Patzer negieren

Bezahle einen Glückspunkt, um einen Patzer in einen normalen Misserfolg umzuwandeln.

Zusätzliche Aktionen

Für einen Glückspunkt kannst du eine zusätzliche Aktion ausführen. Die zusätzliche Aktion wird während deiner regulären Initiativephase ausgeführt.

Zusätzliche Reaktionen

Für einen Glückspunkt kannst du eine zusätzliche Reaktion ausführen. Die zusätzliche Reaktion wird zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgeführt.

Treffer entgehen

Erleidest du Schaden, so darfst du einen Glückspunkt bezahlen, um den erlittenen Schaden zu halbieren.

Zustand aufheben

Für einen Glückspunkt darfst du einen Zustand sofort aufheben.

Auf den Beinen bleiben

Du kannst einen Glückspunkt ausgeben, um deinen Abenteurer, der auf 0 LP gefallen ist, handlungsfähig zu halten. Dieser Effekt hält für die aktuelle Szene an, danach stirbt der Held, sofern er nicht einen Glückspunkt verbrennt (siehe unten).

Glückspunkte verbrennen

Wenn du einen Glückspunkt verbrennst, so verbrauchst du einen Glückspunkt und deine Fertigkeit Glück sinkt permanent um eine Stufe.

Automatischer Erfolg

Du kannst einen Glückspunkt verbrennen, um automatisch einen Volltreffer (kritischen Erfolg) zu erzielen. Du musst dies vor deinem Wurf ansagen.

Tod abwenden

Würde dein Held sterben, so darfst du einen Glückspunkt einsetzen, um am Leben zu bleiben. Dies ist auch nach Schluss der Szene möglich. Der gerettete Held ist weiterhin bewusstlos und verbleibt auf 0 LP und muss erst einen Punkt heilen, bevor er zurück ins Spiel kommt.

Kampfregeln



Kampfrunden

Ein Kampf läuft in Kampfrunden ab. Eine Kampfrunde dauert etwa 30 Sekunden und stellt ein chaotisches Gefecht aus Angriffen, Bewegungen, kurzen Manövern und Reaktionen dar.

Initiative

Die Initiative bestimmt, wie schnell und entschlossen ein Kämpfer im Gefecht handelt.

Die Initiative beträgt: **Spürsinn – Behinderung (min. 1)**

Initiativeschritte

In jeder Kampfrunde werden die Initiativeschritte vom höchsten Initiativwert aller beteiligten Kämpfer bis 0 heruntergezählt.

Ein Kämpfer handelt zuerst bei seinem Initiativwert. Danach handelt er erneut jeweils **4 Initiativepunkte später**:

- bei Initiative
- bei Initiative –4
- bei Initiative –8
- bei Initiative –12
- und so weiter

Ein Kämpfer erhält nur Handlungen mit einem Initiativwert von **1 oder höher**. Fällt sein nächster Initiativeschritt auf **0 oder weniger**, handelt er in dieser Kampfrunde nicht weiter.

Beispiel

Ein Kämpfer mit Initiative 15 handelt bei **15, 11, 7 und 3**.

Ein Kämpfer mit Initiative 9 handelt bei **9, 5 und 1**.

Handlungsreihenfolge

Handeln mehrere Kämpfer im selben Initiativeschritt, wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Höhere Initiative handelt zuerst.
2. Abenteurer handeln vor Gegnern. Gegner handeln vor neutralen Kämpfern.
3. Kämpfer derselben Fraktion handeln in beliebiger Reihenfolge.

Falls danach noch immer unklar ist, wer zuerst handelt, entscheidet die Spielleitung.

AKTIONEN

Immer wenn ein Kämpfer an der Reihe ist, kann er eine Handlung durchführen. **Wenn er seine Handlung nicht nutzen will, so verfällt sie.** Bei jeder Handlung darf sich der Kämpfer zusätzlich bewegen.

Handlungen

Ein Kämpfer kann grundsätzlich folgende Handlungen durchführen:

- **Angreifen** – Greife einen Gegner in Reichweite an**.**
- **Aufstehen** – Komme wieder auf die Beine, wenn du «am Boden» bist.
- **Fokussieren** – Manche Zauber erfordern, es dass der Zauberer Mana sammelt. Dazu muss der Magier Handlungen einsetzen, um zu Fokussieren. Dies gibt ihm bei Erfolg der Spruchwirkung jeweils +1 QS. Wirst du dabei unterbrochen, musst du eine Probe auf Willenskraft ablegen, um die Kontrolle über das Mana zu verlieren.
- **Interagieren** – Interagiere mit einem Gegenstand (Tür öffnen, Gegenstand nehmen, Waffe ziehen, Trank trinken).
- **Nachladen** – Eine Fernkampfwaffe nachladen mit Nachladen 1 oder mehr
- **Rucksack durchsuchen** – Um einen Gegenstand aus deinem Rucksack zu holen, ist eine Handlung und ein Wurf auf Reisekunde nötig
- **Schwierige Bewegung** – Will der Akteur eine Bewegung durchführen, welche eine Probe erfordert (z.B. Klettern), so gilt diese als Aktion.
- **Sprinten** – Bewege dich erneut um deine Bewegung. Währenddessen führst du keine andere Handlung aus.
- **Talent einsetzen** – Setze ein aktives Talent ein.
- **Zauber wirken** – Ein Magier kann einen Zauber auslösen.
- **Zielen** – Ziele mit einem Fernkampf auf eine Schwachstelle deines Ziels. Du erhältst jeweils +2 auf den Angriff und +1 QS bei einem Treffer. Wirst du unterbrochen, so musst du eine Probe auf Willenskraft schaffen, um den Bonus nicht zu verlieren.

Bewegung

Bei jeder Handlung darf sich ein Kämpfer zusätzlich bewegen. Er kann sich dabei bis zu so viele Schritt bewegen, wie seine Bewegung angibt.

Diese Bewegung kann vor, während oder nach der eigentlichen Handlung genutzt werden. Und die Distanz kann auch beliebig aufgeteilt werden.

Springen

Als Teil einer regulären Bewegung kann eine Figur ohne Probe einen oder mehrere Abgründe oder Hürden überwinden, der seiner halben Bewegung (min. 1 Schritt) entspricht. Dies ist auch in Kombination mit der Handlung «Sprinten» möglich, dies erhöht aber nicht die frei überwindbare Distanz.

Weitere oder höhere Sprünge erfordern eine Probe auf Geschick und müssen als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden.

Klettern

Klettern erfordert immer ein Probe auf Unbeugsamkeit und muss als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden. Die Bewegung ist während dem Klettern halbiert (min. 1 Schritt).

Schwimmen

Schwimmen erfordert immer ein Probe auf Unbeugsamkeit und muss als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden. Die Bewegung ist während dem Schwimmen halbiert (min. 1 Schritt).

Sturz abfangen

Ein Sturz von weniger als der halben Bewegung (min. 1 Schritt) kann als Teil der regulären Bewegung abgefangen werden. Tiefere Stürze erfordern eine Probe auf Geschick und müssen als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden. Stürzt eine Figur ausserhalb seines Initiativeschritts, so darf er einen Sturz mit einer Reaktion abfangen.

REAKTIONEN

Kämpfer können nicht nur agieren, wenn sie an der Reihe sind. Sie können auch auf die Handlungen anderer Figuren reagieren. Die wichtigsten Reaktionen sind dabei die Verteidigungen gegen Angriffe.

Die Anzahl der Reaktionen, die ein Abenteurer besitzt, ergibt sich durch seine Initiative ÷ 4 (abrunden).

Sofern sie nicht «überrascht» sind, erhalten alle Kämpfer ihre Reaktionen am Anfang der Kampfrunde, egal wann sie dran sind.

Reaktionshandlungen

In der Reaktiven Phase kann der Kämpfer grundsätzlich folgende Aktionen durchführen:

- **Verteidigen** – Verteidige dich gegen einen Angriff (Kampfkunst)
- **Magieabwehr** – Wehre einen Zauber ab (Magiekunde)
- **Talent einsetzen** – setze ein reaktives Talent ein
- **Blockadeangriff** – Versucht ein Gegner sich innerhalb deiner Nahkampfreichweite an dir vorbeizubewegen (nicht wegbewegen), so kannst du ihn mit einer Reaktion angreifen.
- **Sturz abfangen** – Fange einen Sturz mit einer Probe ab

Angreifen und Verteidigen

Angreifen

Um einen Angriff durchzuführen, wählt der Angreifer zunächst Ziel, Waffe oder Talent und klärt Reichweite, Deckung sowie alle relevanten Umstände. Anschliessend wird der Angriffswurf abgelegt. Der Angriffswert ergibt sich aus der verwendeten Angriffs-Fertigkeit abzüglich der Behinderung durch Rüstung oder schwere Ausrüstung sowie eventueller situativer Modifikatoren.

Würfelt der Angreifer mit 2W10 einen Wert, der kleiner oder gleich diesem Angriffswert ist, gilt der Angriff als erfolgreich. Misslingt der Wurf, endet der Angriff sofort und es kommt zu keiner Verteidigung.

Verteidigen

Ist der Angriff erfolgreich, darf sich das Ziel entscheiden, ob es sich verteidigt. Eine Verteidigung kostet eine Reaktion und ist nur möglich, wenn das Ziel reaktionsfähig ist. Verzichtet das Ziel auf eine Verteidigung oder kann es nicht reagieren, gilt der Angriff als unverteidigt. Entscheidet sich das Ziel zur Verteidigung, wird ein Verteidigungswurf abgelegt.

Welche Fertigkeit dafür verwendet wird, hängt von der Art des Angriffs ab: Waffenangriffe werden mit Kampfkunst abgewehrt, Zauber in der Regel mit Magiekunde und Flächeneffekte gewöhnlich mit Unbeugsamkeit.

Der Verteidigungswert entspricht der gewählten Fertigkeit abzüglich der Behinderung sowie aller anwendbaren Modifikatoren. Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Verteidigungswert, ist die Verteidigung erfolgreich; andernfalls misslingt die Verteidigung.

Vergleich von Angriff und Verteidigung

Sind sowohl Angriff als auch Verteidigung erfolgreich, werden die Würfe miteinander verglichen. Die Seite mit dem höheren erfolgreichen Wurf setzt sich durch; bei gleichem Wurf gewinnt der Verteidiger.

Gewinnt der Verteidiger den Vergleich, wird der Angriff vollständig abgewehrt und verursacht keinen Schaden.

Gewinnt der Angreifer, trifft der Angriff abgeschwächt. Der QS entspricht dabei der Differenz der beiden Würfe.

Ist der Angriff unverteidigt oder misslingt die Verteidigung, trifft der Angriff ungehindert und die Qualitätsstufe (QS) ergibt sich direkt aus dem Wurf des Angreifers.

Schaden

Kommt es zu einem Treffer, wird der Schaden gewürfelt. Für jede Qualitätsstufe wird einmal der Schadenswürfel zusammen mit allen Schadensboni gewürfelt. Die Rüstung des Ziels reduziert den Schaden jedes Schadenswurfes separat.

Brechender Schaden halbiert den Rüstungsschutz. Direkter Schaden ignoriert die Rüstung komplett.

Beispiel: Arjun trifft eine Wache mit einem einer QS von 2. Daher darf er zweimal seinen Schadenswürfel von W10+1 würfeln. Er würfelt 7 und 5. Von diesen wird jeweils noch einmal separat die Rüstung der Wache von 2 abgezogen. Damit richtet Arjun 10 Schaden (=7+1–2 + 5+1–2) an.

Volltreffer und Patzer

Volltreffer und Patzer werden für Angriff und Verteidigung getrennt ausgewertet. Treffen Volltreffer beider Seiten zusammen, wird nur der Effekt des Volltreffers der Seite ermittelt, die den Vergleich gewinnt; Patzer treten jedoch unabhängig davon immer ein.

Tabelle: Volltreffer beim Angriff

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	Der Angriff richtet +2 Schadenswürfel und direkten Schaden an.
1–2	Verheerender Treffer	Der Angriff richtet +2 Schadenswürfel an.
3–4	Tiefe Wunde	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel und Zustand «blutend» an.
5–6	Kopftreffer	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt» an.
7–9	Beintreffer	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel und Zustand «verlangsamt» an.
10–14	Gefährlicher Treffer	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel an.
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

Tabelle: Patzer beim Angriff

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Muskelriss	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden und Zustand «verwundet».
1–2	Überdehnt	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden.

Wurf	Effekt	Beschreibung
3–4	Offene Deckung	Der Angreifer ist «verwirrt».
5–6	Fehltritt	Der Angreifer rutscht 2 Schritt am Gegner vorbei (kann Blockadeangriff auslösen) und erleidet «verlangsamt».
7–9	Waffe blockiert	Die Waffe verkeilt sich. Der Angreifer benötigt eine Aktion und eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit (Nahkampf) oder Handwerk (Fernkampf), um sie zu befreien.
10–14	Demoralisiert	Der Angreifer erleidet «demoralisiert».
15+	Unsauberer Angriff	Der Angriff verpufft wirkungslos.

Tabelle: Volltreffer bei der Verteidigung

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Tödliche Konteröffnung	Sofortiger Gegenangriff mit +2 Angriffsbonus. Zählt nicht als Reaktion.
1–2	Brutale Riposte	Sofortiger Gegenangriff. Zählt nicht als Reaktion.
3–4	Demoralisiert	Der Angreifer erhält «demoralisiert».
5–6	Gleichgewicht gebrochen	Der Angreifer ist «verwirrt».
7–9	Raum gewonnen	Der Verteidiger darf sich sofort (Bewegungsweite ÷ 4) Schritt frei bewegen, ohne Blockadeangriffe zu provozieren.
10–14	Saubere Abwehr	Der Angriff wird vollständig negiert. Zusätzlich +2 Verteidigung gegen diesen Gegner bis zum Beginn der nächsten Runde.
15+	Routiniertes Parieren	Kein zusätzlicher Effekt.

Tabelle: Patzer bei der Verteidigung

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Angreifers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	+2 Schadenswürfel und direkter Schaden
1–2	Verheerender Treffer	+2 Schadenswürfel
3–4	Tiefe Wunde	+1 Schadenswürfel und Zustand «blutend»
5–6	Kopftreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt»
7–9	Beintreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verlangsamt»
10–14	Gefährlicher Treffer	+1 Schadenswürfel
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

KAMPFMODIFIKATOREN

Deckung

Deckung erschwert Angriffe mit Fernkampfwaffen und gezielter Magie. Sie schützt nicht absolut, sondern reduziert Trefferwahrscheinlichkeit oder Wirkung.

Der Spielleiter entscheidet, welche Art von Deckung vorliegt. Deckung schützt nur gegen Angriffe aus der entsprechenden Richtung.

Halbe Deckung

Das Ziel ist teilweise verdeckt (z. B. hinter einer Mauer, einem Wagen, einem Baum, einer Balustrade). Der Angreifer erhält –2 auf den Angriffswert des Angreifers.

Dreiviertel-Deckung

Das Ziel ist stark verdeckt und nur teilweise sichtbar (z. B. Schiessscharte, enge Lücke, massive Struktur). Der Angreifer erhält –4 auf den Angriffswert des Angreifers.

Volle Deckung

Das Ziel ist vollständig verdeckt. Kein direkter Angriff möglich. Flächenangriffe können das Ziel dennoch betreffen, wenn sie die Deckung umgehen können.

Magie und Deckung

Gezielte Zauber (z. B. Strahlen, Projektile, Sichtzauber) unterliegen denselben Deckungsregeln wie Fernkampf.

Flächenzauber ignorieren halbe oder dreiviertel Deckung, sofern der Wirkungsbereich das Ziel einschliesst.
Volle, massive Deckung (Steinwand, geschlossene Tür, Erdreich) schützt weiterhin, sofern der Zauber keine Durchdringung vorsieht.

Niederwerfen als Reaktion

Eine Figur kann sich als Reaktion **zu Boden werfen**, um Deckung besser auszunutzen.

- In Kombination mit halber Deckung zählt sie als dreiviertel gedeckt.
- Ohne Deckung erhält sie –2 auf Angriffe gegen sich bis zum Beginn ihrer nächsten Runde.
- Die Figur gilt als „am Boden“.

Deckung durch lebende Ziele

Befindet sich ein anderes Wesen zwischen Angreifer und Ziel, gewährt dies in der Regel unbeabsichtigte (oder auch beabsichtigte) Deckung. Der Spielleiter entscheidet, ob das Zwischenziel tatsächlich in der Schusslinie steht.

Kameraden des Angreifers gewähren dem Ziel halbe Deckung (–2 auf den Angriffswert). Feinde dagegen gewähren dreiviertel Deckung (–4 auf den Angriffswert).

Ist die Figur zwischen Angreifer und Ziel kleiner als das Ziel so gibt sie diesem keine Deckung. Ist die Figur grösser als das Ziel, so ist die Deckung eine Kategorie stärker (dreiviertel statt halb, voll statt dreiviertel).

Fehlschuss durch lebende Deckung

Wird ein Angriff durch lebende Deckung erschwert und verfehlt das ursprüngliche Ziel, wird geprüft, ob das Zwischenziel getroffen wird.

Wäre der Angriff **ohne den Deckungsabzug erfolgreich gewesen**, so besteht eine 50 % Chance, dass stattdessen das deckende Ziel getroffen wird.

Der Angriff wird mit derselben QS abgewickelt, die sich aus dem ursprünglichen Wurf ergibt (ohne Deckungsabzug). Das neue Ziel darf regulär verteidigen, sofern möglich.

Gefährdungsbereich und Blockadeangriffe



Der Gefährdungsbereich einer Figur umfasst alle Felder im Abstand von 1 Schritt um sie herum.

Ein Blockadeangriff wird ausgelöst, wenn sich ein Gegner durch den Gefährdungsbereich hindurch am Verteidiger vorbei bewegt.
Dabei ist es unerheblich, ob der Gegner seine Bewegung ausserhalb oder innerhalb des Gefährdungsbereichs beginnt.

Ein Blockadeangriff wird nicht ausgelöst, wenn der Gegner
– den Gefährdungsbereich lediglich betritt und dort stehen bleibt,
– sich innerhalb des Gefährdungsbereichs bewegt, ohne am Verteidiger vorbeizuziehen,
– oder den Gefährdungsbereich verlässt, ohne den Verteidiger zu umgehen.

Ein Blockadeangriff stellt den Versuch dar, das Vorbeibewegen oder Durchbrechen eines Gegners zu verhindern, nicht dessen Rückzug oder Positionsanpassung.

KAMPFMANÖVER

Alle Kampfmanöver werden auf Kampfkunst (waffenlos) gewürfelt und der Angreifer muss sich ebenfalls mit Kampfkunst (waffenlos) verteidigen.

Entwaffnen

Probe ist erschwert um –2. Bei einem Erfolg wird dem Gegner die Waffe aus der Hand geschlagen. NSCs erhalten –2 auf Angriff und Schaden. Dies funktioniert bei humanoiden Gegner, welche Waffen einsetzen.

Festsetzen

Bei einem Erfolg wird der Gegner in den Griff genommen und erhält «gelähmt». Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens eine Kategorie grösser sind als der Angreifer.

Mitzerren

Probe ist erschwert um –2. Bei einem Erfolg wird der Gegner in den Griff genommen und der Angreifer kann ihn mit halber Bewegung bewegen. Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens so gross sind wie der Angreifer.

Umreissen

Bei einem Erfolg landet der Gegner «am Boden». Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens so gross sind wie der Angreifer.

Wegstossen

Bei einem Erfolg wird der Gegner 2 Schritt nach hinten gestossen. Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens so gross sind wie der Angreifer.

MORAL

Immer, wenn bestimmte Umstände erfüllt sind, muss ein Moralwurf durchgeführt werden. Typische Auslöser für einen Moralwurf sind: die Figur gerät in einen Hinterhalt; der Anführer fällt oder flieht; die Figur erleidet den Zustand «verwundet»; ein Verbündeter geht mit «sterbend» zu Boden.

Moralwürfe werden sowohl von Abenteurer wie Gegnern durchgeführt. Der Moralwurf wird auf **Unbeugsamkeit** oder **Willenskraft** abgelegt und folgt sonst den normalen Regeln für Proben.

Misslingt ein Moralwurf erleidet er schrittweise die folgenden Zustände: demoralisiert → erschüttert → panisch.

Der Anführer (oder jemand anderes mit Einfluss) kann versuchen, die Moral wieder zu heben. Eine Probe auf **Interaktion (Anführer)**, erschwert um die Anzahl der Verbündeten (–1 pro 2 Verbündete) Bei Erfolg wird die Stufe des Moralverlusts aller Verbündeten um eine Stufe pro QS reduziert.

Schaden und Zustände

Schadenstypen & Resistenzen

Brechender Schaden

Dieser Schadenstyp entsteht durch Schaden, der schwer durch Rüstung aufzuhalten ist. Dies ist z.B. bei elementarem Schaden, bei Angriffen durch mächtige Fernkampfwaffen der Fall. Brechender Schaden halbiert die Rüstungsschutz des Gegners.

Direkter Schaden

Unabhängig von Form oder Quelle wirkt dieser Schaden direkt auf Körper, Geist und Struktur. Gegen direkten Schaden ist Rüstung nutzlos. Dies betrifft z.B. Stürze und auch mentale Magie.

Resistent

Eine Resistenz ist ein erhöhter Widerstand gegen eine bestimmte Schadensform (z.B. Feuer, nicht-magische Waffen). Ziele mit einer Resistenz erleiden nur halben Schaden durch diesen Schadenstyp.

Verwundbar

Ist ein Ziel verwundbar gegen eine bestimmte Schadensform (z.B. Feuer, nicht-magische Waffen), so erleidet es 1.5-fachen Schaden durch diesen Schadenstyp.

Immun

Eine Immunität ist eine absolute Unverwundbarkeit durch eine bestimmte Schadensform (z.B. Feuer, nicht-magische Waffen). Ziele mit einer Immunität erleiden keinen Schaden durch diesen Schadenstyp.

Auswirkung von Schaden

Nicht-tödlicher Schaden

Wird ein Held durch nicht-tödliche Ursachen auf 0 Lebenspunkte gebracht, wird er bewusstlos, beginnt aber nicht zu sterben. Es sind keine Unbeugsamkeits-Würfe nötig, solange kein weiterer Schaden folgt.

Verwundet

Eine Figur gilt als «verwundet», sobald er auf die Hälfte seiner Lebenspunkte oder weniger fällt. Angeschlagene Figuren kämpfen und handeln schlechter: –2 auf alle Proben.

Tödlicher Schaden

Eine Figur fällt bei **0 oder weniger Lebenspunkten** kampfunfähig zu Boden.

Ein Held stirbt endgültig, wenn seine Lebenspunkte unter den negativen Wert seiner Unbeugsamkeit fallen. Beispiel: Ein Held mit Unbeugsamkeit 7 stirbt bei –7 Lebenspunkten.

Halunken gelten gewöhnlich bei 0 Lebenspunkten als tot.

Erreicht ein einzelner Angriff sofort den Todeswert (also die negativen Lebenspunkte entsprechend der Unbeugsamkeit), ist der Held sofort tot. Es gibt keine Würfe und keine Möglichkeit zur Stabilisierung (ausser Glückspunkte).

Effekte, die pro Runde Lebenspunkte kosten (z. B. Blutungen), wirken weiter – auch wenn der Held im Sterben liegt.

Erleidet der Held tödlichen Schaden beginnt ab der nächsten Runde der Sterbeprozess. Der Spieler würfelt jede Runde auf Unbeugsamkeit:

- Bei einem Volltreffer stabilisiert sich der Held selbst. Weitere Würfe sind dann nicht nötig.
- Bei einem Erfolg überlebt der Held diese Runde.
- Bei einem Misserfolg verliert der Held 1W10 Lebenspunkte.
- Bei einem Patzer stirbt der Held sofort.

Ein anderer Held kann versuchen, den Sterbenden zu stabilisieren. Dazu ist eine Probe auf Heilkunde nötig. Bei Erfolg überlebt der Held, bleibt aber bewusstlos.

Wiederbelebung

Eine Figur, die gestorben wäre, kann auf zwei Arten zurückkehren:

Glück verbrennen
Verbrenne 1 Glückspunkt, um dem Tod zu entgehen.
Die Figur bleibt bei 0 Lebenspunkten, bewusstlos und muss regulär heilen.

Goldener Tropfen
Wird ein Goldener Tropfen rechtzeitig angewendet, hebt er den Tod auf, sofern der Körper noch weitgehend intakt ist.
Die Figur kehrt bei 0 Lebenspunkten zurück, bewusstlos und verwundet.

Ist der Körper vollständig zerstört oder fehlen lebenswichtige Teile, ist keine Wiederbelebung möglich.

Zustände

Am Boden

Solange eine Figur am Boden, erhält sie –2 auf Verteidigung.

Setze eine Aktion ein, um diesen Zustand zu beenden.

Betäubt

Solange die Figur betäubt ist, kann sie nicht handeln.

Lege am **Ende** deiner Runde eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit ab, um diesen Zustand zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Blutend

Solange eine Figur blutend ist, erleidet sie 1W10 Schaden am **Anfang** ihrer Runde.

Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Heilkunde ab, um diesen Zustand bei dir oder jemand anderem zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Brennend

Solange eine Figur brennend ist, erleidet sie 1W10 brechenden Feuerschaden am **Anfang** ihrer Runde.

Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Geschick ab, um diesen Zustand zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Demoralisiert

Solange eine Figur demoralisiert ist, erleidet sie –2 auf alle offensiven Handlungen.

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Moralprobe ab, um diesen Zustand zu beenden.

Erschöpft

Solange eine Figur erschöpft ist, erhält sie –2 auf alle Proben.

Verschnaufe (30 Min), um diesen Zustand zu beheben.

Erschüttert

Solange eine Figur erschüttert ist, kann sie keine offensiven Handlungen durchführen und muss pro Runde mindestens eine Aktion einsetzen, um sich vom Gegner zu entfernen. Wenn sie sich nicht weiter entfernen kann, erleidet sie zusätzlich den Zustand «gelähmt».

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Moralprobe ab, um diesen Zustand auf «demoralisiert» zu reduzieren.

Geblendet

Solange die Figur geblendet ist, erleidet sie –4 auf alle Proben, die Sicht erfordern.

Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Heilkunde ab, um diesen Zustand bei dir oder jemand anderem zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Gelähmt

Solange die Figur gelähmt ist, kann sie sich nicht bewegen.

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit ab, um diesen Zustand zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Hungrig

Solange eine Figur hungrig ist, leidet sie unter verminderter Leistungsfähigkeit. Eine Figur gilt als hungrig, wenn sie innerhalb eines Tages weniger als 3 Lira an Nahrung oder sättigenden Gerichten zu sich genommen hat.

Verschnaufe (30 min) und verzehre mindestens 3 Lira an Nahrung, um diesen Zustand zu beheben.

Manaverbrannt

Solange eine Figur manaverbrannt ist, kann sie keine Magie einsetzen.

Verschnaufe (30 Min), um diesen Zustand zu beheben.

Panisch

Solange eine Figur panisch ist, muss sie alle ihre Aktionen einsetzen, um sich vom Gegner zu entfernen. Wenn sie sich nicht weiter entfernen kann, erleidet sie zusätzlich den Zustand «betäubt».

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Moralprobe ab, um diesen Zustand auf «erschüttert» zu reduzieren.

Sterbend

Solange die Figur sterbend ist, muss sie jede Runde ein Stabilisierungsprobe ablegen, um nicht zu sterben.

Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Heilkunde ab, um diesen Zustand bei jemand anderem zu beenden.

Überrascht

Solange die Figur überrascht ist, kann sie nicht handeln.

Dieser Zustand hebt sich nach einer Kampfrunde von selbst auf.

Umgarnt

Solange eine Figur umgarnt ist, ist sie durch den Verursacher leichter zu beeinflussen.

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Probe auf Willenskraft ab, um diesen Zustand zu beenden.

Verätzt

Solange eine Figur «verätzt» ist, erleidet sie 1W10 brechenden Schaden am **Ende** ihrer Runde.

Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Geschick ab, um diesen Zustand zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Vergiftet

Solange eine Figur vergiftet ist, erleidet sie 1W10 direkten Giftschaden am **Ende** ihrer Runde.

Lege eine erfolgreiche Probe auf Heilkunde ab, um diesen Zustand bei dir oder jemand anderem zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Verlangsamt

Solange eine Figur verlangsamt ist, halbiert sie ihre Bewegungsweite.

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Probe auf Geschick ab, um diesen Zustand zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Verwirrt

Solange eine Figur verwirrt ist, erleidet sie eine Erschwernis von –2 auf Angriffe und Verteidigung.

Lege am Ende deiner Runde eine erfolgreiche Probe auf Spürsinn ab, um diesen Zustand zu beenden. Ansonsten endet der Zustand automatisch nach 3 Runden.

Verwundet

Solange die Figur verwundet ist, erhält sie –2 auf alle Proben.

Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Heilkunde ab, um diesen Zustand bei dir oder jemand anderem zu beenden.

MAGIEREGELN



ZAUBEREI

Ein Zauber folgt immer derselben festen Struktur. Abweichungen entstehen nur durch Fokus, Überfokussieren oder unbändige Magie.

Ablauf

1. Auswahl des Zaubers

Ein Zauber kann nur gewirkt werden, wenn er: als **Talent erlernt** wurde oder sich in einem **ausgerüsteten Zauberbuch** befindet. Du kannst einen Zauber auf jeder Güteklasse (C bis S) wirken, auf der du den Zauber beherrschst oder niedriger.

2. Fokussieren

Hat der Zauber einen **Fokuswert**, muss mindestens dieser Menge an Fokus gesammelt werden. Fokus sammeln ist eine Aktion. Jede dieser Aktionen sammelt einen Punkt Fokus. Fokus ist spezifisch für

einen Zauber und bleibt bestehen bis der Zauber gewirkt wird, der Zauberer unterbrochen oder handlungsunfähig wird. Fokussierte Zauber erhalten +1 QS auf die erfolgreiche Wirkenprobe.

3. Kontrollprobe (nur bei Unterbrechung)

Eine Kontrollprobe ist erforderlich wenn der Zauber überfokussiert ist, unsicher fokussiert wurde oder der Zauber an sich unbändig ist. Die Kontrollprobe ist eine Willenskraft-Probe. Bei einem Misserfolg schlägt der Zauber fehl und der Spieler muss auf der Tabelle für Kontrollverlust würfeln.

4. Wirkprobe

Jetzt wird der Zauber tatsächlich geformt. Mit einer Probe auf **Magiekunde** wird bestimmt, ob der Zauber erfolgreich ist und wenn ja wie gut. Die QS bestimmt die Stärke des Effekts entsprechend der Zauberbeschreibung. Wurde der Zauber fokussiert, erhält der Zauberer ausserdem +1 QS. Bei einem Patzer erleidet der Magier stattdessen einen Kontrollverlust.

5. Wirkung ermitteln

Bei erfolgreicher Wirkprobe wird der gesammelte Fokus wird vollständig verbraucht, die Effekte des Zaubers angewendet und der Zauber endet oder läuft gemäss Beschreibung weiter.

Zauber fokussieren

Ein Zauberer kann in seiner aktiven Phase eine oder mehrere Aktionen einsetzen, um Fokus zu sammeln. Dieser Fokus wird benötigt, um Zauber zu wirken. Jede benutzte Aktion erzeugt 1 Fokuspunkt.

Der gesammelte Fokus bleibt bestehen, bis der Zauber gewirkt wird, der Zauberer unterbrochen wird oder der Zauberer handlungsunfähig wird.

Zauber, die fokussiert sind nicht nur langsamer du gefährlicher, sondern auch stärker. Bei erfolgreichem Wirken des Zaubers erhält der Zauberer +1 QS.

Kontrollprobe

Wird ein Zauberer beim Fokussieren unterbrochen, so muss er eine Kontrollprobe ablegen, um das gesammelte Mana unter Kontrolle zu behalten.

Ein Magier gilt als unterbrochen, wenn er:

- Schaden erleidet
- Oder einen Zustand erleidet

Scheitert die Kontrollprobe, so kommt es zum Kontrollverlust und der Zauberer muss auf der Kontrollverlust-Tabelle würfeln.

Die Kontrollprobe wird auf Willenskraft abgelegt und ist um die aktuellen Fokuspunkte × 2 erschwert. Misslingt die Kontrollprobe, tritt Kontrollverlust ein und der Zauberer muss auf der Tabelle würfeln.

Kontrollverlust

Scheitert die Kontrollprobe, wird auf der Tabelle Kontrollverlust gewürfelt. Bei einem Misserfolg wird mit 2W10 gewürfelt, bei einem Patzer mit 2W10–4. Der Wurf wird zusätzlich um die aktuellen Fokuspunkte gesenkt. Ein Wurf auf der Tabelle kann nicht mit Glück wiederholt werden.

Tabelle: Kontrollverlust

Werfe 2W10 – gesammelten Fokus. Zusätzlich –4, wenn Patzer bei der Kontrollprobe.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Arkane Implosion	Der Zauberer erleidet Fokus+1 × 1W10 brechenden Schaden.
1–2	Arkane Explosion	Alle Ziele im Umkreis von Fokus+1 × 5 Schritt (inklusive dem Zauberer) erleiden 1W10 brechenden Schaden.
3–4	Manabrand	Der Zauberer ist «manaverbrannt»
5–6	Fehlzauber	Der Zauber entlädt sich ungeplant; SL bestimmt wie
7–9	Rückkopplung	Der Zauberer verliert 1W10 WP und ist «erschöpft».
10–14	Innere Verwerfung	Der Zauberer ist «verwirrt».
15+	Harmlos verpufft	Die Magie zerfällt folgenlos.

Zauber wirken

Freie Hand

Der Zauberer benötigt mindestens eine freie Hand, um die Magie zu formen. Eine Hand gilt als frei, wenn sie keine Waffe führt, keinen Schild oder einen anderen Gegenstand hält oder nicht aktiv an einer anderen Handlung beteiligt ist.

Gegenstände mit der Eigenschaft «Zauberfokus», wie Zauberbücher oder Zauberstäbe, sind von dieser Regel befreit.

Reichweite der Wirkprobe

Je weiter das Ziel vom Zauberer entfernt ist, desto schwieriger wird es, die Magie präzise zu formen und zu binden.

Reichweite	Modifikator	Bemerkungen
Berührung	+2	Nur freiwilliges oder wehrloses Ziel
Bis 10 Schritt	±0	
Bis 25 Schritt	–2	
Bis 100 Schritt	–4	
Bis 250 Schritt	–6	

Schwächeren Zauber wirken

Jede Zauberformel hat eine Güteklasse von C bis S. Ein Zauberer, der eine stärke Zauberformel besitzt oder beherrscht, kann sich jederzeit entscheiden, in den Zauber nur in einer schwächeren Form zu wirken. Pro niedrigerer Güteklasse erhält er dabei +2 auf seine Wirkprobe.

Gefährten

Gefährten sind alle permanent gebundenen Geisterwesen. Du bindest Gefährten, in dem du eine passende Geisterpuppe besitzt und nach der Beschwörung eines Geistes diesen mit 1 XP permanent an dich bindest.

Geisterpuppen

Der Gefährte muss an eine Geisterpuppe gebunden sein, die seinen Grundwert tragen kann. Soll die Puppe gewechselt werden, so kann der Gefährte mit einem Ritual von einer Stunde transferiert werden.

Befehle

Ein Gefährte folgt im Kampf seinen normalen Monsteraktionen, sofern er von seinem Beschwörer nicht einen expliziten Befehl für eine andere Handlung erhält. Der Befehl sollte konkret sein. Gefährten mit tierischer Intelligenz können abstrakte Befehle missverstehen (z.B. greife alle Gegner an). Falls ein Befehl zu vage ist, kann der Spielleiter entscheiden, dass der Gefährte stattdessen einfach seinen normalen Monsteraktionen folgt oder z.B. das falsche Ziel angreift.

Transport

Ein Gefährte der Grösse winzig kann in der Gürteltasche transportiert werden ohne eine Geistertasche.

Ein Gefährte, der mindestens eine Stufe grösser ist als sein Beschwörer, kann diesem als Reittier dienen.

Ein Gefährte kann Ausrüstung im Umfang von (LP / 2) Inventarplätze (IP) transportieren.

Schaden

Gefährten heilen Schaden durch Rast. Ansonsten können sie nur mit dem Zauber «Manifestation heilen» geheilt werden. Heilkunde oder Heiltränke wirken bei ihnen nicht.

Verliert ein Gefährte alle LP so gilt er als besiegt. Seine Geisterpuppe wird beschädigt und bevor er erneut gerufen werden kann, muss diese erst repariert werden.

Band der Erfahrung

Du teilst die Erfahrung, die du sammelst mit deinen Gefährten. Immer wenn du einen XP sammelst, kannst du wählen welcher deiner Gefährten ebenfalls einen XP erhält. Diese XP können eingesetzt werden, um den Grundwert (GW) des Gefährten zu steigern oder ihm normale Talente zu lehren, die du beherrschst, oder ein beliebiges Monstertalent.

Monsterstufe steigern

Die Kosten der Steigerung hängen von seiner neuen Stufe ab (siehe unten). Kann die Geisterpuppe die gewünschte Monsterstufe nicht tragen, so muss diese vorher durch eine bessere Puppe ersetzt werden.

Tabelle: Steigerungskosten Monsterstufe von Gefährten

Neue Stufe	1-7	8-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21+
Kosten pro Stufe	1 XP	2 XP	4 XP	8 XP	12 XP	16 XP	20 XP

Nebenwerte berechnen

Mit jedem Stufenanstieg der Monsterstufe steigen:

- Initiative um +1
- Reaktionen um +0. 25
- Bewegung um +0.5
- Rüstungsstufe um +0.5
- Lebenspunkte um +2
- Angriffseffekte in Monsteraktionen um +1
- Probenwerte in Monsteraktion um +1
- Schadensboni um +0.5

Talente erlernen

Gefährten können spezielle Talente erlernen, so genannte Gefährtentalente. Ein Gefährte kann ein solches Talent für **3 XP** erlernen. Ausserdem können sie Abenteurertalente erlernen, sofern der Beschwörer selbst das entsprechende Talent beherrscht.

Gefährtentalente

Bewegliche Gestalt

Gefährte, passiv

Jedes Mal, wenn der Gefährte dieses Talent erlernt, darf er eine besondere Bewegungsform wählen:

- **Fliegen**: Der Gefährte kann sich mit normaler Bewegung durch die Luft bewegen. Er erhält dabei –2 auf eventuelle Proben und kann nur die halbe Last tragen.
- **Graben:** Der Gefährte kann sich mit einem Viertel seiner Bewegung durch Erde oder Sand bewegen. Er erhält dabei –2 auf eventuelle Proben und kann keine Last tragen.
- **Tauchen**: Der Gefährte kann sich mit normaler Bewegung durchs Wasser bewegen.

Elementarer Angriff

Gefährte, passiv

Der Gefährte kann nun statt seiner normalen Angriffe, elementare Angriffe durchführen. Jedes Mal, wenn der Gefährte dieses Talent erlernt, erhält die Möglichkeit einen elementaren Schadenstyp (Feuer, Eis, Blitz, Wind, Säure) einzusetzen. Elementarer Schaden ist automatisch brechend.

Elementarer Schutz

Gefährte, passiv

Jedes Mal, wenn der Gefährte dieses Talent erlernt, erhält er Resistenz gegen ein Element (Feuer, Eis, Blitz, Wind, Säure). Falls er ein Element doppelt wählt, so erhält er stattdessen Immunität gegen dieses Element.

Fernangriff

Gefährte, Aktion, 1 WP

Für einen WP des Beschwörers kann der Gefährte einen seiner Nahkampfangriffe als einen Fernangriff ausführen. Für die Reichweite werden dabei die Reichweitenmodifikatoren der Zauber genutzt. Dies kann mit anderen Talenten kombiniert werden.

Flächenangriff

Gefährte, Aktion, 1 WP

Das Monster kann für einen WP des Beschwörers einen seiner Fernangriffe als Flächenangriff auf einer Fläche von 5 Schritt Durchmesser oder einen Nahkampfangriff als Flächenangriff im Umkreis von 2 Schritt ausführen. Dies kann mit anderen Talenten kombiniert werden.

Flüchtiger Schritt

Gefährte, Aktion, 1 WP

Der Gefährte kann sich für einen WP des Beschwörers über eine Distanz in Höhe der Magiekunde (Wegmagie) Schritt an einen Ort teleportieren, den der Beschwörer sehen kann.

Furchterregende Gestalt

Gefährte, Aktion

Dein Gefährte hat gelernt eine furchterregende Gestalt anzunehmen. Dies erfordert gewöhnlich den Befehl des Beschwörers und kostet dem Gefährten eine Aktion. Wenn er das erste Mal in einen Kampf tritt, müssen alle Kreaturen (inkl. Verbündete), welche kleiner als der Gefährte sind, sofort einen Moralwurf ablegen.

Gebieterische Gestalt

Gefährte, Passiv

Dein Gefährte hat gelernt eine gebieterische Gestalt anzunehmen. Dies erfordert gewöhnlich den Befehl des Beschwörers und kostet dem Gefährten eine Aktion. Jedes Mal, wenn der Gefährte dieses Talent erlernt, kann er eine Grössenkategorie grösser werden. Jede grössere Kategorie erhöht die RS um +1 und die LP um +4.

Gepanzerte Gestalt

Gefährte, passiv

Die Essenz deines Gefährten ist stärker in der Welt verankert. Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, erhält der Gefährte +2 Rüstungsklasse, bis max. 10 RS.

Harmlose Gestalt

Gefährte, Passiv

Dein Gefährte hat gelernt eine harmlose Gestalt anzunehmen. Dies erfordert gewöhnlich den Befehl des Beschwörers und kostet dem Gefährten eine Aktion. Jedes Mal, wenn der Gefährte dieses Talent erlernt, kann er eine Grössenkategorie kleiner werden. Jede kleinere Kategorie erhöht die Initiative und Bewegung um +2.

Runengebundene Gestalt

Gefährte, passiv

Der Gefährte kann seinem Beschwörer als Ausgangspunkt von Zaubern dienen.

