

Phase Six

— ◆ —

Ein freies Rollenspielsystem



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1	Ablauf der Runden	24
Was ist Rollenspiel?	2	Aktionen durch Bonuswürfel	26
Besonderheiten	4	Ablauf eines Angriffs	26
2. Der Charakter	7	Nahkampfangriffe parieren	31
Persona	8	Besondere Angriffe	31
Physis	9	Werfen von Gegenständen	32
Der Mindestwurf	9	6. Ausrüstung	33
Ausweichen	10	Gegenstände	34
Schutz	10	Waffen	34
Zusatzwürfel	10	Rüstung	37
Fertigkeiten	10	Währung	38
Wissen	13	7. Wunden und Heilung	39
Schatten	13	Wunden und Boosts	40
Sprachen	13	Ohnmacht und Tod	40
Kontakte	13	Heilung	40
3. Charaktererschaffung	14	Die Rast	40
Reputation	15	Zustände	41
Epochen	15	8. Charakterentwicklung	43
Schablonen wählen	15	Reputation	44
Kontakte und Sprachen	16	Den Charakter weiterentwickeln	44
Ausrüstung	17	Neue Zauber	44
Zauber	17	9. Magie	45
Körpermodifikationen	17	Magieniveau	46
4. Würfe und Proben	18	Grundlegende Attribute	46
Die Anzahl der Würfel	19	Fertigkeiten	46
Der Mindestwurf	19	Zauber erlernen	47
Schwierigkeitsgrade	19	Zauberschablonen	48
Explodierende Würfel	20	Zauber vergessen	48
Kritische Erfolge	20	Zauber ausführen	48
Bonuswürfel	21	Nebeneffekte	49
Wiederholungswürfel	21	Magisches Duell	49
Schicksalswürfel	21	Übernehmen fremder Zauber	49
Gruppenwürfel	21	Umlenken von Zaubern	49
Verborgenheit	21	Magie und Rüstungen	50
5. Der Kampf	23	Magische Artefakte	50
Beginn des Kampfes	24	Das Speichern von Arkana	51

10. Die Kunst der Synthese und des Brauens	52	C. Waffenmodifikationen	143
Die Fertigkeit	53	Lauf	144
Formeln und Rezepte	53	Visiere	144
Ausrüstung und Umgebung	54	Sondervorrichtung	144
Substitution	54	Griffe	145
Qualität und Patzer	55	Munition	146
Die Goldene Regel	55	Klinge	147
11. Pantheon	56	D. Rüstung	149
Glaubensniveau	57	Leichte Rüstung	150
Gunst	57	Mittlere Rüstung	154
Reliquien	57	Schwere Rüstung	157
Die Formen der Anrufung	57	Kleidung	159
12. Körpermodifikationen	60	Arme und Beine	161
Charakterwerte	61	Kopf und Hals	166
Körpermodifikationen	62	Schild	170
13. Horror	64	E. Gegenstände	172
Stress	65	Erste Hilfe	173
Grauen	66	Tränke und Gifte	173
Eigenarten	66	Werfbares	176
A. Charakterschablonen	68	Gefäße	177
Abstammung	69	Werkzeuge	179
Beruf	69	Lichter	185
Bildung	81	Überwachung	186
Interessen	83	Kommunikation	186
Charakter	87	Trekking Ausrüstung	187
Talent	93	Nahrung / Proviant	190
Lebensumstände	102	Fahrzeuge	192
B. Waffen	105	Tierbedarf	194
Klingenwaffen	106	Kuriositäten	195
Äxte	115	Zutaten	199
Hiebwaffen	117	Musikinstrumente	211
Stangenwaffen	122	F. Zauber	212
Bögen	125	Zauberei	213
Pistolen	129	Weisse Magie	216
Sturmgewehre	132	Schwarze Magie	220
Schleudern	133	Elementarmagie	223
Gewehre	134	Schamanismus	234
Maschinenpistolen	137	Sanguine Magie	237
Schrotflinten	138	Nekrologie	239
Wurfwaffen	139	Mystizismus	242
Maschinengewehre	140	Hermetik	243
Schwere Waffen	141	Geisterbeschwörungen	247
		Dämonologie	251
		Astrale Magie	257
		Echsenmagie	259

Chimärologie	261	Stimmungsschwankungen	289
Verfluchungen	262	Sinnesveränderungen	289
G. Zaubermodifikationen	265	Mystische Eigenschaften	290
Grundlegend	266	Körperliche Besonderheiten	290
Affinität	266	J. Körpermodifikationen	292
Form	267	Generatoren	293
Schule	268	Waffen	299
H. Rezepte	270	Sinne	303
Tränke	271	Künstliche Gliedmaßen	305
Gifte	281	Schutz	306
Tinktur	281	Verbesserungen	310
Droge	282	K. Gegner	320
I. Eigenarten	284	Untoter	321
Wahnsinn und Visionen	285	Tier	321
Impulsives Verhalten	286	Magisch	329
Persönliche Eigenheiten	287	L. Lizenz	332
Ängste und Abneigungen	287		

1



Einleitung

Willkommen bei *Phase Six*!

Phase Six ist ein Rollenspiel. Diese Regeln und alle zugehörigen Materialien reichen aus, um Abenteuer in der Welt *Phase Six* zu spielen. Du kannst diese Regeln frei verwenden, und mit Freunden Abenteuer in der Welt bestreiten.

Oder du erschaffst dir eine eigene Welt auf der Basis der in diesem System verfügbaren Epochen.

*Ihr wißt, auf unsren deutschen Bühnen
Probiert ein jeder, was er mag;
Drum schonet mir an diesem Tag
Prospekte nicht und nicht Maschinen
Gebraucht das groß' und kleine Himmelslicht,
Die Sterne dürft ihr verschwenden;
An Wasser, Feuer, Felsenwänden,
An Tier und Vögeln fehlt es nicht.
So schreitet in dem engen Bretterhaus
Den ganzen Kreis der Schöpfung aus
Und wandelt mit bedächt'ger Schnelle
Vom Himmel durch die Welt zur Hölle.*

Johann W. von Goethe, Faust

Dieses Rollenspiel lässt sich komplett ohne elektronische Hilfsmittel spielen. Der Fokus des Systems liegt allerdings in unseren modernen Zeiten darauf, über eine Internetplattform wie Discord, Teamspeak oder Ähnlichem gespielt zu werden. Die zugehörige Plattform <https://phasesix.org> bietet alle möglichen Werkzeuge zur Verwaltung von Charakteren und Kampagnen. Zudem kann hier gewürfelt werden, Würfelergebnisse können optional an einen Discord Chat weitergegeben werden.

Was ist Rollenspiel?

Um genau zu sein, reden wir hier von Pen and Paper Rollenspiel, also keinem Computerspiel. Traditionell spielt man ein Rollenspiel mit 2-4 *Spielern* und einer *Spielleiterin* am Tisch, wobei gegenüber einem Brettspiel das Spielbrett durch Charakterbögen und Würfel ersetzt werden. Das Rollenspiel erzählt immer eine Geschichte, die von allen Mitspielern getragen und weitergesponnen wird.

Die Spieler erschaffen für eine Rollenspielrunde

Charaktere, also fiktive Figuren, welche auf Charakterbögen festgehalten werden. Der Charakterbogen enthält die Beschreibung des Charakters, seine Herkunft, seine Interessen und seine Fähigkeiten. Letzte sind in Zahlenwerten festgehalten, denn das Handeln im Rollenspiel erfordert sogenannte *Proben* oder *Würfe*, welche den Ausgang einer Aktion bestimmen.

Beispiel

Tom hat sich entschlossen, in einer Rollenspielgruppe mit Spielleiterin Julia mitzuspielen. Julia hat für ihre Runde ausgesucht, dass es ein Abenteuer auf der Erde des Jahres 1982 geben wird. Da es eine Geschichte im Stil der Retro-Science Fiction Mystery geben soll, gibt Julia die Epoche "Der kalte Krieg und die 80er" sowie die "Horror Erweiterung" vor.

Tom beschließt also, als Charakter den Journalisten Jamie mit Abitur zu erstellen. Er wählt die Charakterschablonen "Journalist" und "Abitur", und stellt mit diesen seinen Charakter fertig. Er addiert alle Werte der Schablonen und verzeichnet diese auf seinem Charakterbogen.

Durch den gewählten Hintergrund hat Jamie besonders hohe Anfangswerte in Fertigkeiten wie *Untersuchen*, *Kommunikation* und *Politik*. Beim *Schießen* oder der *Akrobatik* ist sein Können jedoch allenfalls rudimentär.

Näheres zu der Erschaffung eines Charakters findest du in Kapitel 3 und Kapitel 4.

Während die Spieler jeweils einen Charakter für das Spiel erstellen, bereitet die Spielleiterin eine Geschichte vor. Diese wird oft auch *Abenteuer* oder *Plot* genannt. Diese Geschichte ist nicht, wie in einem Roman, bis ins Letzte ausformuliert. Stattdessen ist es ein grobes Script, bestehend aus einem möglichen Ablauf, der Beschreibung von Orten, sowie sogenannten Nichtspielercharakteren (auch NSC oder NPC).

Sobald das Spiel beginnt, agieren alle in der Rolle ihrer Charaktere. Die Spielleiterin beschreibt Situationen mit Worten, Karten oder Zeichnungen.

gen. Die Spieler sprechen für ihre Charaktere in der ersten Person ("Ich schleiche die Treppe hinauf."). Kommt es zu Handlungen der Charaktere mit ungewissem Ausgang, so wird auf Proben zurückgegriffen, und es wird gewürfelt.

Beispiel

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, trifft sich die Gruppe um Spielleiterin Julia. Dann geht es endlich los, und Julia beschreibt die erste Szene.

Julia: "Es ist der 2. Januar 1982. Ihr befindet euch in einem Pub in dem beschaulichen Städtchen Lindfield im Süden Englands. Es ist nun bereits spät am Abend, und vor der Tür hat der leichte Nieselregen dafür gesorgt, dass die Schneedecke der letzten Tage von einer dünnen Eisschicht bedeckt ist. Es wird kalt heute Nacht, und glatt. Der Pub ist gut gefüllt, und ihr hört Tainted Love aus einer Jukebox, während ihr auf ein neues Pint wartet. Mit einem Knarren öffnet sich die Eingangstür, und eine Wolke feinen Regens kommt in den Pub. Direkt gefolgt von einer Gestalt in einer viel zu kleinen, gelben Plastikregenjacke."

Dies ist also der Auftakt, und Tom entschließt sich, dass sein Charakter Jamie einmal einen Blick auf den Neuankömmling werfen möchte. Er sagt die Handlungen für Jamie an:

Tom: "Ich betrachte den Fremden da mal sehr genau, diese schlecht sitzende Jacke ist mir ja schon aufgefallen."

Julia: "Du erkennst, dass unter der Kapuze nasse, schwarze Haare in das Gesicht eines alten Mannes fallen. Wirf doch einmal *Wahrnehmung*, um mehr zu erkennen."

Es geht also um ein kooperatives Weiterentwickeln der Geschichte durch das Handeln der Charaktere. Die Spielleiterin hat einen Plan, wohin sich die Geschichte entwickeln könnte, welche Personen auftreten können, und was diese eigentlich für eine Motivation haben. Irgendein Geschehen entwickelt sich um die Charaktere der Spieler her-

um, und sie werden mit in diese Handlung hinein gezogen.

Wohin diese Geschichte führt, ist ungewiss. Es mag sein, dass etwas Schlimmes verhindert wird, oder dass ein Geheimnis aufgedeckt wird. Die Spielleiterin hat einen groben Plan, die Spieler bestimmen jedoch hauptsächlich den Fortgang.

Es geht um das Erzählen

Denkt man an Computerrollenspiele, so ist die strategische Weiterentwicklung des Charakters der wichtigste Punkt. Er muss zukünftige Kämpfe bestehen können und möglichst optimale Werte für mögliche Herausforderungen haben. Im Pen and Paper Rollenspiel geht es um den Fortgang der Geschichte, um gemeinsame Erlebnisse und Erinnerungen. Das möglichst optimale Ausrichten auf "starke" Eigenschaften (sogenanntes *Power-Gaming*) sollte hier nicht im Vordergrund stehen. Dadurch, dass die Geschichte immer gemeinsam weitergetragen wird, gibt es für alle Herausforderungen sehr flexible Lösungen.

Ein Wort zum Power-Gaming: Das Regelwerk von Phase Six unterbindet bewusst nicht die Möglichkeit, einen relevanten Wert (z.B. *Schießen*) in astronomische Höhen zu treiben. Es sollte in der Spielgruppe Einigkeit darüber bestehen, welchen Stil man beim Spiel haben möchte. Die Regeln ermöglichen solche Konstruktionen bewusst, um bei der Erschaffung von Charakteren und Abenteuern alle Freiheiten zu lassen.

Ebenso kommt hier die alte Rollenspielregel zum Tragen, dass das **Wort der Spielleiterin immer mehr wiegt als die Regeln**. Natürlich sollte es der Normalfall sein, dass die Regeln so angewendet werden, wie sie geschrieben sind, denn es geht für die Spieler auch um einen Rahmen, auf den sie sich verlassen können. Kommt es jedoch zu einer unklaren Regelsituation, so entscheidet die Ansage der Spielleiterin.

Kampf im Rollenspiel

Auch wenn der Fokus im Pen and Paper Rollenspiel weniger auf der Auseinandersetzung mit Fäusten oder Waffen liegt, spielt der Kampf doch eine wichtige Rolle. Nicht jede Situation lässt sich ohne Waffengewalt lösen. Schnell kommt es zu einer Schlägerei, oder die Charaktere planen, einen Händler zu überfallen.

Kampf im Rollenspiel wird anders behandelt als das freie Spiel. Die Zeit läuft in Runden ab, und man veranschaulicht die Situation auf einer Karte auf dem (eventuell virtuellen) Tisch. Spieler agieren nacheinander, die Spielleiterin steuert ihre NSC. Wunden zeigen an, wie gut es den Charakteren noch geht. Näheres zum Ablauf des Kampfs findest du in Kapitel 5.

Im Spiel sollte sich beides die Waage halten. Es mag auch Abenteuer geben, die nur aus einem Kampf bestehen, Phase Six ist jedoch keine realistische Kampfsimulation. Hier geht es darum, einen Konflikt möglichst unterhaltsam, cineastisch, und trotzdem spannend auszutragen.

Bei einem Kampf im *Phase Six* System sollten aufgrund der Besonderheiten (Reaktionen, Aktionen stehlen etc.) allerdings immer folgende Dinge eingehalten werden:

- Verwendet immer eine Karte. Eine Grundrisskarte der Situation sorgt dafür, dass es keine Missverständnisse bei der Positionierung gibt, egal wie kurz der Kampf ist. Eine Karte kann eine vorgefertigte, aufwändige Karte, aber auch ein schnell gezeichneter Grundriss sein.
- Verwendet immer einen Massstab. Die Charaktere haben unterschiedliche Bewegungsreichweiten, und bei einigen ist es auch ihre Stärke, dass sie sich besonders weit bewegen können. Diesen Charakteren und Gegnern wird ohne Massstab ihre Stärke genommen.
- Benutzt einen Initiative-Tracker. Initiative bestimmt im Kampf die Reihenfolge der Beteiligten. Initiative-Tracker bedeutet, dass diese Reihenfolge für alle sichtbar aufge-

schrieben ist. Es ist bei Phase Six für die Spieler wichtig zu wissen, wann sie selbst wieder an der Reihe sind (denn dann verfallen u.A. aufgehobene eigene Handlungen).

Besonderheiten

Phase Six hat in einigen Bereichen andere Ansätze als andere Rollenspielsysteme. Teilweise wurden diese so gestaltet, um die Flexibilität bei den möglichen Szenarien zu erreichen. Auch legt das System einen großen Fokus darauf, möglichst schnell spielbar zu sein, und z.B. im Kampf heldenhafte Aktionen ausführen zu können.

Für Würfe und Proben werden normale, sechsseitige Würfel verwendet. Es werden Würfel in der Anzahl des jeweiligen Wertes geworfen. Jeder Würfel, der nach dem Wurf eine 5 oder höher zeigt, stellt einen Erfolg dar. In der Regel reicht ein einzelner Erfolg aus, um eine Probe als bestanden gelten zu lassen.

Charakterschablonen

Charaktere werden in Phase Six nicht durch das Verteilen von Punkten auf Fertigkeiten, Attribute oder andere Werte erstellt oder gesteigert. Stattdessen werden *Charakterschablonen* verwendet, die jeweils kleine Stationen in der Vergangenheit des Charakters darstellen.

Charakterschablonen sind unterteilt in *Abstammung*, *Beruf*, *Bildung*, *Charakter*, *Talent* und *Lebensumstände*. Während die Schablonen in den ersten beiden Kategorien viele Eigenschaften mit sich bringen (Ein Heiler bekommt Gewissenhaftigkeit, Erste Hilfe und Medizinkenntnisse), kann eine Schablone aus dem Bereich Talent zum Beispiel "Guter Redner" sein, welche Punkte auf *Kommunikation* bringt.

Charakterschablonen werden für *Reputation* erstanden, dies sind die Erfahrungspunkte, welche die Charaktere für bestandene Abenteuer erhalten.

Besondere Möglichkeiten im Kampf

Der Kampf ist so gehalten, dass das Geschehen möglichst eindrucksvoll ist, die Mechanik aber gut von der Hand geht. Die in Rollenspielen übliche Reihenfolge der Teilnehmer ist hier auch zu finden, jedoch ist der ganze Ablauf ein wenig dynamischer. *Reaktionen* sind in das Kampfsystem eingebaut, jede Aktion kann bis zum erneuten Beginn der eigenen Kampfrunde aufgespart werden, und als Reaktion verwendet werden.

Zudem ist es möglich, durch das Ausgeben von *Bonuswürfeln*, welche Charaktere durch Schablonen erhalten können, spontan eigene Aktionen im Kampf zu erzeugen oder durch *Schicksalswürfel* sogar Gegnern Aktionen zu stehlen. Obwohl Schicksalswürfel sehr selten sind, kann dem Gegner so eventuell der tödliche Schlag gestohlen und zur eigenen Aktion gemacht werden. Was eventuell etwas unrealistisch klingt, sorgt so für einen sehr dynamischen Ablauf des Kampfes, es kann oft zu kinoreifen Szenen kommen, die auch die Spielleiterin nicht vorhersehen kann.

Waffen

Waffen sind in Phase Six erweiterbar gestaltet. Es gibt eine Liste von Waffenmodifikationen. Unterschiedliche Munition wird auch als Waffenmodifikation abgebildet.

So bringt die Horrorerweiterung zum Beispiel Silbermunition mit, welche gut gegen Werwölfe wirkt. Durch den modularen Aufbau lässt diese sich sowohl im Mittelalter bei Bögen, als auch in der Moderne in einem Sturmgewehr nutzen.

Näheres zu den Kampfregeln und Waffenmodifikationen findest du in Kapitel 5.

Epochen und Erweiterungen

Phase Six ist als Regelwerk darauf ausgelegt, möglichst flexibel zu sein. Es kann für viele Szenarien verwendet werden, egal ob es sich um Fantasy, Science Fiction, Horror oder Geschichten in der "echten" Welt handelt. Dabei bietet es einen

Grundstock an fertigen Waffen, Charakterschablonen, Gegenständen und Rüstungen, die in irdische Epochen eingeteilt sind. Zudem ist es natürlich möglich, dass eine Spielgruppe eigene Inhalte erschafft und verwendet.

Um zu erreichen, dass jedes Szenario möglich ist, unterscheidet Phase Six drei Arten von Erweiterungen.

Die Grundregeln

Einige Elemente sind immer und überall gültig. Sie gelten unabhängig davon, welche Epoche oder Erweiterung gewählt ist. Viele Charakterschablonen wie "Gewissenhaft", "Waffennarr", "Tratschtante", aber auch Waffen und Gegenstände sind unabhängig von Epoche oder Erweiterung immer verfügbar.

Epochen

Epochen sind irdische Zeiträume, welche die Vorlage für alle Szenarien (auch Fantasy) sind. Sie geben einen technologischen Stand bei Waffen und Gegenständen vor und bestimmen, was für die Spieler verfügbar ist. Die irdische Geschichte ist in 8 Epochen eingeteilt.

- **Die klassische Antike** - 800 v.Chr-600 n.Chr.
- **Mittelalter, Vikerer und Kreuzzüge** - 500-1500
- **Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen** - 1700-1900
- **Imperialismus und Weltkrieg** - 1900-1950
- **Der kalte Krieg und die 80er** - 1950-1990
- **Moderne Zeit** - 1990 und danach
- **Science Fiction** - eine ferne Zukunft

Die Inhalte der Epochen richten sich nach der irdischen Technologie der jeweiligen Zeit. Ein Abenteuer findet immer in einer der Epochen statt.

Zudem sind die Inhalte der Epochen sind möglichst frei von speziell irdischen Elementen gehalten, damit sie auch in einer eigenen Fantasywelt verwendet werden können. Natürlich hat zum Beispiel die Moderne Zeit bekannte moderne Waffen, und der Zweihänder ist auch eine irdische Erfindung. Es ist jedoch möglichst generisch gehalten, sodass es auch in ein Szenario passt, das nicht auf der Erde spielt.

Erweiterungen

Zusätzlich zu den Epochen können bestimmte Erweiterungen gewählt werden, um einem Abenteuer etwa Magie oder das Wirken von Göttern hinzuzufügen. Diese Erweiterungen können von der Spielleiterin beliebig ausgewählt werden und sind optional.

- **Magie** - fügt die magische Resource "Arkana" für die Charaktere hinzu und bringt Zauber und Artefakte mit sich.
- **Horror** - definiert Regeln für den Umgang mit Horrorelementen, Stress und Eigenarten
- **Pantheon** - bietet Regeln für die Interaktion mit Göttern: Anrufungen, Gebete und Gunst
- **Körpermodifikationen** - bringt einen Katalog von biomechanischen Elementen mit, die nach bestimmten Regeln in den Körper integriert werden können.

Welten

Durch die Kombination von Epoche und Erweiterungen kann so also ein beliebiges Szenario geschaffen werden. Eine Cthulhu Geschichte im Wilden Westen ist ebenso möglich wie eine magische Welt

in der Moderne. Eine klassische, eigene Fantasywelt könnte sich der Mittelalter-Epoche und der Erweiterung "Magie" bedienen.

Einige bestehende Welten fassen diese Kombination aus Epochen und Erweiterungen zusammen, und bringen zudem noch die Beschreibung einer ganzen Welt mit sich. Sie stehen als ganzes zur Verfügung und sind direkt benutzbar.

Tirakans Reiche

Die Welt Tirakan ist eine komplette Fantasywelt, in der zu einem beliebigen Zeitpunkt in einer 1000-jährigen Geschichte gespielt werden kann. Eine ausgearbeitete Geschichte von Menschen, Elfen, Gnomen und vielen anderen Völkern erzählt den Kampf der Zivilisationen gegen Minotauren, Echsen und eine namenlose Finsternis.

- **Epoche:** Mittelalter
- **Erweiterungen:** Magie, Pantheon
- **Weltbeschreibung:** tirakans-reiche.de

Die Abenteuer des Abteilung V des NEXUS

Die Geschichte der Abteilung V des NEXUS spielt in der Moderne. Es ist eine fiktive Geheimorganisation, die gegründet wurde um die Menschheit vor außerirdischen und paranormalen Gefahren zu schützen. Die Spieler spielen Agenten der Abteilung V des NEXUS, und erleben durch die Fähigkeit des Zeitreisens Abenteuer in allen möglichen Epochen und Welten.

- **Epoche:** Moderne
- **Erweiterungen:** Horror, Körpermodifikationen, Fahrzeuge
- **Weltbeschreibung:** phasesix.org

2



Der Charakter

Um die Welt von Phase Six zu betreten, benötigst du einen Charakter – eine fiktive Person, der du Leben einhauchst und deren Schicksal du lenkst. Auf dem Charakterbogen werden all die Werte und Eigenschaften festgehalten, die deinen Helden einzigartig machen.

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters. Der Prozess der Charaktererschaffung wird in Kapitel 3 genau beschrieben.

Persona

Die Werte unter Persona beziehen sich auf die mentalen Eigenschaften des Charakters. Jeder Wert entspricht einer Persönlichkeitseigenschaft. Die Persona-Eigenschaften haben jeweils einen eigenen Wert und bilden auch die Grundlage für die Fertigkeiten.

Bildung

Bildung misst das angeeignete Allgemeinwissen und die Fähigkeit eines Charakters, auf erlernte Informationen zurückzugreifen. Ein hoher Wert deutet auf eine Person hin, die viel gelesen hat, eine gute Schule besuchte oder eine unstillbare Neugier besitzt. Folglich glänzt ein solcher Charakter in allen theoretischen Fertigkeiten wie *Naturkunde* oder *Historie*.

Logik

Während *Bildung* das gespeicherte Wissen eines Charakters darstellt, ist Logik seine Fähigkeit, dieses Wissen anzuwenden und neue Schlüsse zu ziehen. Logik ist immer dann entscheidend, wenn es darum geht, aus vorhandenen Hinweisen ein stimmiges Gesamtbild zu erschaffen oder komplexe Probleme zu analysieren. Ein Charakter mit hoher Logik ist daher in Fertigkeiten wie *Untersuchen* überlegen, um an einem Tatort die entscheidenden Details zu verknüpfen, oder in *Mechanik*, um den Aufbau einer Falle zu durchschauen und sie zu entschärfen.

Gewissenhaftigkeit

Gewissenhaftigkeit beschreibt die Sorgfalt, Disziplin und Verlässlichkeit eines Charakters. Ein hoher Wert steht für methodisches Vorgehen und verhindert Flüchtigkeitsfehler, was bei Fertigkeiten wie *Erste Hilfe* oder *Heimlichkeit* entscheidend ist.

Willenskraft

Willenskraft ist die mentale Stärke und Entschlossenheit, mit der ein Charakter seine Ziele verfolgt und Widrigkeiten widersteht. Sie repräsentiert die innere Zähigkeit, sich weder von äußerem Druck noch von inneren Zweifeln von seinem Weg abbringen zu lassen. Ein hoher Wert ist daher die Grundlage für Fertigkeiten wie *Tapferkeit*, um auch in aussichtslosen Lagen standhaft zu bleiben, oder *Einschüchtern*, um den eigenen Willen auf andere zu projizieren.

Auffassungsgabe

Die Auffassungsgabe beschreibt, wie schnell und präzise ein Charakter seine Umgebung mit allen Sinnen erfasst und verarbeitet. Sie ist das Maß für die angeborene Aufmerksamkeit und das Bewusstsein für die Umgebung, vom kleinsten Geräusch bis zur weitesten Landschaft. Ein hoher Wert ist daher die Grundlage für Fertigkeiten wie *Wahrnehmung*, um versteckte Details oder Gefahren zu entdecken, und *Orientierung*, um sich in fremdem Terrain nicht zu verirren.

Charme

Charme ist die Fähigkeit, durch Wortwahl, Auftreten und Persönlichkeit eine positive Verbindung zu anderen herzustellen und sie für sich zu gewinnen. Im Gegensatz zur rein äußerlichen *Attraktivität* ist Charme ein Attribut, das auf sozialer Intelligenz beruht. Ein hoher Wert in diesem Bereich ist die Basis für Fertigkeiten wie *Politik*, um Verbündete zu gewinnen und Verhandlungen zu führen,

sowie *Empathie*, um die Stimmungen anderer zu verstehen und darauf zu reagieren.

Physis

Alle Physis-Attribute beschreiben die körperlichen Fähigkeiten des Charakters. Jedes Attribut hat einen Wert, der die Anzahl der Würfel angibt, die für dieses Attribut geworfen werden.

Geschick

Geschick umfasst sowohl die allgemeine Körperbeherrschung als auch die feine Hand-Augen-Koordination eines Charakters. Es ist das Maß für Reflexe, Balance und die Fähigkeit, präzise und kontrollierte Bewegungen auszuführen. Ein hoher Wert in diesem Attribut ermöglicht einem Charakter, in Fertigkeiten wie *Akrobatik* zu brillieren, um Hindernissen auszuweichen und das Gleichgewicht zu halten, sowie im *Schießen*, um ein Ziel auch auf große Entfernung sicher zu treffen.

Kraft

Kraft ist das Maß für die rohe Muskelkraft und die körperliche Stärke eines Charakters. Sie repräsentiert die Fähigkeit, überwältigende körperliche Gewalt auszuüben, sei es, um schwere Objekte zu bewegen oder um im Kampf verheerenden Schaden anzurichten. Ein hoher Kraftwert ist daher entscheidend für den *Nahkampf*, um mit Hieben eine Rüstung zu durchschlagen, sowie für das *Werfen*, um Objekte mit großer Wucht auf ein Ziel zu schleudern.

Attraktivität

Attraktivität misst die unmittelbare Wirkung der körperlichen Erscheinung und Präsenz eines Charakters auf andere. Dieser Wert beschreibt nicht zwangsläufig klassische Schönheit, sondern vielmehr, wie einprägsam oder fesselnd das Äußere einer Person ist - sei es durch anmutige Züge, eine

einschüchternde Statur oder markante Merkmale. Eine hohe Attraktivität sorgt dafür, dass ein Charakter aus der Masse heraussticht und einen starken ersten Eindruck hinterlässt, noch bevor er ein Wort gesprochen hat.

Ausdauer

Ausdauer beschreibt die rein körperliche Widerstandsfähigkeit und Zähigkeit eines Charakters. Sie bestimmt, wie lange jemand anstrengenden Tätigkeiten wie einem Gewaltmarsch, einem Dauerlauf oder einem Kampf nachgehen kann, bevor Erschöpfung einsetzt.

Resistenz

Resistenz ist die angeborene Zähigkeit und Konstitution des Körpers, die es einem Charakter erlaubt, Schaden und feindlichen Einflüssen zu widerstehen. Sie repräsentiert die Fähigkeit, die Wirkung von Giften zu mindern oder den Strapazen extremer Hitze und Kälte zu trotzen. Ein Charakter mit hoher Resistenz kann Krankheiten und anderen schädlichen Effekten besser widerstehen.

Schnelligkeit

Schnelligkeit misst sowohl die reine Bewegungsgeschwindigkeit als auch die Reaktionsgabe eines Charakters. Sie bestimmt, wie rasant sich eine Person fortbewegen kann, um Distanzen zu überbrücken, aber auch, wie schnell sie auf plötzliche Ereignisse oder Gefahren reagieren kann.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf ist ein zentrales Merkmal des Charakters. Er gibt an, welches Ergebnis ein Würfel haben muss, um einen Erfolg darzustellen. Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und liegt bei den meisten Charakteren bei 5+. Die Schablone "Meisterliche Präsenz" senkt den Mindestwurf um 1, ansonsten kann er

nur durch besondere Ereignisse oder seltene Gegenstände und oft nur für kurze Zeit verändert werden.

Ausweichen

Ausweichen wird im Kampf verwendet und erlaubt es, einem Nahkampfangriff auszuweichen. Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Abstammung plus dem Durchschnitt von *Schnelligkeit* und *Geschick* (aufgerundet). Rüstung und Waffen reduzieren diesen Wert. Charakterschablonen können diesen Wert verändern.

Schutz

Hat ein Charakter aufgrund seiner Abstammung Schutz, so gilt dieser als "angeborener Schutz". Im Gegensatz zu den anderen Schutzarten bleibt dieser nicht bis zum Ende des Kampfes aufgebraucht, sondern wird zu Beginn jeder Kampfrunde des Spielers erneuert (siehe Kapitel 5).

Zusatzwürfel

Jeder Charakter kann eine Anzahl von *Bonuswürfeln*, *Schicksalswürfeln* oder *Wiederholungswürfeln* haben. Alle drei haben unterschiedliche Anwendungen (siehe Kapitel 4), stellen aber immer einen Vorteil für den Charakter dar, der während des Spiels genutzt werden kann.

Der Charakter kann verbrauchte Würfel während der Rast zurückerhalten (siehe Kapitel 7).

Fertigkeiten

Komplexere Handlungen oder Kenntnisse werden durch *Fertigkeiten* beschrieben. Alle Charaktere haben die gleichen Fertigkeiten mit unterschiedlichen Werten, so dass die Spielleiterin sicher sein kann, dass ein Spieler auf jeden Fall eine Fertigkeit würfeln kann.

Jede Fertigkeit besteht aus einem Basisattribut und einem Fertigkeitswert. Zum Beispiel ist der Basiswert für die Fertigkeit *Einschüchtern* der Attributwert *Auffassungsgabe*.

Zum Basisattributwert werden die Boni der gewählten Charakterschablonen addiert.

Einschüchtern

Die Fertigkeit *Einschüchtern* stellt die Fähigkeit des Charakters dar, andere einzuschüchtern. Diese Fertigkeit kann z.B. eingesetzt werden, um Informationen aus einem Gegner herauszupressen oder Gegner dazu zu bringen, sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Empathie

Empathie ist die Fähigkeit, Gefühle und Stimmungen eines Gegenübers zu deuten, und vielleicht Intentionen zu erkennen. Hierbei können keine Gedanken gelesen werden.

Attribut: *Charme*

Heimlichkeit

Heimlichkeit ist die Kunst des Verborgenen. Diese Fertigkeit wird sowohl für das heimliche Bewegen (Schleichen) verwendet, als auch um zu prüfen wie verschlossen der Charakter ist. Sie kann beispielsweise angewendet werden wenn der Charakter verhört wird oder versucht ist, ein Geheimnis auszuplaudern.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Magiekunde

Diese Fertigkeit ist nur in Kampagnen mit Magie verfügbar.

Magiekunde ist das theoretische und akademische Wissen über die Natur der Magie. Sie ermöglicht es

einem Charakter, die Struktur eines fremden Zaubers zu analysieren, arkane Schriften zu entziffern oder die Geschichte und Rituale alter magischer Kulte zu kennen. Im direkten Gegensatz zum praktischen *Zaubern* ist Magiekunde die Fertigkeit des Verstehens und Identifizierens, nicht des Anwendens.

Attribut: *Charme*

Orientierung

Diese Fertigkeit dient der Orientierung, sowohl in der Landschaft, als auch in unübersichtlichen Situationen. So kann sie im unübersichtlichen Gedränge der Stadt angewandt werden, aber auch wenn der Charakter zum Beispiel durch einen Wasserstrudel durchgewirbelt wird.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Politik

Immer wenn es darum geht, politisches Handeln abzuschätzen, wird diese Fertigkeit verwendet. Dies kann in der realen Politik der Fall sein, aber auch auf das sichere Bewegen in großen Konzernen darstellen.

Attribut: *Charme*

Religion

Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnis von religiösen Lehren, aber auch die Sicherheit bei der Durchführung religiöser Zeremonien.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Tapferkeit

Diese Fertigkeit kommt immer dann zum Tragen, wenn es darum geht wie Mutig ein Charakter ist. Sie kann zum Beispiel verwendet werden wenn es darum geht, ob ein Charakter tapfer genug ist, sich einem übermächtigen Gegner gegenüberzustellen.

Attribut: *Willenskraft*

Täuschen und Betrügen

Wenn der Charakter ein Gegenüber täuschen, oder zum Beispiel beim Spiel betrügen möchte, kann auf diese Fertigkeit geworfen werden.

Attribut: *Charme*

Überzeugen

Will der Charakter sein Gegenüber argumentativ überzeugen, so kommt diese Fertigkeit zur Anwendung.

Attribut: *Willenskraft*

Untersuchen

Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn der Charakter einen Gegenstand, eine bestimmte Szene oder ein Objekt auf bestimmte Eigenschaften untersuchen möchte.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Wahrnehmung

Wahrnehmung stellt die Fähigkeit des Charakters dar, Dinge in seinem Umfeld wahrzunehmen. Dies kann das Durchsuchen eines Hauses, die Suche nach dem schemenhaften Dieb am Waldrand, oder auch eine Regung im Gesicht des Gegenübers sein.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Akrobatik

Akrobatik ist die Kunst, sich schnell und geschickt zu bewegen. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn der Charakter über einen Vorsprung klettert oder einen kurzen Sprint hinlegt. Der Wert kann auch für das Balancieren verwendet werden.

Attribut: *Geschick*

Darbietung

Darbietung ist das künstlerische Auftreten. Dies kann Schauspiel, aber auch der musikalische Vortrag eines Stücks sein. Eine imposante Lügengeschichte kann auch mit Hilfe der Darbietung erzählt werden.

Attribut: *Charme*

Erste Hilfe

Die Erste Hilfe muss mit ausreichend Verbandsmaterial durchgeführt werden, um erfolgreich zu sein.

Bei einem erfolgreichen Wurf werden die Wunden des Verletzten um die Hälfte (aufgerundet) der Erfolge des Wurfes geheilt. Durch die Erste Hilfe werden Blutungen gestillt.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Fahren

Die Fertigkeit Fahren beschreibt das Führen von Fahrzeugen aller Art. Hierbei trifft die Fertigkeit auf alle fahrbaren Objekte wie etwa Schiffe, Fahrzeuge oder Kutschen zu.

Attribut: *Geschick*

Historie

Historie beschreibt das Wissen des Charakters um Geschichte und vergangene Ereignisse. Auch Altertümer können mit dieser Fertigkeit eingeschätzt werden.

Attribut: *Bildung*

Kommunikation

Die Fähigkeit zur gesellschaftlichen Unterhaltung wird mit der Fertigkeit Kommunikation beschrieben. Sie beschreibt wie geschickt sich der Charakter in Unterhaltungen verhält.

Attribut: *Bildung*

Mechanik

Mechanik fasst alle handwerklichen Tätigkeiten, sowie die Kenntnis um mechanische Abläufe zusammen. Das Bearbeiten eines Holzstücks oder das Verstehen einer mechanischen Uhr können mit dieser Fertigkeit abgebildet werden.

Attribut: *Logik*

Nahkampf

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Nahkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Kraft*

Naturkunde

Naturkunde beschreibt die Kenntnis des Charakters von allen Facetten der Natur. Diese Fertigkeit kann zur Anwendung kommen wenn der Charakter nach Pflanzen sucht, im Wald Holz sammelt oder das Wesen eines Tiers einschätzen will.

Attribut: *Bildung*

Schießen

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Fernkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Geschick*

Werfen

Diese Fertigkeit wird immer dann verwendet, wenn der Charakter Gegenstände wirft. Dies können einfache Gegenstände wie Steine, aber auch Brandsätze oder Netze sein.

Für genaue Regeln für das Werfen von Gegenständen siehe Kapitel 5.

Attribut: *Kraft*

Zaubern

Diese Fertigkeit ist nur in Kampagnen mit Magie verfügbar.

Die Fertigkeit Zaubern ist das Maß für die Beherrschung roher magischer Energien und die Fähigkeit, diese gezielt zu formen und zu lenken. Mit ihr werden mächtige Zaubere gewirkt, magische Duelle ausgetragen oder Artefakte erschaffen. Im entscheidenden Gegensatz zur rein theoretischen *Magiekunde* beschreibt Zaubern somit den aktiven und praktischen Einsatz von Magie.

Attribut: *Willenskraft*

Wissen

Wissen funktioniert ähnlich wie Fertigkeiten, allerdings ist hier die Liste nicht vorgegeben. Charaktere können aufgrund ihres Werdegangs verschiedene Wissensfertigkeiten haben, die sie frei einsetzen können. Wissen wird jeweils einer Fertigkeit zugeordnet. Der effektive Wert, auf den gewürfelt wird, setzt sich aus dem Wissenswert und dem Fertigkeitenswert zusammen.

Wissen wird durch Charakterschablonen erlangt. Auf den Charakterschablonen ist angegeben, ob diese Wissen mitbringen.

Schatten

Ein Charakter kann besondere Eigenschaften haben, die ihn außerhalb seiner körperlichen oder psychischen Eigenschaften beeinflussen. Jeder *Schatten* hat seine eigene Beschreibung oder Regel. So kann ein Charakter z.B. einen Rivalen haben oder obrigkeitshörig sein. Schatten haben keine

Werte, können aber ihre eigenen Regeln mitbringen.

Schatten sind auf Charakterschablonen angegeben. Enthält eine Charakterschablone eine ausgeschriebene Regel, so ist dies ein Schatten.

Sprachen

Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Sprachen entsprechend der Summe seiner Attribute *Bildung* und *Logik* erlernen. Dies können beliebige Sprachen der entsprechenden Welt sein. Beträgt die Summe der Attribute 0 oder weniger, beherrscht der Charakter selbst seine Muttersprache nur eingeschränkt.

Der Grenzwert für die Anzahl der erlernten Sprachen dient als Richtwert für neue Charaktere. Im Spiel erlernte Sprachen können selbstverständlich auch über diesen Wert hinaus aufgeführt werden.

Charakterschablonen, Körpermodifikationen oder magische Gegenstände können die Anzahl der erlernbaren Sprachen erhöhen.

Kontakte

Kontakte sind Verbindungen des Charakters zu anderen Menschen oder Wesen, auf die er sich verlassen kann. In der Regel sind dies Kontakte außerhalb der Spielrunde, beispielsweise ein Adliger, ein Kontakt in der Regierung oder ein Arzt.

Bei der Charaktererschaffung kann der Charakter eine bestimmte Anzahl an Kontakten haben, die sich nach der Summe der Attribute *Charme* und *Attraktivität* richtet.

Natürlich kann diese Anzahl überschritten werden, wenn im Spiel neue Kontakte geschlossen werden.