Verschleierte Präsenz

Gefährte, passiv

Der Gefährte erlernt eine schattenhafte Gestalt anzunehmen. Dies erfordert gewöhnlich den Befehl des Beschwörers und kostet dem Gefährten eine Aktion. Er erhält +2 auf Geschick (Heimlichkeit).

DETAILREGELN



BESCHAFFUNG

Um zu prüfen, ob ein Gegenstand in einer Siedlung vorhanden ist, wird eine Probe auf Glück abgelegt. Ist dies nicht der Fall kann ein Abenteurer einen Tag investieren, um eine Probe auf Gassenwissen (Beschaffung) abzulegen und einen gesuchten Gegenstand ausfindig zu machen. Misslingt diese Probe, so ist der Gegenstand schlicht nicht erhältlich an diesem Ort.

Ausrüstung	Konstruktion	Glück	Gassenwissen (Beschaffung)
bis 3 Lira	bis 25 Lira	Immer	Immer
bis 10 Lira	bis 100 Lira	+4	Immer
bis 25 Lira	bis 250 Lira	+2	Immer
bis 100 Lira	bis 1'000 Lira	+0	+4
bis 250 Lira	bis 2'500 Lira	–2	+2
bis 1'000 Lira	Bis 10'000 Lira	–4	+0

bis 2’500 Lira	Bis 25'000 Lira	–6	–2
bis 10’000 Lira	Bis 100’000 Lira	Niemals	–4
über 10'000 Lira	Über 100'000 Lira	Niemals	–6

BEUTE

Beutequellen (z. B. besiegte Gegner oder zerlegte Monster) besitzen Beutetags, die angeben, welche Arten von Beute gewonnen werden können (z. B. Lira, Ausrüstung, Häute, Essenzen). Jeder dieser Beute gewöhnlich hat einen Wert zwischen 1 und 5.

Im nächsten Lager können die Abenteurer ihre Beute bewerten. Dazu würfeln sie für jede Beute eine Probe auf den Kompaniewert «Beute finden».

Bei Erfolg erhält die Kompanie Beute in Höhe des Beutewerts plus dem QS der Probe. Dieser Wert wird mit der entsprechenden Tabelle verglichen.

Bei einem Misserfolg erhält die Kompanie nur die Hälfte des Beutewerts (abgerundet) aus der Tabelle.

Bei einem Patzer gar nichts.

Beispiel: Häute 2 + QS 2 gibt Beute an Häuten in Höhe von 4 auf der Beutetabelle.

Beutetabelle: Reichtum

Beutewert + QS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Lira	3	10	25	100	250	1’000	2’500	10’000	25’000

Beutetabelle: Materialien

Beutewert + QS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Roh	1	3	10	25	100	250	1’000	2’500	10’000
Verfeinert	–	–	1	3	10	25	100	250	1’000
Veredelt	–	–	–	–	1	3	10	25	100
Selten	–	–	–	–	–	–	1	3	10

BEWEGUNG

Sprünge

Probe auf Geschick (Akrobatik). Bei Erfolg: QS × 2 Schritt horizontal oder QS Schritt vertikal.

Stürze

1W10 brechender Schaden pro 3 Schritt Falltiefe.

Probe auf Geschick (Akrobatik): Erfolg reduziert die Anzahl der Schadenswürfel um QS

HANDWERK



Materialien

Es wird grundsätzlich zwischen gewöhnlichen und speziellen Materialien unterschieden.

Gewöhnliche Materialien bilden die Grundlage nahezu aller handwerklichen und alchemistischen Arbeiten. Sie sind allgemein verfügbar, handelbar und folgen klaren Verarbeitungsstufen. Für das Herstellungssystem von *Helden & Halunken* gehören dazu die Materialarten Essenzen, Gewebe, Häute, Hölzer, Kristalle, Metalle, Mineralien, Nahrung und Steine.

Gewöhnliche Materialien treten immer in drei Verarbeitungsgraden auf:

- **Rohe Materialien** werden direkt aus der Natur gewonnen und kaum oder gar nicht bearbeitet, etwa Kräuter, Holz, Erze oder unbehandelte Häute.
- **Verfeinerte Materialien** entstehen durch grundlegende Verarbeitung wie Trocknen, Schmelzen, Pressen oder Destillation und sind stabiler, konzentrierter oder besser formbar.
- **Veredelte Materialien** stellen die höchste Verarbeitungsstufe dar. Sie erfordern Erfahrung, Zeit und spezielles Wissen und besitzen besonders zuverlässige oder verstärkte Eigenschaften.

Materialien, die diesen Weg aus roh, verfeinert und veredelt durchlaufen, werden als zusammengehörig betrachtet und in Rezepten meist nur über ihre Materialart angegeben. Der genaue Verarbeitungsgrad beeinflusst Qualität, Aufwand und Ergebnis der Herstellung.

Spezielle Materialien entziehen sich diesem Schema. Sie stammen aus aussergewöhnlichen Quellen oder besonderen Umständen und können nicht einfach durch Verarbeitung gewöhnlicher Materialien hergestellt werden. Dazu zählen etwa Drachenschuppen oder vergleichbare Überreste mächtiger Kreaturen, arkane Substanzen aus magisch belasteten Orten oder andere einzigartige Stoffe, deren Gewinnung an konkrete Ereignisse, Wesen oder Orte gebunden ist. Diese Materialien sind selten, schwer zu ersetzen und werden in Rezepten stets explizit benannt.

Spezielle Materialien

Destillierte Elemente

Werden durch Synthese aus den Elementen Feuer, Wasser, Erde oder Wind destilliert. Werden aus verfeinerten Mineralien (Erde), Essenzen (Wasser) oder Kristallen (Feuer, Wind) hergestellt.

Mondsilber

Wird aus Metallen destilliert, welches nur in manareichen Regionen gefunden wird.

Monsterleder

Wird aus den Häuten besonders starker Monster gegerbt.

Sternenstahl

Wird aus dem Gestein von herabgefallenen Sternen extrahiert.

Zaubertinte

Herstellung mit Veredlung aus verfeinerte Essenzen und Mineralien.

Materialien sammeln

Will ein Abenteurer Materialien sammeln, so funktioniert das grundsätzlich wie ein Beutewurf, jedoch mit folgenden Anpassungen:

- Eine einzelne Sammelprobe dauert 2 Stunden.

- Sammelwerkzeug modifiziert den Wurf. Fehlt das passende Sammelwerkzeug für das gesuchte Material, so ist der Wurf um –2 erschwert.
- Es wird ein Gebiet von einer Quadratmeile abgesucht. Jede weitere Suche in diesem Gebiet innerhalb einer Woche erschwert den Wurf zusätzlich um –2.
- Die Landschaft, in der gesucht wird beeinflusst, den Wurf (s. Tabellen unten).
- Die Qualitätsstufe gibt an, wie viele Materialien der Abenteurer findet, entsprechend der Beutetabelle für Materialien.

Materialien	Fertigkeit	Gebirge	Hügelland	Manaland	Steppe
Essenzen	Reisekunde	–2	+0	+2	+0
Gewebe	Reisekunde	–2	+2	–2	+4
Häute	Reisekunde	+0	+4	–2	+2
Hölzer	Handwerk	+0	+2	+0	–2
Kristalle	Handwerk	+2	–4	+4	+0
Metalle	Handwerk	+2	+2	–2	+0
Mineralien	Handwerk	+2	–4	–2	+0
Nahrung	Reisekunde	–2	+2	+0	+0
Steine	Handwerk	+4	+0	–2	+0

Materialien	Fertigkeit	Sumpf	Untergrund	Waldland	Wüste
Essenzen	Reisekunde	+4	–2	+2	–4
Gewebe	Reisekunde	+0	–4	+2	+0
Häute	Reisekunde	+0	–2	+2	–4
Hölzer	Handwerk	+2	–4	+4	–2
Kristalle	Handwerk	–2	+2	–2	+0
Metalle	Handwerk	–4	+4	–2	+0
Mineralien	Handwerk	+0	+2	–2	+4
Nahrung	Reisekunde	+2	–2	+4	–4
Steine	Handwerk	–4	+2	–2	+2

Materialien verarbeiten

Ein Handwerker kann Materialien in edlere Varianten innerhalb derselben Materialfamilie verwandeln. Dies wird Verarbeitung genannt. Diese Verarbeitung verläuft in zwei Schritten; zuerst vom rohen Material zum verfeinerten Material und dann vom verfeinerten Material zum veredelten Material. Der Handwerker legt, nachdem er alle Materialien verarbeitet hat, eine Probe auf Handwerk ab. Er kann dabei pro Stunde seine Stufe in Handwerk verarbeiten.

Verfeinerung	Modifikator	Erfolg	Volltreffer	Ausrüstung
Verfeinert	+0	(QS)W10 pro 10	(QS × 2)W10 pro 10	Werkzeug
Veredelt	–2	(QS)W10 pro 10	(QS × 2)W10 pro 10	Werkstatt

Materialien kaufen

Materialien

Materialien	Beschaffung	Preis pro Einheit
Rohe Materialien	+4	1 Lira
Verfeinerte Materialien	+2	3 Lira
Veredelte Materialien	+0	10 Lira
Spezielle Materialien	–2	25 Lira

Materialien zurückgewinnen

Beim Zerlegen, Ausschlachten oder Aufarbeiten von Gegenständen können Materialien zurückgewonnen werden. Dafür wird eine Probe auf Handwerk abgelegt.

Der Gegenstand bestimmt welche Materialien zurückgewonnen werden können, während die erreichte Qualitätsstufe bestimmt, welche Güte der Materialien in welchem Umfang gewonnen werden können. Der zurückgewonnene Wert der gewonnenen Materialien basiert dabei stets auf dem verwertbaren Grundwert des Gegenstandes mit der Güteklasse B.

Gütestufe	Rohe Materialien	Verfeinerte Materialien	Veredelte Materialien
C	(QS)W10 pro 50	--	--
B	(QS)W10 pro 50	W10 pro 50	--
A	(QS)W10 pro 50	(QS)W10 pro 50	W10 pro 50
S	--	(QS)W10 pro 50	(QS)W10 pro 50

Herstellung

Das Herstellungssystem von Helden & Halunken erlaubt es den Spielern jeden Gegenstand, welcher in der Spielwelt existiert, zumindest in der Theorie herzustellen oder herstellen zu lassen, vom Knüppel über Tränke und magischen Gegenständen bis zu Schiffen und Burgen.

Grundschwierigkeit

Die Grundschwierigkeit der Herstellung ergibt sich aus dem Grundwert des Gegenstands bei Qualität «B».

Ausrüstung	Grundschwierigkeit
bis 3 Lira	+4
bis 10 Lira	+2
bis 25 Lira	+1
bis 100 Lira	+0
bis 250 Lira	–1

Ausrüstung	Grundschwierigkeit
bis 1'000 Lira	–2
bis 2'500 Lira	–3
bis 10'000 Lira	–4
über 10'000 Lira	–6

Benötigte Ausrüstung

Die Herstellung von Gegenständen auf allen Güteklassen ist grundsätzlich mit jeder Ausrüstung möglich, aber schlechtere Ausrüstungen erschweren die Herstellung deutlich.

Es gilt:

- Fehlendes Werkzeug gibt einen Malus von –4
- Passendes Werkzeug ohne Werkstatt gibt einen Malus von –2. Die Güte des Werkzeugs modifiziert dies weiter.

Herstellungsqualität

Gewöhnliche Herstellung erfordert keine Probe. Wenn Werkzeug, Material, Zeit und Arbeitsplatz ausreichen, bestimmt der passende Probenwert, welche Güte ein Hersteller zuverlässig erreichen kann.

Probenwert	Herstellbare Güte
0–5	keine brauchbare Herstellung möglich
6–10	Güte C
11–15	Güte B
16–20	Güte A
21+	Güte S

Materialkosten

Die Materialkosten entsprechen immer einem Fünftel des Preises des Gegenstands auf Gütestufe B. Also z.B. bei einem Preis von 250 Lira auf B werden entsprechend 50 Materialien benötigt.

Wenn mehrere Materialien angegeben sind (z.B. Holz, Metall für 50), so können diese freigemischt werden.

Höhere Qualitäten an Materialien geben einen Bonus auf die Probe:

- Für je 25% an verfeinerten Materialien +1 auf den Probenwert
- Für je 25% an veredelten Materialien +2 auf den Probenwert.

Falls spezielle Materialien benötigt werden, so werden immer mindestens 10% des Grundpreises jedem speziellen Material benötigt.

Zeitbedarf

Die Herstellungsdauer richtet sich nach der angestrebten Güte des Gegenstands. Die Zeit muss vollständig aufgewendet werden, bevor der Gegenstand fertiggestellt ist. Der angegebene Zeitraum gilt für jeweils für einen Gegenstand oder ein Bündel.

Güte	Zeitbedarf
C	4 Stunden
B	8 Stunden / 1 voller Arbeitstage
A	16 Stunden / 2 volle Arbeitstage
S	32 Stunden / 4 volle Arbeitstage

Ein voller Arbeitstag entspricht **8 Stunden** geeigneter Arbeit.

Die Zeit kann über mehrere Tage verteilt werden. Ein Handwerker muss nicht ununterbrochen arbeiten, solange Material, Werkzeug und Werkstück sicher gelagert bleiben.

Geeignete Helfer können den Zeitbedarf verkürzen, wenn die Arbeit sinnvoll aufgeteilt werden kann. Die Spielleitung entscheidet, wie stark die Arbeit beschleunigt wird. Als einfache Richtlinie halbieren mehrere geeignete Helfer den Zeitbedarf; kleinere Hilfsarbeiten verkürzen ihn nur geringfügig.

Runen

Gegenstände können nicht beliebig viele Runen halten. Die Anzahl der Runen hängt von der Qualität des Gegenstands ab. Gegenstände der Qualität C und B halten 1 Rune, Gegenstände der Qualität A halten bis zu 2 Runen und Gegenstände der Qualität S halten sogar bis zu 3 Runen.

INVENTAR

Die Ausrüstung

Abenteurer reisen schwer beladen durch die Gegend, aber wenn es hart auf hart kommt, können sie nur auf eine begrenzte Anzahl von Gegenstände problemlos zurückgreifen. Dies wird durch die Ausrüstungsplätze geregelt.

Jeder Abenteurer hat folgende Plätze für Ausrüstung:

- Waffenhand: für Waffe oder aktiven Gegenstand
- Schildhand: für Waffe, Schild oder aktiven Gegenstand
- Waffengurt: für Reservewaffe
- Gürteltasche: für bis zu drei Tränke oder andere kleine Gegenstände

- Köcher: für bis zu 20 Munition
- Körper: für Rüstung und Kleidung
- Tattoos: für bis zu 3 Tattoos
- Kopf: für Helm, Maske, Stirnband etc.
- Ohren: für Ohrringe
- Hals: für Amulette
- Rücken: für Umhänge oder Rucksäcke
- Arme: für bis zu 2 Armreife, Handschuhe
- Finger: für bis zu 4 Ringe
- Hüfte: für Gürtel
- Füsse: für Schuhe, Stiefel, riechende Socken

Ausrüstung, die in einem Slot angelegt ist, gibt dem Abenteurer ihren passiven Effekt und kann ohne zusätzliche Handlungen benutzt bzw. aktiviert werden.

Der Rucksack

Der Rucksack bildet die nächste Ebene des Inventars. Hier kann der Abenteurer alles lagern, welches er regelmässig benötigt. Der Rucksack hat so viele Plätze wie die Stufe des Abenteurer in (Reisekunde+5) angibt.

Die ersten Reisekunde+5 Plätze sind dabei ohne Belastung, während die letzten 5 Plätze den Abenteurer den Zustand «verlangsamt» geben.

- Jeder mittlerer Gegenstand (z.B. Waffe, 20 Pfeile, 20 Materialien) belegt einen einzelnen Platz.
- Jeweils fünf kleine Gegenstände (z.B. Tränke) belegen einen Slot.
- Jedes Bündel (z.B. Pfeile, Materialien, Nahrung) zu 20 Einheiten belegt einen Platz

Um einen Gegenstand während eines Kampfes aus dem Rucksack zu holen, benötigt zwei Handlungen:

1. Gegenstand mit einer erfolgreichen Reisekunde (Inventar)-Probe finden
2. Gegenstand herausnehmen

Sonstige Behälter

Reichen die Ausrüstungsslots und der Rucksack nicht aus, um die Ausrüstung des Abenteurers zu transportieren, so benötigt er zusätzlich Behälter und entweder ein Lastentier oder einen Träger, die die überzählige Ausrüstung transportieren.

Rasten

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine kurze Pause von etwa 30 Minuten, bei die Abenteurer kurz Atmen fassen und die Erschöpfung etwas abschütteln.

Einschränkung

Es sind maximal zwei kurze Rasten pro Tag möglich und frühstens 2 Stunden nach dem letzten Lager oder der letzten Rast.

Ressourcenverbrauch

Jeder Kamerad verbraucht 1 Einheit Nahrung.

Regeneration

Die Kameraden legen eine Probe auf Unbeugsamkeit ab. Bei einem Erfolg heilen sie 1W10 WP und entfernen den Zustand erschöpft oder manaverbrannt.

Heilung

Ein Heiler kann pro Kameraden 1 Portion Essenzen verbrauchen, um eine Heilkunde-Probe abzulegen, die (QS) Lebenspunkte heilt.

Lange Rast

Bei einer langen Rast schlägt die Kompanie ein Lager auf und ruht für 8 Stunden aus.

Einschränkungen

Es ist nur eine lange Rast pro Tag möglich. Die lange Rast ist ausserdem nur möglich, wenn ein geeigneter Lagerplatz zur Verfügung steht.

Lagerplatz finden

Bevor gerastet werden kann, bestimmt der Spielleiter, ob ein geeigneter, sicherer Lagerplatz leicht zugänglich ist oder ob erst eine Probe abgelegt werden muss, um ein Lager zu errichten.

Patzer: Die Kompanie verbraucht Ressourcen, erhält aber keine Regeneration. Am Morgen müssen alle Kameraden ausserdem eine Probe auf Unbeugsamkeit ablegen. Bei einem Misserfolg starten sie den Tag mit dem Zustand «erschöpft».

Misserfolg: Die Kompanie verbraucht Ressourcen und erhält –4 auf den Regenerationswurf.

Erfolg: Die Kompanie verbraucht Ressourcen und erhält den QS des Lagermeisters auf ihren Regenerationswurf.

Ressourcenverbrauch

Jeder Kamerad verbraucht 3 Nahrung. Der Lagermeister verbraucht 1 Hölzer.

Regeneration

Die Kameraden legen eine Probe auf Unbeugsamkeit ab. Bei einem Erfolg heilen sie (QS)W10 WP, (QS)W10 LP und 1 GP und entfernen den Zustand erschöpft oder manaverbrannt.

Heilung

Ein Heiler kann pro Kameraden 3 Portionen Essenzen verbrauchen, um eine Heilkunde-Probe abzulegen, die (QS)W10 Lebenspunkte heilt.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungsregeln

Ausrüstungsränge

Die Ausrüstungsränge **C bis S** sind bei H&H im Grunde eine schnelle Qualitäts- und Machtstufe für Ausrüstung. Sie sagen nicht nur „wie teuer“, sondern auch: wie gut verarbeitet, wie selten, wie zuverlässig und wie schwer zu bekommen ein Gegenstand ist.

C – billig

Einfache Ausrüstung für knappe Kassen. Sie funktioniert, aber man erwartet keine Wunder. Oft grob verarbeitet, anfällig, unbequem oder nur für einfache Aufgaben gedacht.

B – gewöhnlich

Der normale Standard. Solide, verbreitet und ausreichend zuverlässig. Das ist die Ausrüstung, die Händler, Wachen, Handwerker und viele Abenteurer im Alltag nutzen.

A – hochwertig

Gute Qualität. Besseres Material, saubere Verarbeitung, höhere Zuverlässigkeit oder spezialisierte Bauweise. A-Rang ist Ausrüstung für Profis, reiche Auftraggeber oder Leute, die wissen, dass billiger Kram draußen gern tödlich wird.

S – außergewöhnlich

Seltene Spitzenstücke. Meisterwerke, besondere Anfertigungen, magische Gegenstände, alte Relikte oder Ausrüstung mit klarer Sonderstellung. Sowas kauft man nicht einfach beim Krämer neben getrocknetem Fisch und fragwürdiger Wurst.

Ausrüstungseigenschaften und -effekte

2hd
Zweihändig. Die Waffe benötigt zwei Hände und kann nicht zusammen mit Schild oder zweiter Waffe geführt werden.

ANG
Angriffsbonus der Waffe. Wird auf Angriffe mit dieser Waffe angewendet.

BE
Behinderung. Erschwert Bewegung, Initiative oder andere körperliche Werte nach den jeweiligen Regeln.

Brechend
Der Angriff verursacht brechenden Schaden. Der Rüstungsschutz wird halbiert.

Elementarer Schaden (Feuer, Eis etc.)
Der Angriff verursacht elementaren Schaden. Dieser ist immer brechend.

Paraden
Anzahl oder Bonus nutzbarer Schildparaden. Sollte sauber erklärt werden, weil Schilde nicht mit normalen Waffenwerten arbeiten.

RS
Rüstungsschutz. Reduziert erlittenen Schaden.

RW
Reichweite. Bei Angaben wie **RW 10/30** vermutlich kurze und lange Reichweite. Muss unbedingt erklärt werden.

SCH
Schadensbonus der Waffe. Wird zum verursachten Schaden addiert.

VER
Verteidigungsbonus der Waffe. Wird auf Verteidigungen mit dieser Waffe angewendet.

WP
Willenspunkte. In Ausrüstungseinträgen meist Kosten, um einen besonderen Effekt auszulösen.

NAHKAMPFWAFFEN

Hiebwaffen

Barbarenaxt

Eine massive, kopflastige Axt mit breiter Schneide. Nicht für Fechtkunst gedacht, sondern um Knochen zu brechen und Schilde zu spalten. Wer sie führt, setzt auf rohe Gewalt statt Technik.

Barbarenaxt (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+0	+6	
B	250 Lira	+1	+0	+8	
A	1'000 Lira	+2	+0	+8	
S	2'500 Lira	+2	+0	+8	brechend
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Metalle			

Bleiknüppel

Ein stumpfer Schlagstock aus schwerem Metall. Er tötet selten sofort, aber nimmt dem Gegner die Kontrolle über Körper und Sinne. Beliebt bei Wächtern, Söldnern und Leuten, die jemanden lebend brauchen.

Bleiknüppel		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+1	+0	+2	
B	100 Lira	+1	+0	+2	«betäubt» (1 WP)
A	250 Lira	+1	+0	+4	«betäubt» (1 WP)
S	1'000 Lira	+1	+0	+6	«betäubt» (1 WP)
🔨	Waffenbau +0	20 Metalle			

Fesselpeitsche

Eine verstärkte Peitsche mit gewichteten Enden und Haken. Weniger zum Töten gedacht als zum Kontrollieren, Fesseln oder Zu-Boden-Zwingen.

Fesselpeitsche		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+2	+0	+0	
B	100 Lira	+2	+0	+0	«gelähmt» (1 WP)
A	250 Lira	+2	+1	+0	«gelähmt» (1 WP)
S	1'000 Lira	+2	+2	+2	«gelähmt» (1 WP)
🔨	Waffenbau +0	20 Häute			

Kettenstab

Zwei Hölzer, welche mit einer stabilen Kette verbunden werden. Erlaubt akrobatische Kunststücke und erstaunlich effektive Treffer.

Kettenstab		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+2	+0	+0	
B	100 Lira	+2	+0	+2	
A	250 Lira	+2	+1	+2	
S	1'000 Lira	+2	+2	+4	
🔨	Waffenbau +0	20 Hölzer oder Metalle			

Knüppel

Ein Stück Holz, notdürftig geformt. Die einfachste aller Waffen – und oft die erste, die jemand je führt.

Knüppel		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	10 Lira	+0	+0	+0	
B	25 Lira	+1	+0	+0	
A	100 Lira	+1	+0	+2	
S	250 Lira	+2	+0	+2	
🔨	Waffenbau +1	5 Hölzer			

Kriegsaxt

Eine einhändige Axt für den Schlachtfeldgebrauch. Kompromisslos, effektiv gegen Rüstung und Schilde.

Kriegsaxt		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+0	+2	
B	250 Lira	+1	+0	+2	Brechend
A	1'000 Lira	+1	+0	+4	Brechend
S	2'500 Lira	+1	+0	+6	Brechend
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Metalle			

Kriegshammer

Ein kompakter Hammer mit massivem Kopf. Entwickelt, um Rüstungen zu deformieren und Knochen darunter zu brechen.

Kriegshammer		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+0	+0	+2	Brechend
B	250 Lira	+1	+0	+2	Brechend
A	1'000 Lira	+1	+0	+4	Brechend
S	2'500 Lira	+2	+0	+4	Brechend
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Metalle			

Streitkolben

Eine wuchtige Keule mit Metallkopf. Weniger elegant, dafür zuverlässig gegen Rüstung und Knochen.

Streitkolben		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+0	+0	+2	
B	100 Lira	+0	+0	+2	Brechend
A	250 Lira	+1	+0	+2	Brechend
S	1'000 Lira	+1	+0	+4	Brechend
🔨	Waffenbau +0	20 Hölzer oder Metalle			

Klingenwaffen

Breitschwert

Ein schweres, zweihändig geführtes Schwert für den offenen Kampf. Keine Finesse, aber zuverlässig. Wer es trägt, rechnet mit Frontalkonflikten.

Breitschwert (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+2	+1	+2	
B	250 Lira	+2	+1	+4	
A	1'000 Lira	+2	+1	+6	
S	2'500 Lira	+2	+2	+6	
🔨	Waffenbau –1	50 Metalle			

Degen

Eine schmale, gut ausbalancierte Klinge. Für Duelle, schnelle Stiche und präzise Treffer. Weniger Durchschlagskraft, dafür Geschwindigkeit.

Degen		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+2	+0	
B	250 Lira	+1	+2	+0	+1 Initiative
A	1'000 Lira	+1	+2	+2	+1 Initiative
S	2'500 Lira	+1	+2	+2	+2 Initiative
🔨	Waffenbau –1	50 Metalle			

Dolch

Allgegenwärtig und unterschätzt. Werkzeug, Waffe, letzte Reserve. In der richtigen Situation tödlicher als jedes Langschwert.

Dolch		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	10 Lira	+0	+0	+2	

Dolch		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
B	25 Lira	+0	+0	+2	+1 Initiative, +4 Schaden aus Hinterhalt
A	100 Lira	+0	+0	+2	+1 Initiative, +4 Schaden aus Hinterhalt
S	250 Lira	+0	+0	+2	+1 Initiative, +8 Schaden aus Hinterhalt
🔨	Waffenbau +1	5 Metalle			

Flammenschwert

Eine verzauberte Klinge, deren Schneide von kontrollierten Flammen umspielt wird. Brandwunden sind hier fast unvermeidlich – auch bei flüchtigen Treffern.

Flammenschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+1	+2	Feuer
B	1'000 Lira	+1	+1	+2	Feuer, verursacht «brennend» (1 WP)
A	2'500 Lira	+1	+1	+4	Feuer, verursacht «brennend» (1 WP)
S	10'000 Lira	+2	+1	+4	Feuer, verursacht «brennend» (1 WP)
🔨	Waffenbau –2	150 Metalle, 50 Kristalle			

Giftdolch

Eine unscheinbare Klinge mit eingelassener Giftkammer. Der Schaden entsteht nicht durch den Stich, sondern durch das, was danach kommt.

Giftdolch		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+0	+0	+2	+4 Schaden aus Hinterhalt
B	100 Lira	+0	+0	+2	+4 Schaden aus Hinterhalt, «vergiftet» (1 WP)
A	250 Lira	+0	+0	+4	+4 Schaden aus Hinterhalt, «vergiftet» (1 WP)
S	1'000 Lira	+0	+0	+6	+4 Schaden aus Hinterhalt, «vergiftet» (1 WP)
🔨	Waffenbau +0	20 Metalle			

Henkersklinge

Ursprünglich als Richtschwert gedacht, wird diese massive, zweihändig geführte Breitschwertklinge heute von Kämpfern geführt, die auf rohe Durchschlagskraft setzen.

Henkersklinge (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	250 Lira	+2	+0	+4	–2 auf der Tabelle für kritische Treffer
B	1'000 Lira	+2	+0	+6	–2 auf der Tabelle für kritische Treffer
A	2'500 Lira	+2	+0	+6	–4 auf der Tabelle für kritische Treffer
S	10'000 Lira	+2	+0	+8	–4 auf der Tabelle für kritische Treffer
🔨	Waffenbau –2	200 Metalle			

Krummschwert

Gebogene Klinge für flüssige, schnelle Bewegungen. Besonders effektiv im Getümmel und gegen leicht gepanzerte Gegner.

Krummschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+1	+2	+1 Initiative
B	1'000 Lira	+2	+1	+2	+1 Initiative
A	2'500 Lira	+2	+1	+2	+2 Initiative
S	10'000 Lira	+2	+2	+4	+2 Initiative
🔨	Waffenbau –2	200 Metalle			

Kurzschwert

Praktisch, leicht zu führen und vielseitig. Beliebt bei Stadtwachen, Reisenden und all jenen, die Platz sparen müssen.

Kurzschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+1	+0	+0	
B	100 Lira	+1	+0	+2	
A	250 Lira	+2	+0	+2	
S	1'000 Lira	+2	+0	+4	
🔨	Waffenbau +0	20 Metalle			

Langschwert

Der klassische Allrounder. Balance aus Reichweite, Kontrolle und Schaden. Verzeiht Fehler – bis zu einem gewissen Punkt.

Langschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+0	+2	
B	250 Lira	+2	+1	+2	
A	1'000 Lira	+2	+1	+4	
S	2'500 Lira	+2	+2	+4	
🔨	Waffenbau –1	50 Metalle			

Mondschwert

Eine meisterhaft geschmiedete Klinge aus Mondsilber. Leicht, perfekt ausbalanciert und jenseits gewöhnlicher Handwerkskunst.

Mondschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	1'000 Lira	+1	+1	+2	+2 Initiative
B	2'500 Lira	+2	+1	+2	+2 Initiative
A	10'000 Lira	+2	+1	+2	+3 Initiative
S	25'000 Lira	+2	+2	+2	+3 Initiative

Mondschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
🔨	Waffenbau –3	500 Metalle, 10 Mondsilber			

Parierdolch

Ein Dolch, der kaum als Waffe taugt, aber mit seiner breiten Parierstange eine beliebte Seitenwaffe ist.

Parierdolch		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+0	+1	+0	
B	100 Lira	+0	+1	+0	+1 Parade
A	250 Lira	+0	+2	+0	+1 Parade
S	1'000 Lira	+0	+2	+0	+2 Paraden
🔨	Waffenbau +1	20 Metalle			

Phönixschwert

Eine legendäre Waffe, die Feuer nicht nur führt, sondern schleudert. Ihr Einsatz ist nie subtil – und selten folgenlos.

Phönixschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	1'000 Lira	+1	+1	+4	Feuer
B	2'500 Lira	+2	+1	+4	Feuer, RW 25/100 (1 WP)
A	10'000 Lira	+2	+1	+4	Feuer, RW 25/100 (1 WP), brennend (1 WP)
S	25'000 Lira	+2	+1	+6	Feuer, RW 25/100 (1 WP), brennend (1 WP)
🔨	Waffenbau –3	500 Metalle, 10 Mondsilber			

Sichelklinge

Gekrümmte Klinge mit reissender Schneide. Verursacht tiefe, schlecht heilende Wunden und wird oft von Kultisten oder Assassinen genutzt.

Sichelklinge		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+0	+2	
B	250 Lira	+1	+0	+2	«blutend» (1 WP)
A	1'000 Lira	+1	+1	+2	«blutend» (1 WP)
S	2'500 Lira	+1	+1	+4	«blutend» (1 WP)
🔨	Waffenbau –1	50 Metalle			

Sternenstahlschwert

Aus seltenem, extrem widerstandsfähigem Material so genannten Sternenstahl geschmiedet. Hält länger, schlägt härter und kostet entsprechend.

Sternenstahlschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+1	+2	

Sternenstahlschwert		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
B	1'000 Lira	+2	+1	+2	
A	2'500 Lira	+2	+1	+4	
S	10'000 Lira	+2	+2	+4	
🔨	Waffenbau –2	200 Metalle, 4 Sternenstahl			

Stangenwaffen

Blitzlanze

Eine schlanke Stangenwaffe, in die ein instabiles Blitzartefakt eingelassen ist. Der Wurf oder Stich entlädt elektrische Energie – präzise, gefährlich und auffällig.

Blitzlanze (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	250 Lira	+2	+1	+2	Blitz
B	1'000 Lira	+2	+1	+2	Blitz · RW 10/30 (1 WP)
A	2'500 Lira	+2	+2	+2	Blitz · RW 10/30 (1 WP)
S	10'000 Lira	+2	+2	+2	Blitz · Umkreis (2 Schritt) oder RW 10/30 (1 WP)
🔨	Waffenbau –2	150 Hölzer, 50 Metalle oder Kristalle, 4 Destillierter Wind			

Kampfstab

Ein einfacher, langer Stab aus Holz oder Metall. Billig, vielseitig und unterschätzt – in geübten Händen erstaunlich effektiv.

Kampfstab (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	10 Lira	+0	+1	+0	
B	25 Lira	+1	+1	+0	
A	100 Lira	+1	+2	+0	
S	250 Lira	+1	+3	+0	
🔨	Waffenbau +1	5 Hölzer			

Schwertlanze

Eine Schwertklinge, welche auf einem Kampfstab angebracht wurde. Erlaubt mächtige Hiebe auf grosse Distanz.

Schwertlanze		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+0	+1	+2	
B	250 Lira	+1	+1	+2	
A	1'000 Lira	+2	+1	+2	
S	2'500 Lira	+2	+1	+4	
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Metalle			

Speer

Eine der ältesten Waffen der Welt. Reichweite, Kontrolle und Vielseitigkeit machen ihn auch heute noch gefährlich.

Speer		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+1	+0	+0	
B	100 Lira	+1	+0	+2	
A	250 Lira	+2	+0	+2	
S	1'000 Lira	+2	+0	+4	
🔨	Waffenbau +0	20 Hölzer oder Metalle			

Monsterjäger-Speer

Ein langer, ausgewogener Jagdspeer mit verstärktem Schaft und schmaler, durchdringender Spitze. Die Klinge ist nicht breit, sondern präzise gearbeitet, mit feinen Markierungen entlang der Schneide. Über eine kurze Fokussierung kann der Träger die eingeprägten Muster aktivieren und eine schnelle **Monsteranalyse** durchführen.

Monsterjäger-Speer		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+0	+1	+0	Freie Aktion: Monsteranalyse (1 WP)
B	250 Lira	+1	+1	+0	Freie Aktion: Monsteranalyse (1 WP)
A	1'000 Lira	+1	+2	+0	Freie Aktion: Monsteranalyse (1 WP)
S	2'500 Lira	+2	+2	+0	Freie Aktion: Monsteranalyse (1 WP)
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Metalle			

Waffenlos

Eiserner Fächer

Ein Fächer, welcher mit Metallplatten und -stäben verstärkt wurde. Beliebt bei Adligen, welche eine höfliche Verteidigungswaffe benötigen.

Eiserner Fächer		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+2	+0	Waffenlos
B	250 Lira	+1	+3	+0	Waffenlos
A	1'000 Lira	+1	+3	+0	Waffenlos, +1 Parade
S	2'500 Lira	+1	+3	+0	Waffenlos, +2 Paraden
🔨	Waffenbau –1	25 Gewebe, 25 Hölzer oder Metalle			

Kampfbandagen

Einfache Bandagen aus Stoff und Leder, die vor allem dazu dienen die Hände und Füsse des Angreifers zu schützen und es ermöglichen Runen anzubringen.

Kampfbandagen		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	3 Lira	+0	+0	+0	Waffenlos
B	10 Lira	+0	+1	+0	Waffenlos
A	25 Lira	+0	+1	+2	Waffenlos
S	100 Lira	+1	+1	+2	Waffenlos
🔨	Waffenbau +2	1 Gewebe, 1 Häute			

Kampfklauen

Metallene Klauen, die über Hände oder Unterarme gezogen werden. Sie machen den Körper selbst zur Waffe und lassen sich kaum entwaffnen.

Kampfklauen		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+1	+2	Waffenlos
B	250 Lira	+2	+1	+2	Waffenlos
A	1'000 Lira	+2	+1	+2	Waffenlos, «blutend» (1 WP)
S	2'500 Lira	+2	+2	+2	Waffenlos, «blutend» (1 WP)
🔨	Waffenbau –1	25 Häute, 25 Metalle			

Klingenstiefel

Unauffällig und tödlich in den Händen bzw. Füssen des richtigen Halunken.

Klingenstiefel		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+0	+0	+2	Waffenlos, getarnt
B	100 Lira	+0	+0	+4	Waffenlos, getarnt
A	250 Lira	+1	+0	+4	Waffenlos, getarnt
S	1’000 Lira	+2	+0	+4	Waffenlos, getarnt
🔨	Waffenbau +0	20 Häute oder Metalle			

Schlagring

Unauffällig und brutal. Verstärkt Schläge, ohne sofort als Waffe erkannt zu werden. Ideal für enge Gassen und Überraschungen.

Schlagring		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	10 Lira	+0	+0	+2	Waffenlos
B	25 Lira	+0	+0	+4	Waffenlos
A	100 Lira	+0	+1	+4	Waffenlos
S	250 Lira	+1	+1	+4	Waffenlos
🔨	Waffenbau +1	5 Häute oder Metalle			

Waffenlos

Fäuste, Tritte, Ringen. Unauffällig, immer verfügbar und oft tödlicher, als man denkt – aber selten gnädig. Abenteurer starten mit Waffenlos auf C. Talente wie Eiserne Faust und Ausrüstung wie Tattoos können die Qualität von Waffenlos steigern.

Waffenlos		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C		+0	+0	+0	
B		+0	+0	+0	Brechend
A		+1	+0	+0	Brechend
S		+1	+1	+0	Brechend
S☆		+1	+1	+0	Direkt
S☆☆		+1	+1	+2	Direkt
S☆☆☆		+1	+1	+4	Direkt
🔨		In einem Moment der Lust, welcher selten eine Probe erfordert.			

Fernkampfwaffen



Armbrüste

Armbrust

Eine schwere Fernkampfwaffe mit hoher Durchschlagskraft. Langsamer als Bögen, dafür verlässlich und auch von wenig trainierten Schützen effektiv einsetzbar.

Armbrust (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+2	25/50	1	Brechend
B	1'000 Lira	+2	+0	+2	25/50	1	Brechend
A	2'500 Lira	+2	+0	+4	25/50	1	Brechend
S	10'000 Lira	+2	+0	+6	25/50	1	Brechend
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Handballiste

Eine kompakte Armbrustvariante. Lässt sich unauffällig tragen, schnell zerlegen und überraschend präzise einsetzen.

Handballiste		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+0	+2	10/25	1	
B	250 Lira	+2	+0	+2	10/25	1	
A	1'000 Lira	+2	+0	+4	10/25	1	
S	2'500 Lira	+2	+0	+6	10/25	1	
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Metalle					

Repetierarmbrust

Eine fortschrittliche Variante der Armbrust. Verfügt über ein Magazin mit mehreren Bolzen, so dass sie in schneller Folge abgefeuert werden kann.

Repetierarmbrust (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+0	25/50	4	Brechend, Magazin 4
B	1'000 Lira	+1	+0	+2	25/50	4	Brechend, Magazin 4
A	2'500 Lira	+2	+0	+2	25/50	4	Brechend, Magazin 4
S	10'000 Lira	+2	+0	+4	25/50	4	Brechend, Magazin 4
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Bögen

Langbogen

Ein klassischer Kriegsbogen mit grosser Reichweite. Erfordert Training, belohnt aber mit Reichweite, Präzision und Durchhaltefähigkeit.

Langbogen (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+0	50/100	0	
B	1'000 Lira	+2	+0	+0	50/100	0	
A	2'500 Lira	+2	+0	+2	50/100	0	
S	10'000 Lira	+2	+0	+4	50/100	0	
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Reiterbogen

Ein kurzer, flexibler Bogen für den Einsatz vom Pferd oder in Bewegung. Weniger Reichweite, dafür schnelle Schüsse.

Reiterbogen (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	100 Lira	+1	+0	+0	25/50	0	
B	250 Lira	+2	+0	+0	25/50	0	
A	1'000 Lira	+2	+0	+2	25/50	0	
S	2'500 Lira	+2	+0	+4	25/50	0	
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer					

Feuerwaffen

Muskete

Eine frühe Feuerwaffe mit verheerender Wirkung. Laut, langsam und tödlich – jeder Schuss ist eine bewusste Eskalation.

Muskete (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+6	10/25	2	Brechend
B	1'000 Lira	+1	+0	+6	25/50	2	Brechend
A	2'500 Lira	+2	+0	+6	25/50	2	Brechend
S	10'000 Lira	+2	+0	+8	25/50	2	Brechend
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Pistole

Ein frühe Feuerwaffe mit durchschlagender Wirkung auf kurze Distanz.

Pistole		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+2	10/25	2	Brechend
B	1'000 Lira	+2	+0	+2	10/25	2	Brechend
A	2'500 Lira	+2	+0	+4	10/25	2	Brechend
S	10'000 Lira	+2	+0	+6	10/25	2	Brechend
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Ratsche

Pistole mit einem vierschüssigen Rotationsmechanismus.

Ratsche		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+0	10/25	8	Brechend, Magazin 4
B	1'000 Lira	+1	+0	+2	10/25	8	Brechend, Magazin 4
A	2'500 Lira	+2	+0	+2	10/25	8	Brechend, Magazin 4
S	10'000 Lira	+2	+0	+4	10/25	8	Brechend, Magazin 4
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Ratschenmuskete

Muskete mit einem vierschüssigen Rotationsmechanismus.

Ratschenmuskete (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	250 Lira	+1	+0	+4	10/25	8	Brechend, Magazin 4
B	1'000 Lira	+1	+0	+4	25/50	8	Brechend, Magazin 4
A	2'500 Lira	+2	+0	+4	25/50	8	Brechend, Magazin 4
S	10'000 Lira	+2	+0	+6	25/50	8	Brechend, Magazin 4

Ratschenmuskete (2hd)		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Metalle					

Wurfwaffen

Steinschleuder

Primitive Fernkampfwaffe, aber effektiv. Unauffällig, billig und in Städten wie Wildnis einsetzbar.

Steinschleuder		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	10 Lira	+0	+0	+0	10/25	1	
B	25 Lira	+0	+0	+2	10/25	1	
A	100 Lira	+0	+0	+4	10/25	1	
S	250 Lira	+0	+0	+6	10/25	1	
🔨	Waffenbau +1	5 Häute					

Wurfklinge

Wurfklingen sind eine spezielle Form der Wurfsterne, welche mit einer schwachen Windmagie belegt sind. Nach dem Angriff, egal ob die Klinge ihr Ziel trifft oder nicht, kehrt sie in die Hand des Besitzers zurück.

Wurfklinge		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	25 Lira	+0	+0	+0	3/10	0	Rückkehr
B	100 Lira	+0	+0	+2	3/10	0	Rückkehr
A	250 Lira	+0	+0	+2	10/25	0	Rückkehr
S	1'000 Lira	+1	+0	+2	10/25	0	Rückkehr
🔨	Waffenbau +0	20 Metalle; 1 Zaubertinte					

Wurfsterne

Kleine, flache Klingen. Selten tödlich im offenen Kampf, aber verheerend aus dem Hinterhalt.

Wurfsterne		ANG	VER	SCH	RW	Laden	Besonderheiten
C	10 Lira für 5 Stk.	+0	+0	+0	3/10	0	
B	25 Lira für 5 Stk.	+0	+0	+0	3/10	0	+4 SCH aus Hinterhalt
A	100 Lira für 5 Stk.	+0	+0	+0	10/25	0	+4 SCH aus Hinterhalt
S	250 Lira für 5 Stk.	+1	+0	+0	10/25	0	+4 SCH aus Hinterhalt
🔨	Waffenbau +1	5 Metalle					

Munition

Einfache Munition

Standardbolzen oder Pfeile ohne besondere Eigenschaften.

Einfache Munition (10 Stk.)		
C	10 Lira	ANG –1
B	25 Lira	--
A	100 Lira	ANG +1
S	250 Lira	ANG +1 · RW +1 Niveau
🔨	Waffenbau +1	5 Hölzer oder Metalle

Feuergeschosse

Mit brennbarem Material umwickelte oder befüllte Geschosse, die beim Einschlag Feuer übertragen.

Feuergeschosse (5 Stk.)		
C	10 Lira	ANG –1, Feuer
B	25 Lira	Feuer
A	100 Lira	Feuer, «brennend»
S	250 Lira	+2 SCH, Feuer, «brennend»
🔨	Waffenbau +1	5 Hölzer oder Gewebe

Hakengeschosse

Mit Widerhaken versehene Geschosse. Sie bleiben in Kleidung oder Fleisch hängen und machen Bewegung schmerzhaft und gefährlich.

Hakengeschosse (5 Stk.)		
C	10 Lira	ANG –1, «verlangsamt»
B	25 Lira	«verlangsamt»
A	100 Lira	+1 ANG, «verlangsamt»
S	250 Lira	+1 ANG, «gelähmt»
🔨	Waffenbau +1	5 Hölzer oder Metalle

Panzerbrecher

Ein Geschoss, welches dafür entwickelt wurde, Rüstungen zu durchschlagen.

Panzerbrecher (5 Stk.)		
C	10 Lira	Brechend, –2 SCH
B	25 Lira	Brechend
A	100 Lira	Brechend, +2 SCH
S	250 Lira	Brechend, +4 SCH

Panzerbrecher (5 Stk.)		
	Waffenbau +1	5 Hölzer oder Metalle

Waffenrunen

Rune des Blitzschadens

Eine Rune, die eine Waffe bei Aktivierung in Blitze hüllt.

Rune des Blitzschadens (Waffe)		
C	100 Lira	Blitz
B	250 Lira	Blitz · «verwirrt» (1 WP)
A	1'000 Lira	+2 SCH · Blitz · «verwirrt» (1 WP)
S	2'500 Lira	+4 SCH · Blitz · «verwirrt» (1 WP)
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Eisschadens

Eine Rune, die eine Waffe bei Aktivierung in eisige Flammen hüllt.

Rune des Eisschadens (Waffe)		
C	100 Lira	Eis
B	250 Lira	Eis · «verlangsamt» (1 WP)
A	1'000 Lira	+2 SCH · Eis · «verlangsamt» (1 WP)
S	2'500 Lira	+4 SCH · Eis · «verlangsamt» (1 WP)
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Feuerschadens

Eine Rune, die eine Waffe bei Aktivierung in Flammen hüllt.

Rune des Feuerschadens (Waffe)		
C	100 Lira	Feuer
B	250 Lira	Feuer · «brennend» (1 WP)
A	1'000 Lira	+2 SCH · Feuer · «brennend» (1 WP)
S	2'500 Lira	+4 SCH · Feuer · «brennend» (1 WP)
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Giftschadens

Eine Rune, die die Waffe mit ätzender, grüner Essenz überzieht.

Rune des Giftschadens (Waffe)		
C	100 Lira	Gift
B	250 Lira	Gift · «vergiftet» (1 WP)
A	1'000 Lira	+2 SCH · Gift · «vergiftet» (1 WP)
S	2'500 Lira	+4 SCH · Gift · «vergiftet» (1 WP)

Rune des Giftschadens (Waffe)		
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Lichts

Eine Rune, die die Waffe in gleissendes, weisses Leuchten hüllt.

Rune des Lichts (Waffe)		
C	100 Lira	Licht
B	250 Lira	Licht · «geblendet» (1 WP)
A	1'000 Lira	+1 ANG · Licht · «geblendet» (1 WP)
S	2'500 Lira	+2 ANG · Licht · «geblendet» (1 WP)
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Präzisen Treffers

Eine Rune, die die Waffe, gezielt auf Schwachstellen des Gegners lenkt.

Rune des Präzisen Treffers (Waffe)		
C	100 Lira	–1 auf Würfe auf der Tabelle Volltreffer beim Angriff
B	250 Lira	–2 auf Würfe auf der Tabelle Volltreffer beim Angriff
A	1'000 Lira	–3 auf Würfe auf der Tabelle Volltreffer beim Angriff
S	2'500 Lira	–4 auf Würfe auf der Tabelle Volltreffer beim Angriff
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rüstungen

Leichte Rüstungen

Blättergespinst

Ein Blättergespinst besteht aus mehreren Schichten eng verwobenen Blättern, welche durch alchemistische Behandlung zu einem flexiblen, aber widerstandsfähigen Material umgewandelt wird. Blättergespinste werden dadurch zu einem Schutz, welcher den Träger kaum behindert, allerdings muss jedes Blättergespinst auf den Träger massgeschneidert werden.

Blättergespinst		RS	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	3	0	
B	1'000 Lira	4	0	
A	2'500 Lira	5	0	
S	10'000 Lira	6	0	
🔨	Schneidern –2	200 Gewebe		

Flammenmantel

Ein schwerer, hitzeresistenter Mantel aus gehärtetem Leder und dichtem Gewebe, durchzogen von feinen Kupfer- und Aschefäden. Die Oberfläche versengt nicht, selbst wenn Funken darauf niedergehen.

Flammenmantel		RS	BE	Besonderheiten
C	100 Lira	2	2	Resistenz (Feuer, Säure)
B	250 Lira	3	2	Resistenz (Feuer, Säure)
A	1'000 Lira	4	2	Resistenz (Feuer, Säure)
S	2'500 Lira	4	2	Immunität (Feuer, Säure)
🔨	Schneidern –1	50 Gewebe oder Häute; 1 Destilliertes Feuer		

Kriegsmantel

Mehr Symbol als Rüstung. Das Fell eines Raubtiers, sichtbar getragen, wirkt einschüchternd und unterstreicht Dominanz – schützt aber nur begrenzt.

Kriegsmantel		RS	BE	Besonderheiten
C	100 Lira	2	1	+2 auf Beeindrucken, Einschüchtern
B	250 Lira	3	1	+2 auf Beeindrucken, Einschüchtern
A	1'000 Lira	3	0	+2 auf Beeindrucken, Einschüchtern

Kriegsmantel		RS	BE	Besonderheiten
S	2'500 Lira	4	0	+2 auf Beeindrucken, Einschüchtern
	Schneidern –1	50 Metalle		

Kriegsrobe

Eine verstärkte Variante der Wanderrobe, geschaffen für offene Gefechte statt für Studienkammern. Mehrlagiges, dicht vernähtes Gewebe trifft auf eingearbeitete Ledersegmente und verstärkte Schultern.

Kriegsrobe		RS	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	2	2	Magiekunde als Verteidigung (1 WP), Resistenz (Feuer, Blitz)
B	1'000 Lira	2	1	Magiekunde als Verteidigung (1 WP), Resistenz (Feuer, Blitz)
A	2'500 Lira	2	0	Magiekunde als Verteidigung (1 WP), Resistenz (Feuer, Blitz)
S	10'000 Lira	3	0	Magiekunde als Verteidigung (1 WP), Resistenz (Feuer, Blitz)
	Schneidern –2	200 Gewebe oder Häute, 4 Zaubertinte		

Traumgespinst

Das Traumgespinst ist eine Variante des Blättergespinsts, bei dem bei der Herstellung die Seiden von seltenen Raupen und magischen Runen in das Material eingewoben werden.

Wie das Blättergespinst, so muss auch das Traumgespinst für den Träger hergestellt werden.

Traumgespinst		RS	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	3	0	+1 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
B	1'000 Lira	3	0	+2 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
A	2'500 Lira	3	0	+3 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
S	10'000 Lira	3	0	+4 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
	Alchemie –2	200 Gewebe		

Tuchrüstung

Eigentlich nicht mehr als eine dicke Jacke.

Tuchrüstung		RS	BE	Besonderheiten
C	10 Lira	2	2	
B	25 Lira	2	1	
A	100 Lira	2	0	
S	250 Lira	3	0	
	Schneidern +1	5 Häute oder Gewebe		

Wanderrobe

Eine schlichte, robuste Reisegewandung aus festem, aber leichtem Stoff, geschnitten für lange Wege und wechselndes Wetter. Erst bei genauerem Hinsehen zeigen sich die eingearbeiteten Runen entlang von Kragen, Ärmeln und Saum

Wanderrobe		RS	BE	Besonderheiten
C	25 Lira	2	2	Magiekunde als Verteidigung (1 WP)
B	100 Lira	2	1	Magiekunde als Verteidigung (1 WP)
A	250 Lira	2	0	Magiekunde als Verteidigung (1 WP)
S	1'000 Lira	3	0	Magiekunde als Verteidigung (1 WP)
🔨	Schneidern +0	20 Gewebe		

Windmantel

Ein weiter, schwer fallender Mantel aus dicht gewebtem Stoff und gehärteten Häuten, durchzogen von feinen, kaum sichtbaren Nähten, in die destillierter Wind eingearbeitet wurde. Bei starkem Wind legt sich der Mantel eng an den Körper oder bläht sich schützend auf, als würde er die Strömung lesen.

Windmantel		RS	BE	Besonderheiten
C	100 Lira	2	2	Resistenz (Blitz, Wasser)
B	250 Lira	3	2	Resistenz (Blitz, Wasser)
A	1’000 Lira	4	2	Resistenz (Blitz, Wasser)
S	2'500 Lira	4	2	Immunität (Blitz, Wasser)
🔨	Schneidern –1	50 Gewebe oder Häute; 1 Destillierter Wind		

Schwere Rüstungen

Drachenpanzer

Aus echten Drachenschuppen gefertigt oder damit verstärkt. Extrem widerstandsfähig gegen Hitze und Flammen, schwer zu reparieren und ein klares Statussymbol – wer ihn trägt, zieht Aufmerksamkeit auf sich.

Drachenpanzer		RS	BE	Besonderheiten
C	2’500 Lira	8	4	Resistenz (Feuer)
B	10'000 Lira	8	3	Resistenz (Feuer)
A	25’000 Lira	8	2	Resistenz (Feuer)
S	100'000 Lira	8	2	Immunität (Feuer)
🔨	Rüstungsbau –4	2000 Häute oder Metalle; 40 Drachenschuppen		

Kettenhemd

Ein klassisches Geflecht aus Metallringen. Verlässlich gegen Schnitte, weniger effektiv gegen Wucht und Stiche, aber gut ausbalanciert für lange Einsätze.

Kettenhemd		RS	BE	Besonderheiten
C	100 Lira	6	4	
B	250 Lira	6	3	
A	1'000 Lira	6	2	
S	2'500 Lira	8	2	
🔨	Rüstungsbau –1	50 Metalle		

Lederrüstung

Einfach, verbreitet und zuverlässig. Bietet Grundschutz ohne grosse Einschränkungen – der Standard für Reisende und Söldner.

Lederrüstung		RS	BE	Besonderheiten
C	25 Lira	4	3	
B	100 Lira	4	2	
A	250 Lira	4	1	
S	1'000 Lira	5	1	
🔨	Rüstungsbau +0	20 Häute		

Plattenpanzer

Vollständige Metallpanzerung für den offenen Krieg. Enormer Schutz, hoher Wartungsaufwand und nur mit Training sinnvoll tragbar.

Plattenpanzer		RS	BE	Besonderheiten
C	1'000 Lira	9	6	
B	2'500 Lira	10	6	
A	10'000 Lira	11	6	
S	25'000 Lira	12	6	
🔨	Rüstungsbau: –3	500 Metalle		

Schuppenpanzer

Ein Harnisch aus überlappenden Schuppen gibt ausgezeichneten Schutz, während er gleichzeitig die Beweglichkeit des Trägers erhält.

Schuppenpanzer		RS	BE	Besonderheiten
C	1'000 Lira	8	5	
B	2'500 Lira	8	4	
A	10'000 Lira	8	3	
S	25'000 Lira	8	2	

Schuppenpanzer		RS	BE	Besonderheiten
🔨	Rüstungsbau: –3	500 Metalle		

Schützenhemd

Ein dicht gesetztes Geflecht aus gehärteten Metallringen, unterlegt mit verstärkten Stoff- oder Lederlagen. Zwischen die Ringe sind schmale, flache Plättchen eingeflochten, die Geschosse ablenken und Pfeilspitzen brechen sollen.

Schuppenpanzer		RS	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	6	4	Resistenz (Fernwaffen)
B	1'000 Lira	6	3	Resistenz (Fernwaffen)
A	2'500 Lira	6	2	Resistenz (Fernwaffen)
S	10'000 Lira	7	2	Resistenz (Fernwaffen)
🔨	Rüstungsbau –2	200 Metalle		

Sternenstahlpanzer

Überlappende Metallplatten verbinden Schutz und Beweglichkeit. Weniger starr als ein Plattenpanzer, aber immer noch schwer und auffällig.

Sternenstahlpanzer		RS	BE	Besonderheiten
C	2'500 Lira	12	6	
B	10'000 Lira	12	5	
A	25'000 Lira	12	4	
S	100'000 Lira	12	3	
🔨	Rüstungsbau: –4	2000 Häute oder Metalle; 40 Sternenstahl		

SCHILDE

Holzschild

Ein einfacher Rund- oder Langschild aus Holz. Billig, leicht zu reparieren und oft die erste Schutzmassnahme für Rekruten und Reisende.

Holzschild		Paraden	BE	Besonderheiten
C	10 Lira	2	2	
B	25 Lira	3	2	
A	100 Lira	3	1	
S	250 Lira	4	1	
🔨	Rüstungsbau: +1	5 Hölzer		

Kavallerieschild

Ein massiver, länglich gezogener Reiterschild mit verstärkter Oberkante und leicht gewölbter Front. In die Front ist eine **Handballiste** eingelassen – ein kompakter, mechanischer Auslöser mit kurzer Spannweite.

Kavallerieschild		Paraden	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	3	2	eingebaute Handballiste
B	1'000 Lira	4	2	eingebaute Handballiste
A	2'500 Lira	4	1	eingebaute Handballiste
S	10'000 Lira	5	1	eingebaute Handballiste
🔨	Rüstungsbau –2	200 Hölzer oder Metalle; Handballiste		

Dragonerschild

Ein modernes Kavallerieschild für berittene Kämpfer und Dragoner. Die eingebaute Ratsche ersetzt die ältere Handballiste des klassischen Kavallerieschilds.

Dragonerschild		Paraden	BE	Besonderheiten
C	1'000 Lira	3	1	eingebaute Ratsche
B	2'500 Lira	4	1	eingebaute Ratsche
A	10'000 Lira	4	0	eingebaute Ratsche
S	25'000 Lira	5	0	eingebaute Ratsche
🔨	Rüstungsbau –3	Hölzer, 500 Metalle; Ratsche		

Ritterschild

Gross, schwer und eindeutig defensiv. Deckt einen grossen Teil des Körpers ab und ist für den Standkampf gedacht, nicht für schnelle Manöver.

Ritterschild		Paraden	BE	Besonderheiten
C	100 Lira	4	2	
B	250 Lira	4	1	
A	1'000 Lira	5	1	
S	2'500 Lira	6	1	
🔨	Rüstungsbau –1	50 Metalle		

Rundschild

Ausgewogen und vielseitig. Bietet soliden Schutz, ohne den Träger übermässig einzuschränken – ein Klassiker in vielen Kulturen.

Rundschild		Paraden	BE	Besonderheiten
C	25 Lira	3	2	

Rundschild		Paraden	BE	Besonderheiten
B	100 Lira	3	1	
A	250 Lira	4	1	
S	1'000 Lira	5	1	
🔨	Rüstungsbau: +0	20 Häute oder Hölzer		

Sternenstahlschild

Ein erstaunlich leichter Schild, welche aus dem extrem widerstandsfähigem Sternenstahl gefertigt wurde.

Sternenstahlschild		Paraden	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	4	1	
B	1'000 Lira	5	1	
A	2'500 Lira	6	1	
S	10'000 Lira	7	1	
🔨	Rüstungsbau –2	200 Hölzer oder Metalle; 4 Sternenstahl		

Rüstungsrunen

Rune des Blitzschutzes

Eine Rune, die einer Rüstung zusätzlichen Schutz gegen Blitz verleiht.

Rune des Blitzschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+2 RS gegen Blitz
B	250 Lira	+4 RS gegen Blitz
A	1'000 Lira	+6 RS gegen Blitz
S	2'500 Lira	+8 RS gegen Blitz
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune der Dornen

Eine Rune, die einer Rüstung eine schädigende Aura verleiht. Wird der Träger getroffen, so erleidet ein Angreifer im Nahkampf ebenfalls Schaden.

Rune der Dornen (Rüstung)		
C	100 Lira	Verursacht 1W10 Schaden
B	250 Lira	Verursacht 1W10+2 Schaden
A	1'000 Lira	Verursacht 1W10+4 Schaden
S	2'500 Lira	Verursacht 1W10+6 Schaden
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Eisschutzes

Eine Rune, die einer Rüstung zusätzlichen Schutz gegen Eis verleiht.

Rune des Eisschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+2 RS gegen Eis
B	250 Lira	+4 RS gegen Eis
A	1'000 Lira	+6 RS gegen Eis
S	2'500 Lira	+8 RS gegen Eis
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Erdschutzes

Eine Rune, die einer Rüstung zusätzlichen Schutz durch die Schwere der Erde verleiht.

Rune des Erdschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+2 RS, +1 BE
B	250 Lira	+4 RS, +2 BE
A	1'000 Lira	+6 RS, +3 BE
S	2'500 Lira	+8 RS, +4 BE
	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Feuerschutzes

Eine Rune, die einer Rüstung zusätzlichen Schutz gegen Feuer verleiht.

Rune des Feuerschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+2 RS gegen Feuer
B	250 Lira	+4 RS gegen Feuer
A	1'000 Lira	+6 RS gegen Feuer
S	2'500 Lira	+8 RS gegen Feuer
	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Herzschutzes

Eine Rune, die einer Rüstung zusätzlichen Schutz gegen kritische Treffer verleiht.

Rune des Herzschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+1 auf Würfe auf der Volltreffer- oder Patzertabelle
B	250 Lira	+2 auf Würfe auf der Volltreffer- oder Patzertabelle
A	1'000 Lira	+3 auf Würfe auf der Volltreffer- oder Patzertabelle
S	2'500 Lira	+4 auf Würfe auf der Volltreffer- oder Patzertabelle
	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune der Leichtigkeit

Eine Rune, welche das Gewicht der Rüstung durch elementaren Wind vermindert und so die Beweglichkeit des Trägers erhöht.

Rune der Leichtigkeit (Rüstung)		
C	100 Lira	+2 Bewegung
B	250 Lira	+2 Bewegung, –1 BE
A	1'000 Lira	+4 Bewegung, –1 BE
S	2'500 Lira	+4 Bewegung, –2 BE
	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Pfeilschutzes

Eine Rune, welche der Rüstung zusätzlichen Schutz gegen Fernangriffe verleiht.

Rune des Pfeilschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+1 RS gegen Fernangriffe
B	250 Lira	+2 RS gegen Fernangriffe
A	1'000 Lira	+3 RS gegen Fernangriffe
S	2'500 Lira	+4 RS gegen Fernangriffe
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Rune des Säureschutzes

Eine Rune, die einer Rüstung zusätzlichen Schutz gegen Säure verleiht.

Rune des Säureschutzes (Rüstung)		
C	100 Lira	+2 RS gegen Säure
B	250 Lira	+4 RS gegen Säure
A	1'000 Lira	+6 RS gegen Säure
S	2'500 Lira	+8 RS gegen Säure
🔨	Runenschmied –1	50 Kristalle

Accessoires

Accessoires (Arme)

Armbinden des Kampfkünstlers

Armbinden, welche mit Runensockeln ausgestattet sind. Erlaubt es einem Kämpfer seinen Körper zur magischen Waffe zu machen.

Armbinden des Kampfkünstlers (Arme)		
C	100 Lira	Trägt eine Waffenrune.
B	250 Lira	Trägt eine Waffenrune und gibt +1 Parade.
A	1'000 Lira	Trägt zwei Waffenrunen und gibt +1 Parade.
S	2'500 Lira	Trägt drei Waffenrunen und gibt +1 Parade.
🔨	Schneidern –1	50 Gewebe oder Häute

Belebter Schild

Ein magisch gebundener Schild, der sich eigenständig vor den Träger bewegt. Er folgt Gesten und Körperhaltung, braucht aber Konzentration und ist nie völlig lautlos in seiner Bewegung.

Belebter Schild (Arme)		
C	250 Lira	+2 Paraden · BE +2 · Benötigt keine freie Hand
B	1'000 Lira	+2 Paraden · BE +1 · Benötigt keine freie Hand
A	2'500 Lira	+2 Paraden · BE +0 · Benötigt keine freie Hand
S	10'000 Lira	+4 Paraden · BE +0 · Benötigt keine freie Hand
🔨	Rüstungsbau –2	200 Hölzer oder Kristalle, 4 Destillierter Wind

Mechanische Finger

Ein Paar eng anliegender, magotechnischer Handschuhe mit eingearbeiteten Metallsegmenten entlang der Fingerkuppen und -gelenke. Feine Zahnräder, kaum sichtbare Spiralfedern und arkan leitende Fäden reagieren auf minimale Muskelbewegungen. Die Handschuhe verstärken nicht die Kraft, sondern die Präzision.

Mechanische Finger (Arme)		
C	100 Lira	+1 auf Handwerk (Feinmechanik) (1WP)
B	250 Lira	+2 auf Handwerk (Feinmechanik) (1WP)
A	1'000 Lira	+3 auf Handwerk (Feinmechanik) (1WP)
S	2'500 Lira	+4 auf Handwerk (Feinmechanik) (1WP)

Mechanische Finger (Arme)		
🔨	Schneidern –1	50 Häute oder Metalle

Accessoires (Finger)

Regenbogenring

Ein schlichter Metallring mit eingefasstem Kristall, der bei Bewegung in feinen Spektralfarben schimmert. Im Ruhezustand wirkt er unscheinbar. Wird er mit einem Impuls von Willenskraft aktiviert, breitet sich ein klarer, farbiger Lichtschein vom Ring aus.

Regenbogenring (Finger)		
C	100 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 10 Minuten (1 WP)
B	250 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 1 Stunde (1 WP)
A	1'000 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 1 Stunde (1 WP)
S	2'500 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 4 Stunden (1 WP)
🔨	Schmuckhandwerk –1	50 Metalle oder Kristalle

Accessoires (Füsse)

Schuhe des Weichen Schrittes

Sie nehmen einen Teil des Körpergewichts. Treppen steigen wird mühelos, langes Stehen ermüdet weniger.

Schuhe des Weichen Schrittes (Füsse)		
C	100 Lira	+1 auf Reisekunde (Wandern)
B	250 Lira	+2 auf Reisekunde (Wandern)
A	1'000 Lira	+3 auf Reisekunde (Wandern)
S	2'500 Lira	+4 auf Reisekunde (Wandern)
🔨	Schneidern –1	50 Gewebe oder Häute

Stiefel des Akrobaten

Leicht, flexibel und mit verstärkten Sohlen. Unterstützen schnelle Richtungswechsel, Sprünge und riskante Manöver.

Stiefel des Akrobaten (Füsse)		
C	250 Lira	+2 auf Geschick (Akrobatik)
B	1'000 Lira	+2 auf Geschick (Akrobatik); +2 Bewegung (1 WP)

Stiefel des Akrobaten (Füsse)		
A	2'500 Lira	+4 auf Geschick (Akrobatik); +2 Bewegung (1 WP)
S	10'000 Lira	+4 auf Geschick (Akrobatik); +4 Bewegung (1 WP)
🔨	Schneidern –2	200 Gewebe oder Häute

Stiefel des Doppelsprungs

Hochhackige Stiefel, die mit Windmagie verstärkt wurden. In der Luft kann der Träger, die Hacken aktivieren, um einen Bewegungsschub zu erhalten.

Stiefel des Doppelsprungs (Füsse)		
C	250 Lira	+1 QS beim Springen (1 WP)
B	1'000 Lira	+2 QS beim Springen (1 WP)
A	2'500 Lira	+3 QS beim Springen (1 WP)
S	10'000 Lira	+4 QS beim Springen (1 WP)
🔨	Schneidern –2	200 Gewebe oder Häute

Stiefel des Raschen Rückzugs

Reagieren instinktiv auf Verteidigungsbewegungen. Ein Schritt zurück, ein seitliches Gleiten – gerade genug, um nicht getroffen zu werden.

Stiefel des Raschen Rückzugs (Füsse)		
C	1'000 Lira	2 Schritt freie Bewegung nach einer Verteidigungsreaktion (1 WP)
B	2'500 Lira	4 Schritt freie Bewegung nach einer Verteidigungsreaktion (1 WP)
A	10'000 Lira	6 Schritt freie Bewegung nach einer Verteidigungsreaktion (1 WP)
S	25'000 Lira	8 Schritt freie Bewegung nach einer Verteidigungsreaktion (1 WP)
🔨	Schneidern: –3	500 Gewebe oder Häute

Stiefel des Waldläufers

Gedämpfte Sohlen und adaptive Form. Ideal für lautlose Bewegung in Wildnis und Stadt gleichermassen.

Stiefel des Waldläufers (Füsse)		
C	250 Lira	+1 auf Geschick (Heimlichkeit)
B	1'000 Lira	+2 auf Geschick (Heimlichkeit)
A	2'500 Lira	+3 auf Geschick (Heimlichkeit)
S	10'000 Lira	+4 auf Geschick (Heimlichkeit)
🔨	Schneidern –2	200 Gewebe oder Häute

Accessoires (Hals)

Amulett der Konzentration

Ein schlichtes, schweres Amulett, das den Geist bündelt. Es hilft, Zauber sauber zu formen und geistige Erschöpfung länger zu ignorieren – beliebt bei Magiern, die unter Druck arbeiten.

Amulett der Konzentration (Hals)		
C	250 Lira	+3 Willenspunkte
B	1'000 Lira	+5 Willenspunkte
A	2'500 Lira	+7 Willenspunkte
S	10'000 Lira	+10 Willenspunkte
🔨	Schneidern –2	250 Hölzer oder Kristalle

Amulett der Kühle

Mit kühlenden Runen versehen. Es dämpft Hitze, Flammen und glühende Luft, ohne den Träger selbst auszukühlen.

Amulett der Kühle (Hals)		
C	250 Lira	+2 Widerstand gegen Hitze und Feuer
B	1'000 Lira	+2 Widerstand gegen Hitze und Feuer; Resistenz (Feuer)
A	2'500 Lira	+4 Widerstand gegen Hitze und Feuer; Resistenz (Feuer)
S	10'000 Lira	Immunität (Feuer)
🔨	Schneidern –2	200 Hölzer oder Kristalle

Amulett der Stärkung

Verstärkt Körper und Ausdauer auf subtile Weise. Keine sichtbare Veränderung – nur das Gefühl, einen weiteren Treffer aushalten zu können.

Amulett der Stärkung (Hals)		
C	250 Lira	+3 Lebenspunkte
B	1'000 Lira	+5 Lebenspunkte
A	2'500 Lira	+7 Lebenspunkte
S	10'000 Lira	+10 Lebenspunkte
🔨	Schneidern –2	200 Häute oder Hölzer

Amulett der Verhüllung

Verzerrt Wahrnehmung und Gedankenlese. Der Träger wirkt für Hellsicht unscharf, wie hinter einem Schleier.

Amulett der Verhüllung (Hals)		
C	250 Lira	+1 Verteidigung gegen Hellsicht und mentale Zauber
B	1'000 Lira	+2 Verteidigung gegen Hellsicht und mentale Zauber
A	2'500 Lira	+3 Verteidigung gegen Hellsicht und mentale Zauber
S	10'000 Lira	Immun gegen Hellsicht und mentale Zauber

Amulett der Verhüllung (Hals)		
🔨	Schneidern –2	200 Häute oder Hölzer

Amulett der Wärme

Hält die Körpertemperatur stabil, selbst in eisiger Umgebung. Kein Komfort, aber Schutz vor dem Schlimmsten.

Amulett der Wärme (Hals)		
C	250 Lira	+2 Widerstand gegen Kälte und Eis
B	1'000 Lira	+2 Widerstand gegen Kälte und Eis; Resistenz (Kälte)
A	2'500 Lira	+4 Widerstand gegen Kälte und Eis; Resistenz (Kälte)
S	10'000 Lira	Immunität (Kälte)
🔨	Schneidern –2	200 Häute oder Hölzer

Glücksbringer

Ein kleines Schmuckstück aus Metall – ein Anhänger, eine Münze mit Loch, ein Ring oder ein in Ketten gefasstes Symbol. Der Glücksbringer zerspringt und wird zerstört, sobald seine Glückspunkte aufgebraucht sind.

Glücksbringer		
C	100 Lira	Trägt 1 Glückspunkt
B	250 Lira	Trägt 2 Glückspunkte
A	1'000 Lira	Trägt 3 Glückspunkte
S	2'500 Lira	Trägt 4 Glückspunkte
🔨	Schmuckhandwerk –1	50 Metalle

Accessoires (Hüfte)

Gürtel des Erdstands

Verleiht dem Träger unnatürliche Standfestigkeit. Wer ihn trägt, steht – egal ob gegen Wucht, Magie oder Gedränge.

Gürtel des Erdstands (Hüfte)		
C	100 Lira	+1 Verteidigung gegen zurückgestossen oder zu Boden geworfen werden
B	250 Lira	+2 Verteidigung gegen zurückgestossen oder zu Boden geworfen werden
A	1'000 Lira	+3 Verteidigung gegen zurückgestossen oder zu Boden geworfen werden
S	2'500 Lira	Immun gegen zurückgestossen oder zu Boden geworfen werden
🔨	Schneidern –1	50 Häute oder Kristalle

Gürtel der Leichten Last

Erleichtert dem Träger, die Reise mit schwerem Rucksack.

Gürtel der Leichten Last (Hüfte)		
C	250 Lira	+4 Plätze im Rucksack
B	1'000 Lira	+8 Plätze im Rucksack
A	2'500 Lira	+12 Plätze im Rucksack
S	10'000 Lira	+18 Plätze im Rucksack
🔨	Schneidern –2	200 Häute oder Hölzer

Gürtel des Schwebens

Ein komplexes Artefakt mit kontrollierter Auftriebsmagie. Erlaubt langsames, vorsichtiges Schweben – kein Flug, sondern ein Trick gegen Abgründe.

Gürtel des Schwebens (Hüfte)		
C	1'000 Lira	1 min Schweben mit Bewegung 4 (1 WP)
B	2'500 Lira	1 min Schweben mit Bewegung 8 (1 WP)
A	10'000 Lira	10 min Schweben mit Bewegung 8 (1 WP)
S	25'000 Lira	10 min Schweben mit Bewegung 12 (1 WP)
🔨	Schneidern –3	500 Häute oder Kristalle

Gürtel der Stärke

Verstärkt Muskelkraft für kurze Zeit. Spürbar, effektiv und danach ermüdend – rohe Kraft auf Abruf.

Gürtel der Stärke (Hüfte)		
C	250 Lira	+2 auf Unbeugsamkeit (Kraftakt)
B	1'000 Lira	+2 auf Unbeugsamkeit (Kraftakt); +2 auf Schaden (1 WP)
A	2'500 Lira	+3 auf Unbeugsamkeit (Kraftakt); +4 auf Schaden (1 WP)
S	10'000 Lira	+4 auf Unbeugsamkeit (Kraftakt); +6 auf Schaden (1 WP)
🔨	Schneidern –2	200 Häute oder Hölzer

Pferdetasche

Eine magische Tasche, die ein Reittier aufnimmt.

Pferdetasche (Hüfte)		
C	100 Lira	Nimmt ein Reittier der Stufe C auf.
B	250 Lira	Nimmt ein Reittier der Stufe B auf.
A	1'000 Lira	Nimmt ein Reittier der Stufe A auf.
S	2'500 Lira	Nimmt ein Reittier der Stufe S auf.
🔨	Schmuckhandwerk –1	Häute für 50 Lira

Accessoires (Kopf)

Brille des Arkanen Studiums

Eine schmale, fein gearbeitete Brille mit eingefassten Kristallgläsern, deren Schliff mehr ist als optische Korrektur. Setzt der Träger die Brille auf, wirken Schriftzeichen klarer, Diagramme strukturierter und arkane Muster schärfer voneinander getrennt.

Brille des Arkanen Studiums (Kopf)		
C	1'000 Lira	+1 QS auf das Wirken von Buchmagie (1 WP)
B	2'500 Lira	+2 QS auf das Wirken von Buchmagie (1 WP)
A	10'000 Lira	+3 QS auf das Wirken von Buchmagie (1 WP)
S	25'000 Lira	+4 QS auf das Wirken von Buchmagie (1 WP)
🔨	Schmuckhandwerk –3	Kristalle für 200 Lira

Schleier der Göttin

Ein feiner, halbtransparenter Schleier aus hellem Gewebe, leicht und dennoch erstaunlich widerstandsfähig. Wird der Schleier mit einem Impuls von Willenskraft aktiviert, reagieren die eingearbeiteten Muster auf Verletzungen und magische Strömungen.

Schleier der Göttin (Kopf)		
C	1'000 Lira	+1 QS auf Heilmagie und Heilkunde (1 WP)
B	2'500 Lira	+2 QS auf Heilmagie und Heilkunde (1 WP)
A	10'000 Lira	+3 QS auf Heilmagie und Heilkunde (1 WP)
S	25'000 Lira	+4 QS auf Heilmagie und Heilkunde (1 WP)
🔨	Schneidern –2	Gewebe für 500 Lira

Spitzer Hut

Ein hoher, steif gearbeiteter Filzhut mit schmaler Krempe und leicht nach vorn geneigter Spitze. In das Innenfutter sind feine Stichmuster und kleine Stofflagen eingearbeitet, die mehr sind als blosse Verzierung.

Spitzer Hut (Kopf)		
C	100 Lira	+1 auf Buchwissen (Monsterkunde)
B	250 Lira	+2 auf Buchwissen (Monsterkunde)
A	1'000 Lira	+3 auf Buchwissen (Monsterkunde)
S	2'500 Lira	+4 auf Buchwissen (Monsterkunde)
🔨	Schneidern –1	Gewebe für 50 Lira

Stirnband der Jagd

Schärft Sinne für Spuren, Geräusche und Bewegung. Kein Allwissen, aber ein deutlicher Vorteil bei der Jagd.

Stirnband der Jagd (Kopf)		
C	100 Lira	+1 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
B	250 Lira	+2 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
A	1'000 Lira	+3 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
S	2'500 Lira	+4 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
🔨	Schneidern –1	50 Gewebe oder Häute

Stirnband der Wachsamkeit

Hält den Geist ständig am Rand der Aufmerksamkeit. Überraschungen verlieren ihren tödlichen Vorsprung.

Stirnband der Wachsamkeit (Hals)		
C	1'000 Lira	+1 Initiative
B	2'500 Lira	+2 Initiative
A	10'000 Lira	+3 Initiative
S	25'000 Lira	+3 Initiative; immun (überrascht)
🔨	Schneidern: –3	500 Gewebe oder Häute

Accessoires (Körper)

Traumgespinst

Das Traumgespinst ist eine Variante des Blättergespinsts, bei dem bei der Herstellung die Seiden von seltenen Raupen und magischen Runen in das Material eingewoben werden. Dadurch gibt das Traumgespinst dem Träger eine besondere Aura, welche das Verhandeln mit anderen zivilisierten Kreaturen erleichtert.

Traumgespinst (Körper)		
C	250 Lira	+1 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
B	1'000 Lira	+2 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
A	2'500 Lira	+3 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
S	10'000 Lira	+4 für Interaktion (Auftreten, Verführen und Verhandeln)
🔨	Schneidern –2	200 Gewebe, 4 Zaubertinte

Accessoires (Ohren)

Ohrring der Spruchabwehr

Ein schmaler Metallring mit eingesetztem Kristallsplitter, der dicht am Ohr getragen wird. Die Gravuren auf der Innenseite sind kaum sichtbar, reagieren jedoch auf arkane Strömungen in der Umgebung. Bei Annäherung fremder Magie vibriert der Kristall schwach und richtet die Aufmerksamkeit des Trägers auf die Störung.

Ohrring der Spruchabwehr (Ohren)		
C	250 Lira	+1 auf Verteidigung gegen Magie
B	1'000 Lira	+2 auf Verteidigung gegen Magie
A	2'500 Lira	+3 auf Verteidigung gegen Magie
S	10'000 Lira	+4 auf Verteidigung gegen Magie
🔨	Schmuckhandwerk –2	200 Kristalle oder Metalle

Accessoires (Rücken)

Flügelmantel

Ein weiter, schwerer Mantel mit versteiften Säumen und dünnen, flexiblen Streben entlang der Innenseiten. Zwischen den Stoffbahnen sind leichte, elastische Häute eingearbeitet – oft aus den Flügeln grosser Kreaturen gewonnen. Springt oder fällt der Träger aus Höhe, breiten sich die Bahnen aus und greifen die Luft.

Flügelmantel (Rücken)		
C	250 Lira	–10 Schritt für Bestimmung von Sturzschaden
B	1'000 Lira	–25 Schritt für Bestimmung von Sturzschaden
A	2'500 Lira	–100 Schritt für Bestimmung von Sturzschaden
S	10'000 Lira	–250 Schritt für Bestimmung von Sturzschaden
🔨	Rüstungsbau –2	200 Gewebe, 4 Monsterleder

Mantel der Einfachen Unsichtbarkeit

Ein Mantel aus dünn gegerbtem Leder, unregelmäßig geflickt. Die Oberfläche ist trocken, leicht schuppig, stellenweise noch mit alten Narben. Er liegt eng am Körper und bewegt sich kaum im Wind.

Mantel der Einfachen Unsichtbarkeit (Rücken)		
C	250 Lira	+1 auf Geschick (Heimlichkeit)
B	1'000 Lira	+2 auf Geschick (Heimlichkeit)
A	2'500 Lira	Zusätzlich einfache Unsichtbarkeit (1 WP)
S	10'000 Lira	Zusätzlich +4 auf Angriff aus der Unsichtbarkeit heraus

Mantel der Einfachen Unsichtbarkeit (Rücken)		
🔨	Rüstungsbau –2	200 Häute, 4 Monsterleder

Einfache Unsichtbarkeit: Die Unsichtbarkeit wirkt nur solange sich der Träger im Schatten oder in Deckung befindet und sich nicht bewegt.

Mantel des Waldläufers

Ein langer, wetterfester Mantel aus dicht gewebtem Stoff, verstärkt mit gegerbtem Leder und eingefasst mit robusten Nähten. Die Aussenseite ist matt und unauffällig gefärbt, geeignet für Wald, Heide oder Gebirge. Die Innenseite trägt feine, in Leder eingeprägte Zeichen, die Hitze ableiten und Kälte dämpfen.

Mantel des Monsterjägers (Rücken)		
C	250 Lira	+1 RS gegen Eis, Feuer; +1 Widerstand gegen Hitze/Kälte
B	1'000 Lira	+2 RS gegen Eis, Feuer; +2 Widerstand gegen Hitze/Kälte
A	2'500 Lira	+3 RS gegen Eis, Feuer; +3 Widerstand gegen Hitze/Kälte
S	10'000 Lira	+4 RS gegen Eis, Feuer; +4 Widerstand gegen Hitze/Kälte
🔨	Rüstungsbau –2	200 Gewebe, 4 Monsterleder

Waffenkiepe

Eine stabile Rückentrage aus Holzrahmen, Lederriemen und verstärkten Halterungen, konstruiert für schnellen Zugriff statt für Bequemlichkeit. Seitlich und über der Schulter verlaufen Führungsschienen und Spannriemen, in denen Waffen sicher fixiert, aber mit einem Griff lösbar sind.

Waffenkiepe (Rücken)		
C	100 Lira	Hält eine zusätzliche Waffe bereit
B	250 Lira	Hält zwei zusätzliche Waffen bereit
A	1'000 Lira	Hält drei zusätzliche Waffen bereit
S	2'500 Lira	Hält vier zusätzliche Waffen bereit
🔨	Rüstungsbau –1	50 Hölzer

Accessoires (Tattoos)



Ein Abenteurer kann höchstens drei Tattoos tragen.