3



Charaktererschaffung

Zur Erstellung eines Charakters werden Charakterschablonen ausgewählt, die dessen Lebensstationen, Talente und Interessen abbilden (siehe Kapitel A). Jede Schablone kann die Attribute und Fertigkeiten des Charakters verändern und Wissen sowie Schatten mit sich bringen.

Reputation

Die Reputation verdeutlicht die Bekanntheit des Charakters. Jedes Abenteuer bringt dem Charakter eine gewisse Menge an Reputation ein. Neue Charaktere starten ihre Laufbahn in der Regel mit 20 Punkten Reputation. Dies kann jedoch von der Spielleiterin festgelegt werden.






Reputation wird verwendet, um Charakterschablonen hinzuzufügen. Jede Schablone kostet eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten.



Charakterschablonen können negative Reputationskosten aufweisen. In diesem Fall erhält der Spieler die Punkte, wenn er die Schablone auswählt. Dies ist beispielsweise bei der Schablone *Säufer* der Fall.

Epochen

Vor Beginn der Kampagne oder des Abenteuers legt die Spielleiterin fest, in welcher Epoche und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Diese Auswahl legt fest, welche Charakterschablonen, Waffen, Rüstungen und Gegenstände verwendet werden können und ob Magie, Körpermodifikationen oder Priesteraktionen möglich sind.

Mögliche Epochen sind:

- Die klassische Antike 
- Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge 
- Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen 
- Imperialismus und Weltkriege 
- Der kalte Krieg und die 80er 

- Moderne Zeit 
- Science Fiction 

Optionale Erweiterungen sind:

- Magie 
- Horror 
- Pantheon 
- Körpermodifikationen 

Bei allen Schablonen, Gegenständen und Waffen sind die Epochen und Erweiterungen aufgelistet, in denen sie gültig sind. Bei den Charakterschablonen, Gegenständen etc. im Anhang werden dafür die Symbole verwendet, die in der Auflistung oben stehen.

Schablonen wählen

Eine Charakterschablone stellt eine bestimmte Lebensstation eines Charakters dar. Jede Schablone ist einem der folgenden Bereiche zugeordnet: Bildung, Beruf, Talent, Interessen, Charakter oder Lebensumstände.

Jede Schablone verändert eine kleine Anzahl von Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters positiv oder negativ und kann Wissen oder Schatten mit sich bringen. Darüber hinaus können Schablonen eigene Regeln enthalten, die der Charakter dann übernimmt.

Gelehrter

Reputation:	10
Bildung	+4
Naturkunde	+1
Historie	+2
Kommunikation	+1

Jede Schablone ist eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten wert. Dies ist die Anzahl der Reputation, die aufgewendet werden muss, um die Schablone in den eigenen Werdegang zu übernehmen.

Die Liste der Schablonen ist in Kapitel [A](#) zu finden.

Basiswerte

Alle Attribute, Fertigkeiten und sonstigen Werte des Charakters beginnen mit einem einheitlichen Wert. Auf diesen Wert werden die Angaben der Charakterschablonen addiert.

- Aktionen: 2
- Mindestwurf: 5+
- Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfe: 0
- Attribute: 1
- Fertigkeiten: 0
- Angeborener Schutz: 0
- Maximale Wunden: 10
- Arkana: 0
- Zauberpunkte: 0
- Maximaler Stress: 10
- Basisstress: 0
- Biolast: 0

Abstammung

Zunächst wählst du bei der Charaktererschaffung die Abstammung deines Charakters. Diese Herkunft beschreibt nicht nur die Kultur, aus der dein Charakter stammt, sie bringt auch die Abstammungsschablone mit sich, die dem Charakter die üblichen Stärken eines Vertreters deines Volkes gibt.

Es kann nur eine Abstammungsschablone gewählt werden, diese kostet keine Reputation.

Die verfügbaren Abstammungsschablonen sind im Kapitel [A](#) aufgelistet.

Die Abstammungsschablone wird beim Werdegang notiert, und die angegebenen Modifikationen werden auf die Werte des Charakters addiert.

Weitere Schablonen

Nun können nach Belieben weitere Schablonen ausgewählt werden, bis keine Reputation mehr verfügbar ist. Es können Schablonen aus allen Kategorien beliebig zusammengestellt werden. So kann der Charakter einen oder mehrere Berufe haben oder auch gar keinen.

Die angegebenen Modifikationen der jeweiligen Schablone werden auf die Werte des Charakters addiert. Zusätzlich werden Wissen, Schatten und weitere Regeln der Schablone dem Charakterbogen hinzugefügt.

Dabei können alle Werte auch negativ werden (siehe Kapitel [4](#)).

Übrige Reputation

Ist der Spieler mit der Zusammenstellung der Schablonen zufrieden, kann er den Charakter einfach als *fertig* deklarieren. Sollte noch nicht ausgegebene Reputation übrig sein, so werden diese der *Reputation* des Charakters hinzugefügt (siehe Kapitel [8](#)). Es geht also keine Reputation verloren.

Kontakte und Sprachen

Nachdem die Charakterschablonen festgelegt sind, können Sprachen und Kontakte des Charakters festgelegt werden.

Kontakte

Kontakte sind Bekanntschaften oder Verbindungen, die der Charakter bereits vor der Kampagne hatte. Kontakte werden mit Namen und Beschreibung festgehalten, und können nach Belieben ausgedacht werden.

Ein neuer Charakter kann eine bestimmte Anzahl an Kontakten haben, die sich nach der Summe der Attribute *Charme* und *Attraktivität* richtet.

Die Kontakte werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

Sprachen

Ein neuer Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Sprachen entsprechend der Summe seiner Attribute *Bildung* und *Logik* erlernen. Dies können beliebige Sprachen sein. Beträgt die Summe der Attribute 0 oder weniger, beherrscht der Charakter selbst seine Muttersprache nur eingeschränkt.

Die Sprachen werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

Ausrüstung

Nachdem die Charakterwerte durch die Schablonen festgelegt wurden, kann der Charakter noch mit Ausrüstung ausgestattet werden. Die Spielleiterin legt für die Kampagne oder das Abenteuer ein Startkapital für die Charaktere fest.

Das Startkapital beträgt üblicherweise 2.000 Einheiten der üblichen Währungseinheit, beispielsweise Euro.

Dieses Startkapital kann dafür verwendet werden, um Ausrüstung, wie etwa Waffen, Rüstungen und Gegenstände zu kaufen. Näheres dazu findet sich im Kapitel Kapitel 6.

Ausrüstungsgegenstände

Kapitel B, Kapitel D und Kapitel E können nun für das Startkapital erworben werden. Beliebige Ausrüstungsgegenstände können mit ihren Werten auf dem Charakterbogen notiert, und der Preis vom Startkapital abgezogen werden.

Vermögen

Alles Startkapital, das nicht für Waffen, Rüstungen und Ähnliches ausgegeben wurde, wird zum

Vermögen des Charakters.

Zauber

Wird im Abenteuer oder der Kampagne die Magie-Erweiterung verwendet, so kann der Charakter auch Zauber erlernen.

Charakterschablonen bieten *Zauberpunkte* und ermöglichen das Erlernen von Zaubern eines bestimmten *Ursprungs*.

Hat der Charakter nun durch die Wahl von Charakterschablonen beides erhalten, so kann er für die Zauberpunkte Zauber wählen, die er beherrscht.

Zauber werden ähnlich wie Schablonen für Punkte erworben. Hierfür werden Zauberpunkte verwendet. Jeder Zauber hat bestimmte Kosten, für die er dem Charakterbogen hinzugefügt werden kann (siehe Kapitel F). Es können nur Zauber der Ursprünge gewählt werden, die der Charakter durch Charakterschablonen freigeschaltet hat. Näheres dazu findet sich im Kapitel ??.

Körpermodifikationen

Wird mit der Erweiterung *Körpermodifikationen* gespielt, so können für das Startkapital Kapitel J erworben und eingebaut werden.

Körpermodifikationen können zu Beginn für das Startkapital erworben werden. Hierbei sind die Regeln (siehe ??) für Körpermodifikationen zu berücksichtigen, so muss beispielsweise genügend Energie für die Verbraucher verfügbar sein.

Der Vorgang der Integration durch einen Arzt entfällt bei der Charaktererschaffung, die Körpermodifikationen können einfach auf dem Charakterbogen vermerkt werden.

4



Würfe und Proben

Immer wenn ein Charakter eine Aktion mit ungewissem Ausgang durchführt, wird auf einem entsprechenden Wert gewürfelt, der in der Regel vom Spielleiter festgelegt wird. Das Ergebnis des Wurfes zeigt an, ob und wie gut die Handlung gelungen ist. Dies wird als *Wurf* oder *Probe* bezeichnet.

Alle Würfe werden mit sechsseitigen Würfeln durchgeführt. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Wert des Charakters in der jeweiligen Eigenschaft, hinzu kommen eventuell Bonus- oder Schicksalswürfel.

Eine Probe ist also ein Wurf mit einer *Anzahl* von Würfeln, wobei ein *Mindestwurf* erreicht werden muss, der durch einen *Schwierigkeitsgrad* modifiziert werden kann. Im Folgenden werden die Elemente näher erläutert.

Diese Art von Proben wird überall außerhalb des Kampfes verwendet. Im Kampf gelten besondere Regeln für die Bestimmung von Treffern und Verletzungen.

Die Anzahl der Würfel

Die Anzahl der Würfel für eine Probe entspricht exakt dem Gesamtwert der geforderten Fertigkeit. Dieser Gesamtwert ist die Summe aus dem Basisattribut der Fertigkeit und allen Boni, die durch Charakterschablonen hinzugefügt wurden.

Beispiel

Ein Charakter mit einem Gesamtwert von 4 in "Einschüchtern" (z.B. durch Auffassungsgabe 1 + Schablone 3) würfelt mit 4 sechsseitigen Würfeln.

Die Wissenseigenschaften haben einen Wert, der die Anzahl der Würfel bestimmt. Zusätzlich ist aber noch eine zugehörige Fertigkeit angegeben, deren Wert zum Wissenswert addiert wird. Ein Charakter mit der Fertigkeit "Kommunikation" 2 und dem Wissen "Etikette (Kommunikation)" 3 hat also insgesamt 5 Würfel auf Etikette.

Ist der Gesamtwert 0 oder negativ, kann der Charakter den Wurf nicht ohne weitere Hilfe durch-

führen, er ist einfach zu schlecht in dieser Fertigkeit. *Bonuswürfel* oder *Schicksalswürfel* können jedoch verwendet werden, auch wenn der Wert negativ ist.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf eines Charakters ist 5+. Dieser kann durch die Abstammung, weitere Charakterschablonen oder besondere Umstände verändert sein.

Beispiel

Der Spieler von Hagen möchte mit roher Gewalt eine Tür aufbrechen, die zwischen ihm und der vermuteten Diebesbande steht. Der Spielleiter fordert ihn auf, auf Kraft zu würfeln.

Hagen hat einen Wert von 4, er würfelt also mit 4 Würfeln. Jeder Würfel, der eine 5 oder höher zeigt, ist ein Erfolg. Hagens Spieler würfelt jedoch 4 Erfolge und tritt sofort dem ersten Dieb die Tür ins Gesicht.

Der Mindestwurf wird in der Form "X+" angegeben, um anzuzeigen, dass es sich um das Würfelergebnis handelt, das mindestens erreicht werden muss.

Schwierigkeitsgrade

Der Spielleiter kann den Mindestwurf für besonders leichte oder schwere Proben modifizieren. Bei schweren Proben kann der Modifikator als Wurf +, bei leichten Proben als Wurf - angegeben werden.

Eine +3 Probe bedeutet, dass der Mindestwurf um 3 erhöht wird, in der Regel also auf 8+. Hier kommt ins Spiel, dass alle Würfe *weiter* gewürfelt werden, also *explodierende Würfel* sind.

Übliche Schwierigkeitsgrade sind:

- -2: sehr leicht
- -1: leicht

- **0:** normal
- **+1:** schwer
- **+3:** sehr schwer
- **+6:** extrem schwer
- **+12:** unmöglich

Beispiel

Zwei Schlösser sind zu knacken, ein einfaches Vorhängeschloss und ein komplexes Zylinderschloss. Hagen hat eine Fertigkeit von 3 in "Schlösser knacken". Der Spielleiter verlangt für das Vorhängeschloss eine Probe von -1, für das Zylinderschloss eine Probe von +6.

Hagen würfelt mit 3 Würfeln auf 4+ für das Vorhängeschloss, mit 3 Würfeln auf 11+ für das Zylinderschloss.

Explodierende Würfel

In Phase Six ist es möglich, dass die Mindestwürfe höher als 6+ sind, manchmal sogar deutlich höher. Hier gilt für jeden Wurf die Regel der *explodierenden Würfel*.

Würfel, die nach dem Wurf eine 6 ergeben, dürfen noch einmal geworfen werden. Das Ergebnis wird dann addiert. So kann z.B. auf einen Würfel eine 9+ gewürfelt werden, indem zuerst eine 6 und dann mindestens eine 3 gewürfelt wird. Eine 14+ kann nur erreicht werden, wenn auf einem Würfel zuerst eine 6, dann eine weitere 6 und dann mindestens eine 2 gewürfelt wird.

Da bei einem Wurf mit mehreren Würfeln nicht zwischen den einzelnen Würfeln unterschieden wird, können alle Sechsen gleichzeitig neu gewürfelt werden, wenn dies zur Erzielung eines hohen Mindestwurfs erforderlich ist.

Beispiel

Hagens Spielleiter verlangt von ihm eine Tapferkeitsprobe +9, da er allein gegen die Räuberbande kämpft. Er muss also mit mindestens einem seiner

Tapferkeitswürfel eine 14 würfeln. Glücklicherweise hat er einen Tapferkeitswert von 5, so dass ihm 5 Würfel zur Verfügung stehen.

Im ersten Wurf würfelt er 4,2,6,6,1. Er hat also zwei Sechsen zur Verfügung, die er weiter würfeln kann, um eventuell noch die 14 zu erreichen. Der zweite Wurf (mit den beiden Würfeln) zeigt eine 6 und eine 1.

Jetzt darf er nur noch den verbliebenen Würfel, der eine 6 zeigt, neu würfeln. Da dieser beim zweiten Wurf nur eine 1 zeigt, hilft ihm auch die ausgeprägte Tapferkeit nicht, Hagen erreicht nur eine 13.

Kritische Erfolge

Ähnlich wie bei *kritischen Treffern* im Kampf kann es auch bei anderen Würfeln zu kritischen Erfolgen kommen. Erreicht ein Würfel beim Weiterwürfeln mindestens eine 11, so ist dies ein kritischer Erfolg. Dies entspricht einem "weiter gewürfelten" *Explodierenden Würfel*, der danach wieder ein Ergebnis von 5+ zeigt. Änderungen am *Mindestwurf* des Charakters werden hier nicht angewendet.

Kritische Würfelerfolge ergeben einen zusätzlichen Erfolg für jedes Mal, wenn nach einem weiteren Würfelwurf eine 5+ erreicht wird. Daraus ergeben sich folgende Grenzen für zusätzliche Erfolge.

- **Wurf 5+:** normaler Erfolg
- **Wurf 11+:** kritischer Erfolg - ergibt einen zusätzlichen Erfolg
- **Wurf 17+:** megakritischer Erfolg - ergibt zwei zusätzliche Erfolge
- **Wurf 23+:** megakritischer Erfolg - ergibt drei zusätzliche Erfolge
- **Wurf 29+:** megakritischer Erfolg - ergibt vier zusätzliche Erfolge
- usw.

Bonuswürfel

Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Bonuswürfeln haben. Diese werden durch die Schablonen festgelegt (siehe Kapitel 3). Bonuswürfel können in beliebiger Anzahl zu den Würfeln eines Wurfes hinzugefügt werden. Dies kann auch geschehen, wenn der eigentliche Wurf bereits fehlgeschlagen ist. So kann ein Bonuswürfel nach dem anderen geopfert werden, um eventuell doch noch einen Erfolg zu erzielen.

Auf diese Weise kann eine Probe auch gewürfelt werden, wenn die Würfelzahl 0 oder weniger beträgt.

Die Bonuswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Wiederholungswürfe

Die Anzahl an Wiederholungswürfen eines Charakters ist eine Charaktereigenschaft, die durch Charakterschablonen erlangt werden kann.

Für jeden Wiederholungswurf kann ein kompletter Wurf erneut geworfen werden. Es ist also nicht möglich, einen Wurf mit einem Wert von 0 oder weniger zu bestehen.

Wiederholungswürfe frischen sich auch bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Schicksalswürfel

In der Regel erhält der Charakter Schicksalswürfel mit seinem Werdegang, der Spielleiter kann aber auch einzelne Schicksalswürfel für besondere Aktionen oder zu besonderen Anlässen vergeben.

Schicksalswürfel können sowohl als Bonuswürfel als auch für Wiederholungswürfe verwendet werden. Auf einem Schicksalswürfel ist ein Ergebnis von 4+ **immer** ein Erfolg, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Probe. Wird der Schicksalswürfel als Wiederholungswurf verwendet, gilt dies für alle Würfel, die in diesem Wurf geworfen werden.

Die Schicksalswürfel müssen immer getrennt von den normalen Würfeln geworfen werden, um festzustellen, ob sie eine 4+ erreicht haben.

Beispiel

Betrachtet man das vorherige Beispiel mit Hagens Tapferkeitswurf (5 Würfel auf 14+), so würde ihm hier ein Schicksalswurf sehr helfen, da er eigentlich nur eine 4+ würfeln müsste.

Schicksalswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Gruppenwürfe

Immer wenn es darum geht, dass die Gruppe als Ganzes eine Probe bestehen muss, werden Gruppenwürfe verwendet. Anstatt z.B. von jedem einzelnen Spieler eine Achtsamkeitsprobe zu verlangen, kann der Spielleiter eine Achtsamkeitsprobe von der ganzen Gruppe verlangen. Wenn diese Probe erfolgreich ist, gilt der Effekt für alle Charaktere der Gruppe.

Ein erfolgreicher Gruppenwurf erfordert immer eine bestimmte Anzahl von Erfolgen. Der Spielleiter sagt an, wie viele Erfolge erzielt werden müssen, damit ein Gruppenwurf erfolgreich ist. Dann würfelt jeder Spieler auf das geforderte Attribut oder die geforderte Fertigkeit.

Alle Erfolge der Charaktere werden zusammengezählt. Ist die erforderliche Anzahl von Erfolgen erreicht, ist die Probe gelungen.

Bei einem Gruppenwurf kann jeder Teilnehmer wie gewohnt Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfel einsetzen. Es ist auch möglich, den Mindestwurf entsprechend der Schwere der Probe zu ändern.

Verborgenheit

Ein besonderer Wurf ist der Wurf auf die Verborgenheit. Dieser kommt zum Tragen, wenn eine

Person einen Charakter beobachtet und nach bestimmten auffälligen Ausrüstungsgegenständen sucht. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen Verborgenenheitswert. Je höher dieser Wert ist, desto auffälliger ist dieser Gegenstand zu sehen oder zu erkennen.

Beobachtet nun eine Person einen Charakter oder die ganze Gruppe, so gilt für den Verborgenenheits-

wurf der Gegenstand mit dem *höchsten* Verborgenenheitswert.

Der Beobachter würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die seinem Wahrnehmungswert *plus* dem ermittelten Verborgenenheitswert entspricht. Bei Erfolg kann der Beobachter ein auffälliges Objekt ausmachen.

5



Der Kampf

Beginn des Kampfes

Sobald ein Konflikt entsteht, wird die Zeit eingefroren und die Gruppe bestimmt die Reihenfolge, in der die Teilnehmer des Kampfes agieren.

Initiative

Dazu würfelt jeder Teilnehmer auf W6 entsprechend dem *Schnelligkeitswert*. Auch hier gilt die Regel der explodierenden Würfel. Die Würfelergebnisse werden addiert. Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis beginnt den Kampf, alle anderen folgen in der Reihenfolge ihres Ergebnisses.

Beispiel

Eine Schurkin mit *Schnelligkeit* 4 wirft auf ihre *Schnelligkeit* und erhält 4, 5, 1 und 17. Ihr Ergebnis ist 27.

Haben zwei Teilnehmer das gleiche Ergebnis, entscheidet zuerst der Wert *Schnelligkeit* und wenn auch dieser gleich ist, der Wert *Geschick*.

Blitzreaktion

Vor Beginn des Kampfes macht jeder Teilnehmer eine Probe auf seine *Auffassungsgabe*. Diese Probe symbolisiert die Fähigkeit des Charakters, blitzschnell auf neue Bedrohungen zu reagieren. Bei Erfolg erhält der Teilnehmer eine "Blitzreaktion", die es ihm ermöglicht, noch vor Beginn seiner ersten Kampfunde zu reagieren. Diese Blitzreaktion gilt als normale Aktion (siehe unten), darf aber nur für Reaktionen verwendet werden.

Misslingt diese Probe, so erhält der Teilnehmer erst zu Beginn seiner ersten Kampfunde seine Aktionen, und kann vorher nicht handeln.

Sobald der Spieler regulär an der Reihe ist, werden seine Aktionen aufgefrischt und die Blitzreaktion verfällt.

Ablauf der Runden

Der Kampf ist in *Kampfunden* aufgeteilt. Diese haben folgenden Ablauf:

- Rundenbeginn
- Für jeden Teilnehmer wird in Reihenfolge der Initiative die "Spielerkampfunde" durchgeführt
 - Beginn der Spielerkampfunde
 - Die Aktionen des Spielers werden aufgefrischt
 - Der Spieler führt seine Aktionen aus
 - Ende der Spielerkampfunde
- Rundenende

Der Teilnehmer kann für jede seiner verfügbaren Aktionen eine Handlung ausführen (s. *Akteur und Aktionen*) oder die Aktion für eine Reaktion in der Gegnerrunde aufheben (s. *Reaktionen*).

Hat der letzte Teilnehmer agiert, beginnt die nächste *Kampfunde* mit dem ersten Teilnehmer.

Sowohl "Rundenbeginn" als auch "Rundenende" sind Phasen, in denen Reaktionen ausgeführt werden können. Dazu müssen die Teilnehmer Aktionen aufheben und den letzten *Akteur* direkt wahrnehmen. Einige Effekte, wie z.B. Zaubersprüche, können auch in diesen Phasen ausgeführt werden.

Akteur und Aktionen

Wenn ein Teilnehmer an der Reihe ist, ist er der *Akteur*. Der *Akteur* ist der Teilnehmer, der aktiv handelt und seine Aktionen nach Belieben einsetzen oder zurückhalten kann.

Zu Beginn der Spielerkampfunde werden die *Aktionen* des Spielers aufgefrischt. Die Anzahl der Aktionen des Charakters ergibt sich aus den Charakterschablonen. Der Basiswert für alle Charaktere ist 2.

"Auffrischen" bedeutet also, dass alle Aktionen wieder zur Verfügung stehen. Hat der Teilnehmer be-

reits Aktionen verbraucht, z.B. durch Handlungen in der vorherigen Kampfrunde, setzt er seine verfügbaren Aktionen auf das Maximum zurück.

Sind die Aktionen aufgefrischt, kann der Teilnehmer im Kampf handeln. Dazu führt er nacheinander Handlungen aus, wobei jede Handlung eine gewisse Zahl an *Aktionen* in Anspruch nimmt. Handlungen können u. A. folgende sein:

- Mit einer Waffe **angreifen**
- Mit einer Waffe oder einem Gegenstand **parieren**
- Eine Waffe **nachladen**
- Einen Gegenstand **benutzen**
- Einem Nahkampfangriff **ausweichen**
- Mit einer Nahkampfwaffe oder beim Einzelschuss **zielen**
- Eine beliebige Aktion ausführen (s.U.)
- **Hinhocken** oder auf den Boden legen (Der "In der Hocke" Status Effekt ist aktiv, siehe Kapitel 7)
- **Aufstehen**
- *Schnelligkeit* + 1 Meter **gehen** (und dabei eine weitere Handlung ausführen, ohne dass sie eine Aktion verbraucht, jedoch ist der Mindestwurf um 1 erhöht)
- *Schnelligkeit* + 5 Meter **rennen**
- *Schnelligkeit* / 2 + 1 Meter **robber** (aufgerundet), der Charakter muss *In der Hocke* sein. (siehe Kapitel 7: Zustände des Charakters)

Aktionen sollten nicht zusammen, sondern immer nacheinander ausgeführt werden, da es mögliche Reaktionen gibt.



Beliebige Aktionen

Ein Charakter kann auch beliebige Aktionen ausführen, die nicht auf der Liste stehen. In diesem Fall muss die Spielleiterin entscheiden, ob die Handlung eine oder mehrere Aktionen erfordert. Eine Aktion, die nicht auf der Liste steht, sollte normalerweise eine Aktion erfordern. Das kann alles Mögliche sein, z.B. das Anzünden einer Pfeife, das Zusammenschlagen der Köpfe zweier Gegner oder das Werfen eines Gegenstandes. Die Spielleiterin entscheidet, welcher Wurf erforderlich ist.

Reaktionen

Wenn ein *Akteur* im Kampf agiert, können alle Teilnehmer, die den *Akteur* direkt wahrnehmen, auf diese Aktion reagieren.

Um auf eine Aktion reagieren zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der reagierende Teilnehmer muss den *Akteur* direkt wahrnehmen, d.h. er muss dessen Aktion hören, sehen oder auf andere Weise zur Kenntnis nehmen.
- Der reagierende Teilnehmer hat noch unverbrauchte *Aktionen*.

Die Reaktion wird unmittelbar nach der Aktion des *Akteurs* angesagt und ausgeführt, findet aber in der Spielzeit davor statt. Auf eine *Aktion* kann immer nur eine *Reaktion* eines Teilnehmers folgen. Es können aber beliebig viele Teilnehmer auf den *Akteur* reagieren, wenn sie seine *Aktion* wahrnehmen. In der Praxis bedeutet dies, dass der reagierende Teilnehmer seine Reaktion ansagt, nachdem der *Akteur* seine Aktion ausgeführt und eventuell gewürfelt hat. Dies kann von Situation zu Situation variieren.

Wenn mehrere Teilnehmer auf eine Aktion reagieren, wird die Reihenfolge der Reaktionen durch die Initiative bestimmt. Der Teilnehmer mit der höchsten Initiative reagiert zuerst, gefolgt von den anderen Teilnehmern in absteigender Reihenfolge der Initiative.

Jede *Reaktion* reduziert die verfügbaren *Aktionen* des reagierenden Teilnehmers um eins.

Beispiel

Hagen ist in einen Kampf mit einem Räuber verwickelt. Hagen hat in seiner Kampfrunde zugeschlagen, sich aber eine Aktion aufgehoben, um reagieren zu können. Die Kampfrunde des Räubers beginnt. Der Räuber schlägt zu. Die Spielleiterin würfelt mit vier Würfeln drei Erfolge, also drei Treffer. Hagens Spieler entscheidet, dass Hagen mit einer *Schildparade* reagieren soll. Er sagt die Reaktion auf den Angriff des Räubers an, nachdem die Spielleiterin den Angriff ausgeführt hat. Er kann dies tun, da er noch eine Aktion übrig hat und den Angriff des Gegners direkt wahrnimmt. Die Reaktion findet nun im Spiel vor dem Angriff des Räubers statt. Durch die Regel der Schildparade erhält Hagen einen Deckungswurf von 5+ für seinen Rundschild. Er würfelt für jeden der drei Treffer des Räubers. Zweimal würfelt er eine 5 und verhindert damit zwei Treffer. Der dritte Treffer

trifft ihn.

Aktionen durch Bonuswürfel

Bonus- und Schicksalswürfel können im Kampf verwendet werden, um Aktionen zu erlangen oder zu stehlen.

Um eine zusätzliche Aktion zu erlangen, kann ein *Bonuswürfel* abgezogen werden. Die zusätzliche Aktion steht sofort zur Verfügung, auch für eine Reaktion.

Wird ein *Schicksalswürfel* ausgegeben, kann einem Gegner eine Aktion gestohlen werden. Diese Aktion steht dem Gegner in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Hat der Gegner eine Aktion für eine Reaktion aufgehoben, wird diese Aktion entfernt. Der Spieler, der den Schicksalswürfel ausgegeben hat, hat die Aktion sofort zur Verfügung, auch als Reaktion.

Das Ausgeben von Würfeln für Aktionen nimmt selbst keine Aktion in Anspruch.

Ablauf eines Angriffs

Angriffe mit Waffen werden im Nahkampf und im Fernkampf genau gleich gehandhabt. Der einzige Unterschied ist, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen auf die Fertigkeit *Nahkampf* geworfen werden, Angriffe mit Schusswaffen auf die Fertigkeit *Schießen* und Angriffe mit Wurfaffen auf die Fertigkeit *Werfen*.

Ein Angriff hat folgende Phasen:

- **Der Trefferwurf** ermittelt, wie viele Treffer ein Charakter im Angriff mit einer Waffe erreicht. Hier wird auf die jeweilige Waffenfertigkeit gewürfelt, und zwischen *Kritischen Treffern* und *Treffern* unterschieden.
- **Der Deckungswurf** steht dem Angegriffenen zur Verfügung, wenn er Deckung hat. Hier ist es bereits vor dem Einschlag der Treffer in die Rüstung möglich, Schaden

abzuwenden. Schilde können Deckung geben.

- Das Umwandeln von *Treffern* in *Wunden* unter der Berücksichtigung von *Schutz*, *Durchschlag* und *kritischen Treffern*.

Der Trefferwurf

Um einen Angriff durchzuführen wird ein Wurf mit der entsprechenden Fertigkeit gemacht (Schießen, Nahkampf oder Werfen). Die Anzahl der Würfel wird um das Schadenspotential der Waffe erhöht. Der *Mindestwurf* dieses Wurfs entspricht dem *Mindestwurf* des Charakters.

Hierbei ist ein möglicher *Rückstossmalus* zu berücksichtigen, wenn der Charakter bereits in derselben Kampfrunde geschossen hat.

Die Anzahl der Würfel entspricht zunächst dem jeweiligen Fertigkeitswert des Charakters (Schießen, Nahkampf, Werfen) zuzüglich des *Schadenspotentials* der Waffe.

Der Trefferwurf kann auch durch weitere Umstände verändert werden. Unterschiedliche Angriffsmodi und Schüsse bei falscher Distanz sorgen u.U. für eine Änderung der verfügbaren Würfel.

Jeder Erfolg verursacht einen *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Wie das Ziel Schaden verhindern kann, ist unter *Wunden und Durchschlag* und *Deckung* beschrieben.

Rückstoss

Automatische Waffen verursachen beim Angriff in der Regel einen *Rückstoss*, welcher das erneute Anvisieren eines Ziels bei einem direkt folgenden Angriff erschweren.

Folgt *innerhalb einer Kampfrunde* auf einen Angriff mit einer Schusswaffe *direkt* ein weiterer Angriff vom selben Charakter, so sind der *Mindestwurf* und die Schwelle für kritische Treffer um 2 erhöht. Dieser Malus erhöht sich für jeden darauffolgenden Angriff in derselben Kampfrunde. Ein dritter Angriff hat also einen Malus von +4 auf

den *Mindestwurf* und die Schwelle für kritische Treffer.

Der Rückstoss kann verhindert werden, wenn in einer Kampfrunde z.B. eine andere Aktion zwischen zwei Angriffen eingefügt wird. So kommt der Rückstoss zum Beispiel mit Bögen nicht zum Tragen, da zwischen den Angriffen ein neuer Pfeil auf die Sehne gelegt werden muss.

Waffen können eine *Rückstosskompensation* haben. Dieser Wert senkt den *Malus pro Angriff*. So wird der *Mindestwurf* bei einem folgenden Angriff mit einer Waffe mit *Rückstosskompensation* 1 nur um 1 angehoben. Eine *Rückstosskompensation* von 2 sorgt dafür, dass *Rückstoss* für die Waffe nicht mehr relevant ist.

Rückstoss wird nicht über *Kampfrunden* hinweg berücksichtigt, nur innerhalb einer *Kampfrunde*.

Kritische Treffer

Beim Trefferwurf verursachte *Treffer* werden zu *kritischen Treffern*, wenn sie beim Wurf den Wert 11 erreichen. Das entspricht einem "weiter geworfenen" *Explodierenden Würfel*, der danach erneut ein Resultat von 5+ zeigt. Veränderungen des *Mindestwurfs* des Charakters werden hier nicht angewandt.

Kritische Treffer können nur von Nahkampf- und Einzelschussangriffen sowie Wurfaffen verursacht werden, niemals durch *Feuerstoß* Angriffe.

Werden beim Angriff kritische Treffer erreicht, so werden diese getrennt von den normalen Treffern angesagt. Ein Einzelschuss eines Bogens könnte so zu dem Ergebnis "2 Crits, 3 normale Treffer" führen.

Kritische Treffer werden wie normale Treffer behandelt, durchdringen jedoch immer normale Rüstung. Für kritische Treffer kann nur *Schutz vom Typ "Schutz vor kritischen Treffern"* schützen, alle anderen Schutzarten können keine kritischen Treffer verhindern.

Kommt es zu einem *Deckungswurf*, so müssen kritische Treffer von normalen Treffern getrennt be-

handelt werden. Der Angegriffene wirft also zweimal auf seine Deckung, einmal für die Anzahl der kritischen Treffer, und einmal für die Anzahl der normalen Treffer.

Beispiel

Der Söldner Maragas würfelt und erhält 4, 5, 5 und 14. Er hat also 2 normale Treffer und einen kritischen Treffer. Der kritische Treffer durchschlägt die Rüstung, die normalen Treffer können durch den Schutz des Angegriffenen reduziert werden.

Megakritische Treffer

Kommt es zu *kritischen Treffern*, so kann bei den *Explodierenden Würfeln* weiter als 11 geworfen werden. Es wird so lange weiter geworfen, bis keine 6 auf dem jeweiligen Würfel mehr erreicht wird.

Erreicht ein Würfel nach dem zweiten Wurf erneut eine 5, so handelt es sich um einen *Megakritischen Treffer*. Diese Treffer werden wie kritische Treffer behandelt, verursachen jedoch eine zusätzliche Wunde, wenn sie nicht verhindert werden.

Für jedes Weiterwürfeln mit einer 5+ wird hierbei die Zahl der Wunden erhöht. Ein megakritischer Treffer kann also sehr viele Wunden verursachen. Aus der Regel der 5+ ergeben sich folgende Grenzen für Wunden:

- **Wurf 5+:** normaler Treffer
- **Wurf 11+:** kritischer Treffer - ignoriert Rüstung
- **Wurf 17+:** megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +1 Wunde
- **Wurf 23+:** megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +2 Wunden
- **Wurf 29+:** megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +3 Wunden

Und so weiter.

Zielen

Bei Nahkampfwaffen und beim Einzelschuss ist es möglich mit der Waffe zu zielen. Im Feuerstoß Modus ist dies nicht möglich.

Der Charakter kann Aktionen investieren, um sein Ziel genauer anzuvisieren. Für jeweils 1 Aktion wird hierbei für den nächsten Angriff die Grenze für kritische Treffer um 2 verringert. Dieser Bonus auf kritische Treffer darf den Wahrnehmungswert des Charakters nicht überschreiten.

Wird der Zielende während des Zielens getroffen, so wird der angesammelte Zielen-Bonus entfernt.

Angriffsmodi

Bei der jeweiligen Waffe ist angegeben, mit welchen *Angriffsmodi* der Träger der Waffe sie verwenden kann. Der Spieler wählt für jeden Angriff beliebig aus den verfügbaren Modi. Das Umschalten des Feuermodus bei modernen Waffen erfordert keine Aktion.

Nahkampf

Alle Nahkampfwaffen haben ausschließlich diesen Angriffsmodus. Der Charakter schlägt mit der Waffe im Nahkampf zu.

- Der Angriff kann *pariert* werden.
- Dem Angriff kann *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

Einzelschuss

Es wird ein Schuss pro Aktion abgegeben. Dies trifft auf viele moderne Waffen, aber auch auf Bögen, Schleudern und Armbrüste zu.

- Der Angriff verbraucht 1 Munition.
- Der Angriff kann **nicht** *pariert* werden.

- Dem Angriff kann **nicht** *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

Feuerstoß

Die Waffe wird im Feuerstoß Modus verwendet, es wird ein kurzer Feuerstoß abgegeben, welcher etwas ungenauer als ein Einzelschuss ist.

- Dem Angriffswurf werden 2 Würfel hinzugefügt.
- Der Angriff verbraucht 3 Munition.
- Der Angriff kann **nicht** *pariert* werden.
- Dem Angriff kann **nicht** *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann **keine** *kritischen Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter **nicht** *zielen*.

Falsche Distanz

Jede Waffe hat eine angegebene Distanz, auf der sie effektiv ist. Weicht die Distanz des Ziels von der bei der Waffe angegebenen ab, ergibt sich ein Malus auf die Trefferwürfel.

Wenn die wirkliche Schussdistanz geringer ist als die angegebene Distanz der Waffe, wird der Angriff normal durchgeführt. Ist die Distanz bis zum Doppelten der Waffe erhöht, ist der Mindestwurf des Angriffs um 2 erhöht.

Wenn die Entfernung des Ziels mehr als das Doppelte der Waffenreichweite entfernt ist, ist es nicht möglich auf das Ziel zu schießen oder anzugreifen.

Deckung

Sind Teile des Angegriffenen aus der Sicht des Angreifers verborgen, so gilt die Regel der Deckung. Hierbei kommt es darauf an, wie sehr der Angegriffene verborgen ist. Die Deckung ist hierbei in 3 Stufen eingeteilt:

- 4+ Deckung: Das Meiste des Angegriffenen ist verborgen
- 5+ Deckung: Der Angegriffene ist halb verborgen
- 6+ Deckung: Es ist etwas schwerer den Angegriffenen hinter leichter Deckung zu treffen. Dieser Effekt wird u.A. durch den "In der Hocke" Zustand erreicht.

Hat der Angegriffene mindestens eine 6+ Deckung, so steht ihm nach dem *Trefferwurf* ein Deckungswurf zu. Hierfür wirft er so viele Würfel, wie der Angreifer *Treffer* hatte. Für jeden Erfolg (auf dem Mindestwurf gemäß der Deckung) wird ein Treffer entfernt.

Wenn der Angreifer *kritische Treffer* erzielt hat, muss der Deckungswurf getrennt für kritische und normale Treffer gewürfelt werden, um festzustellen, welche Treffer verhindert wurden.

Schilde

Schilde können verwendet werden, wenn der Charakter eine Einhandwaffe führt.

Schilde können auf zwei unterschiedliche Arten verwendet werden.

- Für den **Schildblock** wird das Schild in der eigenen Runde mit zwei Aktionen bereit gemacht. In den folgenden Kampfunden bietet das Schild die unten genannte Deckung für alle Angriffe gegen den Charakter. Während der Schildblock aktiv ist, ist die Bewegungsreichweite des Charakters halbiert. Der **Schildblock** ist so lange aktiv, bis der Charakter ihn aufhebt, also das Schild senkt.

- Die **Schildparade** kann spontan als *Reaktion* verwendet werden. Sie bietet den u.g. Deckungswurf für einen einzelnen Angriff und kostet eine Aktion.

Schilde haben im Gegensatz zu anderen Rüstungen einen besonderen Wert, den Deckungswert. Dieser wird in der Form X+ angegeben, was bedeutet, dass Schilde Deckung in dieser Höhe bieten. Ein Rundschild bietet 5+ Deckung, nach einem Angriff kann der Angegriffene also für jeden Treffer 5+ würfeln, um ihn *vor* der Anwendung von *Schutz* und *Wunden* zu verhindern. Dies ist sowohl mit *Schildparade* als auch mit *Schildblock* möglich.

Schutz und Durchschlag

Jeder Erfolg des *Trefferwurfs*, welcher nicht durch *Deckung* verhindert wurde, ist ein *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Auch andere Umstände können *Treffer* verursachen, so kann eine Explosion z. B. "3 Treffer mit je 2 Wunden" verursachen. Hier können Treffer durch *Deckung* verhindert werden.

Nimmt ein Charakter *Treffer* hin, so kann er *Schutz* einsetzen, um diese *Treffer* zu verhindern. Der Charakter hat einen *Schutzpool*, welcher sich aus aller Rüstung und eventuellen anderen Effekten zusammensetzt. Für jede eingesetzte Schutzeinheit wird ein *Treffer* verhindert, eventuell mit weiteren Effekten (siehe *Schutzpool*).

Jeder nicht durch *Schutz* verhinderte *Treffer* wird zu so vielen *Wunden*, wie es bei der Waffe oder dem Effekt angegeben ist. Ist nichts angegeben, so verursacht ein *Treffer* eine *Wunde*.

Der Schutzpool

Jeder Charakter hat einen *Schutzpool*, der sich aus allen Rüstungsteilen zusammensetzt. Jedes Rüstungsteil hat einen bestimmten *Schutz*, der in Form von Schutzeinheiten angegeben wird. Näheres zu den den Schutzeinheiten findet man im Kapitel Kapitel 6.

Wird ein Charakter angegriffen oder auf andere Weise getroffen, kann er *Schutz* aus seinem *Schutzpool* einsetzen, um diese *Treffer* zu verhindern. Der Einsatz von *Schutz* kostet keine Aktion und es kann beliebig viel *Schutz* eingesetzt werden.

Der *Schutzpool* stellt die Rüstung dar, die ein Charakter im Kampf trägt. Während des Kampfes verutscht diese, vielleicht reißt ein Riemen und ein Teil der Rüstung fällt ab. So wird der *Pool* während des Kampfes kleiner, was durch das Ausgeben von *Schutz* dargestellt wird. Nach dem Kampf werden alle Schutzeinheiten im *Pool* wiederhergestellt.