Affe in den Wolken

Ein springender Affe über Schulter und Oberarm.

Affe in den Wolken (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Geschick (Akrobatik)
B	1'000 Lira	+2 auf Geschick (Akrobatik)
A	2'500 Lira	+3 auf Geschick (Akrobatik)
S	10'000 Lira	+4 auf Geschick (Akrobatik)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Chrysantheme

Eine geöffnete Blüte über dem Solarplexus. Die Blätter sind präzise, klar, symmetrisch.

Chrysantheme (Tattoo)		
C	250 Lira	+2 Willenspunkte
B	1'000 Lira	+4 Willenspunkte
A	2'500 Lira	+6 Willenspunkte
S	10'000 Lira	+8 Willenspunkte
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Dämonenfürst

Ein gehörntes Antlitz im Schatten der Schulter. Die Linien sind kantig, fast gebrochen.

Dämonenfürst (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Buchwissen (Monsterkunde)
B	1'000 Lira	+2 auf Buchwissen (Monsterkunde)
A	2'500 Lira	+3 auf Buchwissen (Monsterkunde)
S	10'000 Lira	+4 auf Buchwissen (Monsterkunde)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Eisenstier

Ein stilisierter Stierkopf über dem Brustbein, die Hörner verlaufen in Rippenlinien. Der Körper stemmt Lasten und hält Druck länger aus.

Eisenstier (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Unbeugsamkeit (Zähigkeit)
B	1'000 Lira	+2 auf Unbeugsamkeit (Zähigkeit)
A	2'500 Lira	+3 auf Unbeugsamkeit (Zähigkeit)
S	10'000 Lira	+4 auf Unbeugsamkeit (Zähigkeit)
🔨	Tätowieren –2	500 Essenzen oder Mineralien, 10 Zaubertinte

Grauwolf

Ein schlanker Wolfsleib entlang des Oberschenkels. Die Linien folgen Muskelsträngen.

Grauwolf (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
B	1'000 Lira	+2 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
A	2'500 Lira	+3 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
S	10'000 Lira	+4 auf Reisekunde (Sammeln/Jagd)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Höhlenbär

Ein massiver Bär über Rücken oder Brust. Das Fell ist nur angedeutet, die Schultern breit gesetzt.

Höhlenbär (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Unbeugsamkeit (Kraftakte)
B	1'000 Lira	+2 auf Unbeugsamkeit (Kraftakte)
A	2'500 Lira	+3 auf Unbeugsamkeit (Kraftakte)
S	10'000 Lira	+4 auf Unbeugsamkeit (Kraftakte)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Kaiserdrache

Ein langer, majestätischer Drache entlang Rücken oder Brust, mit erhobenem Haupt.

Kaiserdrache (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Interaktion (Verhandeln)
B	1'000 Lira	+2 auf Interaktion (Verhandeln)
A	2'500 Lira	+3 auf Interaktion (Verhandeln)
S	10'000 Lira	+4 auf Interaktion (Verhandeln)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Knochenrippen

Feine Knochenstrukturen ziehen sich über Brustkorb und Flanken wie ein zweites Gerüst.

Knochenrippen (Tattoo)		
C	250 Lira	+2 Lebenspunkte
B	1'000 Lira	+4 Lebenspunkte
A	2'500 Lira	+6 Lebenspunkte
S	10'000 Lira	+8 Lebenspunkte
🔨	Tätowieren –2	500 Essenzen oder Mineralien, 10 Zaubertinte

Krabbe bei Ebbe

Ein breiter Panzer über Brust oder Rücken, Scheren über Schultern angedeutet.

Krabbe bei Ebbe (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 Rüstungsschutz
B	1'000 Lira	+2 Rüstungsschutz
A	2'500 Lira	+3 Rüstungsschutz
S	10'000 Lira	+4 Rüstungsschutz
🔨	Tätowieren –2	500 Essenzen oder Mineralien, 10 Zaubertinte

Kranich im Schilf

Ein stehender Kranich entlang der Wade, das Schilf zieht sich nach oben.

Kranich im Schilf (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 Initiative
B	1'000 Lira	+2 Initiative
A	2'500 Lira	+3 Initiative
S	5'000 Lira	+4 Initiative
🔨	Tätowieren –2	500 Essenzen oder Mineralien, 10 Zaubertinte

Kriegslöwe

Ein stilisierter Löwenkopf auf dem Handrücken. Die Mähne läuft in Linien über den Unterarm.

Kriegslöwe (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Kampfkunst (Nahkampf, nach Wahl)
B	1'000 Lira	+2 auf Kampfkunst (Nahkampf, nach Wahl)
A	2'500 Lira	+3 auf Kampfkunst (Nahkampf, nach Wahl)
S	10'000 Lira	+4 auf Kampfkunst (Nahkampf, nach Wahl)
🔨	Tätowieren –2	500 Essenzen oder Mineralien, 10 Zaubertinte

Libelle

Zwei schmale Flügel entlang der Unterarme. Die Linien sind fein und symmetrisch.

Libelle (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Fernkampf (Fernkampf, nach Wahl)
B	1'000 Lira	+2 auf Fernkampf (Fernkampf, nach Wahl)
A	2'500 Lira	+3 auf Fernkampf (Fernkampf, nach Wahl)
S	10'000 Lira	+4 auf Fernkampf (Fernkampf, nach Wahl)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Nordstern

Ein achtstrahliger Stern im Nacken, die Linien laufen über Schultern und Schlüsselbein wie Himmelsbahnen. Der Träger verliert selten die Richtung, selbst bei Nebel, Nacht oder unübersichtlichem Gelände.

Nordstern (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Reisekunde (Orientierung)
B	1'000 Lira	+2 auf Reisekunde (Orientierung)
A	2'500 Lira	+3 auf Reisekunde (Orientierung)
S	10'000 Lira	+4 auf Reisekunde (Orientierung)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Perldrache

Ein schlanker Drache windet sich entlang der Beine. Die Schuppen verlaufen über Waden und Oberschenkel wie fliessende Bewegung.

Perldrache (Tattoo)		
C	250 Lira	+2 Bewegung
B	1'000 Lira	+4 Bewegung
A	2'500 Lira	+6 Bewegung
S	10'000 Lira	+8 Bewegung
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Rabenblick

Ein schwarzer Rabenkopf an der Schläfe, das Auge liegt exakt auf dem eigenen.

Rabenblick (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Spürsinn (Sicht)
B	1'000 Lira	+2 auf Spürsinn (Sicht)
A	2'500 Lira	+3 auf Spürsinn (Sicht)
S	10'000 Lira	+4 auf Spürsinn (Sicht)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Schattenfuchs

Ein schmaler Fuchsleib zieht sich entlang der Flanke, der Schweif läuft über den Unterarm aus. Bewegungen wirken leiser, Übergänge geschmeidiger.

Schattenfuchs (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Geschick (Heimlichkeit)
B	1'000 Lira	+2 auf Geschick (Heimlichkeit)
A	2'500 Lira	+3 auf Geschick (Heimlichkeit)
S	10'000 Lira	+4 auf Geschick (Heimlichkeit)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Schildkröte

Ein stilisierter Panzer über Schulterblättern oder Brust. Die Linien sind dick, segmentiert, fast wie Platten unter der Haut.

Schildkröte (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Kampfkunst (Ausweichen)
B	1'000 Lira	+2 auf Kampfkunst (Ausweichen)
A	2'500 Lira	+3 auf Kampfkunst (Ausweichen)
S	10'000 Lira	+4 auf Kampfkunst (Ausweichen)
🔨	Tätowieren –2	500 Essenzen oder Mineralien, 10 Zaubertinte

Schönheit unter dem Sichelmond

Ein ruhendes Gesicht im Halbmond, meist am Hals oder Schlüsselbein.

Schönheit unter dem Sichelmond (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Interaktion (Verführen)
B	1'000 Lira	+2 auf Interaktion (Verführen)
A	2'500 Lira	+3 auf Interaktion (Verführen)
S	10'000 Lira	+4 auf Interaktion (Verführen)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Tigerfaust

Eine Tigerpranke auf beiden Unterarmen

Tigerfaust (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 Qualität der Waffe «waffenlos»
B	1'000 Lira	+2 Qualität der Waffe «waffenlos»
A	2'500 Lira	+3 Qualität der Waffe «waffenlos»
S	10'000 Lira	+4 Qualität der Waffe «waffenlos»
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Weisser Fuchses

Ein schlanker Fuchs mit erhobenem Schweif an der Hüfte.

Weisser Fuchses (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Gassenwissen (Unterwelt)
B	1'000 Lira	+2 auf Gassenwissen (Unterwelt)
A	2'500 Lira	+3 auf Gassenwissen (Unterwelt)
S	10'000 Lira	+4 auf Gassenwissen (Unterwelt)
🔨	Tätowieren –2	200 Essenzen oder Mineralien, 4 Zaubertinte

Weltennatter

Eine lange, sich windende Schlange entlang der Wirbelsäule. Der Kopf liegt im Nacken.

Weltennatter (Tattoo)		
C	250 Lira	+1 auf Willenskraft (Manakontrolle)
B	1'000 Lira	+2 auf Willenskraft (Manakontrolle)
A	2'500 Lira	+3 auf Willenskraft (Manakontrolle)
S	10'000 Lira	+4 auf Willenskraft (Manakontrolle)
🔨	Tätowieren –2	Essenzen, Schlangenhautstaub für 500 Lira, 10 Zaubertinte

Magische Ausrüstung

Zauberbücher

Nicht jede Magie wird aus dem Gedächtnis gewirkt. Manche Zauber sind gebunden, verschriftlicht oder in vorbereitete Form gebracht. Zauberbücher sammeln Formeln dauerhaft, Schriftrollen halten einzelne Wirkungen bereit – präzise, aber vergänglich.

Schriftrolle

Eine eng gerollte Pergamentbahn, beschrieben mit klaren, sauber gezogenen Formeln und stabilisierenden Randzeichen. Beim Entrollen reagieren die Linien schwach auf die Umgebung, als würden sie die Strömung prüfen.

Schriftrolle (2hd)		Zauber	BE	Besonderheiten
C	10 Lira	1	0	Zauberfokus, –1 auf Magiekunde; +1 WP-Kosten
B	25 Lira	1	0	Zauberfokus, +1 WP-Kosten
A	100 Lira	1	0	Zauberfokus
S	250 Lira	1	0	Zauberfokus, +1 auf Magiekunde
🔨	Buchbinder +1	5 Gewebe oder Häute		

Notizbuch

Ein schmales, fest gebundenes Buch mit leeren Seiten, verstärktem Rücken und stabilen Ecken. Es ist kein vollwertiges Zauberbuch, sondern ein Arbeitsinstrument: Formeln, Skizzen, verkürzte Rituale und Notizen zu Varianten finden hier Platz.

Notizbuch (2hd)		Zauber	BE	Besonderheiten
C	25 Lira	3	1	Zauberfokus, –1 auf Magiekunde; +1 WP-Kosten
B	100 Lira	3	1	Zauberfokus, +1 WP-Kosten
A	250 Lira	3	1	Zauberfokus
S	1'000 Lira	3	1	Zauberfokus, +1 auf Magiekunde
🔨	Buchbinder +0	20 Gewebe oder Häute		

Reisegrimoire

Ein robust gebundenes, mittelgrosses Buch mit verstärkten Kanten und wetterfestem Einband. Der Rücken ist flexibel genug, um unterwegs schnell aufgeschlagen zu werden, ohne dass Seiten brechen oder Tinte verläuft. Die Seiten sind dick, leicht gewachst und widerstandsfähig gegen Feuchtigkeit.

Reisegrimoire (2hd)		Zauber	BE	Besonderheiten
C	100 Lira	5	2	Zauberfokus, –1 auf Magiekunde; +1 WP-Kosten
B	250 Lira	5	2	Zauberfokus, +1 WP-Kosten
A	1'000 Lira	5	2	Zauberfokus
S	2'500 Lira	5	2	Zauberfokus, +1 auf Magiekunde
🔨	Buchbinder +0	50 Gewebe oder Häute; 1 Zaubertinte		

Studienband

Ein schwerer, sorgfältig gearbeiteter Band mit stabilem Einband, Metallbeschlägen und sauber strukturierten Seiten. Der Studienband ist kein Reisegepäck, sondern Arbeitsgrundlage. Formeln sind klar gegliedert, Varianten sauber getrennt, Randnotizen systematisch ergänzt.

Studienband (2hd)		Zauber	BE	Besonderheiten
C	250 Lira	8	3	Zauberfokus, –1 auf Magiekunde; +1 WP-Kosten
B	1'000 Lira	8	3	Zauberfokus, +1 WP-Kosten
A	2'500 Lira	8	3	Zauberfokus
S	10'000 Lira	8	3	Zauberfokus, +1 auf Magiekunde
🔨	Buchbinder –1	200 Gewebe oder Häute; 4 Zaubertinte		

Grimoire

Ein umfangreiches, massiv gebundenes Werk mit dicken Deckeln, verstärktem Rücken und stabilen Verschlüssen. Ein Grimoire ist kein Notizbuch, sondern ein Archiv. Seine Seiten tragen vollständige Formelsysteme, Querverweise und kommentierte Varianten.

Grimoire (2hd)		Zauber	BE	Besonderheiten
C	1'000 Lira	13	4	Zauberfokus, –1 auf Magiekunde; +1 WP-Kosten
B	2'500 Lira	13	4	Zauberfokus, +1 WP-Kosten
A	10'000 Lira	13	4	Zauberfokus
S	25'000 Lira	13	4	Zauberfokus, +1 auf Magiekunde
🔨	Buchbinder –2	500 Gewebe oder Häute; 10 Zaubertinte		

Foliant

Ein gewaltiger Band von beträchtlichem Gewicht, mit schweren Beschlägen, dicken Seiten und aufwendig stabilisiertem Rücken. Ein Foliant ist kein Reiseinstrument, sondern ein Lebenswerk.

Foliant (2hd)		Zauber	BE	Besonderheiten
C	2'500 Lira	21	5	Zauberfokus, –1 auf Magiekunde; +1 WP-Kosten
B	10'000 Lira	21	5	Zauberfokus, +1 WP-Kosten
A	25'000 Lira	21	5	Zauberfokus
S	100'000 Lira	21	5	Zauberfokus, +1 auf Magiekunde
🔨	Buchbinder –3	2'000 Gewebe oder Häute; 40 Zaubertinte		

Zauberstäbe

Die Hauptfunktion von Zauberstäben ist es die WP-Kosten eines Zaubers zu senken. Sie können dabei nur die Kosten des Zaubers selbst, inklusive seiner Fokussierung senken. Die WP-Kosten durch zusätzlich angewandte Talente, die den Zauber beeinflussen, werden nicht gesenkt.

Drachenstab

Ein Drachenstab ist ein schwerer, langer Zauberstab für Kriegsmagie. Sein Kern enthält Drachenmaterial – meist Knochen, Zahn oder Horn. Dadurch trägt der Stab eine rohe, aggressive Resonanz. Zauber aus ihm brechen schnell hervor, sind aber schwerer fein zu kontrollieren.

Drachenstab (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	250 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -1 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +1 auf Kriegsmagie
B	1'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -2 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +1 auf Kriegsmagie
A	2'500 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -2 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +2 auf Kriegsmagie
S	10'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -3 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +2 auf Kriegsmagie
🔨	Waffenbau –2	200 Hölzer oder Kristalle, 4 Drachenhorn			

Hexenbesen

Ein Hexenbesen ist eine einfache Abwandlung des Wanderstabs. Statt eines glatten Stabes endet er in einem gebundenen Reisigbündel aus Zweigen, Wurzeln oder Kräutern. Der Besen dient zugleich als Gehstock, Fokusstab und Fluggerät. Viele Hexen fertigen ihren Besen selbst. Das Holz stammt oft von einem Baum aus ihrer Heimat oder aus einem Hain, der ihnen vertraut ist.

Hexenbesen (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	1'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus; Flug (–2, Bewegung 8) für 1 WP pro Minute
B	2'500 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus; Flug (–2, Bewegung 12) für 1 WP pro Minute
A	10'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus; Flug (–2, Bewegung 12) für 1 WP pro 10 Minuten
S	25'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus; Flug (–2, Bewegung 16) für 1 WP pro 10 Minuten
🔨	Waffenbau +0	20 Hölzer oder Kristalle			

Meisterstab

Der Meisterstab ist das Ergebnis langer Arbeit. Holz, Kern und Runen sind exakt aufeinander abgestimmt. Der Stab ist vollständig auf seinen Träger gebunden und verstärkt dessen Magie deutlich.

Meisterstab (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	1'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -1 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +1 auf Wirkproben
B	2'500 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -2 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +1 auf Wirkproben
A	10'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -3 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +2 auf Wirkproben
S	25'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -4 WP Zauberkosten (min. 1 WP); +2 auf Wirkproben
🔨	Waffenbau –3	500 Hölzer oder Kristalle, 10 Zaubertinte			

Wanderstab

Ein einfacher, robuster Stab aus gewöhnlichem Holz. Er dient zugleich als Wanderstock, Selbstverteidigungswaffe und als magischer Fokus. Viele reisende Hexen, Scharlatane oder autodidaktische Zauberer benutzen solche Stäbe.

Wanderstab (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	25 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus
B	100 Lira	+1	+1	+0	Zauberfokus
A	250 Lira	+1	+2	+0	Zauberfokus
S	1'000 Lira	+1	+3	+0	Zauberfokus
🔨	Waffenbau +0	20 Hölzer oder Kristalle			

Zauberstab

Ein bewusst gefertigter Fokusstab aus einem geeigneten Zauberholz. Der Stab wird vorbereitet, geglättet und mit einfachen Runen oder Gravuren versehen. Er reagiert sauber auf die Magie seines Trägers und erleichtert die Kontrolle von Zaubern.

Zauberstab (2hd)		ANG	VER	SCH	Besonderheiten
C	100 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -1 WP Zauberkosten (min. 1 WP)
B	250 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -2 WP Zauberkosten (min. 1 WP)
A	1'000 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -3 WP Zauberkosten (min. 1 WP)
S	2'500 Lira	+0	+1	+0	Zauberfokus, -4 WP Zauberkosten (min. 1 WP)
🔨	Waffenbau –1	50 Hölzer oder Kristalle			

BESCHWÖRUNGSUTENSILIEN

Geisterformel

Beschreibung – Formel, die ein Monster in Geistform beschreibt. Wird für Beschwörung benötigt. Geisterformeln müssen wie Zauber in einem Zauberbuch niedergeschrieben werden.

Geisterformel		
C	100 Lira	Formel einer Kreatur mit Monsterstufe 10 oder weniger.
B	250 Lira	Formel einer Kreatur mit Monsterstufe 14 oder weniger.
A	1'000 Lira	Formel einer Kreatur mit Monsterstufe 18 oder weniger.
S	2'500 Lira	Formel einer Kreatur mit Monsterstufe 19 oder mehr.
🔨	Paktmagie –1	50 Gewebe, 1 Zaubertinte

Geisterpuppe

Ein vorbereitetes Objekt, das als Anker für einen gebundenen Geist dient. Der Geist ist an die Puppe gebunden und kann sich nur in ihrer Nähe oder durch sie manifestieren. Der Beschwörer muss sie bei sich tragen, um den Gefährten zu kontrollieren. Wird die Puppe beschädigt, leidet auch der Gefährte. Wird sie zerstört, bricht die Bindung und der Geist verschwindet für immer.

Geisterpuppe		
C	100 Lira	Bindet einen Geist mit Monsterstufe 10 oder weniger an eine feste Form.
B	250 Lira	Bindet einen Geist mit Monsterstufe 14 oder weniger
A	1'000 Lira	Bindet einen Geist mit Monsterstufe 18 oder weniger
S	2'500 Lira	Bindet einen Geist mit Monsterstufe 19 oder mehr
🔨	Runenschmied+0	50 Hölzer oder Kristalle , 1 Zaubertinte

Geistertasche

Beschreibung – Tasche in der man einen Geist für später aufbewahren kann

Geistertasche (Hüfte)		
C	250 Lira	Die Tasche kann einen Geist mit Monsterstufe 10 oder weniger in flüchtiger oder gebundener Gestalt beherbergen.
B	1'000 Lira	Nimmt einen Geist mit Monsterstufe 14 oder weniger auf.
A	2'500 Lira	Nimmt einen Geist mit Monsterstufe 18 oder weniger auf.
S	10'000 Lira	Nimmt einen Geist mit Monsterstufe 19 oder mehr auf.
🔨	Runenschmied –1	200 Häute oder Kristalle, 4 Zaubertinte

Selbstheilende Puppe

Diese Geisterpuppe repariert sich selbst und erlaubt es dem gebundenen Geist Schaden zu heilen, ohne dass die Puppe repariert werden muss.

Selbstheilende Puppe		
C	1'000 Lira	Bindet einen Geist mit Monsterstufe 10 oder weniger an eine feste Form. Der Geist regeneriert 1 LP pro Stunde.
B	2'500 Lira	Bindet einen Geist mit Monsterstufe 14 oder weniger. Der Geist regeneriert 1 LP pro Stunde.
A	10'000 Lira	Der Geist regeneriert nun 1 LP pro 10 Minuten.
S	25'000 Lira	Der Geist regeneriert nun 1 LP pro Kampfrunde.
	Runenschmied –2	50 Hölzer oder Kristalle, 1 Zaubertinte

Allgemeine Ausrüstung

Astralkompass

Werden die Koordinaten eines beliebigen Ortes am Astralkompass eingestellt, so weisst er den Weg dorthin. Der Kompass wird dabei ungenauer, je näher man dem Ziel kommt.

Astralkompass		
C	250 Lira	Zeigt den Weg zum Ziel auf 25 Meilen genau.
B	1'000 Lira	Zeigt den Weg zum Ziel auf 10 Meilen genau.
A	2'500 Lira	Zeigt den Weg zum Ziel auf 3 Meilen genau.
S	10'000 Lira	Zeigt den Weg zum Ziel auf 1 Meile genau.
🔨	Schneidern –2	50 Kristalle oder Metalle

Banner der Hoffnung

Ein schlichtes Feldbanner mit alten Symbolen. Sein Anblick stabilisiert Moral und Zusammenhalt – nicht durch Magie allein, sondern durch das, wofür es steht.

Banner der Hoffnung		
C	250 Lira	Verbündete erhalten +1 auf Moralwürfe
B	1'000 Lira	Verbündete erhalten +2 auf Moralwürfe
A	2'500 Lira	Verbündete erhalten +3 auf Moralwürfe
S	10'000 Lira	Verbündete sind immun gegen Moralverlust
🔨	Schneidern –2	50 Metalle

Bündel der Sicheren Rast

Ein magisch verstärkter Schlafsack, welcher bequemen Schutz selbst unter widrigsten Umständen gewährt.

Bündel der Sicheren Rast		
C	250 Lira	Gibt +1 auf Unbeugsamkeit für Regeneration
B	1'000 Lira	Gibt +2 auf Unbeugsamkeit für Regeneration
A	2'500 Lira	Gibt +3 auf Unbeugsamkeit für Regeneration
S	10'000 Lira	Gibt +4 auf Unbeugsamkeit für Regeneration
🔨	Schneidern –2	200 Gewebe oder Kristalle

Feenlaterne

Eine kleine, kunstvoll gearbeitete Laterne aus leichtem Holzrahmen und eingesetztem Kristall. Im Inneren brennt keine Flamme, sondern ein gebundener Lichtfunken – ein schimmernder Kern, der erst aufleuchtet, wenn er mit Willenskraft gespeist wird. Das Licht ist klar, kühl und flackerfrei. Es wirft scharfe Schatten, erzeugt aber weder Rauch noch Hitze.

Feenlaterne		
C	25 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 10 Minuten (1 WP)
B	100 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 1 Stunde (1 WP)
A	250 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 1 Stunde (1 WP)
S	1'000 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 4 Stunden (1 WP)
🔨	Schmuckhandwerk +0	20 Hölzer oder Kristalle

Karte des Abenteurers

Eine mehrlagige Karte aus Lederbahnen, Knochenleisten und eingesetzten Kristallsplittern. Linien verschieben sich lautlos, Symbole tauchen auf und verblassen wieder.

Karte des Abenteurers		
C	1'000 Lira	Zeigt Wände, Räume, Gänge und Wege innerhalb von 10 Schritt
B	2'500 Lira	Zeigt zusätzlich wertige Gegenstände oder besser (250+ Lira)
A	10'000 Lira	Reichweite erhöht auf 25 Schritt
S	25'000 Lira	Reichweite erhöht auf 100 Schritt
🔨	Buchbinder –3	500 Gewebe oder Häute, 10 Zaubertinte

Kissen der stillen Gedanken

Gedanken verlieren nachts an Schärfe. Keine Visionen, keine nächtlichen Einfälle. Gemacht für jemanden, der nachts wirklich abschalten will.

Kissen der stillen Gedanken		
C	100 Lira	+1 WP-Regeneration beim Rasten
B	250 Lira	+2 WP-Regeneration beim Rasten
A	1'000 Lira	+3 WP-Regeneration beim Rasten
S	2'500 Lira	+4 WP-Regeneration beim Rasten
🔨	Schneidern –1	50 Metalle

Reiseausrüstung

Ein Bündel aus Decke, Kochgeschirr, Ersatzkleidung und kleinen Alltagsgegenständen, die man erst vermisst, wenn sie fehlen.

Reiseausrüstung		
C	25 Lira	–2 auf Reisekunde (Lagern)
B	100 Lira	+0 auf Reisekunde (Lagern)
A	250 Lira	+1 auf Reisekunde (Lagern)
S	1'000 Lira	+2 auf Reisekunde (Lagern)
🔨	Schneidern +0	20 Gewebe oder Hölzer

Sammelwerkzeug

Ein speziell zusammengestelltes Set aus Klingen, Haken, Beuteln, Sieben oder kleinen Werkzeugen, abgestimmt auf ein bestimmtes Material. Für Essenzen kann es feine Messer und verschliessbare Phiolen enthalten, für Hölzer stabile Beile und Keile, für Mineralien Meissel und Schlägel. Nahrung erfordert Körbe, Netze oder Fallen, Gewebe scharfe Scheren und saubere Verpackung.

Jedes Mineral verlangt eigenes, passendes Sammelwerkzeug. Materialen: Essenzen, Gewebe, Häute, Hölzer, Metalle, Mineralien, Nahrung, Steine

Sammelwerkzeug		
C	10 Lira	+0 auf Sammelproben für dieses Material
B	25 Lira	+1 auf Sammelproben für dieses Material
A	100 Lira	+2 auf Sammelproben für dieses Material
S	250 Lira	+3 auf Sammelproben für dieses Material
🔨	Gerätebau +4	5 Hölzer oder Metalle

Schwebender Buchhalter

Der schwebender Buchhalter ist eine schwebendes Gestell, auf dem ein Buch transportiert werden kann. Häufig wird es eingesetzt, um Zauberbücher zu transportieren. Der Buchhalter kann entweder an einer Stelle verharren oder dem Zauberer folgen.

Schwebender Buchhalter		
C	250 Lira	Hält ein Zauberbuch; Bewegung 4
B	1'000 Lira	Hält ein Zauberbuch; BE –1; Bewegung 6
A	2'500 Lira	Hält ein Zauberbuch; BE –2; Bewegung 8
S	10'000 Lira	Hält ein Zauberbuch; BE –3; Bewegung 10
🔨	Paktmagie –2	200 Metalle, 4 Zaubertinte

Seil

Ein stabiler Strang aus Gewebe, der das Klettern erleichtert. Jeweils 10 Schritt Seil verbrauchen einen Platz im Inventar.

Seil		
C	10 Lira für 10 Schritt	+0 Geschick (Klettern)
B	25 Lira für 10 Schritt	+1 Geschick (Klettern)
A	100 Lira für 10 Schritt	+2 Geschick (Klettern)
S	250 Lira für 10 Schritt	+3 Geschick (Klettern)
🔨	Schneidern +2	3 Gewebe für 10 Schritt

Seilballiste

Eine zweihändige Balliste, welche einen stählernen Bolzen über eine grössere Distanz abfeuern kann, um es so den Abenteurer zu erlauben, ein Seil an Orten zu nutzen, an denen es sonst nicht möglich wäre.

Seilballiste		
C	250 Lira	Reichweite 10 Schritt
B	1'000 Lira	Reichweite 25 Schritt
A	2'500 Lira	Reichweite 100 Schritt
S	10'000 Lira	Reichweite 250 Schritt
🔨	Waffenbau +0	200 Hölzer oder Metalle

Sonnenstein

Ein handtellergrosser, milchig-gelber Kristall, meist in eine schlichte Metallfassung eingespannt. Im Dunkeln wirkt er stumpf – bis man ihn zwischen den Fingern reibt oder ein leises Wort spricht. Dann beginnt er zu glimmen. Das Licht ist klar und ruhig, wirft scharfe Schatten und lässt Farben wieder sichtbar werden.

Sonnenstein		
C	10 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 10 Minuten, kann innert 1 Stunde im direkten Sonnenlicht wieder aufgeladen werden.
B	25 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 1 Stunde, kann innert 1 Stunde im direkten Sonnenlicht wieder aufgeladen werden.
A	100 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 1 Stunde, kann innert 1 Stunde im direkten Sonnenlicht wieder aufgeladen werden.
S	250 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 4 Stunden, kann innert 1 Stunde im direkten Sonnenlicht wieder aufgeladen werden.
🔨	Schmuckhand-werk +1	5 Kristalle

Werkstatt

Ein fest eingerichteter Arbeitsraum mit stabilen Tischen, festen Halterungen, Lagermöglichkeiten und spezialisiertem Gerät. Eine Werkstatt ist mehr als Werkzeug – sie ist ein Ort, an dem Material sortiert, vorbereitet und sauber verarbeitet werden kann.

Jede handwerkliche Spezialisierung verlangt ihre eigene Werkstatt.

Werkstatt		
C	250 Lira	+0 auf Proben für Arbeiten; benötigt einen Werkraum
B	1'000 Lira	+1 auf Proben für Arbeiten; benötigt einen Werkraum
A	2'500 Lira	+2 auf Proben für Arbeiten; benötigt einen Werkraum
S	10'000 Lira	+4 auf Proben für Arbeiten; benötigt einen Werkraum
🔨	Gerätebau +0	200 Hölzer, Metalle oder Steine

Werkzeug

Ein auf die jeweilige Handwerksspezialisierung abgestimmtes Set aus passenden Geräten, Klingen, Formen, Nadeln, Zangen, Hämmern oder Messinstrumenten.

Jede handwerkliche Spezialisierung verlangt ihr eigenes Werkzeug.

Werkzeug		
C	25 Lira	+0 auf Proben für Arbeiten
B	100 Lira	+1 auf Proben für Arbeiten
A	250 Lira	+2 auf Proben für Arbeiten
S	1'000 Lira	+3 auf Proben für Arbeiten
🔨	Gerätebau +0	20 Hölzer oder Metalle

Wasserpfeife der Magischen Heilung

Eine schwere, kunstvoll gearbeitete Wasserpfeife mit breitem Glasbauch und fein geschnitztem Holzschaft. Wird eine alchemistische Substanz – etwa Bittere Tropfen, Purpurne Tropfen oder Schlaftau – nicht getrunken, sondern mit dieser Pfeife geraucht, verteilt sich die Essenz gleichmässiger im Körper.

Wasserpfeife der Magischen Heilung		
C	100 Lira	+1 auf den W10-Wurf eines Trankeffekts
B	250 Lira	+2 auf den W10-Wurf eines Trankeffekts
A	1'000 Lira	+3 auf den W10-Wurf eines Trankeffekts
S	2'500 Lira	+4 auf den W10-Wurf eines Trankeffekts
🔨	Schreiner –1	50 Hölzer

Verbrauchsgegenstände

Materialien

Materialien		
C	1 Lira	Rohe Materialien
B	3 Lira	Verfeinerte Materialien
A	10 Lira	Veredelte Materialien
S	25 Lira	Spezielle Materialien, wie Zaubertinte

Heilmittel



Augenwasser

Eine klare, leicht ölige Flüssigkeit mit stechendem Geruch, die direkt in die Augen geträufelt wird. Der erste Kontakt brennt scharf und zwingt die Lider zusammen, doch kurz darauf weicht der Schmerz einer kühlen Klarheit.

Augenwasser		
C	3 Lira	Ersetzt den Zustand «geblendet» durch «verwirrt».
B	10 Lira	Hebt den Zustand «geblendet» auf.

Augenwasser		
A	25 Lira	Hebt den Zustand «geblendet» auf und gibt für 10 Minuten +1 auf Spürsinn (Sicht)-Proben.
S	100 Lira	Hebt den Zustand «geblendet» auf und gibt für 10 Minuten +4 auf Spürsinn (Sicht)-Proben.
🔨	Alchemie +2	2 Essenzen oder Mineralien

Bittere Tropfen

Auf eine Wunde geträufelt, verschliessen diese Tropfen die Wunde und plagen den Geheilten für Stunden mit einem bitteren Geschmack.

Bittere Tropfen		
C	25 Lira	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 1 Stunde.
B	100 Lira	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
A	250 Lira	Heilt 1W10 Lebenspunkte nach einer Kampfrunde.
S	1'000 Lira	Heilt 1W10 Lebenspunkte sofort bei Einnahme und noch einmal 1W10 LP nach einer Kampfrunde.
🔨	Alchemie +0	20 Essenzen

Blutstiller

Eine dicke, dunkle Paste mit metallischem Geruch, die direkt in die Wunde gestrichen wird. Beim Auftragen zieht sie sofort an, wird warm und hartet binnen Sekunden aus. Blutfluss verlangsamt sich, dann stoppt er ganz.

Blutstiller		
C	3 Lira	Ersetzt den Zustand «blutend» durch «verwundet».
B	10 Lira	Hebt den Zustand «blutend» auf.
A	25 Lira	Hebt den Zustand «blutend» auf und gibt für 10 Minuten +1 auf Proben für Unbeugsamkeit (Zähigkeit).
S	100 Lira	Hebt den Zustand «blutend» auf und gibt für 10 Minuten +4 auf Proben für Unbeugsamkeit (Zähigkeit).
🔨	Alchemie: +2	3 Essenzen

Gegengift

Ein scharf riechender Trank mit bitterem, zusammenziehendem Geschmack. Nach dem Trinken zieht sich der Magen kurz schmerzhaft zusammen, dann setzt ein heftiges Schwitzen ein. Das Gift wird spürbar aus dem Körper.

Gegengift		
C	3 Lira	Ersetzt den Zustand «vergiftet» durch «erschöpft».
B	10 Lira	Hebt den Zustand «vergiftet» auf.

Gegengift		
A	25 Lira	Hebt den Zustand «vergiftet» auf und gibt für 10 Minuten +1 auf Proben für Unbeugsamkeit (Zähigkeit).
S	100 Lira	Hebt den Zustand «vergiftet» auf und gibt für 10 Minuten +4 auf Proben für Unbeugsamkeit (Zähigkeit).
🔨	Alchemie: +2	3 Essenzen

Goldener Tropfen

Ein zähflüssiger, bernsteinfarbener Tropfen in einer schmalen Glasphiole. Er riecht nach warmem Harz und einem metallischen Unterton, der an frisches Blut erinnert.

Goldener Tropfen		
C	100 Lira	Das Ziel ersetzt den Zustand «sterbend» durch «betäubt».
B	250 Lira	Das Ziel hebt den Zustand «sterbend» auf und kann einen kürzlich Verstorbenen innerhalb von 1 Minute (2 Kampfrunden) ins Leben zurückholen.
A	1'000 Lira	Das Ziel hebt den Zustand «sterbend» auf und kann einen kürzlich Verstorbenen innerhalb von 10 Minuten ins Leben zurückholen.
S	2'500 Lira	Das Ziel hebt den Zustand «sterbend» auf und kann einen kürzlich Verstorbenen innerhalb von 1 Stunde ins Leben zurückholen.
🔨	Alchemie –1	50 Essenzen

Klargeist

Ein feines, helles Pulver mit trockenem, fast metallischem Geruch, das kurz geschnupft wird. Der Effekt ist unmittelbar: ein scharfer Stich hinter den Augen, dann reisst der Geist klar auf. Benommenheit, Zweifel und fremde Eindrücke brechen weg, als hätte man kaltes Wasser ins Gesicht bekommen.

Klargeist		
C	10 Lira	Hebt die Zustände «demoralisiert» und «verwirrt» auf.
B	25 Lira	Hebt den Zustand «demoralisiert», «erschüttert» und «verwirrt» auf.
A	100 Lira	Hebt den Zustand «betäubt», «demoralisiert», «erschüttert» und «verwirrt» auf.
S	250 Lira	Hebt den Zustand «betäubt», «demoralisiert», «erschüttert» und «verwirrt» auf und gibt für 10 Minuten +2 auf Proben für Willenskraft (mentale Verteidigung).
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

Nervenflamme

Eine scharf riechende, rotorange Salbe, die in den Nacken und entlang der Wirbelsäule eingerieben wird. Beim Auftragen brennt sie deutlich und zieht schnell ein. Hitze breitet sich aus, kriecht unter die Haut und erreicht Arme und Beine wie ein plötzlicher Impuls. Starre Muskeln lösen sich, Taubheit weicht, und die Kontrolle kehrt ruckartig zurück.

Nervenflamme		
C	10 Lira	Hebt «gelähmt» auf

Nervenflamme		
B	25 Lira	Hebt «gelähmt» und «verlangsamt» auf
A	100 Lira	Hebt «betäubt», «gelähmt» und «verlangsamt» auf
S	250 Lira	Hebt «betäubt», «gelähmt» und «verlangsamt» auf und gibt für 10 Minuten +2 auf Proben für Unbeugsamkeit (Zähigkeit).
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

Purpurner Tropfen

Eine dickflüssige, tiefpurpurne Essenz, die in kleinen Glasphiolen aufbewahrt wird. Im Licht wirkt sie fast schwarz, doch in Bewegung schimmert sie rötlich-violett. Das Mittel riecht metallisch und hinterlässt beim Trinken einen warmen, leicht brennenden Geschmack. Kurz nach der Einnahme steigt Hitze in Brust und Gliedmassen auf, als würde das Blut schneller fliessen.

Purpurner Tropfen		
C	100 Lira	Heilt 1 Lebenspunkt pro Runde für 3 Runden.
B	250 Lira	Heilt 1 Lebenspunkt pro Runde für 1W10+2 Runden.
A	1'000 Lira	Heilt 2 Lebenspunkt pro Runde für 1W10+2 Runden.
S	2'500 Lira	Heilt 3 Lebenspunkt pro Runde für 1W10+2 Runden.
🔨	Alchemie –1	50 Essenzen

Ruhewasser

Ein klares, stilles Wasser ohne ausgeprägten Geschmack, das schwerer wirkt, als es aussieht. Nach dem Trinken breitet sich eine angenehme Müdigkeit aus, die nicht lähmt, sondern beruhigt. Während der folgenden Rast fühlt sich der Schlaf tiefer an, Schmerzen treten in den Hintergrund, und der Körper nutzt die Pause ungewöhnlich effektiv.

Ruhewasser		
C	10 Lira	+2 Lebenspunkt-Regeneration bei der nächsten Rast
B	25 Lira	+4 Lebenspunkt-Regeneration bei der nächsten Rast
A	100 Lira	+6 Lebenspunkt-Regeneration bei der nächsten Rast
S	250 Lira	+8 Lebenspunkt-Regeneration bei der nächsten Rast
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

HILFSMITTEL

Ausserweltlicher Splitter

Ein kantiges Bruchstück fremder Materie, das sich kalt anfühlt, egal wie lange man es hält. Wird der Splitter zerbrochen, spannt sich der Raum für einen kurzen Augenblick zusammen. Geräusche

verstummen, der Boden verliert Gewicht, und der Körper wird aus dem Augenblick gerissen. Während des Einsatz wird der Splitter zerstört.

Ausserweltlicher Splitter		
C	25 Lira	Teleportiere an einen zufälligen Ort innerhalb von 200 Schritt
B	100 Lira	Teleportiere an einen zufälligen Ort innerhalb von 2 Meilen
A	250 Lira	Teleportiere an einen gewollten Ort innerhalb von 2 Meilen
S	1'000 Lira	Teleportiere an einen gewollten Ort innerhalb von 10 Meilen
🔨	Schmuckhandwerk +0	20 Kristalle

Band der Wiederkehr

Ein unscheinbares Stoff- oder Lederband, das an einem Ort befestigt wird. Solange es existiert, findet der Träger immer wieder dorthin zurück, selbst durch Umwege, Irrwege oder unbekanntes Gelände. Das Band kann nur einmal eingesetzt werden und zerfällt zu Staub, wenn der Anwender zu ihm zurückkehrt.

Band der Wiederkehr		
C	25 Lira	+2 Reisekunde (Orientierung) für Rückkehr
B	100 Lira	+4 Reisekunde (Orientierung) für Rückkehr
A	250 Lira	+6 Reisekunde (Orientierung) für Rückkehr
S	1'000 Lira	Automatischer Erfolg für Reisekunde (Orientierung) für Rückkehr
🔨	Schneidern +0	20 Gewebe

Fackel

Ein mit Harz und Tuch umwickelter Holzstab, der beim Entzünden hell und unruhig brennt. Die Flamme knistert, tropft gelegentlich und wirft harte Schatten an Wände und Bäume. Eine einfache Fackel hält nicht lange und qualmt stark, während bessere Ausführungen gleichmässiger brennen und weniger Rauch entwickeln.

Fackel		
C	1 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 10 Minuten
B	3 Lira	Erhellt innerhalb von 5 Schritt, brennt für 1 Stunde
A	10 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 1 Stunde
S	25 Lira	Erhellt innerhalb von 10 Schritt, brennt für 4 Stunden
🔨	Schreiner +2	1 Hölzer

Fackel der klaren Sicht

Eine dicke, russarme Fackel mit sauber gefasstem Kristallkern im Kopf. In ihrem Licht wirken Schatten flach und Konturen hart gezogen. Trugbilder verlieren an Tiefe, Farben verblassen, und falsche Formen lösen sich auf, als wären sie nie richtig verankert gewesen.

Fackel der klaren Sicht		
C	25 Lira	Trugbilder verlieren für 10 Minuten innerhalb von 10 Schritt ihren Effekt.
B	100 Lira	Brennt nun für 1 Stunde.
A	250 Lira	Trugbilder verlieren nun innerhalb von 25 Schritt ihren Effekt.
S	1'000 Lira	Brennt nun für 4 Stunden.
	Schreinerei +0	20 Hölzer oder Kristalle

Rankensamen

Ein harter, faustgrosser Samen mit rauer, dunkler Schale und feinen, grünen Adern. Wird er auf festen Boden gelegt und mit etwas Feuchtigkeit oder einem kurzen Impuls von Willenskraft aktiviert, bricht die Schale auf und eine kräftige Ranke schiebt sich hervor.

Die Ranke wächst mit konstanter Geschwindigkeit von **1 Schritt pro Runde**, windet sich nach oben oder entlang von Kanten und sucht Halt an Stein, Holz oder Erdreich. Sie ist zäh, flexibel und tragfähig genug, um als Kletterhilfe, Sicherungsleine oder provisorische Brücke zu dienen.

Die maximale Länge und Traglast hängen von der Qualität des Samens ab. Ist die maximale Länge erreicht, wächst die Ranke nicht weiter. Nach **6 Stunden** beginnt sie zu verwelken und zerfällt innerhalb weniger Minuten zu trockenem Pflanzenrest.

Rankensamen		
C	25 Lira	Länge 10 Schritt, 100 Stein Traglast.
B	100 Lira	Länge 25 Schritt, 250 Stein Traglast.
A	250 Lira	Länge 100 Schritt, 1’000 Stein Traglast.
S	1’000 Lira	Länge 250 Schritt, 2’500 Stein Traglast.
	Alchemie +0	20 Essenzen oder Hölzer

Trankball

Ein kleiner, hohler Kristallkörper mit eingelassener Fassung, in den ein gewöhnlicher Trank eingesetzt werden kann. Die dünne Hülle ist stabil genug für den Flug, zerbricht jedoch zuverlässig beim Aufprall.

Trankball		
C	3 Lira	Erlaubt es Tränke bis zu 10 Schritt weit zu werfen
B	10 Lira	Erlaubt es Tränke bis zu 25 Schritt weit zu werfen
A	25 Lira	Erlaubt es Tränke bis zu 100 Schritt weit zu werfen
S	100 Lira	Erlaubt es Tränke bis zu 250 Schritt weit zu werfen
	Waffenbau +2	3 Kristalle

Zauberkreide

Ein unscheinbares Stück blassgrauer Kreide, das sich erst bei genauerem Hinsehen von gewöhnlicher Strassenkreide unterscheidet. Die Oberfläche fühlt sich kühler an, als sie sollte, und hinterlässt beim Zeichnen eine leicht körnige Spur. Die wahre Wirkung zeigt sich erst später: Kehrt der Zeichner an

einen markierten Ort zurück, leuchtet die Markierung für ihn sichtbar auf – schwach bei einfachem Licht, deutlich im Dunkeln.

Die Leuchtreaktion ist an den ursprünglichen Zeichner gebunden. Für andere bleibt die Markierung gewöhnlich und unscheinbar. Jede Markierung kann nur eine begrenzte Anzahl von Reaktionen auslösen, bevor die magische Spur verblasst. Ein Kreidestück reicht für bis zu 20 Markierungen.

Zauberkreide		
C	10 Lira	Die Kreide leuchtet max. 2-mal auf, bevor sie verblasst.
B	25 Lira	Die Kreide leuchtet max. 3-mal auf, bevor sie verblasst.
A	100 Lira	Die Kreide leuchtet max. 5-mal auf, bevor sie verblasst.
S	250 Lira	Die Kreide verblasst nicht.
🔨	Alchemie +1	5 Mineralien

KAMPFMITTEL

Drachenauge

Eine kleine, glasige Kugel mit rissiger Oberfläche, in deren Innerem sich träge Funken und rotgoldene Schlieren bewegen. Sie ist warm, selbst durch Handschuhe hindurch. Wird das Drachenauge geworfen oder zerdrückt, spannt sich die Luft für einen Herzschlag, dann entlädt sich die gespeicherte Hitze explosionsartig.

Drachenauge		
C	10 Lira	Verursacht 1W10 Schaden in einem Umkreis von 5 Schritt.
B	25 Lira	Verursacht 2W10 Schaden in einem Umkreis von 5 Schritt.
A	100 Lira	Verursacht 2W10 Schaden und «brennend» in einem Umkreis von 5 Schritt.
S	250 Lira	Verursacht 4W10 Schaden und «brennend» in einem Umkreis von 5 Schritt.
🔨	Alchemie +1	5 Kristalle oder Mineralien

Feuer im Glas

Eine kleine, dickwandige Phiole, in der eine träge, rotorange Flüssigkeit schwappt. Sie ist warm in der Hand und beschlägt das Glas von innen. Wird die Phiole zerbrochen, entlädt sich die gespeicherte Hitze schlagartig. Flammen schlagen hervor, haften am getroffenen Ziel und fressen sich weiter, selbst wenn es versucht, sie abzuschütteln.

Feuer im Glas		
C	3 Lira	Verursacht den Zustand «brennend».
B	10 Lira	Verursacht 1W10 Feuerschaden gegen ein Ziel und den Zustand «brennend».
A	25 Lira	Verursacht 2W10 Feuerschaden gegen ein Ziel und den Zustand «brennend».
S	100 Lira	Verursacht 4W10 Feuerschaden gegen ein Ziel und den Zustand «brennend».

Feuer im Glas		
🔨	Alchemie: +2	3 Mineralien

Lähmender Rauch

Eine dünnwandige Phiole oder Rauchkapsel, gefüllt mit einem grauweissen Pulver. Beim Zerbrechen oder Entzünden breitet sich der Rauch rasch aus, schwerer als gewöhnlicher Dunst und mit stechendem, bitterem Geruch. Schon nach wenigen Atemzügen werden Glieder taub, Bewegungen stocken, und der Körper verliert für einen Moment jede klare Rückmeldung.

Lähmender Rauch		
C	25 Lira	Die getroffene Kreatur erhält den Zustand «betäubt».
B	100 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 2 Schritt erhalten den Zustand «betäubt».
A	250 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 5 Schritt erhalten den Zustand «betäubt».
S	1'000 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 10 Schritt erhalten den Zustand «betäubt».
🔨	Alchemie +0	20 Mineralien

Paniksud

Eine trübe, dunkel schimmernde Flüssigkeit mit stechendem Geruch, die beim Zerbrechen sofort verdampft. Der entstehende Dunst legt sich schwer in die Lungen und löst ein unangenehmes Ziehen im Bauch aus. Gedanken beginnen zu rasen, Bedrohungen wirken näher und grösser, als sie sind. Selbst standhafte Kreaturen spüren einen plötzlichen Drang zur Flucht oder zum unkoordinierten Handeln.

Paniksud		
C	10 Lira	Die getroffene Kreatur muss einen Moralwurf mit –4 ablegen.
B	25 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 2 Schritt müssen einen Moralwurf mit –2 ablegen.
A	100 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 5 Schritt müssen einen Moralwurf mit –2 ablegen.
S	250 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 5 Schritt müssen einen Moralwurf mit –4 ablegen.
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen oder Mineralien

Säure im Glas

Eine kleine Phiole mit klarer, leicht grünlicher Flüssigkeit, die selbst durch dickes Glas aggressiv wirkt. Schon der Geruch ist stechend und reizt Augen und Atemwege. Wird die Phiole zerbrochen, frisst sich die Säure sofort in das getroffene Material. Die Flüssigkeit haftet hartnäckig und arbeitet weiter, solange sie nicht neutralisiert wird.

Säure im Glas		
C	3 Lira	Verursacht den Zustand «verätzt».
B	10 Lira	Verursacht 1W10 Feuerschaden gegen ein Ziel und den Zustand «verätzt».
A	25 Lira	Verursacht 2W10 Feuerschaden gegen ein Ziel und den Zustand «verätzt».

Säure im Glas		
S	100 Lira	Verursacht 4W10 Feuerschaden gegen ein Ziel und den Zustand «verätzt».
🔨	Alchemie +2	3 Mineralien

Schlaftau

Eine klare, leicht schimmernde Flüssigkeit, die geruchlos wirkt und sich unauffällig in Getränke oder Speisen mischen lässt. Nach der Einnahme stellt sich zunächst eine angenehme Schwere ein, als würde Müdigkeit langsam von den Gliedern Besitz ergreifen. Gedanken werden träge, Reaktionen verzögern sich, und schliesslich sinkt der Körper in einen tiefen, gleichmässigen Schlaf.

Schlaftau		
C	10 Lira	Das Ziel fällt nach 1W10 Minuten in einen tiefen Schlaf, der 1W10 Minuten anhält oder bis das Ziel geweckt wird.
B	25 Lira	Das Ziel fällt nach 1W10 Minuten in einen tiefen Schlaf, der 1W10 Stunden anhält oder bis das Ziel geweckt wird.
A	100 Lira	Das Ziel fällt nach 1W10 Minuten in einen tiefen Schlaf, der 1W10 Stunden und aus dem es nur mit Heilkunde (Krankheiten) –2 geweckt werden kann.
S	250 Lira	Das Ziel fällt nach 1W10 Minuten in einen tiefen Schlaf, aus dem es nur mit Heilkunde (Krankheiten) –6 geweckt werden kann.
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

Schwarzer Qualm

Eine matte, russige Mischung in einer dünnwandigen Kapsel oder Phiole. Beim Auslösen stösst sie schlagartig dichten, schwarzen Rauch aus, der schwer in der Luft hängt und sich nur langsam verzieht. Licht wird verschluckt, Konturen brechen auseinander, Entfernungen lassen sich kaum noch abschätzen. Geräusche wirken gedämpft und verzerrt, Orientierung fällt schwer.

Schwarzer Qualm		
C	10 Lira	Erzeugt Sichtbehinderung (–2) für 1W10 Runden in einem Umkreis von 3 Schritt.
B	25 Lira	Erzeugt starke Sichtbehinderung (–4) für 1W10 Runden in einem Umkreis von 3 Schritt.
A	100 Lira	Erzeugt starke Sichtbehinderung (–4) für 1W10 Runden in einem Umkreis von 10 Schritt.
S	250 Lira	Erzeugt sehr starke Sichtbehinderung (–6) für 1W10 Minuten in einem Umkreis von 10 Schritt.
🔨	Waffenbau +1	5 Essenzen

Stinkender Sud

Eine trübe, dickflüssige Brühe in einer schlecht verschlossenen Phiole. Schon beim Öffnen schlägt ein widerwärtiger Gestank entgegen, der nach Fäulnis und scharfem Ammoniak riecht. Wird der Sud

freigesetzt, legt sich der Dunst sofort auf Nase und Augen. Gedanken stolpern, Reaktionen verzögern sich, und Orientierung geht verloren.

Stinkender Sud		
C	10 Lira	Die getroffene Kreatur erleidet «verwirrt».
B	25 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 2 Schritt erleiden «verwirrt».
A	100 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 5 Schritt erleiden «verwirrt».
S	250 Lira	Alle Kreaturen im Umkreis von 5 Schritt erleiden «verwirrt» und «gelähmt»
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

Tropfen des Vergessens

Eine klare, unscheinbare Flüssigkeit ohne Geruch, die sich leicht in Getränke mischen lässt. Nach der Einnahme wirkt zunächst alles normal. Erst später zeigen sich die Lücken: Gespräche, Wege und Entscheidungen fehlen plötzlich, als wären sie nie passiert. Je stärker die Tropfen, desto weiter greift das Vergessen zurück, bis schliesslich selbst vertraute Namen, Orte und Zusammenhänge verblassen.

Tropfen des Vergessens		
C	100 Lira	Das Ziel verliert die Erinnerung an die letzten 1W10 Minuten
B	250 Lira	Das Ziel verliert die Erinnerung an die letzten 1W10 Stunden
A	1'000 Lira	Das Ziel verliert die Erinnerung an die letzten 1W10 Tage
S	2'500 Lira	Das Ziel verliert sämtliche Erinnerungen.
🔨	Alchemie –1	50 Kristalle

Zungenlöser

Ein klarer, scharf riechender Trank, der beim Trinken sofort ein Brennen im Mund und Hals verursacht. Die Zunge wird schwer und zugleich überempfindlich, Gedanken drängen nach aussen, bevor sie sortiert werden können. Die Wirkung ist brutal und fordernd. Nach dem Abklingen setzen heftige Schmerzen ein, der Körper reagiert mit Schwäche und Zittern – als hätte man sich selbst ausgebrannt, um zu reden.

Zungenlöser		
C	25 Lira	+2 auf Interaktion (Verhör); danach erleidet das Ziel 2W10 direkten Schaden
B	100 Lira	+4 auf Interaktion (Verhör); danach erleidet das Ziel 2W10 direkten Schaden
A	250 Lira	+4 auf Interaktion (Verhör); danach erleidet das Ziel 1W10 direkten Schaden
S	1'000 Lira	+4 auf Interaktion (Verhör)
🔨	Alchemie +0	20 Essenzen oder Mineralien

Rauschmittel

Ahnenrausch

Ein scharf riechendes Destillat aus Asche, Harzen und mineralischem Staub. Der Rausch wird eingeatmet oder langsam getrunken und legt sich wie ein Druck hinter die Augen. Die Stimmen kommen nicht klar, eher wie Erinnerungen, die nicht die eigenen sind. Antworten fühlen sich sicher an, auch wenn sie widersprüchlich wirken.

Ahnenrausch		
C	3 Lira	Der Anwender eine Frage an die Ahnen stellen. Danach erhält er für 1 Stunde den Zustand «verwirrt».
B	10 Lira	Der Anwender eine Frage an die Ahnen stellen. Danach erhält er für 10 Minuten den Zustand «verwirrt».
A	25 Lira	Der Anwender drei Fragen an die Ahnen stellen. Danach erhält er für 10 Minuten den Zustand «verwirrt».
S	100 Lira	Der Anwender drei Fragen an die Ahnen stellen. Danach erhält er für 10 Minuten den Zustand «verwirrt» und regeneriert 1W10 WP.
🔨	Alchemie: +2	2 Essenzen oder Mineralien

Seelentrunk

Ein klarer, kalter Trank ohne ausgeprägten Geschmack. Nach der Einnahme erscheinen verschwommene, traumhafte Bilder ferner Orte, wie durch Wasser oder Nebel gesehen. Formen und Bewegungen sind erkennbar, aber nie scharf, als würde man durch den Schlaf blicken.

Seelentrunk		
C	25 Lira	Für 10 Minuten kann der Anwender Eindrücke von fernen Orten wahrnehmen. Danach erhält er für 1 Stunde den Zustand «verwirrt».
B	100 Lira	Für 10 Minuten kann der Anwender Eindrücke von fernen Orten wahrnehmen. Danach erhält er für 10 Minuten den Zustand «verwirrt».
A	250 Lira	Für 10 Minuten kann der Anwender Eindrücke von fernen Orten wahrnehmen. Danach erhält er für 1 Minute den Zustand «verwirrt».
S	1'000 Lira	Für 10 Minuten kann der Anwender Eindrücke von fernen Orten wahrnehmen. Danach erhält er 1 Erfahrungspunkt (XP)
🔨	Alchemie +0	20 Kristalle

Stärkungsmittel

Bronzehaut

Ein klebriger Sud, welcher sich in der in der Haut des Trägers verteilt und diese bronzefarben werden lässt. Die Wirkung ist nicht nur kosmetisch, sondern härtet die Haut effektiv gegen Verletzungen.

Bronzehaut		
C	10 Lira	Für 2 Kampfrunden +2 Rüstungsschutz
B	25 Lira	Für 10 Minuten +2 Rüstungsschutz
A	100 Lira	Für 10 Minuten +4 Rüstungsschutz
S	250 Lira	Für 1 Stunde +4 Rüstungsschutz
🔨	Alchemie +1	5 Mineralien

Donnerschluck

Eine scharf schmeckende, leicht prickelnde Flüssigkeit, die beim Trinken ein kurzes Zittern durch den Körper jagt. Die Zunge wird taub, der Magen zieht sich zusammen, und für einen Moment fühlt sich jede Bewegung verzögert an. Kurz darauf legt sich eine dumpfe Spannung unter die Haut, als stünde der Körper unter eigener Erdung.

Donnerschluck		
C	10 Lira	Für 10 Minuten +1 Verteidigung gegen Blitz-Effekte und «gelähmt».
B	25 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Blitz-Effekte und «gelähmt».
A	100 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Blitz-Effekte und «gelähmt» und Resistenz (Blitz).
S	250 Lira	Für 10 Minuten Immunität (Blitz) und Immunität gegen «gelähmt».
🔨	Alchemie +1	5 Mineralien

Eisenmagen

Ein dickflüssiger, graubrauner Trank mit schwerem, erdigem Geschmack. Nach dem Trinken legt sich ein dumpfer Druck in den Bauch, als hätte man einen Stein verschluckt. Der Magen zieht sich zusammen und arbeitet langsam, aber unbeirrbar. Gifte verlieren ihre Wirkung, Übelkeit bleibt aus, und selbst scharfe Substanzen reizen kaum noch.

Eisenmagen		
C	10 Lira	Für 10 Minuten +1 Verteidigung gegen Gift-Effekte und «vergiftet».
B	25 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Gift-Effekte und «vergiftet».
A	100 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Gift-Effekte und «vergiftet» und Resistenz (Gift).
S	250 Lira	Für 10 Minuten Immunität (Gift) und Immunität gegen «vergiftet».
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

Eulenelixier

Ein klarer, bernsteinfarbener Trank mit leicht bitterem Nachgeschmack. Kurz nach dem Trinken weiten sich die Pupillen, und die Dunkelheit verliert ihre Tiefe. Schatten werden durchlässig, Konturen treten hervor, und Bewegungen lassen sich auch bei schwachem Licht sicher verfolgen. Helles Licht wirkt während der Wirkung unangenehm scharf und zwingt oft zum Blinzeln.

Eulenelixier		
C	25 Lira	1 Minute Nachtsicht
B	100 Lira	10 Minuten Nachtsicht
A	250 Lira	1 Stunde Nachtsicht
S	1'000 Lira	1 Stunde Nachtsicht und +2 für Spürsinn (Sicht)
🔨	Alchemie +0	20 Mineralien

Federtrunk

Ein klarer, beinahe gewichtsloser Trank, der beim Trinken kühl über die Zunge gleitet. Kurz darauf fühlt sich der Körper leichter an, als hätte man einen Teil seines Gewichts verloren. Bewegungen werden weich, Schritte federn nach, und selbst der Fall aus grösserer Höhe endet gedämpft, als würde unsichtbare Luft nachgeben.

Federtrunk		
C	10 Lira	Für 1 Kampfrunde wird die Höhe für die Berechnung von Sturzschaden um (Bewegung) Schritt reduziert.
B	25 Lira	Für 10 Minuten wird die Höhe für die Berechnung von Sturzschaden um (Bewegung) Schritt reduziert.
A	100 Lira	Für 1 Stunde wird die Höhe für die Berechnung von Sturzschaden um (Bewegung × 2) Schritt reduziert.
S	250 Lira	Für 1 Stunde wird die Höhe für die Berechnung von Sturzschaden um (Bewegung × 5) Schritt reduziert.
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen

Feuerhaut

Ein zäher, rötlich schimmernder Trank, der beim Auftragen oder Trinken ein deutliches Wärmegefühl hinterlässt. Kurz darauf spannt sich die Haut leicht, als läge eine dünne, unsichtbare Schicht darüber.

Feuerhaut		
C	10 Lira	Für 10 Minuten +1 Verteidigung gegen Feuer-Effekte und «brennend».
B	25 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Feuer-Effekte und «brennend».
A	100 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Feuer-Effekte und «brennend» und Resistenz (Feuer).
S	250 Lira	Für 10 Minuten Immunität (Feuer) und Immunität gegen «brennend».
🔨	Waffenbau +1	5 Mineralien

Flinksaft

Eine dünnflüssige, leicht süsslich riechende Mixtur, die beim Trinken ein kurzes Kribbeln in den Beinen auslöst. Wenige Augenblicke später fühlen sich Muskeln wach und gespannt an, als stünden sie ständig kurz vor dem Absprung. Schritte werden länger, Richtungswechsel fallen leichter, und selbst nach längerer Bewegung stellt sich kaum Ermüdung ein.

Flinksaft		
C	100 Lira	Für 10 Minuten +2 Bewegung, danach «erschöpft»
B	250 Lira	Für 10 Minuten +4 Bewegung und +1 Initiative, danach «erschöpft»
A	1'000 Lira	Für 10 Minuten +6 Bewegung und +2 Initiative, danach «erschöpft»
S	2'500 Lira	Für 1 Stunde +6 Bewegung und +2 Initiative, danach «erschöpft»
🔨	Alchemie –1	50 Essenzen

Fokustropfen

Eine klare, leicht bittere Flüssigkeit, die unter die Zunge geträufelt wird. Kurz darauf ziehen sich Geräusche, Gerüche und Bewegungen scharf zusammen, als hätte jemand den Hintergrund der Welt leiser gedreht. Details springen ins Auge, Muster werden deutlicher, selbst kleine Veränderungen fallen sofort auf.

Fokustropfen		
C	25 Lira	Für 10 Minuten +1 auf Proben auf Spürsinn
B	100 Lira	Für 10 Minuten +2 auf Proben auf Spürsinn
A	250 Lira	Für 10 Minuten +4 auf Proben auf Spürsinn
S	1'000 Lira	Für 1 Stunde +4 auf Proben auf Spürsinn
🔨	Alchemie +0	20 Essenzen

Frostbiss

Ein klarer, fast farbloser Trank, der beim Öffnen sichtbar auskühlt. Beim Trinken breitet sich eine trockene Kälte im Mund aus und zieht langsam durch den Körper. Die Haut fühlt sich fest und taub an, als wäre sie von innen gefroren.

Frostbiss		
C	10 Lira	Für 10 Minuten +1 Verteidigung gegen Eis-Effekte und «verlangsamt».
B	25 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Eis-Effekte und «verlangsamt».
A	100 Lira	Für 10 Minuten +2 Verteidigung gegen Eis-Effekte und «verlangsamt» und Resistenz (Eis).
S	250 Lira	Für 10 Minuten Immunität (Eis) und Immunität gegen «verlangsamt».
🔨	Alchemie +1	5 Mineralien

Geistklärer

Ein klarer, kühl schmeckender Trank mit leicht harzigem Nachton. Nach dem Trinken breitet sich eine ruhige, gleichmässige Klarheit im Kopf aus, als würde störendes Rauschen zurücktreten. Gedanken ordnen sich, fremde Einflüsse verlieren an Gewicht, und innere Stimmen werden leiser.

Geistklärer		
C	10 Lira	Für 10 Minuten +1 auf Verteidigung gegen mentale Effekte.
B	25 Lira	Für 10 Minuten +2 auf Verteidigung gegen mentale Effekte.
A	100 Lira	Für 10 Minuten +2 auf Verteidigung gegen mentale Effekte und regeneriere 1W10 WP.
S	250 Lira	Für 10 Minuten +2 auf Verteidigung gegen mentale Effekte und regeneriere 2W10 WP.
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen oder Kristalle

Goldzunge

Ein fein geschnittenes, goldbraunes Kraut mit süsslich-warmem Geruch, das langsam verbrannt und eingeatmet wird. Der Rauch legt sich weich in Mund und Brust und hinterlässt ein angenehmes Prickeln auf der Zunge. Worte kommen leichter, der Tonfall wirkt sicherer, Pausen sitzen besser. Mimik und Gesten fühlen sich stimmig an, als wüsste man instinktiv, was beim Gegenüber ankommt.

Goldzunge		
C	25 Lira	Für 10 Minuten +1 auf Proben auf Interaktion
B	100 Lira	Für 10 Minuten +2 auf Proben auf Interkation
A	250 Lira	Für 10 Minuten +4 auf Proben auf Interaktion
S	1'000 Lira	Für 1 Stunde +4 auf Proben auf Interaktion
🔨	Alchemie +0	20 Essenzen

Klingenöl

Ein dunkles, zähflüssiges Öl mit scharfem, metallischem Geruch, das dünn auf die Schneide aufgetragen wird. Es kriecht in feine Kerben und legt sich wie eine gespannte Haut über das Metall. Beim Schlag fühlt sich der Widerstand geringer an, die Klinge greift härter und überträgt die Wucht direkter.

Klingenöl		
C	10 Lira	Gibt einer Hieb- oder Stichwaffe für 10 Minuten +1 Schaden.
B	25 Lira	Gibt einer Hieb- oder Stichwaffe für 10 Minuten +2 Schaden.
A	100 Lira	Gibt einer Hieb- oder Stichwaffe für 10 Minuten +4 Schaden.
S	250 Lira	Gibt einer Hieb- oder Stichwaffe für 10 Minuten +4 Schaden und wandelt den Schaden in «brechend» um.
🔨	Alchemie +1	5 Mineralien

Krabbelsaft

Ein milchiger, leicht schimmernder Trank mit säuerlichem Geschmack, der beim Trinken ein sofortiges Kribbeln in Händen und Füssen auslöst. Die Haut fühlt sich klebrig und gespannt an, Finger und Zehen reagieren empfindlicher auf jede Unebenheit. Kurz darauf haften Handflächen und Sohlen zuverlässig an Stein, Holz oder Metall, als hätte der Körper gelernt, Gewicht anders zu verteilen.

Krabbelsaft		
C	25 Lira	Erlaubt für 1 Kampfrunde Wand- und Deckenlaufen wie ein Gecko.
B	100 Lira	Erlaubt für 1 Minute Wand- und Deckenlaufen wie ein Gecko.
A	250 Lira	Erlaubt für 10 Minuten Wand- und Deckenlaufen wie ein Gecko.
S	1'000 Lira	Erlaubt für 1 Stunde Wand- und Deckenlaufen wie ein Gecko.
🔨	Alchemie +0	20 Essenzen oder Kristalle

Kriegerasche

Ein graues, grobkörniges Pulver mit rauchigem Geruch, das auf die Zunge gestreut oder in die Luft geblasen wird. Beim Einatmen kratzt es im Hals und zieht heiss in die Brust. Für einen Moment werden Zweifel und Erschöpfung übertönt, der Blick klärt sich, und der Körper richtet sich wie von selbst auf.

Kriegerasche		
C	10 Lira	Der Anwender darf sofort einen Moralwurf+2 ablegen.
B	25 Lira	Der Anwender darf sofort einen Moralwurf+4 ablegen.
A	100 Lira	Der Anwender darf sofort eine Stufe der Demoralisierung aufheben.
S	250 Lira	Der Anwender darf sofort alle Demoralisierung aufheben.
🔨	Alchemie +1	5 Essenzen oder Mineralien

Schattensaft

Ein dunkler, fast lichtschluckender Trank mit kühlem, leicht bitterem Geschmack. Nach dem Trinken fühlt sich der Körper gedämpft an, als würde er weniger Raum einnehmen. Schritte werden leiser, Bewegungen fliessen unauffälliger, und selbst in schwachem Licht scheint man leichter mit den Schatten zu verschmelzen.

Schattensaft		
C	25 Lira	Für 10 Minuten +1 auf Geschick (Heimlichkeit).
B	100 Lira	Für 10 Minuten +2 auf Geschick (Heimlichkeit).
A	250 Lira	Für 10 Minuten +4 auf Geschick (Heimlichkeit).
S	1'000 Lira	Für 1 Stunde+4 auf Geschick (Heimlichkeit).
🔨	Alchemie +0	20 Mineralien

Windpulver

Ein feines, helles Pulver mit scharfem, mineralischem Geruch. Es wird kurz vor der Anwendung eingeatmet oder auf die Zunge gestrichen. Unmittelbar danach fühlt sich der Brustkorb leicht und hohl an, als ströme Luft von selbst durch den Körper.

Windpulver		
C	10 Lira	Der Anwender muss für 2 Kampfrunden nicht atmen. Danach erhält er den Zustand «erschöpft».
B	25 Lira	Der Anwender muss für 10 Minuten nicht atmen. Danach erhält er den Zustand «erschöpft».
A	100 Lira	Der Anwender muss für 1 Stunde nicht atmen. Danach erhält er den Zustand «erschöpft».
S	250 Lira	Der Anwender muss für 1 Stunde nicht atmen.
	Alchemie +1	5 Essenzen

TIERE & FAHRZEUGE

Handkarren

Ein zwei- oder vierrädriger Holzkarren mit einfachem Griff und verstärkter Achse. Er knarrt unter Last, nimmt aber erstaunlich viel auf, solange der Boden halbwegs eben bleibt. Auf Strassen und festen Wegen ist er verlässlich, im Gelände wird er schnell zur Last. Wer ihn zieht, merkt jedes Schlagloch und jeden Anstieg in den Schultern.

Handkarren		
C	25 Lira	Warentransport; (Reisekunde+4) Inventar; –4 für Reisekunde (Wandern)
B	100 Lira	Warentransport; (Reisekunde+6) Inventar; –3 für Reisekunde (Wandern)
A	250 Lira	Warentransport; (Reisekunde+8) Inventar; –3 für Reisekunde (Wandern)
S	1'000 Lira	Warentransport; (Reisekunde+10) Inventar; –2 für Reisekunde (Wandern)
🔨	Gerätebau +2	Hölzer für 20 Lira

Jagdbegleiter (Hund)

Ein wachsames Tier mit klarem Blick und gespannter Haltung. Es schlägt bei fremden Gerüchen an, findet Spuren im Unterholz und bleibt auch in der Dämmerung aufmerksam. Im Lager liegt es ruhig, hebt aber bei jedem ungewohnten Geräusch den Kopf. Es frisst, was man ihm gibt, und bleibt bei dem, der es führt.

Jagdbegleiter (Hund)		
C	100 Lira	Jagdtier und Wachtier; Spürsinn 10; +1 Reisekunde (Sammeln/Jagd)
B	250 Lira	Jagdtier und Wachtier; Spürsinn 12; +1 Reisekunde (Sammeln/Jagd)
A	1’000 Lira	Jagdtier und Wachtier; Spürsinn 12; +2 Reisekunde (Sammeln/Jagd)
S	2'500 Lira	Jagdtier und Wachtier; Spürsinn 14; +2 Reisekunde (Sammeln/Jagd)
🔨	—	

Lasttier (Esel, Maultier, Lastkamel)

Zähes, ausdauerndes Tier mit ruhigem Schritt und dickem Fell oder harter Haut. Es trägt geduldig, frisst fast alles und bleibt stehen, wenn es überfordert ist. Kein schnelles Tier, kein schönes – aber eines, das durchhält. Wer es gut behandelt, kommt weit. Wer es überlädt, bleibt zurück.

Lasttier (Esel, Maultier, Lastkamel)		
C	100 Lira	Lasttier; (Reisekunde+12) Inventar; –3 für Reisekunde (Wandern)
B	250 Lira	Lasttier; (Reisekunde+12) Inventar; –2 für Reisekunde (Wandern)
A	1’000 Lira	Lasttier; (Reisekunde+18) Inventar; –2 für Reisekunde (Wandern)
S	2'500 Lira	Lasttier; (Reisekunde+18) Inventar; –1 für Reisekunde (Wandern)
🔨	—	

Magiertruhe

Eine magische Truhe, die einem widerwillig folgt.

Magiertruhe		
C	250 Lira	Lasttier; (Reisekunde+12) Inventar; –3 für Reisekunde (Wandern)
B	1'000 Lira	Lasttier; (Reisekunde+12) Inventar; –2 für Reisekunde (Wandern)
A	2'500 Lira	Lasttier; (Reisekunde+18) Inventar; –2 für Reisekunde (Wandern)
S	10'000 Lira	Lasttier; (Reisekunde+18) Inventar; –1 für Reisekunde (Wandern)
🔨	Paktmagie –2	200 Hölzer oder Metalle, 4 Zaubertinte

Magisches Fluggerät (Fliegender Besen, Fliegender Teppich)

Ein magisches Fluggerät ist ein kleines, verzaubertes Transportmittel, das einzelne Personen oder kleine Gruppen durch die Luft trägt. Die häufigsten Formen sind fliegende Besen, Teppiche, kleine Plattformen oder leichte Gestelle aus Holz und Stoff. Sie wirken unscheinbar, bewegen sich aber stabil und zuverlässig, solange ihre Magie aktiv ist.

Magisches Fluggerät (Fahrzeug)		
C	1'000 Lira	Bewegung 8; 1 Minute (1 WP)
B	2'500 Lira	Bewegung 12; 1 Minute (1 WP)
A	10'000 Lira	Bewegung 12; 10 Minuten (1 WP)
S	25'000 Lira	Bewegung 16; 10 Minuten (1 WP)
🔨	Paktmagie –3	500 Hölzer, Gewebe, 10 Destillierter Wind

Magisches Landfahrzeug (Laufendes Fass, Rollendes Pferd)

Ein magisches Landfahrzeug ist ein verzaubertes Transportmittel, das sich eigenständig über festen Untergrund bewegt. Es ersetzt Zugtiere oder Wagenführer und folgt einfachen Befehlen seines Besitzers. Häufige Formen sind laufende Fässer mit mechanischen Beinen, rollende Tierkörper aus Holz und Metall oder kompakte Plattformen auf selbstbewegenden Rädern.

Magisches Landfahrzeug (Fahrzeug)		
C	1'000 Lira	Bewegung 8; 10 Minute (1 WP)
B	2'500 Lira	Bewegung 12; 10 Minute (1 WP)
A	10'000 Lira	Bewegung 12; 1 Stunde (1 WP)
S	25'000 Lira	Bewegung 16; 1 Stunde (1 WP)
🔨	Paktmagie –3	500 Hölzer oder Metalle, 10 Destillierte Erde

Reittier (Pony, Pferd, Reitkamel)

Kräftiges Tier mit gleichmässigem Gang, das Distanz überbrückt und den Weg schneller macht. Ein gutes Reittier trägt nicht nur Gewicht, sondern reagiert auf Zeichen und hält Tempo über Stunden. Es verlangt Pflege, Wasser und Aufmerksamkeit – vernachlässigt man es, zeigt es das deutlich.

Reittier (Pony, Pferd, Reitkamel)		
C	250 Lira	Reittier; +2 Reisekunde (Wandern); Lasttier (Reisekunde) Inventar
B	1'000 Lira	Reittier; +3 Reisekunde (Wandern); Lasttier (Reisekunde) Inventar
A	2'500 Lira	Reittier; +4 Reisekunde (Wandern); Lasttier (Reisekunde) Inventar
S	10'000 Lira	Reittier; +6 Reisekunde (Wandern); Lasttier (Reisekunde) Inventar
	—	

Zaubersammlung

Zaubertricks

Zaubertricks sind kleine magische Anwendungen ohne kampfrelevante Wirkung. Sie verursachen keinen Schaden, keine Zustände und überwinden keine Sicherungen, Hindernisse oder ernsthaften Gefahren.

Ein Zaubertrick kann eine passende nicht-kämpferische Handlung unterstützen und der Probe dafür +1 verleihen, wenn seine Wirkung direkt zur Handlung passt. Dieser Bonus gilt nur für einfache, alltägliche oder vorbereitende Handlungen. Er gilt nie im Kampf, nie für Angriffe, Verteidigung, Schaden, Zustände, Initiative, Widerstand gegen Gefahren oder das Umgehen wichtiger Hindernisse.

Ein Abenteurer erlernt für jede Stufe in Magiekunde über 7 einen Zaubertrick seiner Wahl. Weitere Zaubertricks können für 1 XP pro Trick erlernt werden.

Grüner Daumen

Du beeinflusst kleine, gewöhnliche Pflanzen auf harmlose Weise. Du kannst welke Blätter auffrischen, eine Zimmerpflanze aufrichten, eine Blüte öffnen, frische Kräuter kurz kräftiger duften lassen, eine kleine Ranke wenige Fingerbreit bewegen oder erkennen, ob eine Pflanze gerade trocken, krank oder beschädigt ist.

Harmloses Trugbild

Du erzeugst eine einfache, eindeutig magische Täuschung aus Bild, Geräusch oder Klang, etwa eine kleine Illusion, eine Rauchfigur, ein einzelnes Wort an einem Punkt, ein leises Geräusch, eine einfache Melodie, einen schwachen sichtbaren Geist oder eine kleine Licht- oder Energieerscheinung.

Kleine Elementarkraft

Du erzeugst eine sehr kleine, harmlose Wirkung eines Elements, etwa eine Kerze entzünden oder löschen, einen Luftzug erzeugen, eine Handvoll Staub, Sand oder Asche bewegen, wenige Tropfen Wasser sammeln oder verteilen, ein Getränk leicht erwärmen oder kühlen, einen kleinen Stein leicht erwärmen oder abkühlen oder eine kleine Flamme, einen Funken, eine Böe oder einen Eiskristall erscheinen lassen.

Küchenzauber

Du verbesserst einfache Speisen und Getränke auf harmlose Weise. Suppe riecht kräftiger, Brot wird kurz wieder weicher, ein Getränk bekommt die richtige Temperatur, Gewürze verteilen sich gleichmässiger, ein angebrannter Geschmack wird leicht gemildert oder Essen sieht etwas appetitlicher aus.

Magische Eleganz

Du veränderst für kurze Zeit einfache äussere Merkmale an dir selbst oder an einem berührten, willigen Ziel, etwa Haar- oder Bartwuchs, Haarfarbe, Hautfarbe, Nagelfarbe, Frisur, einfache Schminke, kosmetische Muster, optisch leicht stilisierte Kleidung oder schwache magische Effekte an Augen, Haut oder Haaren.

Magisches Gespür

Du spürst für einen Moment eine grobe Richtung, einen nächsten sinnvollen Schritt oder eine schwache Spur zu etwas, das dir bereits bekannt ist, etwa die grobe Richtung zu einem persönlich besuchten Ort,

den nächsten Wegabschnitt von wenigen Dutzend Schritten, eine frische magische Spur oder ob du dich von einem bekannten Ziel entfernst oder ihm näherkommst.

Magische Hand

Du bewegst, löst, schliesst oder betätigst einen einfachen unbelebten Gegenstand in Reichweite, etwa eine unverschlossene Tür öffnen oder schliessen, ein Fenster zudrücken, eine Tasse, Feder, Münze oder Kerze bewegen, einen einfachen Hebel betätigen, eine lose Schnur ziehen oder einen kleinen Gegenstand zu dir gleiten lassen.

Magischer Lebensstil

Du erleichterst dir den Alltag durch kleine Komfortmagie, etwa Kleidung oder Ausrüstung reinigen, kleine oberflächliche Risse flicken, Regen von Kleidung und Körper fernhalten, harmlose Insekten fernhalten, einen Hut gegen Wind sichern, einen angenehmen Duft erzeugen oder eine kleine Menge Flüssigkeit leicht erwärmen oder kühlen.

Magischer Lockruf

Du lockst harmlose Tiere in der Nähe an oder beruhigst sie leicht, etwa kleine Vögel, Mäuse, Eichhörnchen, Katzen oder ähnliche Tiere neugierig machen, ein harmloses Tier für kurze Zeit in deiner Nähe dulden lassen, ein nervöses Haustier beruhigen, ein kleines Tier mit Futter, Stimme oder Geste zu dir locken oder einfache Tiergeräusche nachahmen, die solche Tiere nicht erschrecken.

Magische Wahrnehmung

Du nimmst eine grobe magische oder übernatürliche Eigenschaft wahr, etwa ob etwas aktuell magisch aktiv ist, ob ein Ziel lebendig, tot, emotional aufgewühlt oder magisch beeinflusst wirkt oder ob eine grobe Aura vorhanden ist.

Nützlicher Diener

Du erschaffst einen einfachen magischen Helfer, einen schwachen Geist oder einen belebten Gegenstand, der für die Wirkungsdauer genau eine einfache Tätigkeit ausführt, etwa Boden kehren, Flüssigkeit rühren, Gemüse schneiden, Wäsche auswringen, Kleidung ordnen, einen leichten Gegenstand unbeholfen herbeibringen oder eine Schreibfeder führen.

Zauberzeichen

Du erzeugst ein kleines magisches Zeichen, eine Markierung oder eine kurze Schrift, etwa ein leuchtendes Zeichen auf einer Oberfläche, eine kurze Nachricht, ein einfaches Symbol auf einem Gegenstand, eine Spur aus schwachem Licht oder ein sichtbar aufscheinendes persönliches Siegel.

FORMMAGIE

Formmagie formt unbelebte Materie und feste Zustände. Stein, Metall, Luft oder magisch fixierte Formen werden erschaffen, gehärtet oder festgelegt. Formmagie gibt Dingen Struktur und Dauer.

Bindende Nässe

Eine zähe, durchscheinende Flüssigkeit breitet sich kriechend aus, haftet an Stein, Holz oder Erde und zieht feine Fäden zwischen Schuhsohlen und Untergrund. Die Nässe ist nicht tief, aber hartnäckig. Wer hineingerät, spürt sofort den Widerstand bei jedem Schritt.

Bindende Nässe		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du überziehst für (QS) Runden den Boden mit einer zähen, haftenden Flüssigkeit. Alle Figuren, die den Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser betreten, müssen eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit ablegen oder erleiden «gelähmt».	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun 10 Minuten lang.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber bedeckt nun einen Bereich von QS × 5 Schritt.	3
S	10'000 Lira	Die Probe auf Unbeugsamkeit ist nun um –2 erschwert.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Bodenbruch

Du zwingst den Boden, sich mit dumpfer Gewalt zu verschieben, aufzureissen oder abzusenken.