Der *Schutzpool* steht nur im Kampf zur Verfügung. Erleidet ein Charakter außerhalb des Kampfes *Treffer*, so liegt es an ihm und der Spielleitung, die mögliche Schadensminderung durch Rüstung zu bewerten.

Beispiel

John ist gerade aus dem Krankenhaus geflohen. Er trägt ein OP-Kleid mit einem "B" *Schutz*, also einem *Schutz* vor Blutungen. Auf der Strasse wird er mit einem Messer angegriffen. Der Angreifer wirft "1 Crit, 1 Wunde". John kann den kritischen *Treffer* nicht verhindern, verwendet jedoch den "B" *Schutz* um den normalen *Treffer* zu verhindern. Er streicht für diesen Kampf den "B" *Schutz* aus seinem *Schutzpool* und nimmt eine *Wunde* vom kritischen *Treffer* hin.

Wunden

Eine *Wunde* wird direkt zu den vom Charakter hingenommenen *Wunden* hinzugefügt. Sie kann nur verhindert werden, wenn eine Schablone, Ausrüstung oder anderes explizit eine Regel enthält, welche *Wunden* verändert.

Waffenloser Nahkampf

Greift der Charakter ohne Waffe an, so wirft der Spieler *Trefferwürfel* entsprechend seinem Wert *Nahkampf*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, also in der Regel 5+.

Ist der Wert *Kraft* des Charakters höher als 2, so hat der Nahkampfangriff *Durchschlag* 1.

Ist der Wert *Schnelligkeit* des Charakters höher als 2, so fügt der Charakter dem Wurf einen Würfel hinzu.

Die Reichweite eines waffenlosen Nahkampfangriffs beträgt 1 Meter.

Ausweichen

Der Angegriffene kann einem Nahkampfangriff als Reaktion ausweichen. Voraussetzung hierfür ist, dass der angegriffene Charakter eine Aktion verfügbar hat und den Angreifer wahrnehmen kann. Einem Angriff von hinten kann also nicht ausgewichen werden.

Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Charakterschablonen plus dem Durchschnitt von Schnelligkeit und Geschicklichkeit (aufgerundet). Die Belastung durch Rüstung und Waffen verringert diesen Wert.

Um einem Angriff auszuweichen, wirft der Charakter einen Wurf auf seinen Wert in *Ausweichen*. Der Mindestwurf hierfür ist um die Anzahl an Treffern des Gegners erhöht. Erzielt der Angegriffene mindestens einen Erfolg, so ist er dem Angriff komplett ausgewichen.

Nahkampfangriffe parieren

Nahkampfangriffe können pariert werden, wenn der Angegriffene eine passende Nahkampfwaffe bereithält und eine Aktion übrig hat.

Hierzu wird als *Reaktion* wie auf einen Angriff mit der Waffe geworfen. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird ein Treffer des Angreifers entfernt. *Kritische Treffer* werden bei der Parade nur durch kritische Erfolge verhindert.

Besondere Angriffe

Es gibt eine Reihe besonderer Angriffe, mit denen ein Charakter seinen Angriff verfeinern oder verändern kann.

Genauer Angriff

Beim genauen Angriff zielt der Charakter länger, um einen besseren Treffer zu landen. Das Tauschverhältnis ist dabei 1 Aktion für die Reduktion des Mindestwurfes um 1. Das Tauschen kann auch über Runden hinweg gehen. Der Mindestwurf kann maximal um den Wahrnehmungswert des Charakters verringert werden, kann aber 2 nicht unterschreiten. In der Zeit kann keine andere Aktion gemacht werden. Danach wird mit den veränderten Werten ein normaler Angriff gemacht.

K.O. Angriff

Der K.O. Angriff hat nur die Absicht, einen Gegner K.O. zu schlagen, ohne ihm jedoch Schaden zuzufügen. Dabei muss der Angreifer eine stumpfe Waffe führen, oder zumindest mit einem stumpfen Gegenstand zuschlagen. Ist der Angriff erfolgreich, so würfelt der Gegner auf seine Resistenz. Erreicht er dabei nicht genauso viele Erfolge wie es Treffer gibt, geht er K.O.

Der Angriff macht keine Wunden. Deckung und Rüstung werden wie gewohnt berücksichtigt.

Gewaltiger Angriff

Bei einem gewaltigen Angriff nimmt der Charakter alle seine Kraft zusammen, um einen gewaltigen Schlag zu wirken. Pro zusätzlicher Aktion, die der Charakter in diesen Angriff investiert, erhöht sich die Anzahl der Würfel für diesen Angriff um 3, bis maximal zum Kraftwert des Charakters.

Entwaffnender Angriff

Mit einem entwaffnenden Angriff versucht der Angreifer, dem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dazu muss ihm ein Angriff auf den Waffenarm gelingen, dessen Mindestwurf um 2 angehoben ist. Der Angegriffene muss nach dem Angriff auf seine Kraft oder sein Geschick werfen, und mindestens so viele Erfolge erreichen wie der Angreifer Treffer hatte.

Gelingt dem Angegriffenen dies nicht, so wurde er entwaffnet.

Der entwaffnende Angriff verursacht keinen Schaden.

Beidhändiges Kämpfen

Ist der Charakter besonders geschickt im Umgang mit einer Waffe, so kann er zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, also beidhändig führen. Das beidhändige Kämpfen ist nur mit Einhandwaffen möglich. Waffen, die sowieso mit beiden Händen geführt werden (Schwere Äxte, Stangenwaffen etc.) können nicht im beidhändigen Kampf geführt werden.

Führt ein Charakter zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, erhält der Charakter eine Aktion mehr pro Kampfrunde. Die Waffe, die er mit der Sekundärhand führt, greift mit einem um 1 erhöhten Mindestwurf an.

Waffe abstützen

Wenn dies mit der verwendeten Waffe möglich ist (in der Regel Schusswaffen ausser Bögen) kann der Charakter die Waffe vor der Benutzung an einer geeigneten Stelle auflegen. Das Abstützen dauert eine Aktion. Wird mit einer abgestützten Waffe geschossen, so ist der Mindestwurf um 1 verringert. Es kostet keine Aktion eine abgestützte Waffe wieder aufzunehmen.

Coup de grâce

Ein Charakter kann einen Gegner direkt töten, wenn dieser *bewusstlos*, *schlafend* oder *sterbend* ist. Hierzu wirft der Spieler einen normalen Angriffswurf. Ist dieser Wurf mit mindestens einem Erfolg gelungen, so erhält der Gegner den Status *sterbend* mit der Stufe entsprechend den Erfolgen des Angriffs. Ist der Gegner bereits *sterbend*, so wird die Stufe des Zustands um die Anzahl der Wunden des Angriffs erhöht.

Misslingt der Angriff, so wird ein schlafendes Opfer vermutlich erwachen.

Werfen von Gegenständen

Wird ein Gegenstand, etwa eine Wurfnetz, auf ein Ziel geworfen, so wirft der Charakter auf seinen Wert *Werfen*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, in der Regel also 5+.

Ergibt der Wurf mindestens einen Erfolg, so hat der Charakter sein Ziel getroffen.

Abweichung

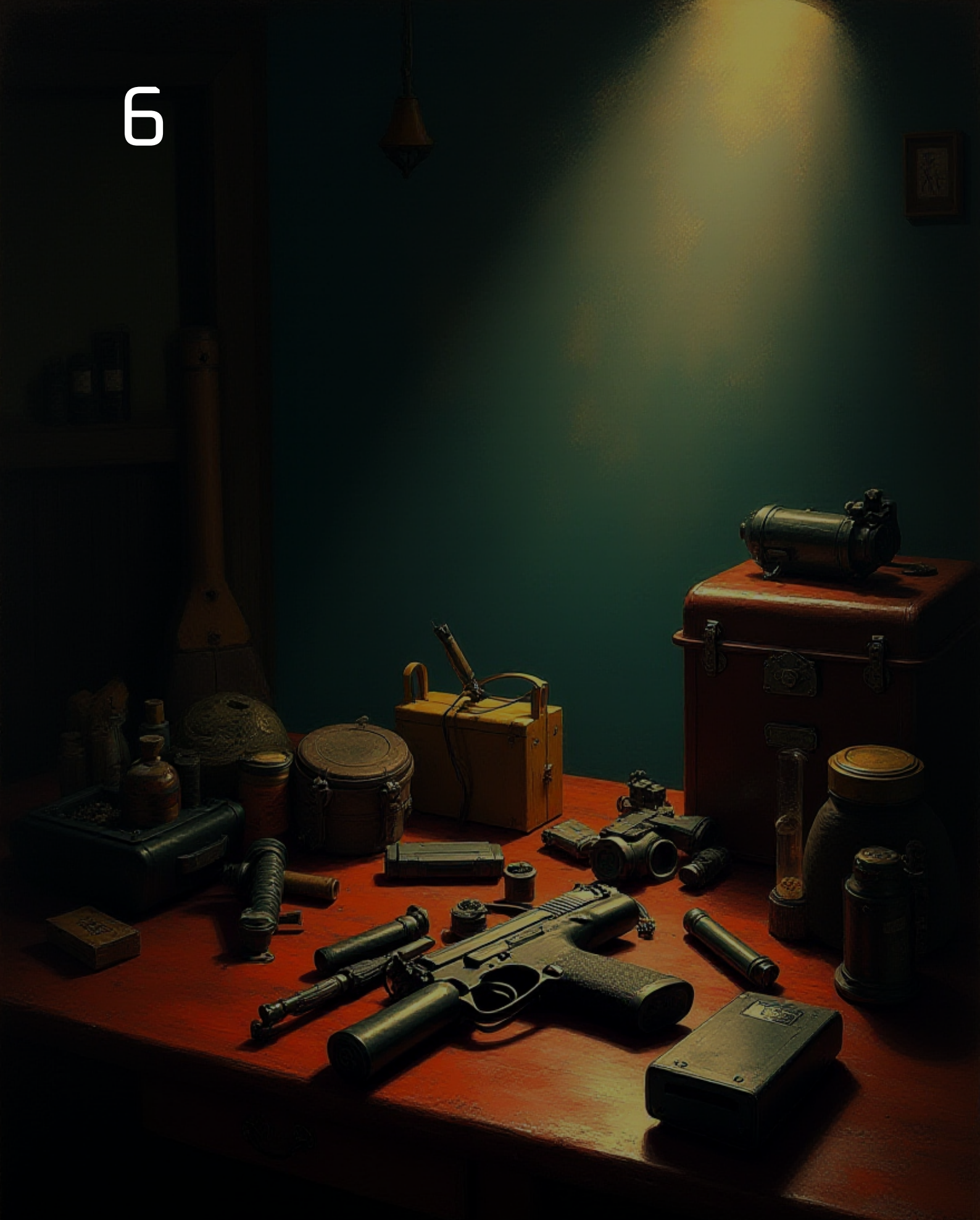
Zeigt der Wurf auf *Werfen* keinen Erfolg, so ist der Wurf fehlgeschlagen. In diesem Fall wird auf die Abweichung geworfen.

Zunächst werden 2W6 geworfen, um die Richtung der Abweichung zu ermitteln. Das Resultat des Wurfes ergibt die Richtung in Form der "Uhrzeit", gesehen von dem werfenden Charakter mit Blick auf das Ziel. Eine 3 weicht somit, gesehen vom Werfenden, nach rechts vom Ziel ab.

Danach wird ein W6 geworfen, welcher die Entfernung der Abweichung in Metern ermittelt.

Das geworfene Objekt landet somit an dem ermittelten Ort.

6



Ausrüstung

Einen wesentlichen Teil des Abenteuerlebens macht die Ausrüstung aus. Bei einem neuen Charakter kann das Startkapital dafür verwendet werden, Ausrüstung zu kaufen. Dieser Teil beschreibt die verschiedenen Ausrüstungsarten, ihre Eigenschaften und ihre Werte.

Gegenstände

Die einfachste Form der Ausrüstung sind Gegenstände. Hierbei kann es sich um alles handeln, was der Charakter in seinem Leben ansammelt. Zelte, Fackeln und Bandagen sind Ausrüstungsgegenstände. Auch Tiere und Fuhrwerke fallen unter die Ausrüstung. Erwirbt oder erlangt der Charakter einen Gegenstand, so wird dieser einfach auf dem Charakterbogen vermerkt.

Gegenstände werden in die folgenden Kategorien einsortiert:

- Erste Hilfe
- Fahrzeuge
- Gefäße
- Kuriositäten
- Lichter
- Musikinstrumente
- Tierbedarf
- Trekking Ausrüstung
- Tränke
- Werfbares
- Werkzeuge
- Zutaten
- Überwachung

Eigenschaften

Gegenstände können verschiedene spielrelevante Eigenschaften haben. Alle Gegenstände haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis:** dies ist der durchschnittliche Kaufpreis des Gegenstands, wenn er erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Gewicht:** das Gewicht des Gegenstands. Dies dient zur Beurteilung der Traglast des Charakters, auch wenn es hier keine Regel für Überlastung gibt.
- **Verborgtheit:** die Verborgtheit gibt an, wie einfach ein Gegenstand zu finden ist, falls ein Beobachter gezielt danach sucht. Ein höherer Wert steht hier für einen einfacher zu findenden Gegenstand.

Ein Gegenstand ist immer einer oder mehreren Erweiterungen zugeordnet. So gibt es zum Beispiel Gegenstände, die nur verfügbar sind, wenn die Magierweiterung für das Spiel gewählt wurde.

Gegenstandsregeln

Einige Gegenstände haben spezielle Regeln, die auch einen Wurf auf eine Fertigkeit oder ein Attribut erfordern können. Diese Regeln sind dann bei dem Gegenstand beschrieben. Eine Bandage erlaubt es zum Beispiel, die Fertigkeit Erste Hilfe zu benutzen, um einen Charakter zu heilen.

Ladungen

Gegenstände können Ladungen enthalten. Ist dies der Fall, so wird bei einer erfolgreichen Verwendung eine Ladung abgestrichen.

Ein professioneller Notfallkoffer hat zum Beispiel 5 Ladungen.

Sind alle Ladungen verbraucht, so kann der Gegenstand nicht mehr gemäß seiner Bestimmung benutzt werden, bis er evtl. aufgefüllt wird.

Waffen

Waffen werden von Alltagsgegenständen unterschieden, sie haben andere Spielwerte und andere

Mechaniken. Wie Gegenstände werden Waffen auf dem Charakterbogen vermerkt, wenn sie erstanden oder auf anderem Wege erlangt werden.

Waffen sind unterschiedlichen Waffengattungen zugeordnet. Im Spiel ist hierbei nur der Unterschied zwischen Nahkampf-, Fernkampf- und Wurfwaffe wichtig, da auf den jeweiligen Wert (Schießen, Nahkampf, Werfen) gewürfelt wird. Es gibt folgende Waffengattungen:

- Äxte
- Bögen
- Hieb Waffen
- Klingenwaffen
- Schleudern
- Stangenwaffen
- Wurfwaffen
- Gewehre
- Maschinengewehre
- Maschinenpistolen
- Pistolen
- Schrotflinten
- Schwere Waffen
- Sturmgewehre

In unterschiedlichen Epochen können unterschiedliche Waffengattungen verfügbar sein. Granaten zählen zu Gegenständen, und nicht zu den Waffen.

Eigenschaften

Waffen haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis:** Wie bei Gegenständen ist dies der Preis, für den die Waffe im Durchschnitt erstanden werden kann
- **Seltenheit:** Die Seltenheit beschreibt, wie verfügbar die Waffe ist. Diese kann *Gewöhnlich*, *Außergewöhnlich*, *Selten*, *Legendar* oder *Einmalig* sein.

- **Gewicht:** Das Gewicht der Waffe dient wie bei den Gegenständen dazu, einen groben Überblick über die Traglast des Charakters zu erhalten

- **Verborgtheit:** Die Verborgtheit der Waffe gibt an, wie leicht sie zu erkennen ist, wenn nach ihr gesucht wird. Ein höherer Wert bedeutet ein leichteres Erkennen der Waffe

- **Typ:** Der Typ der Waffe gibt an, zu welcher Waffengattung die Waffe gehört.

- **Schadenspotential:** Dieser Wert ist mit einer Anzahl an Würfeln angegeben. Die Würfel stellen das Potenzial der Waffe dar, mehr Schaden zu verursachen, und werden bei Angriffswürfen zum Fertigkeitswert hinzugenommen.

- **Durchschlag:** Verringert den Schutz des Angegriffenen um die angegebene Anzahl Schutzseinheiten. Damit der Schutz noch wirksam ist, muss der Angegriffene mehr Einheiten einsetzen, als der Durchschlag der Waffe beträgt.

- **Aktionen zum Bereitmachen:** Waffen können eine unterschiedlich lange Zeit benötigen, um sie bereitzumachen. In der Regel dauert es eine Aktion, eine Waffe zu wechseln oder zur Hand zu nehmen. Es gibt jedoch auch sehr schnelle Waffen, auf die ohne Verzögerung gewechselt werden kann, und auch sehr aufwändige Waffen.

- **Reichweite (Meter):** Die Reichweite ist bei allen Waffengattungen angegeben. Bei Fernkampf- und Wurfwaffen gibt sie die maximale Reichweite an, auf der ein Ziel sinnvoll getroffen werden kann. Nahkampf Waffen mit einer Reichweite über einem Meter können auf die angegebene Reichweite benutzt werden, wie etwa Stangenwaffen.

Fernkampf Waffen haben zusätzlich folgende Eigenschaften:

- **Kapazität** beschreibt, wie viel Munition die Waffe gleichzeitig halten kann, also z.B. die

Magazingröße bei modernen Waffen.

- **Nachladeaktionen** gibt an, wie viele Kampfaktionen der Charakter investieren muss, um die Waffe vollständig neu zu laden.
- **Rückstosskompensation:** bei einem direkt auf einen Schuss folgenden weiteren Schuss in *derselben* Kampfrunde kommt ein Rückstossmalus zum Tragen. Die Rückstosskompensation wird von diesem Malus abgezogen, eine Waffe mit hoher Rückstosskompensation macht direkt aufeinander folgende Schüsse also einfacher.

Angriffsmodi

Waffen haben immer mindestens einen Angriffsmodus. Diese sind in der Waffentabelle bei den Waffen angegeben. Gibt es mehr als einen Angriffsmodus, so kann der Charakter diesen bei jeder Verwendung der Waffe wählen, ohne eine Aktion für das Umschalten zu verwenden. Die Angriffsmodi sind (siehe Kapitel 5):

- **Einzelschuss:** kann kritische Treffer verursachen.
- **Feuerstoß:** gibt zwei Würfel zusätzlich zum Trefferwurf, kann keine kritischen Treffer verursachen.
- **Nahkampf:** die Waffe wird im Nahkampf verwendet, kann kritische Treffer verursachen.

In zusätzlichen Erweiterungen oder Welten kann es auch weitere Angriffsmodi mit besonderen Regeln geben.

Regeln

Waffen können, ähnlich wie Gegenstände, besondere Regeln haben. Diese beschreiben im Detail, was bei der Benutzung der Waffe zu beachten ist.

Zusätzlich zu ausformulierten Regeln gibt es auch die Angabe besonderer verursachter Zustände (siehe Kapitel 7). In der Regel werden diese mit einem

Wert angegeben. Dies ist der Wert, den der getroffene auf den entsprechenden Zustand addiert, **wenn die Waffe Wunden verursacht**. Mögliche Zustände sind:

- Blutend X
- Vergiftet X
- Geschockt X
- Brennend X

Beispiel

Hagen wird von einem Kultisten mit einem Dolch mit aufgerauhter Klinge angegriffen. Dieser Dolch verursacht Blutend 1, wenn er eine Wunde verursacht.

Hagen pariert den Angriff nicht und erhält 2 Wunden. Durch den Effekts des Dolches erhält er zudem den Zustand "Blutend 1".

Waffenmodifikationen

Zusätzlich zu den Waffen gibt es eine Liste an Waffenmodifikationen. Durch diese lassen sich Waffen modifizieren.

So ist es in der Moderne möglich, ein Visier an einer Waffe anzubringen. Aber auch besondere Munition wird als Waffenmodifikation dargestellt, so bringt die *Horror-Erweiterung* zum Beispiel Silbermunition mit.

Waffenmodifikationen sind in die folgenden Kategorien eingeteilt:

- **Klinge:** etwa eine gehärtete Klinge oder eine besondere Gravur
- **Munition:** besondere Munitionstypen, aber auch Köcher
- **Griffe:** Lederumwickelte Griffe für Schwerter und ähnliches
- **Lauf:** Schalldämpfer für moderne Waffen
- **Visiere:** Visiere für moderne Waffen

- **Sondervorrichtung:** Lichter, Dreibeine und ähnliches

In der Regel verändert diese Waffenmodifikationen einen oder mehrere Werte der Waffe. Sie können jedoch auch eigene Regeln mitbringen.

Charaktere können im Spiel bereits modifizierte Waffen finden oder erwerben, aber natürlich auch eine Modifikation in Auftrag geben.

Rüstung

Rüstungsgegenstände werden wie auch Waffen von den normalen Gegenständen getrennt auf dem Charakterbogen vermerkt. Rüstung bietet *Schutz*, welcher im Kampf Wunden verhindern kann. Zusätzlich zu tragbarer Rüstung werden in dieser Liste auch Schilde aufgeführt, die dem Charakter Deckung bieten können.

Rüstungen werden in Kategorien eingeteilt:

- Kleidung
- Leichte Rüstung
- Mittlere Rüstung
- Schwere Rüstung
- Schild

Eigenschaften

Rüstungsgegenstände haben die folgende spielrelevanten Werte:

- **Typ:** die Rüstungsart, also z.B. "Leichte Rüstung"
- **Preis:** der durchschnittliche Kaufpreis der Rüstung
- **Gewicht:** das Gewicht der Rüstung
- **Verborgtheit:** wie schwer ist die Rüstung auszumachen, wenn ein Beobachter gezielt danach sucht?
- **Belastung:** Schwere Rüstung behindert den Charakter bei körperlichen Handlungen.

Die Belastung wird vom Ausweichen-Wert des Charakters abgezogen.

Schutz

Jedes Rüstungsteil hat eine bestimmte Anzahl von Schutzeinheiten. Diese werden bei der Rüstung in Form von Schilden dargestellt. Dieser Schutz kann im Kampf ausgegeben werden, um Treffer zu verhindern. Es gibt folgende Arten von Schutz:

- **Normaler Schutz (N):** Dieser Schutz kann verwendet werden, um einen normalen Treffer zu verhindern.
- **Schutz vor kritischen Treffern (K):** Dieser Schutz kann einen kritischen Treffer oder einen normalen Treffer verhindern.
- **Haftender Schutz (H):** Verhindert einen normalen Treffer. Die Waffe bleibt in der Rüstung stecken und muss für eine Aktion gelöst werden.
- **Blutungsschutz (B):** Verhindert einen Treffer, und dass ein Angriff den Blutend Status verursacht.
- **Giftschutz (G):** Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Vergiftet verursacht.
- **Feuerschutz (F):** Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Brennend verursacht.
- **Reflektionsschutz (R):** Verhindert einen normalen Treffer und verursacht einen Treffer beim Angreifer.
- **Schutz vor Schock (S):** Verhindert einen Treffer, und dass der Angriff den Zustand Geschockt verursacht.
- **Schutz vor dämonischem Wirken (D):** Verhindert einen Treffer, oder drei Treffer dämonischen Ursprungs.

Der Schutz aller Rüstungsteile wird zu einem Schutzpool zusammengefasst, der im Kampf eingesetzt werden kann. Näheres siehe Kapitel 5.

Währung

In unterschiedlichen Szenarien und Welten kann es unterschiedliche Währungen geben. Jedem Charakter und jeder Kampagne wird eine Währungstabelle zugeordnet, die die verschiedenen Einheiten der Währung vorgibt. Charaktere können ihr Vermögen auf dem Charakterbogen notieren. Währungstabellen sind z.B.

- Euro
- Dollar
- Taler
- Gulden (Tirakans Reiche)
- Yuan

Ob im Spiel Währung eine Rolle spielt, liegt allein in der Hand der Gruppe und des Spielleiters, sie ist optional.

7



Wunden und Heilung

Die körperliche Unversehrtheit des Charakters wird in Form von möglichen Wunden dargestellt. Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Wunden aushalten, ohne ohnmächtig zu werden.

Wunden und Boosts

Betrachtet man den Charakterbogen eines unversehrten Charakters, so sieht man eine Leiste von gefüllten Herzen:



Diese 10 Herzen stellen die Wunden dar, die ein Charakter hinnehmen kann, ohne ohnmächtig zu werden. Jede Schadensquelle verursacht eine bestimmte Zahl von Wunden. Dies kann eine feste Zahl an Wunden sein, wie bei den meisten Waffen. Es kann jedoch auch eine Würfelformel verwendet werden.

Die Herzen werden abgestrichen oder geleert, sobald der Charakter Wunden hinnimmt. So kann sich die Lebensanzeige nach einem Treffer einer Waffe folgendermaßen entwickeln:



Diese leeren Herzen können durch Heilung wieder gefüllt werden.

Boost

Anders verhält es sich mit Boost. Einige Gegenstände verleihen bei Anwendung Boosts. Boosts werden als andersfarbige Herzen dargestellt und können ebenso Wunden absorbieren, wenn sie abgestrichen werden.

Bei Boosts werden diese Herzen jedoch komplett wieder entfernt und können nicht durch Heilung wieder hergestellt werden. Ein Boost ist also eine zeitweise Verbesserung des Zustands.

Nimmt der Charakter Schaden, wird immer von rechts abgestrichen. Zunächst werden die Boosts verbraucht, danach die noch vollständigen Herzen. Bei folgender Anzeige ist der Boost also *nach* der Verwundung (die leeren Herzen) eingetreten.



Ohnmacht und Tod

Ein Charakter der weder volle Herzen noch Boosts hat, wird ohnmächtig und gilt als *sterbend*. Bei dem Zustand weiter unten wird beschrieben wie hier genau zu verfahren ist.

Heilung

Es gibt unterschiedliche Arten der Heilung. Charaktere können durch Anwendung von *Erster Hilfe*, durch einen Zauber oder durch besondere Gegenstände mögliche Wunden zurückerhalten. *Erste Hilfe* heilt, wenn es mit passenden Utensilien wie Bandagen ausgeführt wird, die Hälfte der Erfolge des Wurfes (aufgerundet).

Die Rast

Kommen die Charaktere zu einer Ruhepause von mindestens 6 Stunden, so gilt dies als *Rast*.

Bei einer Rast hat der Charakter die Möglichkeit Wunden zu heilen. Hierzu werden die Werte *Resistenz*, *Ausdauer* und *Willenskraft* addiert. Es werden Würfel entsprechend der Summe geworfen, für jeden Erfolg heilt der Charakter eine Wunde.

Alle *Bonuswürfel*, *Schicksalswürfel* und *Wiederholungswürfe* frischen auf, werden also auf das Maximum des Charakters gesetzt.

Boost verfällt bei der Rast, alle vorhandenen Boosts werden bei der Rast entfernt.

Wird die Magie Erweiterung verwendet, wirft der Charakter auf die Summe der Werte *Charme*, *Gewissenhaftigkeit* und *Willenskraft*. Für jeden Erfolg wird ein *Arkana* wiederhergestellt.

Wenn die Horrorerweiterung verwendet wird, kann Stress abgebaut und mögliches Grauen aufgelöst werden.

Der Stresslevel des Charakters wird dabei auf das Minimum, also entweder 0 oder den Basisstress, gesetzt.

Ist der Charakter *Von Grauen erfasst*, wird dieser Zustand aufgelöst. Hierzu wird ein Stresstest geworfen. Gelingt der Wurf, wird der Zustand aufgehoben. Misslingt der Wurf, wird der Basisstress des Charakters um eins erhöht und der Charakter erhält eine Eigenart. In jedem Fall wird der aktuelle Stress reduziert.

Zustände

Ein Charakter kann verschiedene Zustände haben. Diese haben verschiedene Auswirkungen auf das Handeln des Charakters, aber auch Effekte über Zeit. Die Zustände werden auf dem Charakterbogen mit einem Zähler vermerkt.

Einige Zustände haben Rettungswürfe, mit denen sie entfernt werden können. Diese Würfe sind in der Beschreibung des Zustands angegeben. Alle Einschränkungen und Erschwerungen, die durch Zustände verursacht werden gelten nicht für diese Rettungswürfe.

Sterbend

Dieser Zustand wird verursacht, wenn die Wunden des Charakters die maximalen Wunden übersteigen, die Herzen also auf 0 sinken. In diesem Moment wird der Wert dieses Zustands auf 1 gesetzt.

Erhält ein Charakter den Zustand *Sterbend*, so werden alle anderen Zustände entfernt.

Ist der Wert des Zustands eins oder höher, so würfelt der Charakter zu Beginn jeder Runde auf seine *Resistenz*. Gelingt dieser Wurf, so passiert nichts. Misslingt dieser Wurf, so wird der Wert des Zustands um eins angehoben.

Erreicht der Wert des Zustands 6, so stirbt der Charakter.

Für das Stabilisieren sind Erfolge entsprechend dem "Sterbend" Wert des Charakters erforderlich.

Hierbei kann es sich um einen Wurf auf Erste Hilfe, Medizin oder etwas ähnlich hilfreichem handeln. Sind genug Erfolge erreicht, wird der Zustand sterbend entfernt.

Wird ein Charakter mit dem Zustand *sterbend* angegriffen, wird der Wert *Sterbend* um die Anzahl der zugefügten Wunden erhöht (siehe Kapitel 5).

Bewusstlos

Der Charakter ist zu keiner Handlung fähig (seine *Aktionen* pro Runde sind null). Der Wert dieses Zustands zeigt die Tiefe der Bewusstlosigkeit an.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Willenskraft* werfen. Zeigt der Wurf Erfolge entsprechend dem Wert dieses Zustands, so wird der Wert auf 0 gesetzt und der Charakter erwacht.

Geschockt

Der Charakter hat für jeden Wurf so viele Würfel weniger als der Wert dieses Zustands ist.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Ausdauer* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

Brennend

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe auf *Wahrnehmung* und für alle Angriffe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter gelöscht wurde.

Blutend

Zu Beginn jeder Runde wirft der Charakter auf seine *Ausdauer*. Misslingt der Wurf, so nimmt der Charakter je eine Wunde für jede Stufe dieses Zustands hin.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter verbunden wurde (z.B. durch *Erste Hilfe*)

Vergiftet

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Resistenz* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird

er entfernt.

In der Hocke

Der Charakter hat 6+ Deckung (siehe Kapitel 5).

Alle Aktionen, welche körperliches Handeln erfordern (Physis Attribute, Angriffe und Fähigkeiten) haben einen um +1 erhöhten Mindestwurf.

Es kostet eine Aktion, sich hinzulegen oder aufzustehen.

8



Charakterentwicklung

Im Laufe der Zeit sammelt der Charakter Erfahrung und entwickelt sich weiter. Diese Weiterentwicklung erfolgt, ebenso wie die Charaktererstellung, auf Basis von Charakterschablonen.

Reputation

Die Reputation eines Charakters gibt an, wie bekannt er ist und wie viel Erfahrung er im Leben gesammelt hat.

Die Reputation wird in verbrauchte und gesammelte Reputation unterteilt, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. Die erhaltenen Reputationspunkte stehen hinter dem Schrägstrich, die für den Aufstieg verwendeten Reputationspunkte davor. Für nicht verbrauchte Reputationspunkte können Charakterschablonen erworben werden.

Reputation erlangen

Der Charakter erhält Reputation für bestandene Abenteuer. Die Reputation wird vom Spielleiter vergeben und sollte zwischen 5 und 10 pro Sitzung liegen.

Reputation kann auch direkt für einzelne Aktio-

nen vergeben werden. Eine gelungene Aktion oder Szene im Spiel kann dazu führen, dass der Spielleiter eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten vergibt.

Den Charakter weiterentwickeln

Die Weiterentwicklung findet jeweils nach einer Spielsitzung statt, so dass der Charakter auch während eines Abenteuers um weitere Schablonen erweitert werden kann.

Die Schablonen werden wie bei der Charaktererschaffung ausgewählt und für Reputation gekauft. Anschließend werden sie eingetragen. Änderungen der Werte werden direkt auf dem Charakterbogen verrechnet und sind sofort wirksam.

Neue Zauber

Erhält der Charakter durch Charakterschablonen neue Zauberpunkte, können diese sofort verwendet werden, um neue Zauber zu erlernen oder Zaubermodifikationen zu wählen. Das Erforschen einer Thesis im Spiel ist hierzu nicht notwendig.

9



Magie

Deine Kampagne soll Magie enthalten? Also versteht mich nicht falsch, verwechselt Magie nicht mit göttlichem Wirken oder gar mit Körpermodifikationen. Magie ist eine sonderbare Macht, welche je nach Universum ganz anders dargestellt sein kann.

In der Antike oder im Mittelalter kann das Hinzufügen von Magie dazu führen, dass die Kampagne sich eher wie eine Fantasywelt anfühlt. In der Moderne mag Magie zu einer Cthulhuiden Geschichte beitragen, in der Zukunft kann es zu einer Szenerie wie im in verschiedenen Geschichten beschriebenen Seattle des Jahres 2052 führen.

Die Magie Erweiterung ist unabhängig von Epochen oder anderen Erweiterungen. Sie kann zu jeder beliebigen Zeit dazu gewählt werden, um in der Kampagne Magie zu ermöglichen.

Magieniveau

In der Welt herrscht ein gewisses *Magieniveau* vor. Dieses verdeutlicht die Stärke der Magie, welche die Charaktere umgibt. In der Regel ist dieses Magieniveau **3**. Besondere Orte können ein davon abweichendes Magieniveau haben, so kann zum Beispiel ein magischer Ort an einer alten Eiche in einem verwunschenen Wald ein höheres Magieniveau haben. Auch ist es möglich, dass in einer Welt gespielt wird, in der Magie einen weitaus höheren Einfluss hat.

Das aktuelle *Magieniveau* hat Einfluss auf den jeweils ausgeführten Zauber. Die Beschreibung des Zaubers enthält in der Regel eine Angabe darüber, wie das *Magieniveau* bei dem Zauber berücksichtigt wird.

Liegt das Magieniveau über 5, so äußert sich die gewirkte Magie vollkommen chaotisch und unzuverlässig. Der Spielleiter entscheidet hierbei, wie ein Zauber genau ausgeführt wird. Zudem verursacht jeder bei einem Magieniveau von 6 oder höher gewirkte Zauber auf jeden Fall **Nebeneffekte**.

Grundlegende Attribute

Die Magie basiert auf zwei grundlegenden Attributen, welche Charaktere haben und welche durch Schablonen erlangt werden können.

Arkana

Arkana spiegelt die Menge an Magie wider, die der Charakter in sich vereinen und speichern kann. Mit *Arkana* wirkt der Charakter Zauber und führt Rituale aus. Schablonen, wie z.B. "Arkaner Lehrmeister" steigern das maximal mögliche *Arkana*, welches ein Charakter haben kann.

Arkana regeneriert sich durch eine Rast.

Zauberpunkte

Zauberpunkte werden verwendet, um Zauber zu erlernen. *Zauberpunkte* kann der Charakter auch durch Schablonen erlangen. So gibt die Schablone "Arkane Schule" zum Beispiel 10 *Zauberpunkte*.

Sind *Zauberpunkte* einmal für einen Zauber ausgegeben, so sind sie verbraucht und können nicht erneut verwendet werden. Im Gegensatz zu *Arkana* ist dies kein Wert, der sich durch Rast auffrischt.

Fertigkeiten

Mit der Magie Erweiterung erhält jeder Charakter zwei neue Fertigkeiten, welche er für das Handeln in der magischen Welt verwenden kann.

Zaubern

Die Fertigkeit *Zaubern* wird zum Ausführen von Zaubern und Ritualen verwendet. Sie setzt sich aus den Attributen *Willenskraft* und *Charme* zusammen und kann durch Schablonen gesteigert werden.

Magiekunde

Magiekunde wird immer dann verwendet, wenn es um das Wissen um magische Begebenheiten oder Artefakte geht. Jeder Charakter hat diese Fertigkeit, welche sich aus *Bildung* und *Gewissenhaftigkeit* zusammensetzt.

Zauber erlernen

Um einen Zauber zu erlernen, benötigt ein Charakter zwei Dinge: Ruhe (es kann nur zwischen den Spielsitzungen ein Zauber erlernt werden) und verfügbare Zauberpunkte. Zudem benötigt er eine Thesis, eine Möglichkeit auch an das Wissen über diesen Zauber zu gelangen. Letzteres ist Sache der Kampagne, oder des Spielleiters.

Zauberpunkte sind dann verfügbar, wenn die Zahl der ausgegebenen *Zauberpunkte* kleiner ist als die durch Schablonen erhaltenen *Zauberpunkte*. Jeder Zauber hat bestimmte Punktekosten. Um ihn zu erlernen wird der Zauber auf dem Charakterbogen als gelernt vermerkt.

Ein Zauber kann mehrfach gelernt werden. Dies ist möglich, da man Zauber durch Zauberschablonen verändern kann. So kann man zum Beispiel einen Energieblitz einmal als Energiezauber und einmal als Lichtzauber gestalten.

Zauberwerte

Ein Zauber hat verschiedene Werte, welche im Spiel berücksichtigt werden.

Das *Zauberattribut* gibt vor, auf welches Attribut (zusammen mit dem Wert *Zaubern*) zum Ausführen des Zaubers geworfen wird. Es ist beim Zauber angegeben.

Der Wert unter *Arkana* beschreibt die Kosten des Zaubers beim Ausführen. Um einen Zauber mit einem *Arkanawert* von 2 auszuführen, muss der Spieler auch zwei Arkana verfügbar haben und beim Ausführen abstreichen.

Die *Stärke* des Zaubers beschreibt, wie effektiv der Zauber wirkt. Bei neu erlernten Zaubern ist die Stärke in der Regel 1, kann aber durch Zauberschablonen gesteigert werden. Zudem wird die Stärke beim Ausführen durch die Erfolge des Zauberwurfs gesteigert.

Jeder Zaubert hat eine bestimmte *Reichweite*. Hierbei handelt es sich um die maximale Entfernung vom Zaubernenden, in der ein Zauber wirken kann. Dies ist nicht zu verwechseln mit einer möglichen Fläche, auf der der Zauber wirkt. Diese ist dann in der Zauberbeschreibung erwähnt. Ist die *Reichweite* eines Zaubers 0, so wirkt der Zauber nur bei/ an dem Zaubernenden selbst.

Die *Form* des Zaubers bestimmt den Wirkungsbereich. Es kann eine geometrische Form, etwa eine Linie oder eine Sphäre sein, oder auch keine bestimmte Form. Letzteres ist der Fall, wenn der Zauber Berührung erfordert oder direkt beim Zaubernenden wirkt.

Die *Aktionen* eines Zaubers geben an, wie viele Aktionen das Ausführen des Zaubers benötigt.

Die *Dauer* eines Zaubers gibt an, wie lange der Zauber wirkt. Einige Zauber haben eine sofortige Wirkung, andere wirken über eine bestimmte Zeit hinweg.

Wenn ein Zauber *Konzentration* erfordert, muss sich der Zaubernende auf den Zauber konzentrieren. Solange er dies tut, kann er keine anderen Zauber wirken. Ein Zauber, der Konzentration erfordert, endet, wenn der Zaubernende Schaden erleidet.

Ursprung

Zauber in Phase Six sind verschiedenen Ursprüngen zugeordnet. Um Zauber erlernen zu können, muss der Charakter eine Charakterschablone wählen, die den entsprechenden Ursprung freischaltet.

Beispielsweise ermöglicht die Schablone Waldläufer das Ausüben Schamanischer Zauber.

Die Quellen der Magie sind folgende:

- Zauberei

- Weiße Magie
- Schwarze Magie
- Elementarismus
- Schamanismus
- Sanguine Magie
- Nekrologie
- Mystizismus
- Hermetik
- Geisterbeschwörungen
- Dämonologie
- Astrale Magie
- Echsenmagie
- Chimärologie
- Verfluchungen

Magieakademien widmen sich üblicherweise einer oder mehreren der Ursprünge und grenzen sich gegenüber anderen ganz klar ab.

Echsenmagie wird ausschließlich vom Volk der Echsen praktiziert und überall sonst verachtet.

Zauberschablonen

Zauberschablonen verändern die Werte eines Zaubers, können zudem Effekte hinzufügen oder das Verhalten des Zaubers komplett ändern. Zauberschablonen sind in vier Kategorien eingeteilt:

- Grundlegend: Grundlegende Anpassungen von Zaubern
 - Kraftvoller Zauber (3 Zauberpunkte): Die Stärke des Zaubers wird um eins erhöht.
 - Einfach auszuführen (5 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt 1 Arkana weniger, jedoch mindestens 1 Arkana.
 - Zwillingenzauber (5 Zauberpunkte): Der Zauber erfasst ein Ziel zusätzlich. Für alle Ziele tritt die Wirkung ein.
- Große Reichweite (2 Zauberpunkte): Die Reichweite des Zaubers ist um 20 Meter erhöht.
- Schnelle Ausführung (3 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt eine Aktion weniger, jedoch mindestens 1 Aktion.
- Affinität (1 Zauberpunkt): Das Element des Zaubers wird geändert. Dies hat zunächst keine Auswirkung in der Spielmechanik, jedoch kann so z.B. ein Säurezauber zu einem Feuerzauber werden.
- Form (3 Zauberpunkte): ändert die Form des Zaubers, zum Beispiel von einem Punkt auf eine Kugel mit gewissem Durchmesser.