Bodenbruch		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	In einem Umkreis von QS × 2 Schritt um den Zielpunkt wird der Boden aufgerissen oder angehoben. Alle Kreaturen im Bereich müssen eine Geschick- oder Unbeugsamkeits-Probe ablegen. Bei Misserfolg: Die Kreatur wird zu Boden geworfen.	2
B	2'500 Lira	Der Umkreis beträgt nun QS × 5 Schritt und Kreaturen, die ihre Probe nicht schaffen, erleiden zusätzlich 1W10 direkten Schaden. Gebäude werden ab einem QS von 4 beschädigt.	3
A	10'000 Lira	Der Umkreis beträgt nun QS × 10 Schritt und Gebäude werden bereits ab QS 3 beschädigt.	5
S	25'000 Lira	Der Schaden beträgt nun 2W10 direkter Schaden und Gebäude werden bereits ab QS 2 beschädigt.	8
🔨	Formmagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Dornenwall

Du lässt aus Boden, Mauerritzen oder organischem Verfall eine dichte Wand aus schwarzen Dornen und verkrüppeltem Gehölz hervorschiessen.

Dornenwall		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Die Dornenwand ist bis zu QS × 2 Schritt lang und 2 Schritt hoch. Sie bleibt für QS Runden bestehen und gilt als halbe Deckung. Kreaturen, die sie durchqueren, erleiden 1W10 physischen Schaden.	1
B	1'000 Lira	Die Wand ist nun bis zu QS × 5 Schritt lang. Und Kreaturen, die sie durchqueren erleiden «verlangsamt».	2
A	2'500 Lira	Die Wand bleibt nun für 10 Minuten bestehen und gilt als Dreiviertel-Deckung.	3
S	10'000 Lira	Die Wand zählt nun als volle Deckung und Kreaturen erleiden 2W10 Schaden.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Eisfläche

Du frierst den Boden in einem gewählten Bereich ein. Die Oberfläche wird glatt, hart und spiegelnd.

Eisfläche		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du frierst eine Fläche von QS × 1 Schritt Durchmesser ein. Kreaturen im Bereich müssen eine Probe auf Geschick ablegen oder gehen zu Boden. Die Eisfläche bleibt für QS Runden bestehen.	1
B	1'000 Lira	Die Fläche hat nun QS × 2 Schritt Durchmesser. Die Eisfläche bleibt gewöhnlich für 10 Minuten bestehen, kann aber aufgrund von Witterungs- und Umweltbedingungen schneller oder langsamer auftauen.	2
A	2'500 Lira	Die Fläche hat nun einen Durchmesser von QS × 5 Schritt.	3
S	10'000 Lira	Kreaturen, die hier zu Boden gehen, erleiden nun zusätzlich 1W10 Kälteschaden.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Erde bewegen

Du bewegst Erde, Sand oder Schutt in deiner Nähe und kannst so einfache Strukturen wie Barrikaden, Deckungen oder Gruben erschaffen.

Erde bewegen		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du formst Erde, Sand oder Schutt mit einem Volumen von QS × 1 Würfelschritt.	1
B	1'000 Lira	Du formst nun QS × 3 Würfelschritt.	2
A	2'500 Lira	Du formst nun QS × 10 Würfelschritt.	3
S	10'000 Lira	Du formst nun QS × 25 Würfelschritt.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Erdlast

Du belegst den Boden mit drückender, unsichtbarer Schwere. Die Luft wirkt dichter, Schritte schwerer, jede Bewegung verlangt Kraft.

Erdlast		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du belegst einen Bereich von QS × 1 Schritt Durchmesser für QS Runden mit Schwere. Alle Kreaturen in dem Bereich erhalten «verlangsamt».	1
B	1'000 Lira	Der Bereich hat nun QS × 2 Schritt Durchmesser.	2
A	2'500 Lira	Alle Kreaturen in dem Bereich müssen zusätzlich eine Unbeugsamkeits-Probe ablegen oder gehen zu Boden.	3
S	10'000 Lira	Der Bereich hat nun QS × 5 Schritt Durchmesser und hält 10 Minuten an.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Flammenwaffe

Du hüllst eine berührte Waffe in kontrollierte Flammen. Die Flammen verletzen weder Träger noch Waffe.

Flammenwaffe		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Die Waffe brennt für QS Runden. Sie verursacht +QS Feuerschaden. Bei einem Volltreffer erleidet das Ziel zusätzlich den Zustand brennend.	1
B	1'000 Lira	Die Waffe brennt nun für 10 Minuten und jeder Treffer verursacht den Zustand brennend.	2
A	2'500 Lira	Die Waffe richtet nun +QS+2 Feuerschaden an.	3
S	10'000 Lira	Die Waffe richtet nun +QS+4 Feuerschaden an. Kreaturen, die bereits brennen, erleiden bei einem Treffer zusätzlich 1W10 direkten Schaden.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Luft entziehen

Du reisst die Atemluft aus einem begrenzten Bereich. Die Luft wird dünn, schwer und für einen Moment kaum nutzbar.

Luft entziehen		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Du entziehst die Luft in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser. Alle atmenden Kreaturen im Bereich erhalten 1W10 direkten Schaden und «verwirrt».	2
B	2'500 Lira	Du entziehst die Luft in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser. Alle atmenden Kreaturen im Bereich erhalten 1W10 direkten Schaden und «betäubt».	3
A	10'000 Lira	Der Bereich ist nun QS × 5 Schritt gross.	5
S	25'000 Lira	Der Wirkungsbereich beträgt nun QS × 10 Schritt Durchmesser.	8
🔨	Formmagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Nebelmantel

Du erzeugst einen dichten Schleier aus Nebel, Staub oder feinem Dunst. Der Bereich wirkt verschwommen, Konturen brechen auf, Bewegungen werden undeutlich.

Nebelmantel		Fokus 1	WP
C	250 Lira	In einem Durchmesser von QS × 2 Schritt entsteht dichter Nebel. Sicht innerhalb und in den Nebels ist eingeschränkt (–2 auf Sicht).	1
B	1'000 Lira	Der Bereich beträgt nun QS × 5 Schritt.	2
A	2'500 Lira	Die Sicht innerhalb und in den Nebels ist nun stark eingeschränkt (–4 auf Sicht).	3
S	10'000 Lira	Der Bereich beträgt nun QS × 10 Schritt.	5
🔨	Formmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Spektralklinge

Du schärfst eine Waffe an der Grenze zwischen den Ebenen. Für kurze Zeit gleitet sie durch feste Wirklichkeiten wie durch dünnen Schleier.

Spektralklinge		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Die Waffe wird für QS Runden spektral. Sie gilt als brechend und magisch.	2
B	2'500 Lira	Die Waffe wird für 10 Minuten spektral und ignoriert nicht-magische Rüstung und Barrieren komplett.	3
A	10'000 Lira	Die Waffe ist für eine Stunde spektral.	5
S	25'000 Lira	Die Waffe ignoriert nun auch magische Barrieren, wie den Zauber Magischer Schild.	8
🔨	Formmagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Tornado

Du erschaffst einen rotierenden Wirbel aus tobender Luft. Der Tornado ist eine eigenständige Einheit.

Tornado		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Der Tornado besitzt folgende Werte: Initiative 8, Bewegung 8, Aktionen 2, Angriff: (Magiekunde), Schaden +0. Bei einem Treffer muss das Ziel zusätzlich eine Unbeugsamkeitsprobe ablegen oder zu Boden gehen. Der Tornado besteht für QS Runden.	2
B	2'500 Lira	Der Tornado hat nun Initiative und Bewegung 10. Misslingt dem Ziel die Unbeugsamkeitsprobe wird es zusätzlich 1W10 Schritt in eine zufällige Richtung geschleudert. Dies gilt als Sturz.	3
A	10'000 Lira	Initiative und Bewegung sind nun 12. Der Tornado besteht für 10 Minuten.	5
S	25'000 Lira	Der Tornado hat nun Initiative und Bewegung 14. Sein Schaden beträgt 2W10 und Ziele im Umkreis von 2 Schritt um den Tornado erleiden 1W10 brechenden Schaden durch herumfliegende Trümmer.	8

Tornado		Fokus 2	WP
	Formmagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Wetter ändern

Du greifst in bestehende Wetterverhältnisse ein und veränderst sie abrupt: Wind dreht, Nebel reisst auf, Sand wirbelt auf, Regen setzt ein oder versiegt.

Wetter ändern		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Du beeinflusst das Wetter in einem Bereich von QS × 10 Schritt. Du kannst leichte Veränderungen hervorrufen: Windrichtung ändern, leichten Nebel vertreiben oder erzeugen, schwachen Regen verstärken oder abschwächen. Der Effekt hält für QS Minuten.	2
B	2'500 Lira	Du beeinflusst das Wetter in einem Bereich von QS × 50 Schritt. Du kannst spürbare Veränderungen hervorrufen: Sturm entfachen oder dämpfen, Nebel zerreissen, Sand oder Staub aufwirbeln, starken Regen einsetzen oder beenden. Die Wirkung hält für QS × 10 Minuten.	3
A	10'000 Lira	Du beeinflusst das Wetter in einem Bereich von QS × 200 Schritt. Du kannst starke lokale Wetterphänomene erzeugen oder brechen: kräftige Windböen, Starkregen, dichte Nebelbänke oder Sandstürme. Die Wirkung hält für QS Stunde an.	5
S	25'000 Lira	Du beeinflusst das Wetter in einem Bereich von QS × 1 Meilen. Du kannst bestehende Wetterlagen massiv verändern oder umformen: Sturmfront verschieben, Gewitter bündeln, Nebel über Land treiben oder auflösen. Die Wirkung hält bis natürliche Kräfte sie überlagern.	8
	Formmagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

HELLSICHT

Erweitert Wahrnehmung und Erkenntnis. Sie offenbart Auren, Spuren, Zusammenhänge oder mögliche Entwicklungen, ohne selbst einzugreifen. Hellsicht verändert nichts – aber sie nimmt Unwissen.

Echo der Vergangenheit

Du zwingst einen Ort, eine vergangene Szene noch einmal zu zeigen.

Echo der Vergangenheit			Fokus 1	WP
C	250 Lira	Bei Erfolg erhältst du eine 3–5 Sekunden lange Szene eines bedeutenden Ereignisses, das an diesem Ort stattfand. Die Szene zeigt keine klaren Gesichter, enthält keine verständlichen Worte. Der Rückblick ist auf die letzten 5 Jahre begrenzt.		1
B	1'000 Lira	Bei Erfolg erhältst du eine 10–20 Sekunden lange Szene eines bedeutenden Ereignisses. Die Szene zeigt erkennbare Personen (keine Namen, aber Aussehen), enthält einzelne verständliche Worte oder Ausrufe und zeigt klare Handlungen. Der Rückblick kann in den letzten Jahrzehnte liegen.		2
A	2'500 Lira	Du darfst gezielt nach einer Art von Ereignis suchen und bist nicht der Willkür des Ortes ausgeliefert. Der Rückblick kann in den letzten Jahrhunderten liegen.		3
S	10'000 Lira	Du erhältst einen klaren Eindruck der Szene. Du erfährst, wer die einzelnen Personen sind und wie sie zueinander stehen. Und du kannst auf ihre konkrete Eindrücke zurückgreifen. Der Rückblick kann an einem beliebigen Punkt in der Vergangenheit liegen, sofern der Ort das Ereignis noch trägt.		5
🔨	Hellsicht –2	Zaubertinte für 200 Lira		

Hexenmal

Du knüpfst mit einem Tropfen Blut eine temporäre magische Verbindung zu einer Person oder Kreatur, die du berührst oder deren Blut du besitzt.

Hexenmal		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Der Zauber hält QS Stunden. Du spürst, ob das Ziel lebt oder tot ist, ob es unverletzt oder verwundet ist. Du erhältst keine Positionsangabe.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber hält nun QS Tage. Du spürst zusätzlich die grobe emotionale Lage (ruhig / aufgewühlt / panisch) und die ungefähre Position (Richtung & grobe Entfernung).	2
A	2'500 Lira	Der Zauber hält nun QS Monate. Du spürst die genaue Entfernung und ob das Ziel sich bewegt.	3

Hexenmal		Fokus 1	WP
		Für einen weiteren WP kannst du für 10 Minuten mit dem Ziel kommunizieren. Einmal aktiviert, funktioniert dies in beide Richtungen.	
S	10'000 Lira	Der Zauber hält nun permanent. Für einen weiteren WP kannst du eine Probe auf Magiekunde ablegen, um für eine Runde durch die Sinne des Ziels wahrzunehmen.	5
🔨	Hellsicht –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Höhenblick

Dein Geist löst sich vom Körper und erhebt sich hoch über das Land. Du blickst aus grosser Höhe auf die Umgebung herab.

Während der Wirkung ist dein Körper reglos und handlungsunfähig, nimmst du ausschliesslich visuell wahr und kannst du nicht sprechen oder Zauber wirken. Du erhältst Überblick, aber keine feinen Details (keine Gesichter, keine Texte, keine leisen Bewegungen).

Höhenblick		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Der Zauber dauert 10 Minuten. Du siehst einen Bereich im Umkreis von QS × 2.5 Meilen. Du erkennst Strassen und grössere Gebäude, aber keine Personen.	2
B	2'500 Lira	Du erkennst nun grössere Gruppierungen von Kreaturen, Lagerplätze, kleinere Bauwerke, Schiffe auf See.	3
A	10'000 Lira	Dein Blick reicht nun QS × 10 Meilen.	5
S	25'000 Lira	Du erkennst nun auch einzelne, grössere Kreaturen und kleine Gruppen.	8
🔨	Hellsicht –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Orakel

Du richtest eine einzelne, klar formulierte Frage an ein Wesen höherer Einsicht. Der Spielleiter beantwortet die Frage ehrlich.

Orakel		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Du erhältst eine Ja/Nein-Antwort. Die Antwort bezieht sich nur auf die unmittelbare Zukunft (nächste Szene).	2
B	2'500 Lira	Du erhältst eine ehrliche Antwort in einem oder zwei Sätzen. Der zeitliche Horizont umfasst die nächsten Tage.	3
A	10'000 Lira	Der zeitliche Horizont kann Wochen betragen.	5
S	25'000 Lira	Du darfst zwei getrennte Fragen stellen, die inhaltlich zusammenhängen. Du darfst eine Entscheidung mit zwei klaren Optionen formulieren („Wenn wir A tun, was geschieht?“ / „Wenn wir B tun, was geschieht?“).	8
🔨	Hellsicht –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Puls der Welt

Du legst deine Hand auf Boden, Mauer oder Stein und öffnest deine Wahrnehmung. Du spürst Erschütterungen, Schritte, Herzschläge und Druckveränderungen wie durch ein unsichtbares Echo.

Puls der Welt		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du erkennst Kreaturen in einem Umkreis von QS × 10 Schritt. Du erkennst die grobe Anzahl der Lebewesen, die Richtung, in der sie sich befinden, die grobe Entfernung (nah / mittel / weit) und ob sie sich bewegen.	1
B	1'000 Lira	Du erkennst nun Kreaturen in einem Umkreis von QS × 25 Schritt.	2
A	2'500 Lira	Du erkennst nun Kreaturen in einem Umkreis von QS × 25 Schritt. Ihre exakte Anzahl, Richtung und Entfernung; und ob sie grösser oder kleiner als ein Mensch sind.	3
S	10'000 Lira	Du erkennst nun Kreaturen in einem Umkreis von QS × 100 Schritt.	5
🔨	Hellsicht –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Sicht in den Geist

Du greifst nach den unbewussten Schichten des Geistes einer Kreatur in Sichtweite. Bei Erfolg darfst du Fragen an das Unterbewusstsein stellen. Die Antworten sind ehrlich, nicht bewusst kontrolliert, aber fragmentarisch, emotional oder symbolisch Das Ziel merkt, dass in seinen Geist eingegriffen wurde.

Sicht in den Geist		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du darfst 1 einfache Frage stellen. Erlaubt sind nur Ja/Nein-Fragen oder sehr kurze Konzepte.	1
B	1'000 Lira	Du darfst QS einfache Fragen stellen. Komplexe Zusammenhänge bleiben undeutlich.	2
A	2'500 Lira	Du darfst QS präzise Fragen stellen. Du erhältst klare Bilder, erkennbare Personen und konkrete Orte. Das Unterbewusstsein kann verborgene Erinnerungen offenbaren, selbst wenn das Ziel sie verdrängt.	3
S	10'000 Lira	Du darfst zusätzlich eine konkrete Erinnerung vollständig erleben. Die Erinnerung wird klar, vollständig und nicht symbolisch gezeigt.	5
🔨	Hellsicht –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Stille Verständigung

Du öffnest deinen Geist für die Wahrnehmungs- und Denkstruktur eines anderen Wesens. Die Verständigung erfolgt nicht über gesprochene Worte, sondern über Blicke, Gesten und Gedanken.

Stille Verständigung		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Du kannst für 10 Minuten mit domestizierten Tieren kommunizieren. Du darfst Magiekunde statt Interaktion verwenden. Die Verständigung erlaubt einfache Fragen, wie: Was war hier zuletzt? Was bedroht dich? Was willst du?	0

Stille Verständigung		Fokus 0	WP
B	250 Lira	Du kannst nun mit allen Tieren kommunizieren. Du kannst einfache Bitten formulieren (z. B. „Zeig Weg“, „Warn mich“).	1
A	1'000 Lira	Du kannst nun auch mit Pflanzen und Naturgeistern kommunizieren. Du darfst komplexere Fragen stellen.	2
S	2'500 Lira	Du kannst nun mit allen nicht-humanoiden Wesen kommunizieren. Du verstehst ihre Denkstruktur, selbst wenn sie nicht sprachlich ist. Du darfst komplexe Fragen stellen und erhältst Antworten in verständlicher Form.	3
🔨	Hellsicht –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Verankerter Blick

Zauber, Hellsicht (weiss), Fokus 1, 2 WP

Du belegst ein kleines, unbelebtes Objekt mit einem magischen Blickpunkt. Nach dem Wirken kannst du deine Wahrnehmung auf dieses Objekt verlagern und sehen und hören, als wärst du an seinem Ort. Deine Wahrnehmung bewegt sich mit dem Objekt. Du kannst währenddessen nicht gleichzeitig normal wahrnehmen.

Verankerter Blick		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Der Blickpunkt hält für QS Stunden. Du kannst deine Wahrnehmung einmal aktivieren. Nach Beenden verfällt die Verankerung. Die Reichweite ist auf QS × 100 Schritt begrenzt.	1
B	1'000 Lira	Die Verankerung hält bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang. Du kannst deine Wahrnehmung jederzeit verlagern. Die Reichweite ist unbegrenzt auf derselben Ebene.	2
A	2'500 Lira	Die Verankerung hält nun für QS Tage. Du darfst zusätzlich leise Worte durch das Objekt.	3
S	10'000 Lira	Du darfst bis zu QS Objekte gleichzeitig verankern. Die Verankerung hält für QS Wochen.	5
🔨	Hellsicht –2	Zaubertinte für 200 Lira	

KÖRPERMAGIE

Greift in lebende Wesen ein. Körper, Sinne, Gestalt und biologische Funktionen werden verändert, verstärkt oder entstellt. Jede Anwendung berührt Identität, nicht nur Materie.

Ballade der Erholung

Du singst ein magisches Lied, das Geist und Körper stärkt. Während einer Verschnaufpause kannst du durch ein magisches Lied neue Kraft schenken. Alle Zuhörenden regenerieren innerhalb von 10 Minuten LP und WP entsprechend der Qualität deiner Darbietung.

Ballade der Erholung		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Alle Zuhörenden regenerieren LP in Höhe der QS. Maximal QS Zuhörende profitieren.	2
B	2'500 Lira	Alle Zuhörenden regenerieren LP und WP in Höhe der QS. Maximal QS × 2 Zuhörende profitieren.	3
A	10'000 Lira	Alle Zuhörenden regenerieren LP und WP in Höhe von QS × 2. Maximal QS × 3 Zuhörende profitieren.	5
S	25'000 Lira	Alle Zuhörenden regenerieren LP und WP in Höhe von QS × 2. Zusätzlich werden alle Zustände entfernt, die nicht magisch verankert sind.	8
🔨	Körpermagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Bärenzähigkeit

Du stärkst den Körper des Ziels mit roher Ausdauer und innerer Widerstandskraft. Muskeln verhärten sich, Atem wird tiefer, Schmerz tritt in den Hintergrund.

Bärenzähigkeit		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +QS auf Unbeugsamkeit (Zähigkeit).	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun für 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber negiert nun zusätzlich die Zustände verwundet und erschöpft. Deren Wirkung setzt nach Ablauf des Zaubers wieder ein.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber gibt zusätzlich +QS Rüstungsschutz.	5
🔨	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Behandeln

Du greifst mit gezielter, magischer Stabilisierung in den Körper ein und korrigierst akute Fehlzustände. Der Zauber entfernt je nach Güte bestimmte Zustände.

Behandeln		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Der Zauber entfernt blutend und heilt QS Lebenspunkte.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber entfernt nun einen Zustand aus folgender Auswahl: betrunken, blutend, verlangsamt, verwirrt oder geblendet.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber entfernt nun QS Zustände aus folgender Auswahl: betrunken, blutend, verwundet, verlangsamt, gelähmt, verwirrt, betäubt, geblendet oder vergiftet.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber kann nun QS beliebige Zustände aufheben.	5
	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Bestienhaut

Die Haut und Muskulatur des Ziels verhärten sich sichtbar. Adern treten dunkler hervor, die Haut wirkt ledrig oder schuppig, die Struktur darunter spannt sich wie bei einem Raubtier.

Bestienhaut		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +QS Rüstungsschutz. Der Schutz verursacht keine Behinderung.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Zusätzlich erhält das Ziel +QS auf Unbeugsamkeit (Zähigkeit).	3
S	10'000 Lira	Der Zauber hält nun 1 Stunde und gibt QS × 2 Rüstungsschutz.	5
	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Bullenstärke

Du erfüllst den Körper des Ziels mit roher, stoischer Kraft. Sehnen spannen sich, Atem wird schwerer, Bewegungen werden kontrollierter und kraftvoller.

Bullenstärke		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +QS auf Unbeugsamkeit (Kraftakte).	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Das Ziel erhält nun zusätzlich +QS auf Nahkampfschaden.	3
S	10'000 Lira	Das Ziel kann die ganze Kraft des Zaubers in einem Kraftakt versammeln. In diesem Fall schafft es eine entsprechende Probe automatisch, erleidet aber 1W10 direkten Schaden.	5
	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Elementarschutz

Du durchdringst den Körper des Ziels mit schützender Energie eines gewählten Elements. Wähle beim Wirken eine elementare Schadensart (Feuer, Kälte, Säure oder Blitz). Der Schutz wirkt nur gegen diese Schadensart.

Elementarschutz		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +QS auf Verteidigung gegen das gewählte Element.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Das Ziel erhält Resistenz gegen diese Schadensart.	3
S	10'000 Lira	Das Ziel erhält Immunität gegen diese Schadensart.	5
🔨	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Fortlaufende Heilung

Du belegst ein Ziel mit regenerativer Magie, die Wunden langsam schliesst und verlorene Kraft zurückführt. Die Heilung setzt zu Beginn der Runde ein und endet vorzeitig, wenn das Ziel kampfunfähig wird oder stirbt.

Fortlaufende Heilung		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Für QS Runden regeneriert das Ziel pro Runde QS Lebenspunkte.	2
B	2'500 Lira	Der Zauber dauert nun 10 Minuten (20 Kampfrunden)	3
A	10'000 Lira	Zusätzlich hebt der Zauber die Zustände «blutend» und «verwundet» auf.	5
S	25'000 Lira	Das Ziel wird während der Wirkungsdauer des Zaubers automatisch stabilisiert, wenn auf 0 oder weniger LP fällt. Der Zauber endet dann sofort.	8
🔨	Körpermagie –3	Zaubertinte für 500 Lira	

Heilende Hand

Du bündelst heilende Körpermagie und leitest sie gezielt auf ein verletztes Wesen. Die Kraft greift direkt in Muskeln, Blut und Gewebe ein, schliesst Wunden und stabilisiert den Kreislauf.

Heilende Hand		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du heilst das Ziel um 1W10 Lebenspunkte.	1
B	1'000 Lira	Du heilst das Ziel um QS W10 Lebenspunkte.	2
A	2'500 Lira	Du heilst das Ziel um QS W10 Lebenspunkte und entfernst zusätzlich den Zustand blutend oder verwundet.	3
S	10'000 Lira	Du kannst bis zu QS Ziele in Reichweite wählen. Jedes Ziel heilt QS W10 Lebenspunkte.	5
🔨	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Katzengeschmeidigkeit

Du schärfst die Beweglichkeit und Körperkoordination des Ziels bis an die Grenze instinktiver Reaktion.

Name		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +QS auf Geschick (Akrobatik).	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Das Ziel erhält nun zusätzlich +QS auf Kampfkunst (Ausweichen).	3
S	10'000 Lira	Der Zauber wirkt nun 1 Stunde	5
	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Leiden erzeugen

Du greifst direkt in Nerven, Muskeln und Kreislauf eines Ziels ein und zwingst dessen Körper in einen gewählten Schwächezustand.

Leiden erzeugen		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Das Ziel erleidet wahlweise betrunken oder verlangsamt.	1
B	1'000 Lira	Das Ziel kann stattdessen auch verwundet, geblendet oder verwirrt erleiden.	2
A	2'500 Lira	Das Ziel kann stattdessen auch blutend, gelähmt oder vergiftet erleiden.	3
S	10'000 Lira	Das Ziel kann stattdessen auch betäubt erleiden.	5
	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Tiergestalt

Du verwandelst dich in eine natürliche Tiergestalt. Während der Verwandlung: kannst du keine Zauber wirken, nicht sprechen und keine Ausrüstung benutzen. Getragene Ausrüstung verschmilzt mit deiner Gestalt und ist wirkungslos. Du erhältst die natürlichen Bewegungsarten und Sinnesfähigkeiten der gewählten Form.

Tiergestalt		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du verwandelst dich in ein winziges Tier (Fisch, Ratte, Krähe, Katze). Der Zauber hält QS Minuten. Du erhältst die passenden Bewegungsarten (Schwimmen / Klettern / Fliegen). Deine Werte bleiben unverändert. Du kannst keine Angriffe ausführen.	1
B	1'000 Lira	Du verwandelst dich in ein kleines Tier (grosser Fisch, Wolf). Der Zauber hält nun 10 Minuten. Du erhältst die tierischen Sinne der gewählten Form und kannst Angriffe mit 1W10 Schaden durchführen.	2
A	2'500 Lira	Du verwandelst dich in ein mittleres, kampffähiges Tier (Bär, Felsdachs). Deine Angriffe verursachen +QS Schaden und du erhältst QS RS.	3
S	10'000 Lira	Du verwandelst dich in ein grosses Tier (Pferd, Bestie). Deine Angriffe verursachen jetzt +(QS × 2) Schaden und du erhältst temporäre Lebenspunkte in Höhe von QS × 5.	5
	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Wilder Lebensatem

Du treibst Herzschlag, Atem und Muskeln eines Wesens gewaltsam über ihr natürliches Mass hinaus. Der Körper arbeitet schneller, härter und unkontrollierter – für einen kurzen Moment. Der Zauber wirkt nur auf lebende Wesen.

Wilder Lebensatem		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +QS × 2 auf Bewegung und +QS auf Geschick (Schnelligkeit). Nach Ablauf erleidet es 1W10 direkten Schaden.	1
B	1'000 Lira	Das Ziel erhält zusätzlich +QS × 2 auf Initiative und jeweils eine zusätzliche Aktion und Reaktion. Der erlittene Schaden steigt um +2.	2
A	2'500 Lira	Das Ziel erhält zusätzlich +QS auf alle Proben auf Geschick (Akrobatik) und Kampfkunst. Der erlittene Schaden steigt um +4.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber wirkt nun für 10 Minuten. Der erlittene Schaden steigt um +8.	5
🔨	Körpermagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

KRIEGSMAGIE

Entfesselt rohe magische Energie. Schaden, Explosionen und unmittelbare Gewalt stehen im Vordergrund. Kriegsmagie wirkt schnell, direkt und hinterlässt selten bleibende Strukturen.

Arkaner Pfeil

Du schleuderst einen konzentrierten Pfeil aus roher arkaner Energie auf ein Ziel in Sichtweite.

Arkaner Pfeil		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Schaden.	0
B	250 Lira	Bei einem Treffer erleidet das Ziel QS W10 Schaden.	1
A	1'000 Lira	Der Schaden ist nun brechend.	2
S	2'500 Lira	Der Schaden ignoriert Rüstung.	3
🔨	Kriegsmagie –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Blättersturm

Du entfesselst einen reissenden Wirbel aus scharfen Blättern, Staub und Ästen.

Blättersturm		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Alle Kreaturen in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser erleiden «verwirrt».	1
B	1'000 Lira	Alle Kreaturen in dem Bereich erleidet zusätzlich 1W10 Schaden.	2
A	2'500 Lira	Der Schaden beträgt nun (QS)W10 Schaden.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber verursacht nun zusätzlich «blutend».	5
🔨	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Blitzpeitsche

Du schwingst einen Blitz wie eine Peitsche aus gleissendem Mana gegen deine Feinde.

Blitzpeitsche		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Blitzschaden und «verwirrt».	1
B	1'000 Lira	Das Ziel erleidet nun (QS)W10 Schaden.	2
A	2'500 Lira	Du triffst nun QS weitere Ziele, welche jeweils innerhalb von 5 Schritt vom letzten getroffenen Ziel befinden müssen.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber verursacht nun zusätzlich «gelähmt».	5
🔨	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Eisdorn

Du beschwörst einen Eisdorn, der einen Feind durchbohrt.

Eisdorn		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Bei einem Treffer erleidet das Ziel (QS)W10 Eisschaden.	1
B	1'000 Lira	Das Ziel erleidet zusätzlich «verlangsamt».	2
A	2'500 Lira	Das Ziel wird für eine Runde im Eisdorn eingesperrt und gilt als «betäubt».	3
S	10'000 Lira	Nach einer Runde explodiert der Eisdorn in scharfkantigen Eissplittern und trifft alle Ziele im Umkreis von 2 Schritt für 1W10 Kälteschaden.	5
🔨	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Erdstoss

Du schlägst auf den Boden und entlädst eine seismische Druckwelle aus Stein, Erde und Splittern.

Erdstoss		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Alle Ziele in einer Linie von QS × 2 Schritt erleiden 1W10 brechenden Schaden.	1
B	1'000 Lira	Alle getroffenen Ziele gehen «zu Boden».	2
A	2'500 Lira	Der Zauber richtet nun (QS)W10 brechenden Schaden an.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber hat als Wirkungsbereich neu einen Umkreis von QS × 2 Schritt um den Zauberer.	5
🔨	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Flammenschlag

Du schleuderst einen Flammenstrahl gegen einen Feind.

Flammenschlag		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Bei einem Treffer erleidet das Ziel (QS)W10 Feuerschaden.	1
B	1'000 Lira	Alle Kreaturen in (QS) Schritt Umkreis um das Ziel, erleiden zusätzliche 1W10 Feuerschaden.	2
A	2'500 Lira	Das Ziel erleidet zusätzlich «brennend».	3
S	10'000 Lira	Der Zauber trifft nun alle Ziele in einer Linie von QS × 2 Schritt Länge.	5
🔨	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Gifthauch

Du speist einen Schwall aus konzentriertem Gift auf Feinde vor dir.

Gifthauch		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Dein Zauber erfasst alle Ziele innerhalb von QS × 2 Schritt in einem Viertelkreis vor dir. Alle getroffenen Ziele erleiden «vergiftet».	1
B	1'000 Lira	Die Ziele sind zusätzlich «verwirrt».	2
A	2'500 Lira	Die Ziele sind zusätzlich «betäubt».	3
S	10'000 Lira	Der Zauber kann nun entweder: - Alle Ziele innerhalb von QS × 5 Schritt in einem Viertelkreis - Oder alle Ziele im Umkreis von QS × 2 Schritt um den Zauberer	5
	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Hagelschlag

Du beschwörst einen Wirbel aus magischem Hagel.

Hagelschlag		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Alle Kreaturen in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser erleiden 1W10 Eisschaden	1
B	1'000 Lira	Der Zauber verursacht nun zusätzlich «verlangsamt».	2
A	2'500 Lira	Der Schaden beträgt nun (QS)W10 Schaden.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber verursacht nun zusätzlich «gelähmt».	5
	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Meteoreinschlag

Du öffnest ein kurzes, flammendes Portal und ziehst einen magischen Felsbrocken aus grosser Höhe herab. Der Einschlag ist laut, sichtbar und hinterlässt einen verwüsteten Krater.

Meteoreinschlag		Fokus 2	WP
C	250 Lira	Alle Kreaturen einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser erleiden QS W10 Feuerschaden.	2
B	1'000 Lira	Der Bereich beträgt nun QS × 5 Schritt.	3
A	2'500 Lira	Alle getroffenen Kreaturen erleiden ausserdem «brennend».	5
S	10'000 Lira	Der Bereich beträgt nun QS × 10 Schritt. Die Kreaturen im inneren Bereich (QS × 2 Schritt) erleiden doppelten Schaden.	8
	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Sandstrahl

Dein Windmagie verdichtet Sand, Staub und andere Partikel zu einem rasiermesserscharfen Strahl, den du auf deinen Feind schleuderst.

Sandstrahl		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Ein einzelnes Ziel erleidet 1W10 Windschaden.	1
B	1'000 Lira	Ein einzelnes Ziel erleidet QS W10 Windschaden.	2

Sandstrahl		Fokus 1	WP
A	2'500 Lira	Das Ziel erhält bei einem Treffer den Zustand «blutend».	3
S	10'000 Lira	Der Zauber trifft nun bis zu 3 Ziele.	5
	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Säureregen

Du rufst eine Wolke giftiger Nässe herab, aus der ätzender Regen fällt.

Säureregen		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Alle Kreaturen in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser erleiden 1W10 Säureschaden	1
B	1'000 Lira	Der Schaden beträgt nun (QS)W10 Schaden.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber verursacht nun zusätzlich «verätzt».	3
S	10'000 Lira	Der Zauber hinterlässt zusätzlich eine Säurepfütze im Wirkungsbereich. Jede Kreatur, die sich durch den Bereich bewegt oder ihre Runde in der Pfütze beginnt, erleidet 1W10 Säureschaden.	5
	Kriegsmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Paktmagie

Ruft fremde Wesen oder Mächte und bindet sie durch Abkommen, Zwang oder Opfer. Jede Anwendung ist ein Handel, offen oder verborgen, und bringt etwas in die Welt, das nicht zu ihr gehört.

Geistersicht

Du verbindest deine Wahrnehmung mit einem von dir beschworenen oder permanent gebundenen Wesen. Während der Verbindung ist dein eigener Körper reglos, blind und taub. Die Verbindung kann jederzeit beendet werden.

Geistersicht		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du verbindest dich mit einem Wesen in bis zu QS × 10 Schritt Entfernung. Die Verbindung hält für 10 Minuten. Du teilst nur Sicht, kein Gehör.	1
B	1'000 Lira	Du verbindest dich mit einem Wesen in unbegrenzter Entfernung, sofern es sich auf derselben Ebene befindet. Du teilst Sicht und Gehör.	2
A	2'500 Lira	Die Verbindung hält für 1 Stunde. Du darfst während der Verbindung sprechen.	3
S	10'000 Lira	Du kannst zwischen bis zu QS gebundenen Wesen wechseln (jeweils eines aktiv).	5
🔨	Paktmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Grosse Beschwörung

Du erschaffst anhand einer passenden Geisterformel ein Abbild einer Kreatur, welches du entweder als flüchtige Manifestation oder als bleibende Manifestation in eine Geisterpuppe bindest.

Die Kreatur bleibt für QS Runden und folgt deinen Befehlen. Hast du eine passende Geisterpuppe vorbereitet, so bleibt die Kreatur für (QS) Stunden in deinen Diensten. Bist du bereit einen XP zu bezahlen, so bleibt die Kreatur permanent in deinen Diensten. Permanent gebundene Kreaturen können mit einer Wiederholung des Zaubers erneut gerufen werden.

Die Manifestation nutzt grundsätzlich dieselben Aktionen wie das Monster, auf dem sie basiert. Der Magier kann mit einer Handlung der Manifestation einen einfachen Befehl erteilen (bewege dich dorthin, bewache diesen Ort etc.), ansonsten würfelt der Magier normal die Monsteraktionen der Manifestationen und wickelt sie entsprechend dem Beschreibungstext ab.

Wird eine bleibende oder permanente Manifestation besiegt, so nimmt die Geisterpuppe Schaden und muss erst wieder repariert werden. Die Reparatur folgt den normalen Regeln wie im Kapitel Handwerk erläutert. Der XP für permanente Manifestationen muss für die Beschwörung nach der Reparatur nicht erneut bezahlt werden.

Grosse Beschwörung		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Rufe eine Kreatur mit Monsterstufe 10 oder weniger.	2
B	2'500 Lira	Rufe eine Kreatur mit Monsterstufe 14 oder weniger.	3
A	10'000 Lira	Rufe eine Kreatur mit Monsterstufe 18 oder weniger.	5
S	25'000 Lira	Rufe eine Kreatur mit Monsterstufe 19 oder mehr.	8
🔨	Paktmagie –3	Zaubertinte für 200 Lira	

Manifestation heilen

Du stabilisierst die magische Struktur eines von dir beschworenen Wesens und führst ihm gebundene Essenz zu. Der Zauber wirkt ausschliesslich auf Wesen, die du selbst gerufen oder permanent gebunden hast.

Manifestation heilen		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du heilst das Ziel um 1W10 Lebenspunkte.	1
B	1'000 Lira	Du heilst das Ziel um QS W10 Lebenspunkte.	2
A	2'500 Lira	Du entfernst zusätzlich alle negativen Zustände, die das Wesen betreffen.	3
S	10'000 Lira	Du darfst bis zu QS beschworene oder gebundene Wesen gleichzeitig heilen.	5
🔨	Paktmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Schattensog

Du beschwörst einen kalten, ziehenden Sog aus Schattenenergie.

Schattensog		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Alle Kreaturen in einem Umkreis von QS × 2 Schritt müssen eine Unbeugsamkeits-Probe ablegen. Bei Misserfolg: Die Kreatur wird bis zu QS Schritt in Richtung des Sogs gezogen.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber verursacht zusätzlich 1W10 direkten Schaden.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber wirkt nun in einem Umkreis von QS × 5 Schritt und erfasste Kreaturen werden um QS × 2 Schritt bewegt. Wird eine Kreatur dabei gegen ein Objekt gezogen, so erleidet sie Fallschaden.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber verursacht nun 2W10 direkten Schaden.	5
🔨	Paktmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Wahre Struktur erkennen

Du durchdringst die äussere Gestalt einer Kreatur und erkennst die magische Struktur, die sie zusammenhält. Bei Erfolg erhältst du ausreichend Erkenntnis, um eine passende Geisterformel zu entwickeln. Nur der Wirker des Zaubers kann die Geisterformel herstellen, er kann dies nicht delegieren.

Kreaturen mit höherer oder fremdartiger Intelligenz sind schwieriger zu analysieren. Es gelten die folgenden Modifikatoren: Primitiv (–2), fremdartig (–4) und zivilisiert (–6).

Wahre Struktur erkennen		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Du kannst Kreaturen mit Monsterstufe 10 oder weniger analysieren.	0
B	250 Lira	Du kannst Kreaturen mit Monsterstufe 14 oder weniger analysieren.	1
A	1'000 Lira	Du kannst Kreaturen mit Monsterstufe 18 oder weniger analysieren.	2
S	2'500 Lira	Du kannst Kreaturen mit Monsterstufe 19 oder mehr analysieren.	3
	Paktmagie –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Reinmagie

Wirkt ausschliesslich auf Magie selbst. Sie formt, stabilisiert, neutralisiert oder zerstört magische Energie, ohne auf Materie, Raum oder Leben einzuwirken. Kraftfelder, Bannzauber und Gegenmagie sind Ausdruck reiner arkaner Kontrolle.

Arkanes Irrlicht

Du formst einen schwebenden Lichtkern aus stabilisierter arkaner Energie.

Arkanes Irrlicht		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Das Irrlicht hält QS Stunden und beleuchtet einen Umkreis von QS × 5 Schritt. Das Irrlicht ist stationär.	0
B	250 Lira	Das Irrlicht folgt dem Zauberer nun mit 5 Schritt pro Runde.	1
A	1'000 Lira	Das Irrlicht kann eine beliebige Stelle innerhalb von 25 Schritt entsandt werden.	2
S	2'500 Lira	Der beleuchtete Bereich kann nun beliebig geändert werden zwischen QS Schritt und QS × 25 Schritt.	3
🔨	Reinmagie –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Magie bannen

Du richtest destruktive Reinmagie gegen die Matrix eines aktiven Zaubereffekt, um diesen aufzuheben.

Magie bannen		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Der Zauber kann Effekte aufheben, dessen Wirker Magiekunde 10+QS oder weniger hatte.	2
B	2'500 Lira	Der Zauber kann Effekte aufheben, dessen Wirker Magiekunde 14+QS oder weniger hatte.	3
A	10'000 Lira	Der Zauber kann Effekte aufheben, dessen Wirker Magiekunde 18+QS oder weniger hatte.	5
S	25'000 Lira	Der Zauber kann Effekte aufheben, dessen Wirker Magiekunde 19 oder mehr hatte.	8
🔨	Reinmagie –3	Zaubertinte für 200 Lira	

Magisches Kraftfeld

Du erzeugst eine stationäre Barriere aus verdichteter reinen Magie.

Magisches Kraftfeld		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für 10 Minuten entsteht ein Kraftfeld mit einer Länge und Höhe von bis zu QS × 3 Schritt und (QS × 5) Lebenspunkten.	1
B	1'000 Lira	Das Kraftfeld hat nun eine Länge/Höhe von bis zu QS × 5 Schritt und QS × 10 LP.	2

Magisches Kraftfeld		Fokus 1	WP
A	2'500 Lira	Das Kraftfeld hat nun eine Länge/Höhe von bis zu QS × 10 Schritt und QS × 25 LP.	3
S	10'000 Lira	Das Kraftfeld hat nun eine Länge/Höhe von bis zu QS × 25 Schritt und QS × 50 LP.	5
🔨	Reinmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Magischer Schild

Du errichtest einen schimmernden, klar erkennbaren Schutz um das Ziel. Der Schild blockiert eingehende Angriffe vollständig, solange seine Wirkung nicht aufgebraucht ist. Er schützt vor physischen und magischen Angriffen gleichermassen.