Zauberschablonen können zu jedem gelernten Zauber hinzugefügt werden. Hierzu wird auf dem Charakterbogen beim Zauber vermerkt, dass er die spezielle Schablone enthält, z.B. "Einfache Heilung (Kraftvoller Zauber)"

Jede Zauberschablone kann auch öfter als ein mal zu einem Zauber hinzugefügt werden.

Zauber vergessen

Ebenso wie das Lernen von Zaubern ist es mit der notwendigen Ruhe möglich, Zauber zu vergessen. Hierzu wird der Zauber vom Charakterbogen entfernt, und dem Charakter können die verwendeten Zauberpunkte wieder gut geschrieben werden.

Zauber ausführen

Ein Zauber kann ausgeführt werden, wenn der Charakter noch mindestens die beim Zauber angegebenen Arkana verfügbar hat.

Um einen Zauber zu wirken, wirft der Spieler auf den *Zaubern* Wert, welcher beim Zauber angegeben ist. Dieser Wert setzt sich aus der *Zaubern-Fertigkeit* des Charakters und dem beim Zauber angegebenen Attribut zusammen.

Erreicht der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Zauber gelungen. Für jeden erzielten Erfolg wird nun die *Stärke des Zaubers* um eins erhöht.

Der Effekt des Zaubers tritt, wie in der Beschreibung angegeben, ein. Die angegebenen Arkana-Kosten werden beim Charakter abgestrichen, auch wenn der Zauber misslungen ist.

Luta möchte eine einfache Heilung wirken. Ihr *Zaubern* Wert ist 2, in dem Attribut *Gewissenhaftigkeit* (Welches das Attribut des Zaubers ist) hat sie 4. Sie hat somit für das Ausführen des Zaubers 6 Würfel zur Verfügung.

Sie wirft ein Ergebnis von 3,4,5,5,3,1. Somit hat sie 2 Erfolge erreicht, welche zur *Stärke* des Zaubers addiert werden. Sie heilt somit 3 plus Magie-niveau Wunden.

Nebeneffekte

Die Magie ist instabil, es können Nebeneffekte auftreten. Immer dann, wenn ein Zauberwurf genau **zwei Einsen** zeigt treten Nebeneffekte auf, egal ob der Zauber gelungen ist, oder nicht.

- Die genauen Auswirkungen auf den Zauber liegen in der Hand des Spielleiters. Es kann kleine Abweichungen der Beschreibung geben, aber auch eine komplette Umkehr.
- Nebeneffekte wirken auf Magiespeicher. Diese haben eine Chance zu explodieren, wenn es in ihrer Nähe zu Nebeneffekten kommt. Wenn in direkter Nähe eines Magiespeichers Nebeneffekte auftreten, wird für jedes im Magiespeicher gespeicherte Arkana ein W6 geworfen. Der Magiespeicher verliert für jede 1, welche geworfen wird, ein Arkana. Die Explosion verursacht an allen Charakteren im Umkreis von 3 Schritt für jedes Arkana **3 Treffer mit je 2 Wunden und Durchschlag 1**. Deckung und Rüstung gelten wie gewohnt.

Magisches Duell

In einigen der folgenden Regeln ist das **Magische Duell** eine verwendete Regel. Magier können sich auf ein magisches Duell einlassen.

Wenn das Duell von einem Magier initiiert wird, muss der aufgeforderte Magier dem Duell zustimmen, sonst kommt es nicht dazu. Es hat keine Auswirkungen, wenn ein Duell abgelehnt wird. Das Duell findet ausschließlich im Geist statt, es sind keinerlei körperlichen Handlungen erforderlich.

Um Zauber zu übernehmen, bedarf es keiner Zustimmung zu einem magischen Duell, es wird einfach die Probe geworfen.

Um ein magisches Duell auszutragen, werfen beide Kontrahenten auf ihre **Zaubern-Fähigkeit**. Der Teilnehmer mit den meisten Erfolgen gewinnt das Duell. Der Unterlegene nimmt die Differenz der Erfolge direkte Wunden hin. Schutz und Deckung verhindert hierbei keine Wunden.

Übernehmen fremder Zauber

Ist ein Zauber aktiv, so kann er von einem Magier übernommen werden. Hierzu wird ein **Magisches Duell** durchgeführt, wobei der Magier gegen den **Zaubern-Wert** des Magiers wirft, der den Zauber ausgeführt hat. Ist das Duell gelungen, so ist der Zauber nun unter Kontrolle des Übernehmenden, und kann z.B. **fallengelassen** werden.

Umlenken von Zaubern

Eigene Zauber können umgelenkt werden, solange sie aktiv sind. Das Umlenken eines Zaubers benötigt eine Aktion, und einen Wurf auf die **Zaubern-Fähigkeit**. Es kostet 1 Arkana, einen Zauber auf ein anderes Ziel umzulenken. Das Ziel muss hierbei ein gültiges Ziel für den Zauber sein. So kann ein Zauber mit einer Reichweite von 0 (Berührung) nicht auf ein entferntes Ziel umgelenkt werden.

Magie und Rüstungen

Das Tragen von Rüstungen behindert die Ausübung von Magie nicht direkt. Weder das Material der Rüstung, noch die Ausgestaltung der Rüstungsform haben einen Einfluss auf das Wirken von Zaubern. Bei Rüstungen, die die Bewegungsfreiheit sehr einschränken, kann es jedoch zu Schwierigkeiten bei notwendigen Gesten der Ausführung kommen.

Rüstungen vom Typ **Schwere Rüstung** erhöhen den Mindestwurf beim Zaubern um ihre **Belastung**.

Magische Artefakte

Die Magieerweiterung bringt neben Zaubern auch die Möglichkeit von magischen Gegenständen, Waffen, Rüstungen oder Waffenmodifikationen mit sich. Zudem können Artefakte vom Spieler erstellt werden.

Ein *Einfacher Heiltrank* stellt etwa bei Benutzung 1W3 Wunden wieder her.

Artefakte erstellen

Der Charakter, der ein Artefakt erstellen will, benötigt nur den Gegenstand, in den der Zauber hineinfließen soll. Um ein Artefakt zu erstellen, führt er den Zauber normal aus und bindet ihn in dem Gegenstand. Dabei legt er auch die Handlung fest, mit der der Zauber in dem Artefakt ausgelöst werden soll. Das kann eine komplexe Handlung oder auch nur ein gesprochenes Wort sein.

Nach normaler Ausführung des Zaubers bestimmt die Anzahl der Erfolge, wie stark ein Artefakt ist. Ist der Wurf misslungen, so ist auch die Erschaffung des Artefakts misslungen. Gelingt der Wurf, so ist das Artefakt so oft zu benutzen, wie der Wurf Erfolge zeigt. Die Kosten für die Erschaffung eines Artefaktes ergeben sich aus den Arkanakosten für den Zauber multipliziert mit den Anwendungen des Artefaktes. Übersteigen diese die

maximalen Arkanapunkte des Charakters, so werden so viele Anwendungen im Artefakt gebunden, wie der Charakter mit seinem Arkana bezahlen kann.

Ganz selten kann es passieren, dass ein Artefakt unbegrenzt aktiv ist. Welche Qualität ein Artefakt hat, bestimmt nicht der Charakter, der das Artefakt erstellt, sondern nur das Schicksal selbst. Kein Magier kann vorhersehen, wie stark ein Artefakt wird, das er erstellt.

Zeigt ein Erfolg des Wurfes mindestens einen Wert von 30, so hat er ein unendliches Artefakt geschaffen.

Bei einem unendlichen Artefakt wird die Zahl der Erfolge für die Ermittlung der Kosten verdoppelt. Überschreiten diese das verfügbare Arkana des Charakters, so werden überschüssige Kosten durch Wunden abgedeckt.

Bei der Erschaffung des Artefaktes wird die Magiekunde des Charakters, der das Artefakt erstellt, in einem Wert festgehalten, der Artefaktstufe genannt wird. Diese Artefaktstufe gibt an, wie mächtig der Ersteller zu dem Zeitpunkt war, als er das Artefakt geschaffen hat.

Artefakte benutzen

Um ein Artefakt zu benutzen, genügt es, die beschriebene Handlung auszuführen. Ist ein Zauber in dem Gegenstand gesichert, dann wird er so ausgeführt, den Ausführenden kostet das kein Arkana. Die Wirkung des Zaubers tritt so in Erscheinung, als wäre er direkt von einem Magier ausgesprochen worden.

Um ein Artefakt benutzen zu können, muss die Magiekunde der Person, die das Artefakt benutzen will, gleiche oder höher der Artefaktstufe des Artefaktes sein. Ist die Magiekunde des Anwenders niedriger, so muss er bei einem *Zaubern-Wurf* bestehen, dessen Erfolge mindestens der Differenz zwischen seiner Magiekunde und der Artefaktstufe entsprechen.

Das Speichern von Arkana

Die Magie ist ein nicht einfach fassbares Element. Doch wenn es einem Wesen gegönnt ist, mit ihr umzugehen (ein Charakter also *Arkana* besitzt), so kann der Charakter sie problemlos in allen nicht-magischen Materialien speichern, um später wieder auf sie zurückzugreifen. Doch dieses Speichern ist nicht ganz gefahrlos.

Speicher erstellen

Um einen magischen Speicher zu erstellen, genügt es, den Gegenstand, in dem *Arkana* gespeichert werden soll, zu berühren und die Kraft einfach in den Gegenstand hineinfließen zu lassen. Die Prozedur dauert so viele Stunden, wie der Charakter an *Arkana* in den Speicher fließen lassen will und ist völlig ungefährlich. Das *Arkana* des Charakters wird anschliessend vom *Arkana* des Charakters abgezogen und bei dem Speicher notiert.

Magische Speicher erhalten, wie Artefakte eine Artefaktstufe, welche der *Magiekunde* des Erstellers entspricht.

Speicher benutzen

Ein Charakter entlädt einen Speicher, indem er ihn berührt und die gespeicherte Kraft in sich aufnimmt. Dabei darf er nicht über seine maximales *Arkana* kommen. Er muss nicht das ganze gespeicherte *Arkana* auf einem Mal entnehmen, die Kraft kann auch dosiert werden.

Ein Fremder kann den magischen Speicher nur nutzen, wenn seine *Magiekunde* gleich oder höher ist als die Artefaktstufe des Speichers.

Gefahren der Speicher

Magische Speicher sind instabil, sie explodieren, wenn es in ihrer Nähe zu magischen Instabilitäten kommt. Misslingt in der Nähe eines Speichers ein Zauber, so wirft der Träger des Speichers auf seine *Magiekunde*. Erreicht er hierbei mindestens so viele Erfolge wie der Speicher *Arkana* hat, so ist eine Explosion verhindert. Andernfalls explodiert der Speicher.

Wenn ein Speicher explodiert, verursacht er im Umkreis von 2W6 Metern doppelt so viele Treffer, wie *Arkana* im Speicher gespeichert ist. Die Explosion verursacht eine Bonuswunde und sowohl *Brennend 1* als auch *Geschockt 1*.

10



Die Kunst der
Synthese und
des Brauens

Das Mischen von Chemikalien, das Sieden von Tinkturen und das Herstellen experimenteller Seren ist ein exaktes und oft gefährliches Handwerk. Um diesen Vorgang am Spieltisch dynamisch abzubilden, wird ein strukturierter Ablauf genutzt, bei dem Umstände, Ausrüstung und fehlende Komponenten direkten Einfluss auf den Herstellungswurf haben.

Das Vorgehen wird in folgenden Schritten ermittelt:

- **Boni und Mali ermitteln:** Fertigkeit, Schwierigkeitsstufe der Formel und gegebenenfalls Modifikatoren durch Umgebung, Ausrüstung und ersetzte Komponenten bestimmen.
- **Herstellungswurf:** Mit dem errechneten Würfelpool gegen den ermittelten Mindestwurf würfeln.
- **Erfolge auswerten:** Prüfen, ob die benötigte Anzahl an Erfolgen erreicht wurde.
- **Qualität oder Patzer:** Optional hohe Qualität, Fehlschläge und gefährliche Nebenwirkungen auswerten.

Die Fertigkeit

Das Herstellen von Substanzen basiert auf der Fertigkeit, die zum Setting und zur konkreten Substanz passt. In der Regel wird auf *Chemie* oder *Alchemie* gewürfelt.

In Fantasy-Settings kann eine Formel häufig mit *Alchemie* oder *Naturkunde* hergestellt werden. In modernen oder futuristischen Settings kommen meistens *Chemie*, *Naturkunde* oder *Medizin* in Frage.

Wer über die primär geforderte Spezialkenntnis nicht verfügt, kann auf eine verwandte Fertigkeit ausweichen, sofern die Spielleitung diese zulässt. Der Charakter erhält dann einen Malus von **-2 Würfeln**. Die Spielleitung entscheidet, ob eine alternative Fertigkeit logisch anwendbar ist.

Beispiel

Der Straßendoc Patch besitzt keine Fertigkeit in *Chemie* oder *Naturkunde*, hat aber einen Wert von 5 in *Medizin*. Er versucht, aus Haushaltsmitteln eine provisorische Rauchbombe herzustellen, um vor einem Konzerntrupp zu fliehen.

Die Spielleitung lässt *Medizin* zu, da Patch rudimentäre Kenntnisse chemischer Reaktionen besitzt. Da er fachfremd improvisiert, erhält er einen Malus von **-2 Würfeln**. Statt mit 5 Würfeln wirft Patch für diesen Herstellungswurf also nur mit 3 Würfeln.

Formeln und Rezepte

Jedes Vorhaben setzt eine Anleitung voraus: ein Rezept, eine chemische Formel, einen Bauplan oder vergleichbare Notizen. Werden die Vorgaben nicht eingehalten, sind Misserfolge möglich. Alle Formeln sind in Schwierigkeitsgrade eingeteilt, die den Mindestwurf und die benötigten Erfolge bestimmen.

Da der übliche Mindestwurf in Phase Six bei 5+ liegt, erfordern höhere Stufen oft explodierende Würfel und kritische Erfolge.

Stufe	MW	Erfolge
Einfach	5+	1
Mittel	8+	2
Schwer	11+	4

Beispiel

Die Agentin Bettina versucht sich an der Synthese eines schweren Wahrheitsserums. Die Tabelle gibt dafür einen Mindestwurf von 11+ vor und verlangt 4 Erfolge.

Bettina würfelt mit 5 Würfeln. Mit normalen Würfeln kann sie maximal eine 6 erzielen. Sie ist also darauf angewiesen, dass mehrere ihrer Würfel explodieren, um Ergebnisse von 11 oder höher zu erreichen und die benötigten Erfolge zu sammeln.

Ausrüstung und Umgebung

Ein Experte wird auch durch seine Umgebung und sein Werkzeug definiert. Ausrüstung verändert den Mindestwurf und teilweise den Würfelpool.

- **High-End Labor (-3 MW):** Modernste Analytik, perfekte Werkzeuge oder ein magischer Nexus. Hier gelingt das Unmögliche.
- **Standard-Labor (-2 MW):** Solide, stationäre Grundausstattung, etwa Tiegel, Zentrifugen oder Abzüge.
- **Mobiles Feld-Kit (-1 MW):** Kompaktkoffer für Agenten, Feldforscher oder Abenteurer.
- **Basisausrüstung (+/-0 MW):** Mörser, kleiner Kocher oder einfache Reagenzgläser. Das absolute Minimum.
- **Improvisiert (+1 MW, -2 Würfel):** Behelfsgläser, hohle Rohre, bloße Hände. Ein sicheres Rezept für ein Desaster.

Die Umgebung verändert den Würfelpool:

- **Labor-Idylle (+1 Würfel):** Absolute Ruhe, kein Zeitdruck.
- **Normaler Alltag (+/-0 Würfel):** Sauberer Arbeitsplatz, stabiler Tisch.
- **Widrige Umstände (-1 Würfel):** Knietief im Schlamm, im fahrenden Fluchtauto oder in Eile.
- **Chaos (-2 Würfel):** Aktiver Schusswechsel, einstürzende Ruine oder extremer Zeitdruck.

Beispiel

Toria versucht hastig, ein experimentelles Gegenstück zu mischen, während Feinde bereits die verbarrikadierte Tür einschlagen. Sie nutzt ein mobiles Feld-Kit und senkt den Mindestwurf um 1.

Die Spielleitung wertet die Situation jedoch als *Chaos* und zieht 2 Würfel von Torias Würfelpool ab. Ein eigentlich mittelschweres Rezept (MW 8+, 2 Erfolge) wird so mit einem MW von 7+ und einem um 2 Würfel reduzierten Pool gewürfelt.

Substitution

In der Wildnis oder auf der Flucht ist man selten mit perfekt sortiertem Equipment gesegnet. Wenn eine benötigte Komponente fehlt, kann der Charakter nach einer Alternative suchen.

Jede Komponente in einer Formel erfüllt eine bestimmte Funktion und besitzt einen oder mehrere inhärente Effekte. Typische Effekte sind zum Beispiel Reinigung, Bindung, Erhitzung oder Stabilisierung. Anhand dieser Effekte entscheiden Spielleitung und Spieler, wie gut sich eine alternative Zutat in den Prozess einfügt.

- **Passender Ersatz (+1 MW):** Die Effekte und Eigenschaften der Stoffe decken sich gut. Der Prozess bleibt stabil, der Mindestwurf erhöht sich lediglich um einen Punkt.
- **Riskanter Ersatz (+2 MW):** Die Alternative erfüllt grob denselben Zweck, ist aber flüchtig, unberechenbar oder besitzt störende Zusatzeffekte. Das sensible Gleichgewicht gerät in Gefahr.

Das Gesetz der Instabilität

Sobald in einem einzigen Rezept drei oder mehr Zutaten substituiert werden, wird die Substanz unberechenbar. Bei einem Misserfolg unter dieser Bedingung gilt die Probe nicht mehr als einfaches Scheitern. Die Spielleitung würfelt automatisch auf der Tabelle für Fehlschläge und Katastrophen.

Beispiel

Der Alchemist Kael benötigt für einen Heiltrank eigentlich süße Mondbeeren, da diese den Braueffekt *Bindung* besitzen und toxische Beikräuter neutralisieren. Da er tief in den Katakomben feststeckt, greift er auf säuerliche Höhlenpilze zurück.

Die Pilze besitzen ebenfalls den Effekt *Bindung*, bringen aber eine unberechenbare Eigenschaft mit sich. Die Spielleitung wertet dies als riskanten Ersatz. Kael's Mindestwurf steigt um 2 Punkte. Hätte er insgesamt drei Zutaten ersetzt, hätte das Gesetz der Instabilität gegriffen.

Qualität und Patzer

Das Herstellen von Substanzen ist kein steriles Handwerk. Nuancen entscheiden über Meisterwerke, nutzlose Schlämme oder tödliche Gifte.

Hohe Qualität

Wurden mindestens doppelt so viele Erfolge erzielt, wie die Schwierigkeitsstufe verlangt, bestimmt ein W6-Wurf die besondere Eigenschaft des Meisterstücks:

- **1-2, Verstärkung:** Die Wirkung hält doppelt so lange an oder ist um 50% effektiver.
- **3-4, Reinheit:** Die Substanz hat keine Nebenwirkungen und belastet den Organismus nicht.
- **5, Effizienz:** Die Wirkung tritt sofort und ohne Verzögerung ein.
- **6, Meisterstück:** Maximale Wirkung. Der Konsument erhält zusätzlich einen dauerhaften Bonus von **+1 Würfel** auf seinen nächsten relevanten Wurf.

Fehlschlag und Katastrophe

Zeigt der Wurf mehr Einsen als tatsächliche Erfolge, gilt die Probe als gepatzt, selbst wenn die benötigten Erfolge rechnerisch erreicht wurden. Die Spielleitung würfelt 1W6 für das Ausmaß des Fehlschlags:

- **1-2, Instabilität:** Die chemische oder mystische Bindung löst sich. Die Substanz verliert spätestens nach 24 Stunden ihre Wirkung und wird toxisch oder unbrauchbar.

- **3-4, Nebenwirkung:** Unsaubere Arbeit. Ein einsetzendes Unwohlsein verursacht für eine Stunde einen Malus von **-1 Würfel** auf alle Proben des Konsumenten.
- **5, Invertierung:** Die Substanz wirkt exakt Gegenteilig. Ein Heilserum verursacht Wunden, ein Sprengstoff friert die Umgebung ein.
- **6, Katastrophe:** Explosionsartige Ausdehnung. Der Behälter explodiert sofort beim Abfüllen oder Bewegen und verursacht Schaden im direkten Umkreis, zum Beispiel 1W6 Schaden.

Beispiel

Der Überlebenskünstler Garik mischt ein einfaches Elixier (MW 5+, 1 Erfolg) und würfelt mit 4 Würfeln. Das Ergebnis zeigt eine 5 und damit einen Erfolg. Die restlichen drei Würfel landen jedoch auf 1, 1 und 1.