Magischer Schild		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Der erste Angriff, der das Ziel trifft, wird vollständig negiert. Der Schild hält für QS Runden oder bis er ausgelöst wird.	1
B	1'000 Lira	Der Schild hält nun für 10 Minuten oder bis er ausgelöst wird.	2
A	2'500 Lira	Der Schild negiert nun zwei Angriffe.	3
S	10'000 Lira	Der Schild hält nun für 1 Stunde und negiert QS × 2 Angriffe.	5
🔨	Reinmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Siegel der Abwehr

Du ziehst einen schimmernden Bannkreis aus störender Reinmagie, der den Schutz gegen Zauber erleichtert.

Siegel der Abwehr		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für 10 Minuten erhalten alle Kreaturen innerhalb eines Umkreises von QS × 2 Schritt +1 auf ihre Verteidigung gegen Magie, die von ausserhalb des Kreises wirkt. Der Bannkreis ist stationär, wirkt nicht gegen Magie, die innerhalb des Kreises gewirkt wird.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber gibt nun +2 Spruchabwehr.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber gibt nun +4 Spruchabwehr.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber gibt nun +6 Spruchabwehr.	5
🔨	Reinmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

TRUGMAGIE

Beeinflusst Wahrnehmung, Erinnerung und Willen. Sie erschafft keine neue Realität, sondern verzerrt die bestehende durch Illusion und mentale Beeinflussung. Das Ziel handelt nach dem, was es für wahr hält.

Faszinierende Ausstrahlung

Der Zauberer hüllt sich in eine Illusion, die ihn attraktiver wirken lässt.

Faszinierende Ausstrahlung		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +1 auf Interaktion (Auftreten) und Interaktion (Verführen).	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun für 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber gibt nun einen Bonus von +2.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber wirkt nun für QS Stunde.	5
🔨	Trugmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Flimmern

Die Konturen des Ziels verschwimmen, Bewegungen wirken versetzt und schwer einzuschätzen. Es erhält einen Bonus auf Verteidigung oder Widerstand gegen alle Aktionen, die über Distanz ausgeübt werden. Dies erzeugt keine Unsichtbarkeit und schützt nicht vor Effekten ohne Zielwurf oder Flächenangriffen.

Flimmern		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Runden erhält das Ziel +2 auf Verteidigung oder Widerstand.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun für 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber gibt nun einen Bonus von +4.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber gibt nun einen Bonus von +6.	5
🔨	Trugmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Furcht erzeugen

Du lässt einen kalten Hauch von Angst durch die Gedanken deiner Gegner fahren.

Alle Ziele in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser müssen einen Moralwurf ablegen.

Flimmern		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Ein Ziel muss sofort einen Moralwurf ablegen.	1
B	1'000 Lira	Alle Ziele in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser müssen einen Moralwurf ablegen.	2
A	2'500 Lira	Der Moralwurf ist um –2 erschwert.	3
S	10'000 Lira	Der Moralwurf ist um –4 erschwert.	5

Flimmern		Fokus 1	WP
	Trugmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Schattenmantel

Du legst einen dünnen Schleier aus Trugmagie über dich, der Licht, Konturen und Geräusche dämpft. In Schatten, Nacht oder Zwielicht verschwimmen deine Umrisse, Schritte werden gedämpft und Bewegungen wirken unauffällig.

Schattenmantel		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Für QS Minuten erhältst du +QS auf Proben für Heimlichkeit in Schatten, Nacht oder Zwielicht.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber wirkt nun für 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber wirkt nun 1 Stunde.	3
S	10'000 Lira	In dunkler Umgebung wirst du beinahe unsichtbar. Nur direkte Beleuchtung oder aktive Suche erlaubt eine Spürsinn-Probe gegen dich.	5
	Trugmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Trugbild

Du erschaffst eine Illusion an einem Punkt in Sichtweite. Das Trugbild kann visuelle, akustische und einfache sensorische Eindrücke erzeugen (z. B. Geräusche, Gerüche, Temperatur). Die Illusion besitzt keine Substanz und kann nicht direkt mit der Umgebung interagieren. Wird sie berührt oder durchdrungen, erkennt der Betrachter sofort, dass es sich um eine Täuschung handelt.

Trugbild		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du erzeugst eine einfache Illusion bis etwa Menschengrösse mit Bild und passenden Geräuschen (z. B. eine Kiste, eine stehende Person, ein bellender Hund). Dauer: QS Minuten.	1
B	1'000 Lira	Das Trugbild wirkt lebendig und kann sich innerhalb eines Bereichs von QS × 2 Schritt bewegen. Geräusche und einfache Gerüche sind möglich. Dauer: QS × 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Die Illusion kann mehrere Elemente enthalten (z. B. mehrere Personen oder eine kleine Szene) und realistische Sinneseindrücke wie Geräusche, Gerüche und leichte Luftbewegung erzeugen. Beobachter benötigen eine erfolgreiche Spürsinn-Probe gegen deine QS, um die Täuschung zu erkennen. Dauer: 1 Stunde.	3
S	10'000 Lira	Du erschaffst eine komplexe, glaubhafte Illusion mit vollständiger Geräuschkulisse, Gerüchen und atmosphärischen Effekten. Die Szene kann sich innerhalb eines Bereichs von QS × 5 Schritt entfalten und wirkt für Beobachter vollständig real, solange sie keinen direkten physischen Kontakt haben. Dauer: QS Stunden.	5
	Trugmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Verschleierte Gestalt

Du legst eine täuschende Illusion über dein eigenes Erscheinungsbild. Gesicht, Haar, Kleidung und Stimme können verändert werden. Masse und physische Eigenschaften bleiben unverändert. Bei direktem körperlichem Kontakt oder genauer Beobachtung kann ein Betrachter eine Spürsinn-Probe gegen deine Magiekunde ablegen, um die Täuschung zu erkennen.

Verschleierte Gestalt		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du veränderst kleinere Merkmale wie Gesichtszüge, Haarfarbe oder Kleidung. Dauer: QS × 10 Minuten.	1
B	1'000 Lira	Du kannst das Aussehen einer anderen Person grob imitieren. Beobachter erkennen Unstimmigkeiten bei längerer Betrachtung. Dauer: 1 Stunde.	2
A	2'500 Lira	Du kannst eine bekannte Person überzeugend nachahmen. Beobachter benötigen eine erfolgreiche Spürsinn-Probe, um die Täuschung zu erkennen. Dauer: QS Stunden.	3
S	10'000 Lira	Du nimmst eine vollständige Doppelgängerform an, inklusive Stimme, Haltung und typischer Bewegungen. Selbst Bekannte erkennen die Täuschung nur bei intensiver Interaktion oder durch körperlichen Kontakt. Dauer: QS Stunden.	5
	Trugmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Wegmagie

Verändert Ort, Entfernung und Position. Sie versetzt Wesen, Objekte oder Effekte durch den Raum, ohne sie zu erschaffen oder zu verändern. Wegmagie ignoriert Grenzen, statt sie zu überwinden.

Astralprojektion

Du löst deinen Geist von deinem Körper und sendest ihn auf eine astrale Reise. Dein Körper bleibt währenddessen reglos und schutzlos zurück. Deine Projektion kann sehen, aber nicht hören oder mit der physischen Welt interagieren. Deine Projektion wird ausserdem durch magische Barrieren und Manaflüsse blockiert.

Willst du während der Reise etwas genauer untersuchen (Magie, verborgene Strukturen, astrale Spuren), ist eine Probe auf Magiekunde nötig. Schaffst du es nicht rechtzeitig, in deinen Körper zurückzukehren, stirbst du sofort.

Astralprojektion		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Löse deinen Geist von deinem Körper und bewege dich mit bis zu 1 Meile pro Runde. Du kannst sehen und hören, aber nicht mit der physischen Welt interagieren. Magische Barrieren blockieren deinen Weg. Dauer 10 Minuten. Zu späte Rückkehr bedeutet den sofortigen Tod.	1
B	1'000 Lira	Der Zauber dauert nun QS × 10 Minuten.	2
A	2'500 Lira	Der Zauber dauert nun 1 Stunde und du bewegst dich mit 2 Meilen pro Runde.	3
S	10'000 Lira	Der Zauber dauert nun QS Stunden und du bewegst dich mit bis zu 5 Meilen pro Runde.	5
🔨	Wegmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Flinke Finger

Du greifst kurz durch den Raum und lässt ein kleines Objekt aus der Nähe eines Ziels in deiner Hand erscheinen. Der Vorgang ist lautlos und geschieht in einem Augenblick.

Der Zauber wirkt nur auf lose getragene Gegenstände in Sichtweite. Fest gebundene, verzauberte oder aktiv festgehaltene Objekte können nicht entwendet werden. Aufmerksame Beobachter können mit einer Spürsinn-Probe gegen deine QS bemerken, dass etwas verschwunden ist.

Flinke Finger		Fokus 1	WP
C	250 Lira	Du entwendest ein sehr kleines Objekt (Münze, Ring, Würfel).	1
B	1'000 Lira	Du entwendest ein handgrosses Objekt (Dolch, Beutel, Fläschchen).	2
A	2'500 Lira	Beobachter erleiden nun –QS auf Spürsinn, um den Vorgang zu bemerken.	3
S	10'000 Lira	Du kannst auch grössere lose Gegenstände bis zu einem Gewicht von QS × 5 Stein verschwinden lassen.	5

Flinke Finger		Fokus 1	WP
	Wegmagie –2	Zaubertinte für 200 Lira	

Katapultstoss

Du beschleunigst einen Gegenstand in deiner Hand mit einem kurzen Stoss aus Wegmagie und schleuderst ihn mit explosiver Geschwindigkeit durch die Luft. Das Geschoss folgt einer geraden Bahn zu einem Punkt in Sichtweite. Trifft es ein Ziel, verursacht der Aufprall Schaden. Zerbrechliche Gegenstände werden beim Aufprall zerstört.

Katapultstoss		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Du schleuderst ein bis zu faustgrosses Objekt bis QS × 20 Schritt weit. Bei einem Treffer verursacht es 1W10 Schaden.	0
B	250 Lira	Du kannst auch grössere Gegenstände bis 5 Stein Gewicht schleudern. Reichweite QS × 30 Schritt, Schaden (Stein)W10.	1
A	1'000 Lira	Du kannst bis zu drei kleine Objekte gleichzeitig für jeweils 1W10 Schaden schleudern.	2
S	2'500 Lira	Du kannst bis zu zehn kleine oder drei grosse Objekt gleichzeitig schleudern.	3
	Wegmagie –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Purpurner Blitz

Du hüllst dich in Wegmagie, welche dich in einem Augenschlag über eine grosse Distanz bewegt, so als wärst du die Distanz gelaufen. Du kannst dabei beliebige Kurven und Kehrtwenden laufen, allerdings kannst du keine Hindernis höher als einen halben Schritt überwinden. Du musst ausserdem die gesamte Weite des Zaubers absolvieren, auch wenn dies bedeutet, hin und her zu laufen. Falls du mit deiner Bewegung einen Gefährdungsbereich eines Gegners durchquert, so darf dieser einen Blockadeangriff durchführen, erleidet dabei ab –2 auf seinen Angriff.

Purpurner Blitz		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Du bewegst dich um (QS) × 10 Schritt.	0
B	250 Lira	Du bewegst dich um (QS) × 25 Schritt.	1
A	1'000 Lira	Du bewegst dich um (QS) × 100 Schritt.	2
S	2'500 Lira	Du bewegst dich um (QS) × 250 Schritt.	3
	Wegmagie –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Riss der Versetzung

Du zerreisst kurzzeitig den Raum und zwingst die Wirklichkeit, dich und andere durch einen instabilen Übergang zu versetzen. Der Zauber kann entweder für eine gezielte Heimkehr zu einem vorbereiteten Ort genutzt werden oder als chaotischer Versetzungswirbel, der alles in der Nähe fortreisst.

Riss der Versetzung		Fokus 2	WP
C	1'000 Lira	Du wirst augenblicklich zu einem vorbereiteten Marker versetzt. Reichweite QS × 10 Meilen. Bist du weiter entfernt, erscheinst du stattdessen an einem zufälligen Ort am Rand der Reichweite in Richtung des Markers.	2
B	2'500 Lira	Du kannst bis zu QS freiwillige Ziele berühren und gemeinsam mit ihnen zu deinem Marker versetzen.	3
A	10'000 Lira	Du erzeugst einen instabilen Riss. Alles im Umkreis von QS Schritt wird erfasst und augenblicklich versetzt. Die Ziele erscheinen zufällig innerhalb eines Radius von QS × 25 Meilen, grob in einer gewählten Richtung.	5
S	25'000 Lira	Der Radius steigt auf QS × 2 Schritt. Die Versetzten erscheinen innerhalb von QS × 50 Meilen in der gewählten Richtung.	8
🔨	Wegmagie –3	Zaubertinte für 200 Lira	

Windgleiten

Du umgibst dich oder ein Ziel in Sichtweite mit einer leichten Strömung aus Wegmagie. Die Kraft kann genutzt werden, um einen kurzen Luftstoss zu reiten oder einen Sturz zu bremsen. Der Effekt ist schnell, leise und endet nach einem einzelnen Manöver.

Windgleiten		Fokus 0	WP
C	100 Lira	Reaktion: Ein Sturz wird abgefangen. Das Ziel sinkt aus bis zu QS × 5 Schritt Höhe sanft zu Boden.	0
B	250 Lira	Aktion: Du lässt dich von einer Windböe QS × 5 Schritt weit tragen (horizontal oder schräg nach oben). Alternativ kann sich das Ziel QS Runden in der Luft halten.	1
A	1'000 Lira	Die Böe trägt dich nun QS × 10 Schritt weit.	2
S	2'500 Lira	Der Zauber wirkt nun für QS Runden. Du kannst im Flug deine Richtung ändern.	3
🔨	Wegmagie –1	Zaubertinte für 50 Lira	

Werkzeuge des Meisters

SPIELLEITEN

GEHEIMNISSE HINTER AERD

Aerd besitzt mehr Geschichte, als seine Bewohner kennen. Die meisten Menschen leben mit den sichtbaren Folgen der Weltenwunde: zerfallene Reiche, unsichere Magie, veränderte Landschaften, alte Ruinen und die Weltenfäule. Sie kennen Gerüchte, Erklärungen und Schuldzuweisungen. Die vollständige Wahrheit kennt fast niemand.

Für die Spielleitung sind diese Geheimnisse kein starres Hintergrundwissen, das den Spielern vorgelesen werden soll. Sie sind Werkzeuge. Ein Geheimnis ist dann nützlich, wenn es Aufträge erzeugt, Fraktionen in Bewegung setzt oder eine Entscheidung schwieriger macht.

Die Figuren müssen zu Beginn einer Kampagne nicht wissen, was die Weltenwunde wirklich war. Sie müssen nur wissen, dass sie die Welt verändert hat. Sie müssen nicht verstehen, warum Aelfen bestimmte Orte verschließen, warum Dwerge manche Ruinen zerstören wollen oder warum der Orden der Sterne eine Expedition stoppt. Es genügt, wenn sie erleben, dass diese Dinge Folgen haben.

Geheimnisse sollten am Spieltisch langsam sichtbar werden. Eine alte Inschrift, ein widersprüchlicher Bericht, ein sterbender Zeuge, ein beschädigtes Relikt oder ein Auftraggeber, der zu viel verschweigt, reichen oft aus. Die beste Enthüllung ist nicht die große Rede eines weisen Archivars, sondern der Moment, in dem die Kompanie merkt, dass ihr Auftrag nur der harmlose Rand eines größeren Problems war.

Nicht jedes Geheimnis muss vollständig gelöst werden. Manche Wahrheiten bleiben beschädigt, umstritten oder gefährlich. Aerd ist eine Welt aus verlorenen Archiven, gebrochenen Verträgen und Leuten, die gute Gründe haben, bestimmte Türen geschlossen zu halten. Wenn die Abenteurer eine solche Tür öffnen, sollte dahinter nicht nur Antwort liegen, sondern Arbeit.

Die Wahrheit über Aerd

Aerd war nicht einfach eine alte Welt mit verlorenen Reichen. Aerd war die Hauptwelt des Aerdianischen Imperiums: Thronwelt, Verwaltungszentrum und Ausgangspunkt menschlicher Expansion ins Sternenmeer. Von hier aus wurden Kolonien gegründet, Sternenrouten geöffnet, Völker unterworfen und Flotten ausgesandt. Nach dem Fall des Imperiums wurde Aerd nicht befreit, besetzt oder wieder aufgebaut. Die Welt wurde eingeschlossen. Was die Menschen heute Heimat nennen, ist aus Sicht der Sternenvölker der alte Kaiserpalast hinter beschädigten Mauern.

Die Wahrheit über die Menschheit

Die Menschen von Aerd sind keine unschuldigen Erben einer verlorenen Welt. Sie sind die Nachfahren des Volkes, das einst das Aerdianische Imperium trug. Nicht jeder Mensch war Täter, Soldat oder

Herrscher, aber die menschlichen Reiche standen im Zentrum einer Macht, vor der sich andere Völker schützen mussten. Heute wissen die meisten Menschen nichts mehr davon. Sie halten sich für Überlebende einer Katastrophe, und das stimmt auch. Es ist nur nicht die ganze Wahrheit. Die Menschheit ist zugleich Opfer des Einschlusses und Erbin des Grundes, aus dem dieser Einschluss geschaffen wurde.

Der falsche Himmel

Einige Magier, Sternkundler und Gelehrte vermuten, dass der Himmel über Aerd nicht vollständig echt ist. Sie sprechen nicht offen davon, weil es nach Wahnsinn, Ketzerei oder schlechter Astronomie klingt. Doch manche Sternbilder verschieben sich falsch, manche Lichtbänder wirken wie Spiegelungen, und bestimmte Messungen ergeben keinen natürlichen Himmel. Die Wahrheit ist einfacher und schlimmer: Ein Teil dessen, was die Menschen für Himmel halten, ist die Sternensphäre selbst. Aerd lebt seit Jahrhunderten unter einer künstlichen Firmamentschicht.

Die wahre Natur der Weltennarbe

Die Weltennarbe ist kein gewöhnlicher Riss im Himmel. Sie ist eine Bruchstelle in der Sternensphäre, dem arkanen Schild, der Aerd seit dem Untergang des Imperiums vom Sternenmeer trennt. Durch diese beschädigte Stelle ist erstmals wieder ein kontrollierbarer, aber gefährlicher Durchtritt möglich. Für die Menschen wirkt die Narbe wie ein Zeichen der Katastrophe oder ein Versprechen auf die Welt dahinter. Für jene, die mehr wissen, ist sie ein Loch in einer Gefängnismauer.

Die Rolle der Aelfen

Die Aelfen wissen mehr über Aerds Gefängnis als fast alle anderen Mächte. Sie waren nicht zwingend die einzigen Baumeister der Versiegelung, aber sie waren an den Entscheidungen beteiligt, die Aerd vom Sternenmeer trennten. In ihren Archiven liegen Begründungen, Verträge, Warnungen und Namen, die auf Aerd längst vergessen sind. Wenn Aelfen von Verantwortung sprechen, meinen sie Kontrolle. Wenn sie von Schutz sprechen, meinen sie oft auch Einschluss. Das Gemeine daran: Sie haben vermutlich gute Gründe. Das macht ihre Taten nicht sauberer.

Das Schicksal der Dwerge und der anderen Völker

Als Aerd versiegelt wurde, wurden nicht nur die Menschen eingeschlossen. Auch Dwerge, Kharodim, Nerai, Oburu, Raukhar, Ssartha, Umbreni und andere Völker blieben auf der Welt zurück. Manche hatten eigene Reiche, Verträge oder Zufluchtsorte. Andere waren Untertanen, Verbündete, Gefangene oder Nachbarn des Imperiums. Die Sternenvölker schlossen nicht sauber zwischen Schuldigen und Unbeteiligten. Sie riegelten den Gefahrenkern ab und liessen zurück, wer sich darin befand. Viele alte Feindschaften auf Aerd sind deshalb nicht nur regionale Streitigkeiten. Sie sind Splitter einer gemeinsamen Gefangenschaft.

Die Weltenfäule

Die Weltenfäule ist keine natürliche Krankheit und kein gewöhnlicher Fluch. Sie entsteht dort, wo beschädigte Schildmagie, alte Manaflüsse und arkane Strahlung falsch in die Welt greifen. Pflanzen wachsen verdreht, Tiere verändern sich, Menschen entwickeln Anomalien, und Zauber reagieren unberechenbar, weil die Welt an diesen Stellen nicht mehr sauber gegen sich selbst abgedichtet ist. Die Weltenfäule breitet sich langsam aus, weil die Sternensphäre nicht tot ist. Sie arbeitet weiter. Nur eben beschädigt.

TIPPS & TRICKS

Helden & Halunken lebt davon, dass die Welt hart genug ist, um ernst genommen zu werden, aber offen genug, um ständig Möglichkeiten zu bieten. Aerd ist gefährlich, beschädigt und voller alter Fehler. Gleichzeitig ist es keine Welt, die nur darauf wartet, unterzugehen. Händler bauen neue Routen auf, Dörfer halten zusammen, Werkstätten experimentieren, und Abenteurer finden Arbeit, weil Probleme gelöst werden müssen.

Aerd darstellen

Aerd sollte greifbar wirken. Beschreibe nicht nur große Reiche, alte Geheimnisse und magische Gefahren, sondern zuerst das, was die Figuren anfassen, riechen und benutzen können: nasse Stiefel, rostige Nägel, kalten Rauch, laute Märkte, schiefe Brücken, schlecht geflickte Rüstungen und Wachen, die lieber Feierabend hätten. Die großen Geheimnisse der Welt wirken stärker, wenn sie aus solchen konkreten Situationen heraus sichtbar werden.

Magie und Magitech sollten nicht sauber und steril erscheinen. Sie sind Werkzeuge, Altlasten und Risiken. Eine arkan betriebene Pumpe kann ein Dorf versorgen. Ein beschädigtes Schutzfeld kann eine Straße unpassierbar machen. Ein alter Mechanismus kann nützlich sein, auch wenn niemand mehr versteht, warum er alle sieben Tage blutet. Aerd wird interessant, wenn Alltag und Wunder direkt nebeneinander stehen.

Fair bleiben

Sei hart, aber fair. Gefahren dürfen tödlich sein, aber sie sollten nicht beliebig wirken. Wenn ein Sumpf Krankheiten bringt, dann zeige vorher Mücken, fauliges Wasser und entzündete Wunden. Wenn eine Ruine einsturzgefährdet ist, dann beschreibe Risse, Staub, knirschende Balken und alte Stützen. Die Spieler müssen nicht immer alles verstehen, aber sie sollten die Chance haben, vorsichtig zu handeln.

Fairness bedeutet nicht, dass jede Entscheidung sicher ist. Es bedeutet, dass Folgen nachvollziehbar bleiben. Wer ohne Licht in einen alten Schacht steigt, riskiert einen Sturz. Wer einen Umbreni-Hof öffentlich beleidigt, bekommt nicht sofort einen Endkampf, aber vermutlich eine Einladung, die schwer abzulehnen ist. Wer klug vorbereitet, Informationen sammelt und Risiken ernst nimmt, sollte spürbar bessere Chancen haben.

Geschichte aus Entscheidungen

Die Geschichte entsteht aus Entscheidungen, nicht aus einem vorgezeichneten Ablauf. Bereite Orte, Konflikte, Fraktionen und Interessen vor. Lass die Spieler entscheiden, wem sie trauen, welchen Auftrag sie annehmen, welchen Weg sie wählen und wann sie lieber verschwinden. Wenn die Kompanie eine schlechte Entscheidung trifft, muss die Welt reagieren. Wenn sie eine gute Idee hat, lass sie funktionieren.

Regeln bleiben dabei wichtig. In H&H haben Ausrüstung, Proben, Schaden, Zustände und Ressourcen Gewicht. Sie sollen die Situation schärfen, nicht ersticken. Würfle, wenn das Ergebnis spannend ist, wenn Risiko besteht oder wenn eine Entscheidung Folgen hat. Würfle nicht, um einfache Dinge künstlich aufzuhalten.

Nichts tötet Abenteuer schneller als eine Tür, die nur deshalb verschlossen bleibt, weil der vorbereitete Ablauf noch nicht so weit ist. Wenn die Figuren einen brauchbaren Plan haben, verdient dieser Plan eine echte Chance. Vielleicht wird es sauber. Wahrscheinlicher wird es laut, teuer und hinterlässt Spuren.

Probleme statt Lösungen vorbereiten

Bereite keine festen Lösungswege vor. Bereite Probleme vor. Ein Dorf hat kein Wasser. Eine Handelsstraße ist blockiert. Ein Relikt strahlt Weltenfäule aus. Ein Adelshaus sucht einen Erben, den es offiziell nicht geben darf. Ein Druidenzirkel will einen Wald abriegeln, während ein Handelshaus genau dort eine neue Route öffnen will.

Zu jedem Problem sollten mehrere Zugänge möglich sein: reden, schleichen, kämpfen, forschen, bestechen, bauen, drohen, fliehen oder etwas sehr Dummes versuchen. Die Spieler werden ohnehin eine Lösung finden, die du nicht geplant hast. Das ist kein Fehler. Das ist der Grund, warum man spielt.

Kleine Aufträge ernst nehmen

H&H braucht nicht immer Weltrettung. Ein verschwundener Karren, eine vergiftete Quelle, ein Streit um Wegrechte oder ein Monster in einer alten Mühle reichen völlig aus. Kleine Aufträge funktionieren besonders gut, wenn sie konkrete Folgen haben. Wird der Karren nicht gefunden, fehlt dem Dorf Salz. Wird die Quelle nicht gesichert, zieht die Karawane weiter. Wird das Monster nicht vertrieben, bleiben die Felder unbestellt.

Große Geheimnisse können aus kleinen Aufträgen wachsen. Die vergiftete Quelle ist vielleicht ein erster Hinweis auf Weltenfäule. Die alte Mühle steht über einer Maschine aus der Zeit vor dem Untergang. Der verschwundene Karren trug nicht nur Getreide, sondern auch ein versiegeltes Dokument, das drei Fraktionen suchen. So bleibt das Spiel bodenständig, ohne klein zu werden.

Fraktionen handeln lassen

Aerd ist voller Akteure mit eigenen Interessen. Handelshäuser wollen Gewinn, Adelshäuser wollen Ansprüche sichern, Druidenzirkel wollen Grenzen schützen, Graue Richter wollen Ordnung erzwingen, Magiergilden wollen Kontrolle, und Kartelle wollen, dass niemand ohne Erlaubnis im Schatten verdient. Diese Gruppen warten nicht darauf, dass die Abenteurer bereit sind.

Lass Fraktionen handeln, auch wenn die Kompanie nichts tut. Eine Brücke wird gesperrt. Ein Zeuge verschwindet. Ein Preis steigt. Ein Urteil wird vollstreckt. Eine Expedition bricht ohne die Figuren auf und kommt nicht vollständig zurück. Dadurch wirkt Aerd lebendig, und Entscheidungen bekommen Gewicht.

Konsequenzen statt Strafen

Bestrafe Spieler nicht dafür, dass sie kreativ, vorsichtig oder eigensinnig sind. Lass die Welt nur ehrlich reagieren. Wer einen Auftraggeber betrügt, bekommt vielleicht Geld, aber verliert Ruf. Wer einen Gegner verschont, kann später einen Informanten gewinnen oder ein Problem am Leben lassen. Wer eine Maschine zerstört, verhindert vielleicht eine Katastrophe, aber nimmt einer Stadt ihre einzige Wasserpumpe.

Gute Konsequenzen sind nicht immer gut oder schlecht. Sie verändern die Lage. Genau daraus entstehen neue Abenteuer.

Humor zulassen

Aerd ist rau, aber nicht humorlos. Ein betrunkener Söldner, ein beleidigter Maultiertreiber, ein Magier mit völlig unpraktischem Hut oder eine Wache, die keine Lust auf Heldengeschichten hat, machen die Welt menschlicher. Humor funktioniert am besten trocken und aus der Situation heraus. Die Welt selbst muss nicht zur Parodie werden.

Ein guter Witz nimmt der Gefahr nicht das Gewicht. Er sorgt nur dafür, dass die Spieler die Leute, Orte und Probleme besser behalten. Und manchmal ist der Unterschied zwischen düsterer Fantasy und H&H einfach ein rostiger Helm, in dem jemand Suppe kocht.

Aufträge

Bezahlung für Aufträge



Bedeutung für das Setting

Stufe 1 – Lokal, schmutzig, persönlich
Ein klar begrenztes Problem mit unmittelbarer, persönlicher Auswirkung. Die Folgen betreffen einzelne Personen oder einen kleinen Ort. Konsequenzen bleiben lokal. Kein politischer Widerhall.

Stufe 2 – Dorfproblem mit Risiko
Ein Vorfall, der ein Dorf, eine Siedlung oder einen kleinen Handelsplatz betrifft. Gewalt oder wirtschaftlicher Schaden sind real, aber überschaubar. Die Folgen betreffen eine Gemeinschaft, nicht darüber hinaus.

Stufe 3 – Regional bedeutsam
Ein Ereignis mit Auswirkungen auf mehrere Orte oder eine Region. Lokale Autoritäten oder Gilden sind involviert. Politische Reaktionen sind möglich, aber begrenzt.

Stufe 4 – Politisch relevant
Ein Abenteuer mit klarer politischer Tragweite. Adel, Stadtrat oder grössere Organisationen sind direkt betroffen. Entscheidungen haben sichtbare Folgen für Machtverhältnisse.

Stufe 5 – Strategisch wichtig
Die Stabilität einer Region oder eines Herrschaftsgebiets steht auf dem Spiel. Militärische Kräfte, grössere Summen oder langfristige Verträge sind beteiligt. Die Auswirkungen prägen die nächsten Jahre.

Stufe 6 – Machtverschiebend
Das Kräftegleichgewicht zwischen Herrschaften oder Grossmächten verändert sich. Ein Erfolg oder Misserfolg beeinflusst politische Strukturen dauerhaft. Neue Machtzentren entstehen oder alte zerfallen.

Stufe 7 – Reichsweit entscheidend
Ein ganzes Reich oder mehrere grosse Mächte sind direkt betroffen. Der Ausgang bestimmt die politische Landschaft einer Epoche. Chroniken werden dieses Ereignis erwähnen.

Stufe 8 – Historisch prägend
Die langfristige Struktur von Regionen oder Kulturen verändert sich. Grenzen, Herrschaftsformen oder Glaubenssysteme wandeln sich. Nachfolgende Generationen leben in einer anderen Realität.

Stufe 9 – Weltverändernd
Das Fundament der bekannten Welt wird erschüttert. Magische, metaphysische oder globale Strukturen ändern sich. Die Welt danach ist nicht mehr dieselbe.

Zeitfaktor

Die Dauer oder zeitliche Begrenzung eines Abenteuers beeinflusst dessen Vergütung. Als Referenz gilt ein Zeitraum von **48–72 Stunden**. Ein Abenteuer, das innerhalb dieses Zeitrahmens abgeschlossen werden kann, erhält **keinen Modifikator** (Zeitfaktor +0).

Weicht die verfügbare Zeit deutlich davon ab, wird ein **Zeitfaktor** bestimmt. Dieser wird zur Grundstufe des Abenteuers addiert. Der Zeitfaktor bildet erhöhten Organisationsaufwand, Ressourcenbindung, Opportunitätskosten sowie das zusätzliche Risiko durch Zeitdruck oder langfristige Verpflichtung ab.

Zeitfaktor bestimmen

Verfügbare Zeit	Zeitfaktor
Unter 24 Stunden	+2
24–48 Stunden	+1
48–72 Stunden	+0
3–7 Tage	+1
1–4 Wochen	+2

Verfügbare Zeit	Zeitfaktor
1–6 Monate	+3
0.5–2 Jahre	+4

Gefahrenfaktor

Neben Bedeutung und Zeit beeinflusst auch das objektive Risiko eines Abenteuers dessen Vergütung. Als Referenz gilt **leichte Gefahr**. Ein Abenteuer mit überschaubarem Risiko erhält **keinen Modifikator** (Gefahrenfaktor +0).

Erhöht sich das Risiko für Leib, Leben oder langfristige Konsequenzen, wird ein Gefahrenfaktor bestimmt. Der Gefahrenfaktor bildet die Wahrscheinlichkeit schwerer Verletzungen, dauerhafter Nachteile oder des Todes ab. Dieser wird zur Abenteuerstufe addiert.

Gefahrenfaktor bestimmen

Gefahrenstufe	Beschreibung	Modifikator
Leichte Gefahr	Einzelne bewaffnete Gegner, kalkulierbare Bedrohung, Rückzug jederzeit möglich.	–2
Ernste Gefahr	Mehrere bewaffnete Gegner, magische oder taktische Bedrohungen, Verletzungen wahrscheinlich.	–1
Hohe Gefahr	Gut organisierte Gegner, überlegene Kräfte, tödliche Fallen oder starke Magie.	+0
Extreme Gefahr	Massiver Kräfteunterschied, kaum Rückzugsmöglichkeit, Tod realistisch.	+1
Existenzielle Gefahr	Sehr hohe Sterblichkeit, dauerhafte körperliche oder metaphysische Schäden wahrscheinlich.	+2

Auswirkung des Kompanierangs

Abenteuerstufe	Modifikator	Vorkasse
Geächtet	+2	Nein
Gefürchtet	+0	Nein
Berüchtigt	–1	Nein
Kupfer	+0	Nein
Bronze	+1	5%
Eisen	+1	10%
Silber	+2	15%
Gold	+2	20%
Mithril	+3	25%

Tabelle: Bezahlung nach Abenteuerstufe

Abenteuerstufe	Pro Abenteurer
1	25 Lira
2	100 Lira
3	250 Lira
4	1'000 Lira
5	2'500 Lira
6	10'000 Lira
7	25'000 Lira
8	100'000 Lira
9	250'000 Lira
10+	1’000'000 Lira

Monster

Monsterregeln

Aktionen

Monster haben Aktionen zu festen Initiativeschritten. Immer wenn sie an der Reihe sind, würfelt der Spielleiter auf der jeweiligen Aktionstabelle, um zu bestimmen, welche Aktion das Monster ausführen wird. Dies soll den Spielleiter von der Last entbinden, der Böse gegenüber seinen Freunden sein zu müssen.

Falls eine Aktion nicht möglich sein sollte. Z.B. weil ein Ziel in Reichweite fehlt, so sollte der Spielleiter trotzdem die Aktion soweit möglich abwickeln.

Monsterintelligenz

Monsterintelligenz	
Konstrukt	Handelt nach einem festgelegten Programm.
Tierhaft	Handelt nach Instinkt
Primitiv	Versteht einfache Zusammenhänge und Vorteile
Fremdartig	Denkt nach eigenen, schwer nachvollziehbaren Mustern
Zivilisiert	Plant, koordiniert und handelt zielgerichtet
Überlegen	Handelt mit übernatürlicher Einsicht in Abläufe und Entscheidungen (der SL darf Metawissen aktiv nutzen)

Typische Gegner und Monster auf Aerd

Weitere Gegner und Monster werden im später erscheinenden Bestiarium erscheinen.

Aelfen-Walküre

Eine Aelfen-Walküre ist eine Elitekämpferin der alten Höfe. Sie trägt einen leichten Harnisch aus hellem Metall, lange Stoffbahnen, schmale Schulterplatten und eine zweihändige Schwertlanze oder einen langen Kriegsspeer mit eingelassenen Kristallen. Sie kämpft nicht in der Linie. Sie springt über sie hinweg.

Ihre Magie hebt sie nicht dauerhaft in die Luft, sondern gibt ihr harte, kurze Bewegungsstösse: ein Schritt auf unsichtbarem Grund, ein Sprung über Schildreihen, ein Lanzensturz aus flimmerndem Licht.

Gefahr S (16) / Reaktionen 6 / Rüstungsschutz 4 / Lebenspunkte 95
Typ: aelfisch, zivilisiert, Boss, mittel
Beute: Kristalle 3, Waffe 3, Rüstung 2, Relikt 2, Reichtum 2

Lanzenflug:
Die Walküre kann sich mit kurzen magischen Sprüngen bewegen. Sie ignoriert bei ihren Bewegungen niedrige Hindernisse, Gegner, schwieriges Gelände und Höhenunterschiede bis 6 Schritt. Sie fliegt nicht dauerhaft. Am Ende jeder Aktion steht sie wieder auf festem Grund, einer Plattform, einem Ast, einer Mauerkrone oder einem anderen tragfähigen Punkt.

Sturz aus der Höhe:
Wenn die Walküre sich vor einem Nahkampfangriff mindestens 6 Schritt bewegt oder aus erhöhter Position angreift, verursacht der Angriff +2 Schaden. Bei QS 3+ wird das Ziel zusätzlich 2 Schritt verschoben oder geht «am Boden», Wahl der Spielleitung nach Situation.

Höfische Kampfmagie:
Ihre magischen Angriffe zählen als Licht- und Wegmagie. Gegen körperlose, beschworene, untote oder magisch erschaffene Ziele verursachen sie +2 Schaden.

Nicht dort, wo man zielt:
Einmal pro Kampfrunde darf die Walküre nach einer erfolgreichen Verteidigung 4 Schritt springen. Diese Bewegung löst keine Blockadeangriffe aus.

Lanzenkreis:
Gegner innerhalb von 2 Schritt gelten für die Walküre als in Nahkampfreichweite. Gegner, die sich aus diesem Bereich lösen, erhalten –2 auf ihre Verteidigung gegen ihren nächsten Blockadeangriff.

Hauptaktion - Initiative 14, 10, 6, 2

2W10	Aktion
2–3	**Himmelssturz:** Die Walküre springt bis 8 Schritt an einen Ort, den sie sehen kann, und stürzt mit der Lanze auf ein Ziel innerhalb von 2 Schritt. Probenwert 18. Treffer: pro QS 1W10+12 physischer und magischer Lichtschaden. Das Ziel muss Unbeugsamkeit gegen 16 bestehen oder geht «am Boden». Alle Gegner innerhalb von 2 Schritt um das Ziel müssen Geschick gegen 16 bestehen oder erleiden 1W10+8 beiläufigen magischen Lichtschaden.

2W10	Aktion
4–6	**Lanzensprung durch die Reihe:** Die Walküre springt bis 7 Schritt in gerader oder gebrochener Linie. Bis zu drei Ziele entlang dieser Bewegung verteidigen mit Kampfkunst oder Geschick gegen 17. Misserfolg: pro QS 1W10+10 physischer Schaden. Getroffene Ziele werden 2 Schritt zur Seite gedrängt.
7–9	**Sternenlanze:** Die Walküre bewegt sich bis 4 Schritt und schleudert einen gebündelten Lichtstoss aus der Lanzenspitze auf ein Ziel bis 20 Schritt. Probenwert 16. Treffer: pro QS 1W10+8 direkter magischer Lichtschaden und «geblendet».
10–12	**Schwertlanzenhieb:** Die Walküre bewegt sich bis 4 Schritt und greift ein Ziel bis 2 Schritt Entfernung an. Probenwert 16. Treffer: pro QS 1W10+8 physischer Schaden.
13–15	**Aufsteigender Schnitt:** Die Walküre greift ein Ziel bis 2 Schritt Entfernung an. Probenwert 15. Treffer: pro QS 1W10+6 physischer Schaden. Bei Treffer springt die Walküre bis 6 Schritt auf eine erhöhte oder freie Position. Bis zu ihrer nächsten Hauptaktion erhält sie +2 auf Verteidigung gegen Nahkampf.
16–18	**Runen der Beschleunigung:** Die Walküre oder ein aelfischer Verbündeter in Sichtweite erhält bis zur nächsten Aktivierung +2 auf Angriff und +2 auf Verteidigung. Die Walküre darf sich zusätzlich bis 8 Schritt bewegen.
19–20	**Landeplatz wählen:** Die Walküre greift nicht an. Sie springt bis 12 Schritt auf eine taktisch gute Position. Ihre nächste Hauptaktion erhält +2. Wird sie vorher angegriffen, darf sie den Bonus stattdessen auf ihre Verteidigung anwenden.

Nebenaktion - Initiative 16, 12, 8, 4

2W10	Aktion
2–3	**Blitzender Versatz:** Die Walküre springt bis 5 Schritt an einen Ort, den sie sehen kann. Ein Gegner innerhalb von 2 Schritt am Zielort muss Geschick gegen 16 bestehen. Misserfolg: 1W10+8 magischer Lichtschaden und «verlangsamt».
4–6	**Magischer Lanzenkreis:** Alle Gegner innerhalb von 2 Schritt müssen Kampfkunst oder Geschick gegen 16 bestehen. Misserfolg: 1W10+8 physischer Schaden und 2 Schritt Rückdrängung.
7–9	**Lichttritt:** Die Walküre springt bis 4 Schritt. Der Ort, den sie verlässt oder an dem sie landet, blitzt auf. Ein Ziel innerhalb von 4 Schritt muss Spürsinn oder Magiekunde gegen 16 bestehen. Misserfolg: «geblendet».
10–12	**Klingenbann:** Ein sichtbares Ziel bis 6 Schritt muss Magiekunde oder Willenskraft gegen 16 bestehen. Misserfolg: Das Ziel erhält –2 auf seinen nächsten Angriff gegen die Walküre und kann bis zu seiner nächsten Aktion keine Blockadeangriffe gegen sie einsetzen.
13–15	**Lanze senken:** Die Walküre nimmt eine kontrollierte Kampfhaltung ein. Bis zu ihrer nächsten Hauptaktion erhält sie +2 auf Blockadeangriffe und +1 auf Rüstungsschutz.
16–18	**Schild aus hellem Stahl:** Die Walküre erzeugt einen schimmernden Schild aus Licht entlang ihrer Rüstung und Lanze. Der nächste Angriff gegen sie wird komplett negiert.
19–20	**Ziel markieren:** Die Walküre richtet die Lanzenspitze auf ein sichtbares Ziel bis 24 Schritt. Ihre nächste Hauptaktion gegen dieses Ziel erhält +2. Ist das Ziel bereits verwundet, verursacht sie zusätzlich +2 Schaden.

Bandit

Ein Bandit ist ein Wegelagerer, Räuber oder verzweifelter Bewaffneter. Er sucht keinen fairen Kampf, sondern leichte Beute. Banditen greifen aus Deckung an, nutzen Überzahl und fliehen, wenn der Kampf kippt. Gute Banditen sind gefährlich. Schlechte Banditen sterben schnell und laut.

Gefahr D (10) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 1 / **Lebenspunkte** 16

Typ: zivilisiert, mittel

Beute: Reichtum 1

Hinterhalt: In der ersten Kampfrunde erhält der Bandit +2 auf Angriffe gegen überraschte oder unvorbereitete Ziele.

Feige Vernunft: Wird der Bandit verwundet oder fällt ein Anführer, muss er Moral prüfen. Bei Misserfolg flieht er oder ergibt sich.

Schmutzige Tricks: Gegen Ziele in Unterzahl, am Boden oder ohne Waffe erhält der Bandit +2 auf Angriffe.

Hauptaktion – Initiative 10, 6, 2

2W10	Aktion
2–3	**Messer zwischen die Rippen**: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein verwundetes, liegendes oder überraschtes Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden und «blutend».
4–6	**Hinterhältiger Hieb**: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 11. Treffer: pro QS 1W10+3 physischer Schaden. Gegen ein Ziel, das von einem Verbündeten bedrängt wird, erhält der Angriff +2.
7–9	**Wurfmesser oder Kurzbogen**: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel bis 8 Schritt Entfernung an. Probenwert 10. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden.
10–12	**Knüppel oder Klinge**: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 10. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden.
13–15	**Dreckiger Trick**: Ein Ziel innerhalb von 1 Schritt muss Spürsinn oder Geschick gegen 10 bestehen. Misserfolg: «verwirrt» oder –2 auf die nächste Verteidigung.
16–18	**Deckung suchen**: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt in Deckung. Sein nächster Angriff aus Deckung erhält +2.
19–20	**Fluchtblick**: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt aus direkter Gefahr und sucht einen Fluchtweg. Ist ein Anführer in Sichtweite, erhält er stattdessen +2 auf seinen nächsten Angriff.

Feuerling

Ein kleines schwebendes Feuerwesen, kaum grösser als ein Hund. Sein Körper besteht aus dichter Glut, rußigen Splittern und flackernden Flammenzungen. Feuerlinge wirken neugierig und unruhig. Sie tanzen über Boden, Steine und Möbel hinweg, bleiben kurz stehen, als hätten sie etwas gehört, und schiessen dann wieder los.

Sie entstehen an Orten mit starker Hitze, beschädigter Magie oder alten Brandstätten. Ein einzelner Feuerling ist lästig und gefährlich für Vorräte, Ställe und Dächer. Mehrere Feuerlinge können ein Lager, eine Werkstatt oder ein ganzes Dorf in Brand setzen.

Gefahr E (7) / Reaktionen 2 / Rüstungsschutz 0 / Lebenspunkte 10
Typ: elementar, klein, gewöhnlich, fliegend
Beute: Essenzen 1

Fliegend:
Der Feuerling bewegt sich schwebend und kann Hindernisse, niedrige Mauern, Gruben, Möbel und schwieriges Gelände überfliegen. Blockadeangriffe sind nur möglich, wenn er sehr niedrig fliegt oder direkt an einem Gegner vorbeizieht.

Feuerangriff:
Die Angriffe des Feuerlings verursachen Feuerschaden. Entzündbare Materialien wie trockenes Holz, Papier, Stroh, Öl, Vorhänge, Kleidung oder Dächer können Feuer fangen.

Resistenz gegen nicht-magische Waffen:
Der Feuerling erleidet nur halben Schaden durch nicht-magische, physische Angriffe.

Immunität gegen Feuer:
Der Feuerling ist immun gegen Feuerschaden und Hitzeeffekte.

Hauptaktion – Initiative 12, 8, 4

2W10	Aktion
2–3	**Flammenstoss:** Der Feuerling fliegt bis 4 Schritt. Kegel bis 4 Schritt. Ziele verteidigen mit Geschick gegen 10. Misserfolg: pro QS **1W10+3 Feuerschaden** und **brennend**. Entzündbare Materialien im Bereich fangen Feuer.
4–6	**Glutbiss:** Der Feuerling fliegt bis 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 10. Treffer: pro QS **1W10+2 Feuerschaden**. Bei mindestens 2 QS ist das Ziel zusätzlich **brennend**.
7–9	**Funkenregen:** Bereich bis 6 Schritt Entfernung, 2 Schritt Umkreis. Ziele verteidigen mit Geschick gegen 9. Misserfolg: **1W10+2 Feuerschaden**. Brennbares Material im Bereich kann Feuer fangen.
10–12	**Feuerzunge:** Der Feuerling fliegt bis 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 9. Treffer: pro QS **1W10+2 Feuerschaden**.

2W10	Aktion
13–15	**Sengender Vorbeiflug:** Der Feuerling fliegt bis 9 Schritt an einem Ziel vorbei. Das Ziel verteidigt mit Geschick gegen 8. Misserfolg: **1W10 Feuerschaden** und kleine brennbare Gegenstände am Körper können Feuer fangen.
16–18	**In die Glut zurück:** Der Feuerling bewegt sich bis 9 Schritt zu offenem Feuer, Glut, Hitze, Rauch oder brennbarem Material. Befindet er sich danach in oder neben offenem Feuer, erhält er bis zu seiner nächsten Aktivierung +1 auf Verteidigung.
19–20	**Flackerndes Zögern:** Der Feuerling schwebt unruhig, knistert und sucht nach Brennstoff. Er bewegt sich bis 4 Schritt in Richtung der nächsten Hitzequelle oder des nächsten brennbaren Materials.

Höhlenbär

Ein Höhlenbär ist ein massiger, schwerer Räuber mit dichtem Fell, breitem Schädel und Pranken, die Knochen brechen können. Er lebt in Höhlen, Felsspalten, alten Ruinen oder dichten Wäldern nahe felsigem Gelände. Meist meidet er unnötige Kämpfe, aber wenn er überrascht, verwundet oder bei seinem Lager gestellt wird, wird er brutal. Er schlägt Gegner zu Boden, stellt sich über sie und reisst weiter, bis sie sich nicht mehr bewegen.

Gefahr A (14) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 6 / **Lebenspunkte** 52

Typ: tierhaft, gross

Beute: Häute 2, Nahrung 2, Gewebe 1

Massiger Leib: Der Höhlenbär erhält +2 gegen Umreissen, Wegstossen, Mitzerren und Festhalten.

Verteidiger: Befindet sich der Höhlenbär in der Nähe seiner Höhle, seiner Beute oder seiner Jungen, erhält er +2 auf Verteidigung und Moral.

Nicht leicht zu stoppen: Solange der Höhlenbär mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte besitzt, ignoriert er den ersten Effekt «verlangsamt» oder «am Boden» in jeder Kampfrunde.

Hauptaktion – Initiative 12, 8, 4

2W10	Monsteraktion
2–3	**Bärensturm**: Der Höhlenbär bewegt sich bis 6 Schritt auf ein Ziel zu und rammt es mit voller Wucht. Probenwert 16. Treffer: pro QS 1W10+8 physischer Schaden und «am Boden».
4–6	**Knochenbrecher-Pranke**: Der Höhlenbär bewegt sich bis 4 Schritt und schlägt ein Ziel innerhalb von 2 Schritt. Probenwert 15. Treffer: pro QS 1W10+8 physischer Schaden. Bei QS 3+ erhält das Ziel zusätzlich «betäubt».

2W10	Monsteraktion
7–9	**Niederreissen**: Der Höhlenbär bewegt sich bis 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 2 Schritt mit Pranken und Gewicht an. Probenwert 15. Treffer: pro QS 1W10+6 physischer Schaden und «am Boden».
10–12	**Biss und Klaue**: Der Höhlenbär bewegt sich bis 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 14. Treffer: pro QS 1W10+8 physischer Schaden.
13–15	**Drohender Hieb**: Der Höhlenbär bewegt sich bis 4 Schritt und schlägt nach einem Ziel innerhalb von 2 Schritt. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+6 physischer Schaden. Das Ziel wird 2 Schritt zurückgedrängt.
16–18	**Brüllen und Aufrichten**: Der Höhlenbär richtet sich auf und brüllt. Alle Gegner bis 8 Schritt müssen Willenskraft gegen 14 bestehen. Misserfolg: «demoralisiert». Bis zu seiner nächsten Aktivierung erhält der Höhlenbär +2 auf Verteidigung.
19–20	**Witterung aufnehmen**: Der Höhlenbär bewegt sich bis 6 Schritt, hält inne und wittert. Er erhält +2 auf seine nächste Monsteraktion gegen ein verwundetes, blutendes oder isoliertes Ziel.

Kampfmagier

Ein Kampfmagier ist kein Gelehrter im sicheren Turm, sondern ein ausgebildeter Zauberwirker für Schlachtfelder, Leibwachen oder gefährliche Expeditionen. Er hält Abstand, nutzt Deckung und schlägt mit Feuer, Druckwellen oder arkanen Störungen zu. Im Nahkampf ist er verwundbar, aber nicht hilflos.

Gefahr B (13) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 2 / **Lebenspunkte** 24

Typ: zivilisiert, mittel

Beute: Kristalle 2, Reichtum 2

Arkane Ausbildung: Der Kampfmagier erhält +2 auf Verteidigung gegen magische Angriffe.

Zauberschutz: Solange der Kampfmagier seit seiner letzten Aktion nicht getroffen wurde, erhält er +2 auf seine nächste Magieaktion.

Hauptaktion (Initiative 12, 8, 4)

2W10	Monsteraktion (Initiative 12, 8, 4)
2–3	**Feuerlanze**: Der Kampfmagier bewegt sich bis zu 4 Schritt und schleudert Feuer auf ein Ziel bis 16 Schritt Entfernung. Probenwert 15. Treffer: pro QS 1W10+6 brechender Feuerschaden und «brennend».

2W10	Monsteraktion (Initiative 12, 8, 4)
4–6	**Druckwelle**: Der Kampfmagier bewegt sich bis zu 4 Schritt. Alle Ziele in einem Kegel bis 6 Schritt müssen Unbeugsamkeit gegen 14 bestehen. Misserfolg: 1W10+4 direkter physischer Schaden und «am Boden».
7–9	**Arkaner Bolzen**: Der Kampfmagier bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel bis 16 Schritt Entfernung an. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+4 direkter magischer Schaden.
10–12	**Flammenstoss**: Der Kampfmagier bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel bis 12 Schritt Entfernung an. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+4 brechender Feuerschaden.
13–15	**Störzeichen**: Ein sichtbares Ziel bis 16 Schritt muss Magiekunde oder Willenskraft gegen 13 bestehen. Misserfolg: «verwirrt» oder –2 auf die nächste Magie-, Angriffs- oder Verteidigungsprobe.
16–18	**Schutzmatrix**: Der Kampfmagier bewegt sich bis zu 6 Schritt in Deckung. Bis zu seiner nächsten Aktion erhält er +2 auf Verteidigung. Wird er bis dahin angegriffen, verursacht die Matrix beim Angreifer 1W10 direkten magischen Schaden.
19–20	**Lage neu lesen**: Der Kampfmagier zieht sich bis zu 8 Schritt zurück, sucht Deckung und wählt ein gefährliches Ziel. Seine nächste Magieaktion erhält +2.

Raubechse

Schlank, schnell, ständig in Bewegung. Die Raubechse jagt im Rudel und treibt Beute mit kurzen Sprints in die Enge. Ihre Köpfe sind schmal, die Zähne dicht und nach hinten gebogen. Sie prüft ihre Umgebung ununterbrochen und weicht nur selten zurück.

Gefahr C (11) / Reaktionen 2 / Rüstungsschutz 4 / Lebenspunkte 20
Typ: tierhaft, mittel, Schreckensechse
Beute: Häute 3, Nahrung 2, Essenzen 1

Rudeljäger:
Greift die Raubechse ein Ziel an, das bereits von einem Verbündeten bedroht wird, erhält sie +2 auf den Angriff.

Hetzjäger:
Wenn sich die Raubechse vor ihrem Angriff mindestens 4 Schritt bewegt, erhält sie +2 auf den Angriff gegen Ziele, die in dieser Runde bereits angegriffen wurden.

Unruhiger Jäger:
Die Raubechse bleibt selten stehen. Wenn eine Monsteraktion Bewegung erlaubt, nutzt sie diese nach Möglichkeit, um ein Ziel zu flankieren, einzukreisen oder von der Gruppe zu trennen.

Hauptaktion (Initiative 13, 9, 4)

2W10	Aktion
2–3	**Rudelriss:** Die Raubechse bewegt sich bis 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 13. Treffer: pro QS **1W10+7 physischer Schaden**. Ist das Ziel bereits von einem Verbündeten bedroht, ist es zusätzlich **am Boden**, wenn es keine Unbeugsamkeitsprobe gegen 11 besteht.
4–6	**Hetzbiss:** Die Raubechse bewegt sich bis 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS **1W10+5 physischer Schaden**. Wenn sich die Raubechse vor dem Angriff mindestens 4 Schritt bewegt hat, darf sie sich nach dem Angriff 3 Schritt weiterbewegen.
7–9	**Flankenangriff:** Die Raubechse bewegt sich bis 8 Schritt und greift ein Ziel an, das bereits von einem anderen Gegner bedroht wird. Probenwert 11, durch Rudeljäger meist 13. Treffer: pro QS **1W10+3 physischer Schaden** und das Ziel wird 2 Schritt in Richtung eines weiteren Rudelmitglieds gedrängt.
10–12	**Biss:** Die Raubechse greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 11. Treffer: pro QS **1W10+3 physischer Schaden**.
13–15	**Schnappen und Weichen:** Die Raubechse bewegt sich bis 4 Schritt, greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an und zieht sich sofort seitlich 2 Schritt zurück. Probenwert 10. Treffer: pro QS **1W10+1 physischer Schaden**. Danach bewegt sie sich 2 Schritt, ohne sich vom Ziel zu lösen, wenn möglich.
16–18	**Einkreisen:** Die Raubechse bewegt sich bis 10 Schritt in eine bessere Angriffsposition. Bis zu ihrer nächsten Aktivierung erhält sie +2 Verteidigung gegen Fernkampfangriffe. Der nächste Angriff eines Rudelmitglieds gegen dasselbe Ziel erhält +2.
19–20	**Wittern:** Die Raubechse hält kurz inne, prüft Abstand, Blutgeruch und Fluchtwege. Sie bewegt sich bis 4 Schritt. Ihr nächster Angriff gegen ein verwundetes oder isoliertes Ziel erhält +2.

Schildknecht

Ein Schildknecht ist ein schwerer Wächterautomat mit breitem Körper, massiven Armen und eingelassenen Panzerplatten. Er wurde nicht gebaut, um Eindringlinge zu verfolgen, sondern um Türen, Brücken, Archive, Kerne oder Kommandoräume zu halten. Er stellt sich in den Weg, schlägt langsam, aber hart zu, und lässt sich kaum verdrängen.

Gefahr B (12) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 8 / **Lebenspunkte** 34

Typ: Konstrukt, mittel

Beute: Metalle 3, Bauteile 2, Kristalle 1

Blockadeeinheit: Der Schildknecht blockiert Durchgänge bis 3 Schritt Breite. Gegner können sich nicht durch seinen Bereich bewegen, ohne ihn zu verdrängen oder zu umgehen.

Konstrukt: Immun gegen Gift, Krankheit, Furcht und Moralverlust.

Schwerer Rahmen: Der Schildknecht erhält +2 gegen Umreissen, Mitzerren, Wegstossen und ähnliche Effekte.

Hauptaktion – Initiative 10, 6, 2

2W10	Monsteraktion (Initiative 10, 6, 2)
2–3	**Pressschlag**: Der Schildknecht bewegt sich bis zu 4 Schritt und schlägt ein Ziel innerhalb von 1 Schritt gegen Wand, Boden oder Schildfläche. Probenwert 14. Treffer: pro QS 1W10+6 physischer Schaden und das Ziel erhält «betäubt» oder geht zu Boden.
4–6	**Schildramme**: Der Schildknecht bewegt sich bis zu 6 Schritt in gerader Linie und rammt ein Ziel innerhalb von 1 Schritt. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+5 physischer Schaden. Das Ziel wird 1W10 Schritt zurückgedrängt.
7–9	**Eisenfaust**: Der Schildknecht bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+5 physischer Schaden.
10–12	**Kantenhieb**: Der Schildknecht bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden.
13–15	**Schildstoss**: Ein Ziel innerhalb von 1 Schritt muss Unbeugsamkeit gegen 12 bestehen. Misserfolg: 1W10+4 direkter physischer Schaden und 2 Schritt zurückgedrängt.
16–18	**Schutzstellung**: Der Schildknecht verankert sich. Bis zu seiner nächsten Aktion erhält er +2 Verteidigung und +2 Rüstungsschutz. Ein Durchgang hinter ihm gilt als vollständig blockiert.
19–20	**Befehlsprüfung**: Der Schildknecht hält inne, prüft alte Kommandosignale und richtet sich neu aus. Er greift nicht an. Wenn ein Ziel versucht, an ihm vorbeizukommen, erhält er +2 auf den nächsten Blockadeangriff oder Verteidigungswurf.

Skelett

Ein Skelett ist ein toter Körper, von dem nur Knochen, alte Sehnenreste und ein Rest bindender Magie geblieben sind. Es bewegt sich leichter und schneller als ein wandelnder Kadaver, aber ohne Instinkt, Schmerz oder Selbsterhaltung. Skelette greifen mit rostigen Waffen, blanken Knochenhänden oder alten Befehlen an. Sie sind keine guten Kämpfer, aber sie hören nicht auf und brechen erst zusammen, wenn die bindende Kraft aus ihnen fährt.

Gefahr C (12) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 0 / **Lebenspunkte** 22

Typ: untot, primitiv, mittel

Beute: Mineralien 1, Reichtum 1

Untot: Das Skelett ist immun gegen Effekte, die auf Schmerz, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Blutverlust oder Moral wirken.

Resistenz gegen physischen Schaden: Das Skelett erleidet nur halben Schaden durch nicht-magische, physische Angriffe.

Knochengerüst: Wuchtige oder brechende Angriffe ignorieren die physische Resistenz des Skeletts, wenn sie gezielt darauf ausgelegt sind, Knochen zu zerschlagen.

Hauptaktion (Initiative 12, 8, 4)

2W10	Monsteraktion (Initiative 12, 8, 4)
2–3	**Knochenhieb**: Das Skelett bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden. Bei QS 3+ erhält das Ziel zusätzlich «blutend».
4–6	**Rostige Klinge**: Das Skelett bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+3 physischer Schaden.
7–9	**Rippenramme**: Das Skelett bewegt sich bis zu 8 Schritt und rammt ein Ziel innerhalb von 1 Schritt. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden und das Ziel wird 2 Schritt zurückgedrängt.
10–12	**Klappernder Angriff**: Das Skelett bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 11. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden.
13–15	**Knochenhand**: Das Skelett bewegt sich bis zu 6 Schritt. Ein Ziel innerhalb von 1 Schritt muss Geschick oder Unbeugsamkeit gegen 11 bestehen. Misserfolg: Das Ziel wird festgehalten oder erhält «verlangsamt».
16–18	**Befehlsrest**: Das Skelett richtet sich nach einem alten Befehl aus. Es bewegt sich bis zu 8 Schritt auf das nächste Ziel, einen bewachten Ort oder den Träger eines bestimmten Gegenstands zu. Bis zu seiner nächsten Aktion erhält es +2 auf Verteidigung.
19–20	**Leeres Starren**: Das Skelett bleibt kurz stehen, dreht den Schädel oder lauscht auf einen stummen Befehl. Es greift nicht an. Sein nächster Angriff gegen ein Ziel innerhalb von 1 Schritt erhält +2.

Stadtgardist

Ein Stadtgardist ist kein Held, sondern ein bezahlter Ordnungshüter mit Hellebarde, Knüppel, Schild oder Armbrust. Er ist daran gewöhnt, Betrunkene auseinanderzutreiben, Tore zu sichern und Befehle auszuführen. Allein ist er vorsichtig. In Gruppe und Formation wird er deutlich mutiger.

Gefahr C (11) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 4 / **Lebenspunkte** 22

Typ: zivilisiert, mittel

Beute: Reichtum 2

In Formation: Steht der Stadtgardist neben mindestens einem Verbündeten, erhält er +2 auf Verteidigung.

Dienstdisziplin: Solange ein Anführer oder Offizier in Sichtweite ist, erhält der Stadtgardist +2 auf Moral.

Nicht bis zum Tod: Wird der Stadtgardist verwundet und steht kein Anführer in Sichtweite, versucht er sich zurückzuziehen oder Verstärkung zu rufen.

Hauptaktion (Initiative 11, 7, 3)

2W10	Monsteraktion (Initiative 11, 7, 3)
2–3	**Hellebardenhieb**: Der Stadtgardist bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 2 Schritt an. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden und das Ziel wird 2 Schritt zurückgedrängt.
4–6	**Schild und Knüppel**: Der Stadtgardist bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+3 physischer Schaden und das Ziel erhält «verwirrt».
7–9	**Festsetzen**: Der Stadtgardist bewegt sich bis zu 6 Schritt und versucht, ein Ziel innerhalb von 1 Schritt zu packen. Probenwert 11. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden und das Ziel erhält «gelähmt», solange der Griff hält.
10–12	**Waffenschlag**: Der Stadtgardist bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 11. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden.
13–15	**Zurückdrängen**: Ein Ziel innerhalb von 1 Schritt muss Unbeugsamkeit gegen 11 bestehen. Misserfolg: Das Ziel wird 2 Schritt zurückgedrängt oder geht zu Boden.
16–18	**Stellung halten**: Der Stadtgardist bleibt in Formation oder bewegt sich bis zu 6 Schritt zu einem Verbündeten. Bis zu seiner nächsten Aktion erhält er +2 auf Verteidigung.
19–20	**Verstärkung rufen**: Der Stadtgardist ruft Alarm. Verbündete in Hörweite erhalten +2 auf ihre nächste Moralprobe. Ausserdem erscheinen innerhalb von 2W10 Kampfrunden 2-3 weitere Stadtgardisten am Ort des Geschehens. Dieser Effekt ist nur einmal pro Kampf möglich.

Wolf

Ein Wolf ist ein schneller Rudeljäger mit kräftigem Biss, guter Nase und vorsichtigem Instinkt. Er greift selten allein an, wenn er nicht krank, ausgehungert oder in die Enge getrieben ist. Wölfe prüfen Beute, kreisen sie ein, beissen in Beine und Flanken und ziehen sich zurück, wenn der Widerstand zu hart wird. Gefährlich werden sie vor allem in der Gruppe, wenn sie ein Ziel isolieren oder zu Boden bringen.

Gefahr D (9) / **Reaktionen** 2 / **Rüstungsschutz** 2 / **Lebenspunkte** 12

Typ: tierhaft, klein

Beute: Häute 1, Nahrung 1

Rudeljäger: Greift der Wolf ein Ziel an, das bereits von einem anderen Wolf bedroht wird, erhält er +2 auf den Angriff.

Niederreissen: Angriffe des Wolfs können den Zustand «am Boden» verursachen, wenn dies in der Monsteraktion angegeben ist.

Vorsichtiger Jäger: Wird der Wolf verwundet und ist kein Rudel in der Nähe, versucht er Abstand zu gewinnen oder zu fliehen.

Hauptaktion (Initiative 12, 8, 4)

2W10	Monsteraktion (Initiative 12, 8, 4)
2–3	**Kehlenbiss**: Der Wolf bewegt sich bis 6 Schritt und greift ein liegendes, verwundetes oder isoliertes Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden und «blutend».
4–6	**Anspringen**: Der Wolf bewegt sich bis 6 Schritt und springt ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 11. Treffer: pro QS 1W10 physischer Schaden und «am Boden».
7–9	**Flankenbiss**: Der Wolf bewegt sich bis 8 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 10. Treffer: pro QS 1W10 physischer Schaden. Wird das Ziel von einem weiteren Wolf bedroht, verursacht der Angriff +2 Schaden.
10–12	**Biss**: Der Wolf bewegt sich bis 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 10. Treffer: pro QS 1W10 physischer Schaden.
13–15	**Zerren**: Der Wolf bewegt sich bis 6 Schritt und beisst nach Bein, Arm oder Kleidung eines Ziels innerhalb von 1 Schritt. Probenwert 9. Treffer: 1W10 physischer Schaden und das Ziel wird 2 Schritt gezogen oder erhält «verlangsamt».
16–18	**Rudelruf**: Der Wolf bewegt sich bis 8 Schritt und heult oder knurrt. Ein anderer Wolf in Hörweite erhält +2 auf seinen nächsten Angriff gegen dasselbe Ziel.
19–20	**Kreisen**: Der Wolf bewegt sich bis 10 Schritt um die Gegner herum, bleibt ausser direkter Gefahr und sucht eine Lücke. Sein nächster Angriff gegen ein isoliertes oder verwundetes Ziel erhält +2.

HILFSMITTEL

Regelzusammenfassung

Proben

Proben: Würfle 2W10. Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Probenwert, gelingt die Probe. Der Probenwert ist Fertigkeit plus Modifikator. Modifikatoren verändern den Probenwert, nie den Würfelwurf.

Modifikatoren: sehr einfach +6; einfach +4; wenig fordernd +2; fordernd +0 (Standard); sehr fordernd –2; schwierig –4; sehr schwierig –6

Automatischer Fehlschlag: Ein Wurf von 19 oder 20 ist immer ein Fehlschlag.

Qualitätsstufe: eine Qualitätsstufe pro angefangene 5 auf dem Wurf. 1–5 = 1 QS, 6–10 = 2 QS etc.

Volltreffer: Pasch + Erfolg ➔ immer Erfolg mit dem höchsten erreichbaren QS

Patzer: Pasch + Misserfolg ➔ Komplikation nach Spielleitung oder Tabelle

Vergleichende Probe: Höherer Wurf gewinnt. QS = Differenz zwischen den Würfen.

Helfen: QS der Probe als Bonus auf die Probe des Ziels

Kampf

Handlungen: Ein Kämpfer handelt bei Initiative, Initiative -4, Initiative -8 usw. Bei 0 oder weniger endet seine Handlung in dieser Runde.

Bewegung: Bei jeder Handlung ist zusätzlich eine kurze Bewegung erlaubt: halbe Bewegungsweite, mindestens 2 Schritt.

Reaktionen: Sie stehen zu Beginn der Runde bereit, sofern die Figur nicht überrascht ist.

Angriffe: Angreifer würfelt 2W10 gegen Angriffswert.

Verteidigung: Ziel kann mit einer Reaktion verteidigen, Probe auf passende Fertigkeit, meist Kampfkunst gegen Waffen, Magiekunde gegen Zauber, Unbeugsamkeit gegen Flächeneffekte.

Volltreffer / Patzer: Wurf auf die entsprechende Tabelle.

Tabelle: Volltreffer beim Angriff

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	+2 Schadenswürfel und direkten Schaden
1–2	Verheerender Treffer	+2 Schadenswürfel
3–4	Tiefe Wunde	+1 Schadenswürfel und Zustand «blutend»
5–6	Kopftreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt»
7–9	Beintreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verlangsamt»
10–14	Gefährlicher Treffer	+1 Schadenswürfel
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

Tabelle: Patzer beim Angriff

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Muskelriss	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden und Zustand «verwundet».
1–2	Überdehnt	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden.
3–4	Offene Deckung	Der Angreifer ist «verwirrt».
5–6	Fehltritt	Der Angreifer rutscht 2 Schritt am Gegner vorbei (kann Blockadeangriff auslösen) und erleidet «verlangsamt».
7–9	Waffe blockiert	Die Waffe verkeilt sich. Der Angreifer benötigt eine Aktion und eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit (Nahkampf) oder Handwerk (Fernkampf), um sie zu befreien.
10–14	Demoralisiert	Der Angreifer erleidet «demoralisiert».
15+	Unsauberer Angriff	Der Angriff verpufft wirkungslos.

Tabelle: Volltreffer bei der Verteidigung

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Tödliche Konteröffnung	Sofortiger Gegenangriff mit +2 Angriffsbonus. Zählt nicht als Reaktion.
1–2	Brutale Riposte	Sofortiger Gegenangriff. Zählt nicht als Reaktion.
3–4	Demoralisiert	Der Angreifer erhält «demoralisiert».
5–6	Gleichgewicht gebrochen	Der Angreifer ist «verwirrt».
7–9	Raum gewonnen	Der Verteidiger darf sich sofort (Bewegungsweite ÷ 4) Schritt frei bewegen, ohne Blockadeangriffe zu provozieren.
10–14	Saubere Abwehr	Der Angriff wird vollständig negiert. Zusätzlich +2 Verteidigung gegen diesen Gegner bis zum Beginn der nächsten Runde.

Wurf	Effekt	Beschreibung
15+	Routiniertes Parieren	Kein zusätzlicher Effekt.

Tabelle: Patzer bei der Verteidigung

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Angreifers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	+2 Schadenswürfel und direkter Schaden
1–2	Verheerender Treffer	+2 Schadenswürfel
3–4	Tiefe Wunde	+1 Schadenswürfel und Zustand «blutend»
5–6	Kopftreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt»
7–9	Beintreffer	+1 Schadenswürfel und Zustand «verlangsamt»
10–14	Gefährlicher Treffer	+1 Schadenswürfel
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

Verletzungen

Schaden: Gewinnt der Angreifer, QS = Differenz der Würfe. Pro QS einmal der Schadenswürfel inkl. Schadensbonus. Rüstungsschutz reduziert jeden Schadenswurf separat.

Schadensart: Brechend – halber RS. Direkt – keine RS. Elementarschaden ist immer brechend, ausser Ziel ist resistent oder immun.

Verwundet: Bei halben LP oder weniger: –2 auf alle Proben.

Sterbend: Bei 0 LP beginnt das Sterben. Am Ende jeder Runde Unbeugsamkeit. Misserfolg 1W10 direkter Schaden. Patzer sofortiger Tod. Tod bei Unbeugsamkeit im Negativ.

Eine Sterbenden stabilisieren: Heilkunde-Probe

Kurze Rast: ca. 30 Minuten; max. 2 pro Tag; frühestens 2 Stunden nach letzter Rast/Lager; kostet 1 Nahrung pro Kamerad. Unbeugsamkeit: bei Erfolg 1W10 WP und erschöpft/manaverbrannt entfernen. Heiler: 1 Essenz für Heilkunde, heilt QS LP.

Lange Rast: 8 Stunden; max. 1 pro Tag; geeigneter Lagerplatz nötig; kostet 3 Nahrung pro Kamerad und 1 Holz für Lagermeister. Regeneration: Unbeugsamkeit; bei Erfolg QS W10 WP, QS W10 LP, +1 GP, erschöpft/manaverbrannt entfernen. Heiler: 3 Essenzen, heilt QS W10 LP.

Zustände

Am Boden: Erhalte –2 auf Verteidigung. Verbrauche deine Bewegung, um diesen Zustand zu beenden.

Betäubt: Du kannst nicht handeln. Am Ende der Runde: Unbeugsamkeit, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Blutend: Erleide 1W10 Schaden am Anfang deiner Runde. Aktion + Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Brennend: Erleide 1W10 brechenden Feuerschaden am Anfang deiner Runde. Aktion + Geschick, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Demoralisiert: Erhalte –2 auf alle offensiven Handlungen. Am Ende der Runde: Moralprobe, um zu beenden.

Erschöpft: Erhalte –2 auf alle Proben. Verschnaufe 30 Min., um zu beenden.

Erschüttert: Keine offensiven Handlungen. Nutze mindestens 1 Aktion pro Runde, um dich vom Gegner zu entfernen. Wenn unmöglich: zusätzlich gelähmt. Am Ende der Runde: Moralprobe, um auf demoralisiert zu reduzieren.

Geblendet: Erhalte –4 auf alle sichtbasierten Proben. Aktion + Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Gelähmt: Du kannst dich nicht bewegen. Am Ende der Runde: Unbeugsamkeit, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Hungrig: Verminderte Leistungsfähigkeit, wenn du an einem Tag weniger als 3 Lira Nahrung zu dir genommen hast. Verschnaufe 30 Min. + iss 3 Lira Nahrung, um zu beenden.

Manaverbrannt: Du kannst keine Magie einsetzen. Verschnaufe 30 Min., um zu beenden.

Panisch: Nutze alle Aktionen, um dich vom Gegner zu entfernen. Wenn unmöglich: zusätzlich betäubt. Am Ende der Runde: Moralprobe, um auf erschüttert zu reduzieren.

Sterbend: Lege jede Runde eine Stabilisierungsprobe ab, um nicht zu sterben. Jemand anderes kann Aktion + Heilkunde einsetzen, um zu beenden.

Überrascht: Du kannst nicht handeln. Endet automatisch nach 1 Kampfrunde.

Umgarnt: Der Verursacher kann dich leichter beeinflussen. Am Ende der Runde: Willenskraft, um zu beenden.

Verätzt: Erleide 1W10 brechenden Schaden am Ende deiner Runde. Aktion + Geschick, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Vergiftet: Erleide 1W10 direkten Giftschaden am Ende deiner Runde. Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Verlangsamt: Halbiere deine Bewegungsweite. Am Ende der Runde: Geschick, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Verwirrt: Erhalte –2 auf Angriffe und Verteidigung. Am Ende der Runde: Spürsinn, um zu beenden. Endet automatisch nach 3 Runden.

Verwundet: Erhalte –2 auf alle Proben. Aktion + Heilkunde, um bei dir oder jemand anderem zu beenden.

ZAUBEREI

Zauber: Muss erlernt sein oder in einem ausgerüsteten Zauberbuch stehen. Er kann auf beherrschter Güteklasse oder niedriger gewirkt werden.

Fokus: Hat der Zauber Fokus, muss dieser zuerst gesammelt werden. Fokussieren kostet eine Handlung und sammelt 1 Fokus für genau diesen Zauber. Fokus bleibt bestehen, bis der Zauber gewirkt wird, der Magier unterbrochen oder handlungsunfähig wird.

Unterbrechung: Wenn der Zauberer am Fokussieren ist und unterbrochen wird (Schaden oder Zustand erleidet), muss er eine Kontrollprobe mit Willenskraft machen. Misslingt die Kontrollprobe, schlägt der Zauber fehl und es kommt zu Kontrollverlust → Wurf auf Tabelle.

Wirkprobe: Magiekunde evtl. gegen Verteidigung des Ziels. QS bestimmt Wirkung. Freie Hand oder Zauberfokus nötig. Schwächere Güteklasse wirken ist erlaubt.

Tabelle: Kontrollverlust

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Arkane Implosion	Der Zauberer erleidet Fokus+1 × 1W10 brechenden Schaden.
1–2	Arkane Explosion	Alle Ziele im Umkreis von Fokus+1 × 5 Schritt (inklusive dem Zauberer) erleiden 1W10 brechenden Schaden.
3–4	Manabrand	Der Zauberer ist «manaverbrannt»
5–6	Fehlzauber	Der Zauber entlädt sich ungeplant; SL bestimmt wie
7–9	Rückkopplung	Der Zauberer verliert 1W10 WP und ist «erschöpft».
10–14	Innere Verwerfung	Der Zauberer ist «verwirrt».
15+	Harmlos verpufft	Die Magie zerfällt folgenlos.

GLOSSAR

1W10 / 2W10
Ein zehnseitiger Würfel / zwei zehnseitige Würfel.

Abenteurer
Spielerfigur in Helden & Halunken.

Abenteurerkompanie
Gruppe der Spielfiguren mit gemeinsamem Namen, Ruf und Besitz.

Accessoire
Kleiner Ausrüstungsgegenstand mit regeltechnischem oder praktischem Nutzen.

Aerd
Die Spielwelt von Helden & Halunken.

Aktion
Handlung einer Figur im Kampf.

Alte Zeit
Vergangene Epoche vor dem Zusammenbruch.

ANG
Bonus auf den Angriffswurf

Arkane Wirkung
Magischer Effekt, der nicht rein körperlich erklärbar ist.

BE
Behinderung

Behinderung
Belastung durch Rüstung, Last oder sperrige Ausrüstung.

Beschaffung
Regel für das Auftreiben von Waren oder Dienstleistungen.

Beute
Verwertbare Funde nach Kampf, Jagd oder Bergung.

Beutetag
Kategorie von Beute, etwa Häute, Essenzen, Metalle oder Reichtum.

Beutewert
Ausgangswert einer Beutequelle.

BEW
Bonus auf die Bewegung

Bewegung
Wie weit sich eine Figur in einer Handlung bewegen kann.

Blockadeangriff
Angriff, der Bewegung oder Vorbeikommen erschwert oder verhindert.

Bossmonster
Besondere starke Gegner mit zusätzlichen Mechaniken.

Brechender Schaden
Schaden, der Rüstung nur halbiert wirken lässt.

Buchmagie
Magie, die über Zauberbuch und niedergeschriebene Zauber funktioniert.

Direkter Schaden
Schaden, gegen den Rüstung nicht schützt.

Erfahrungspunkte (XP)
Erfahrungspunkte zum Steigern von Fertigkeiten, Spezialisierungen und Talenten.

Fertigkeit
Wert für das Können einer Figur.

Fokussierung
Falls im Magieteil verwendet: Konzentration oder Bindung für magische Effekte.

Gefahr
Grobe Gefahrenstufe eines Monsters.

Gefährdungsbereich
Bereich, in dem Gegner durch Nähe und Waffenreichweite bedrohen.

Glückspunkt verbrennen
Dauerhafte Senkung von Glück, um einen starken Effekt auszulösen.

Glückspunkte
Ressource für Glückseingriffe.

GP
Glückspunkte. Ressource für Wiederholungen, Rettung, Zusatzaktionen und andere Eingriffe.

GW
Grundwert. Basiswert, besonders bei Gefährten relevant.

Immunität
Vollständiger Schutz gegen eine bestimmte Schadensart.

Initiative
Bestimmt, wann eine Figur im Kampf handelt.

Intuitive Magie
Magie, die als Talent gelernt wird und kein Zauberbuch braucht.

Inventarplatz
Maßeinheit für tragbare Ausrüstung.

IP
Inventarplätze. Maß für tragbare Ausrüstung.

Kampfrunde
Zeitabschnitt eines Kampfes. Im GRW etwa 30 Sekunden.

KXP
Kompanieerfahrung. Durchschnittliche Erfahrung der Kompanie.

Lira
Währung von Helden & Halunken.

LP
Lebenspunkte. Körperliche Belastbarkeit einer Figur.

Magischer Schaden
Schaden durch Zauber, arkane Effekte oder magische Kreaturen.

Magitech / magitechnisch
Verbindung aus Magie, Technik und alten Konstruktionen.

Mana
Arkane Kraft oder magische Energie der Welt.

Modifikator
Situativer Bonus oder Malus auf eine Probe.

Monsterstufe
Allgemeiner Probenwert eines Monsters.

Moralwurf
Probe, ob eine Figur unter Druck standhält.

Nebenwert
Abgeleiteter Wert wie Bewegung, Initiative, Reaktionen, Lebenspunkte, Willenspunkte oder Glückspunkte.

Nicht-tödlicher Schaden
Schaden, der kampfunfähig machen kann, aber nicht zum Sterben führt.

NSC
Nichtspielercharakter. Figur unter Kontrolle der Spielleitung.

Patzer
Kritischer Misserfolg. Besonders schlechtes Ergebnis.

Physischer Schaden
Schaden durch Waffen, Stürze, Klauen, Zähne, Druck oder ähnliche körperliche Einwirkung.

Probe
Wurf gegen einen Fertigkeitswert, um riskante oder unsichere Handlungen zu entscheiden.

Probenwert
Summe aus dem Fertigkeitswert und allen Modifikatoren

QS
Qualitätsstufe. Gibt an, wie gut eine Probe gelungen ist.

Reaktion
Möglichkeit, auf Angriffe oder Situationen zu reagieren, meist zur Verteidigung.

Resistenz
Halbiert Schaden einer bestimmten Schadensart.

RP
Rufpunkte. Fortschritt und Ansehen einer Abenteurerkompanie.

RS
Rüstungsschutz. Reduziert Schaden.

Runen
Arkane Zeichen auf Ausrüstung oder Gegenständen.

Rüstungsschutz
Wert, der Schaden reduziert.

SCH
Bonus auf den Schadenswurf

Schaden
Verlust von Lebenspunkten oder andere schädliche Wirkung.

Schaden, brechend
Schaden, der Rüstung nur halbiert wirken lässt.

Schaden, direkt
Schaden, gegen den Rüstung nicht schützt.

Schaden, magisch
Schaden durch Zauber, arkane Effekte oder magische Kreaturen.

Schaden, nicht-tödlich
Schaden, der kampfunfähig machen kann, aber nicht zum Sterben führt.

Schaden, physisch
Schaden durch Waffen, Stürze, Klauen, Zähne, Druck oder ähnliche körperliche Einwirkung.

SL
Spielleiter oder Spielleiterin. Die Person, die Welt, Gegner, Regeln und Konsequenzen verwaltet.

Spezialisierung
Engerer Bereich innerhalb einer Fertigkeit.

Talent
Besondere Regeloption, Fähigkeit oder Routine.

VER
Bonus auf den Verteidigungswurf

Verbrauchsgegenstand
Gegenstand, der bei Nutzung verbraucht wird.

Vergleichende Probe
Probe, bei der zwei Seiten gegeneinander würfeln.

Verwundbarkeit
Erhöht Schaden einer bestimmten Schadensart.

Verwundet
Zustand bei halben Lebenspunkten oder weniger.

Volltreffer
Kritischer Erfolg. Besonders gutes Ergebnis.

Willenspunkte (WP)
Ressource für Magie, Talente und geistige Anstrengung.

XP
Erfahrungspunkte zum Steigern von Fertigkeiten, Spezialisierungen und Talenten.

Zauberbuch
Buch, aus dem Buchmagier ihre Zauber wirken.

Zustand
Regelzustand wie erschöpft, verwundet, brennend oder panisch.


HELDEN & HALUNKEN
DRUCKFEHLER SPIELE