Da Garik drei Einsen, aber nur einen Erfolg gewürfelt hat, gilt die Probe als gepatzt. Die Spielleitung würfelt 1W6 auf der Patzer-Tabelle und erzielt eine 3. Der Trank ist zwar fertig und wirkt, verströmt beim Öffnen aber eine ätzende Gaswolke, die Garik eine Stunde lang einen Malus von **-1 Würfel** auf alle Proben gibt.

Die Goldene Regel

Alle Modifikatoren, Tabellen und Substitutionsregeln dienen der Atmosphäre. Sie sind optional. Wenn eine Improvisation der Spieler brillant ist, kann die Spielleitung den Malus ignorieren. Wenn ein Patzer erzählerisch keinen Sinn ergibt, kann das Experiment einfach harmlos fehlschlagen. Die gemeinsame Fantasie steht immer über der Tabelle.

11



Pantheon

Diese Erweiterung bringt das Wirken von Göttern in deine Kampagne. Charaktere können in der Lage sein, Göttliches Wirken zu erbitten, und haben eine **Gesinnung** und **Gunst** bei ihrer Gottheit. Es gibt verschiedene Formen der Anrufung, welche von einem Gläubigen ausgeführt werden können.

Das Regelwerk verzichtet hier bewusst auf das Abbilden irdischer Götter oder Glaubensformen, es sind jedoch der Fantasie keine Grenzen gesetzt. So kann etwa für einen Kultisten auch ein Wesen aus dem Cthulhu Mythos eine Gottheit sein.

Glaubensniveau

Die Macht göttlichen Wirkens richtet sich nach dem *Glaubensniveau*. Dies ist ein globaler Wert, welcher die Stärke von göttlichem Wirken verdeutlicht. Im Allgemeinen wird angenommen, dass in der Welt ein Glaubensniveau von **3** herrscht.

Besondere Orte können jedoch das Glaubensniveau verändern. So können Anrufungen in einer großen Kathedrale stärker sein. Gebiete können vielleicht einem Fluch unterliegen, oder auf andere Art ein niedrigeres Glaubensniveau haben. Das Glaubensniveau wird, wenn es von 3 abweicht, vom Spielleiter festgelegt.

Gunst

Die Gunst stellt als Wert das Verhältnis zwischen Diensten des Priesters und Gefälligkeiten des Gottes dar. Der Wert ist zu Beginn 0 und kann sowohl negativ als auch positiv werden.

Die Kosten der Gefälligkeiten werden von der Gunst abgezogen. Gunstpunkte kann der Priester durch gottgläubiges Handeln im Spiel erreichen. Dabei hängt es sehr von der Art der Gottheit ab, womit der Priester in der Gunst der Gottheit steigen kann.

Reliquien

Reliquien haben in den Kirchen eine besondere Rolle inne. Sie stärken die Bindung zum Gott und helfen dem Gläubigen dabei seinen Weg weiterzugehen.

Übliche Reliquien sind Gegenstände aus dem Besitz von Heiligen, aber auch Gebeine dieser. Aber auch ein einfaches Objekt mit Bezug zur Gottheit kann eine Reliquie geringer Stufe sein, wie etwa ein besonderer Stein für eine Gottheit des Steins. Der Charakter kann auf unterschiedlichsten Wegen zu einer Reliquie gelangen, es bedarf allerdings immer einer Weihe.

Reliquien haben immer eine Stufe, die von 1 bis 6 reichen kann. Eine Reliquie der Stufe 1 kann ein Objekt sein, welches ein Heiliger z.B. einst berührt hat. Bei einer Reliquie der Stufe 6 kann es sich um eine heilige Waffe oder die Gebeine eines Heiligen handeln.

Die Formen der Anrufung

Es gibt vier Formen der Anrufung eines Gottes. Jede von ihnen wird anders durchgeführt. Jede hat einen anderen Aufwand und erbittet eine andere Gefälligkeit der Gottheit.

Allen Formen der Anrufung gemein ist der Einfluss der Umgebung, der Verfassung des Priesters sowie Glaubensniveau der Welt. So werden auf den **Mindestwurf** jedes Wurfs bei einer Anrufung (es gibt Anrufungen die mehrere Würfe erfordern) die folgenden Modifikationen aufgeschlagen.

- Gunst des Priesters: **-(Gunst/2)**
- Die Intention des Charakters entspricht nicht den Tugenden der Gottheit: **+10**
- Zeremonielle Gestaltung (Kerzen, saubere Tücher etc.) nicht vorhanden: **+5**
- Die Gesinnung des Priesters ist gegensätzlich zur Gottheit: **+15**
- Die Bitte ist nicht die erste Bitte des Tages: **+2**

- Es wird ein Opfer dargebracht: **-3**
- Der Priester verwendet Weihrauch: **-2**
- Die Anrufung geschieht auf Latein : **-2**
- Die Anrufung wird gesungen (zusätzliche Darbietungsprobe): **-5**
- Das vorherrschende Glaubensniveau: **- Glaubensniveau**
- Zusätzliche Priester bei der Anrufung: **- Anzahl**
- Reliquie vorhanden: **-Stufe**

Stoßgebet

Die geringste Form der Bitte ist das Stoßgebet. In einer kurzen, flehenden Anrufung von 3 Sekunden kann der Priester einen Bonus auf eines seiner Attribute oder Fertigkeiten erlangen. Der Bonus entspricht **Glaubensniveau** Punkten und hält für **Glaubensniveau** Minuten an.

Ein Stoßgebet erfordert eine einzelne **Charme-Probe**.

Das Stoßgebet kostet den Priester 2 Gunstpunkte.

Segen

Ein Segen vermag einen göttlichen Fluch (das Wirken eines dunklen Gottes, wie jeweils bei dem Wirken angezeigt) zu brechen, kann aber auch auf einen Gegenstand übertragen werden, um so eine gesegnete Waffe, Weihwasser oder ähnliches zu schaffen. Den Segen zu sprechen dauert 5 Minuten, und es hält unbegrenzt an.

Für einen Segen ist eine Willenskraft- und eine Charmeprobe erforderlich.

Der Segen kostet den Priester 5 Gunstpunkte.

Geringe Bitte

Die geringe Bitte erfleht direktes göttliches Wirken. Dabei können die als "nieder" eingestuftten Fähigkeiten der Gottheit des Charakters und all ihrer

Diener erbeten werden. Das Gebet zur geringen Bitte dauert etwa 15 Minuten an. Sie kann auch im Rahmen eines Zeremoniellen Gottesdienstes erfolgen.

Für die geringe Bitte ist ein Charme-Wurf erforderlich.

Die Gunstkosten sind abhängig von der jeweiligen Bitte und bewegen sich zwischen 2 und 12 Punkten.

Anrufung

Die Anrufung erbittet einen als "höher" eingestuftes Wirken einer Gottheit. Auch hierbei können sowohl die Gottheit des Charakters als auch dessen Diener angerufen werden. Die Anrufung erfordert eine größere Zeremonie und dauert mindestens 30 Minuten an. Sie kann auch im Rahmen eines Zeremoniellen Gottesdienstes erfolgen.

Für die Anrufung sind 2 Charme Würfel und ein Willenskraftwurf erforderlich.

Die Gunstkosten sind abhängig von der jeweiligen Bitte und bewegen sich zwischen 10 und 25 Punkten.

Ein Wort zum Wirken der Götter. Das Wirken der Götter wird teilweise mit konkreten Regelvorschlägen beschrieben. Die meisten Beschreibungen bleiben aber eher vage. Dies soll dem Umstand Rechnung tragen, dass das Wesen und Wirken der Götter allein ihre Sache ist. Spielleiter und Spieler sollten sich spontan darauf einlassen, was passiert, wenn ein Gott oder Dämon in das Weltgeschehen eingreift.

Weihe

Mit der Weihe wird ein Gegenstand wie z.B. eine Waffe einem Gott übergeben. Die göttliche Macht sorgt dafür, dass der Gegenstand verbessert (Werte plus etwa 30-50%) wird, allerdings gibt es auch eine Wahrscheinlichkeit, dass der Gegenstand nach

der Weihe beseelt ist und ein gewisses Eigenleben führt.

Eine Weihe ist eine zweistündige Zeremonie, während der dreimal die Gottheit mittels eines Charme-Wurfes angerufen wird. Zudem ist eine Kraftprobe erforderlich, da der Gegenstand über den ganzen Zeitraum gehalten wird. Zum Abschluss wird auf eine 50% Chance der Beseelung geworfen.

Die Weihe kostet den Priester 7 Gunstpunkte.

Stille Andacht

Einmal pro Tag kann der Priester eine Stunde in stiller Andacht an seine Gottheit verbringen. Hierfür wirft er einen **Charme** Wurf und fügt für jeden

Erfolg einen Gunstpunkt hinzu.

Zeremonieller Gottesdienst

Der zeremonielle Gottesdienst ist ein Dienst an der Gottheit, um ihr Wirken zu stärken und ihr Wort zu verbreiten. Der Gottesdienst kann sowohl eine klassische Zeremonie zum Andenken der Gottheit als auch so etwas wie eine rituelle Beerdigung oder ein Exorzismus sein. Im Rahmen des zeremoniellen Gottesdienstes können geringe Bitten oder Anrufungen erfolgen, das müssen sie jedoch nicht.

Ein zeremonieller Gottesdienst bringt dem Priester für jeden Teilnehmer einen Gunst-Punkt ein, bis zum doppelten **Glaubensniveau** pro Gottesdienst. Wird dabei eine Bitte oder Anrufung ausgeführt werden diese Kosten wieder abgezogen.

12



Körpermodifikationen

Die Erweiterung "Körpermodifikationen" ermöglicht es Charakteren im Spiel, mechanische Komponenten in ihren Körper zu integrieren. Dabei handelt es sich um künstliche Elemente, die in Arme, Beine oder andere Gliedmaßen eingebaut werden können.

Die Körpermodifikationen entsprechen der Epoche, in der gespielt wird. So wird ein Beinimplantat im viktorianischen Zeitalter z.B. aus Kupfer oder Messing bestehen, während es im Science-Fiction-Zeitalter eine Zukunftstechnologie sein wird.

Charakterwerte

Körpermodifikationen basieren auf zwei Charakterwerten.

Biolast

Jede Körpermodifikation beeinflusst die biologische Belastung des Charakters. Wenn ein Charakter Körpermodifikationen integriert, erhöht sich die *Biolast* des Charakters.

Die *Biolast* startet bei 0, jeder Charakter ist zunächst nicht durch Einbauten belastet. Jede Körpermodifikation hat eine Angabe der Biologischen Belastung. Diese wird auf den Wert des Charakters addiert.

Auswirkungen von Biolast

Biolast hat verschiedene Auswirkungen auf den Charakter.

Bei jeder Heilung, egal ob Zauber, Erste Hilfe oder Heilung durch einen Arzt, wird die Hälfte der Biolast (aufgerundet) zum Mindestwurf der jeweiligen Probe addiert.

Der Mindestwurf für Zauber und andere magische Fähigkeiten wird um die Hälfte der Biolast (aufgerundet) erhöht.

Ist die Biolast größer als 5, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 1 Punkt.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 1.

Ist die Biolast größer als 10, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 2 Punkte.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 2.

Ist die Biolast größer als 15, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 3 Punkte.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 3.

Energie

Körpermodifikationen benötigen Energie, um zu funktionieren. Es gibt Körpermodifikationen, die Energie in das lokale Netz einspeisen. Funktionelle Körpermodifikationen benötigen jedoch in der Regel Energie, um zu funktionieren.

Damit die Körpermodifikationen des Charakters richtig funktionieren, muss ein Energiegleichgewicht hergestellt werden. Die Summe der Energiepunkte aller eingebauten Körpermodifikationen muss 0 oder größer sein, damit alles richtig funktioniert. Ist der Wert kleiner als 0, gilt die Regel *Energiedefizit*.

Aktivierbare Körpermodifikationen benötigen nur dann Energie, wenn sie aktiviert sind. Passive Körpermodifikationen benötigen immer Energie, um zu funktionieren.

Energie wird in Milliampere (mA) gemessen.

Energieüberschuss

Wird mehr Energie in das lokale Netz eingespeist als benötigt, entsteht ein Energieüberschuss. Nor-

malerweise ist dies kein Problem, aber wenn der Energieüberschuss 10 mA überschreitet, kann es zu elektrischen Entladungen kommen.

Immer wenn eine aktivierbare Körpermodifikation aktiviert wird und der Energieüberschuss 10 mA oder mehr beträgt, wird auf *Resistenz* gewürfelt. Der Mindestwurf wird um den Energieüberschuss erhöht.

Misslingt der Wurf, erhält der Charakter eine Wunde und *Geschockt 1*.

Energiedefizit

Wird weniger Energie in das lokale Netz eingespeist als benötigt, entsteht ein Energiedefizit. Dies kann dazu führen, dass Körpermodifikationen nicht mehr funktionieren. Bei jeder Aktivierung einer Körpermodifikation wird mit Würfeln entsprechend dem Energiedefizit gewürfelt. Für jeden Wurf, der 1 ergibt, funktioniert eine Modifikation bis zur nächsten *Rast* nicht.

Die Spielerin wählt die Modifikationen aus, die nicht funktionieren sollen.

Befestigungspunkte

Jeder Körper hat eine bestimmte Anzahl von Befestigungspunkten. Diese Befestigungspunkte können nicht verändert werden, es sei denn, man investiert in spezielle Körpermodifikationen, die zusätzliche Befestigungspunkte für bestimmte Gliedmaßen ermöglichen.

Für jede Körpermodifikation wird angegeben, wie viele Befestigungspunkte sie in einer bestimmten Körperregion erfordert.

Für Menschen ist die Anzahl der Befestigungspunkte wie folgt:

- **Kopf:** 3
- **Torso:** 5
- **Arme:** 3
- **Beine:** 3

Wenn eine Körperregion mit zu vielen Modifikationen belastet ist, wird die Biolast *aller* Modifikationen doppelt gezählt.

Körpermodifikationen

- **Preis:** dies ist der durchschnittliche Kaufpreis der Körpermodifikation, wenn sie erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Seltenheit:** Die Seltenheit beschreibt, wie verfügbar die Körpermodifikation auf dem Markt ist. Diese kann *Gewöhnlich*, *Außergewöhnlich*, *Selten*, *Legendär* oder *Einmalig* sein.
- **Typ:** Körpermodifikationen entsprechen einem Typ, übliche Typen sind *Generator*, *Sensor*, *Waffe*, *Künstliche Gliedmaße*, *Schutz* oder *Verbesserungen*.
- **Erweiterung:** Generell sind Körpermodifikationen verfügbar, wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird. Einige Körpermodifikationen sind jedoch nur in bestimmten Epochen verfügbar.
- **Regeln:** Jede Körpermodifikation kann eigene Regeln haben, die hier beschrieben werden.
- **Biolast:** Die Biolast beschreibt die biologische Belastung, die die Modifikation auf den Körper ausübt. Diese wird auf den Wert des Charakters addiert.
- **Energiebedarf:** Jede Modifikation hat einen Energiebedarf. Ist dieser negativ, so produziert die Modifikation Energie. Der Energiebedarf des Charakters muss ausgeglichen sein, es darf nicht mehr Energie verwendet werden, als produziert wird. Die Energie wird in mA angegeben.
- **Ladungen:** Einige Modifikationen haben Ladungen, die verbraucht werden.

- **Aktivierung:** Einige Modifikationen müssen aktiviert werden, andere sind immer aktiv. Aktivierbare Modifikationen verbrauchen nur Energie, wenn sie aktiviert sind.

Aktivierbare und passive Modifikationen

Wenn eine Modifikation aktiviert werden muss, ist dies in der Beschreibung angegeben. Diese Modifikation verbraucht nur dann Energie, wenn sie aktiviert ist. Die Aktivierung einer Modifikation kostet eine Aktion.

Passive Modifikationen sind immer aktiv und verbrauchen Energie.

Modifikationen deaktivieren

Aktivierbare Modifikationen können mit einer Aktion deaktiviert werden. Die Modifikation verbraucht dann keine Energie mehr und ihre Effekte sind nicht mehr aktiv. Passive Modifikationen können nicht deaktiviert werden.

Das Ausschalten einer Modifikation kostet eine Aktion.

Modifikationen integrieren

Die Integration der Modifikationen in den Körper erfordert einen chirurgischen Eingriff. Je nach Komplexität der Modifikation kann diese Operation kompliziert oder nicht ohne Risiko durchführbar sein.

Der Chirurg, der die Operation durchführt, muss einen Wurf auf **Medizin** bestehen, um die Modifikation erfolgreich durchführen zu können. Der Mindestwurf für diese Probe wird um die Biolast der Modifikation erhöht.

Modifikationen ausbauen

Möchte man eine Körpermodifikation wieder entfernen, so ist dies nur durch einem chirurgischen Eingriff möglich. Der Chirurg, der die Operation durchführt, muss einen Wurf auf **Medizin** schaffen, um die Modifikation erfolgreich entfernen zu können. Der Mindestwurf für diese Probe wird um die Biolast der Modifikation erhöht.

13



Horror

Die Horror-Erweiterung von Phase Six fügt dem Spiel klassische Horrorelemente hinzu. Charaktere können nicht nur Silbermunition in ihre Waffen laden, sondern treffen auch auf Wesen aus der dunkelsten Fantasie und obskure Gegenstände.

Zudem hat ein Charakter nun einen möglichen Stresslevel. Wenn die nichtweltlichen Begegnungen zu intensiv sind, besteht die Gefahr, dass der Charakter die Kontrolle verliert oder gar eine permanente Eigenart erlangt.

Stress

Der Charakter hat einen Stresswert, der bei 0 beginnt. Zudem hat er einen Wert für den maximalen Stress, den er verkraften kann. Dieser Wert beträgt zu Beginn 10, kann aber durch Schablonen oder Ähnliches verändert werden.

Ein Charakter kann Stress erlangen, wenn er außerweltlichen Wesenheiten begegnet oder andere abnormale Begegnungen hat, die ihn beeinflussen. Bei den Kreaturen ist angegeben, wie viel Stress die Begegnung mit ihnen verursacht. Diese Angabe besteht aus zwei Werten, die durch einen Schrägstrich getrennt sind.

Beispiel: Ein *Spectre* verursacht 1/2 Stress, wenn man ihm begegnet.

Wenn ein Charakter einer Kreatur begegnet, die Stress verursacht, muss er einen Stress-Test durchführen. Gelingt dieser Wurf, erhält der Charakter so viel Stress, wie vor dem Schrägstrich angegeben ist. Misslingt der Wurf, so gilt der Wert hinter dem Schrägstrich.

Wenn ein Charakter mehreren Kreaturen gleichzeitig begegnet, wird nur eine Instanz des Wurfs geworfen und nur einmal pro Charakter Stress verzeichnet. Besondere Situationen, in denen sich beispielsweise 100 Zombies dem Charakter nähern, können jedoch eigene Stresstests erfordern, die vom Spielleiter festgelegt werden.

Basisstress

Ein frisch erstellter Charakter beginnt mit einem Basisstress von 0. Dieser Wert verdeutlicht, wie viel Last der Charakter im Laufe seiner Abenteuer gesammelt hat und wie sehr sein Geist bereits in Mitleidenschaft gezogen wurde. Basisstress hat im Spiel keine Bedeutung, er ist lediglich der Wert, unter den der Stress nicht mehr sinken kann.

Basisstress kann nur in Ausnahmefällen und durch eine Therapie verringert werden. Er kann steigen, wenn bei einer Rast ein Grauen aufgelöst wird (siehe Grauen).

Steigt der Basisstress über den maximalen Stress, ist der Charakter dauerhaft von *Grauen* betroffen. Das bedeutet, dass die *Grauen auflösen*-Regel bei jeder Rast berücksichtigt werden muss, der Charakter danach jedoch weiterhin von Grauen betroffen ist.

Stress Test

Immer wenn es darum geht, zu beurteilen, ob ein Charakter einer stressigen Situation widerstehen kann, wird ein Stress-Test geworfen. Hierzu werden die Werte *Logik* und *Willenskraft* des Charakters addiert und entsprechend viele Würfel geworfen. Zeigt der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Test gelungen. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters und wird in der Regel nicht verändert.

Stress verringern

Um Stress zu verringern, muss der Charakter zur Ruhe kommen und keine Begegnungen mit außergewöhnlichen Wesen haben. Dies kann ein ruhiger Moment oder eine Handlung im Spiel sein. Aber auch bei der Rast wird der Stress reduziert.

Es gibt verschiedene Arten, im Spiel Stress zu verringern. Sie haben gemeinsam, dass sie jeweils mehr als eine Stunde in Anspruch nehmen.

Einige Beispiele sind:

- Ruhe finden / Meditation: -1 Stress

- Tagebuch schreiben: -1 Stress
- Ein Gespräch mit einer anderen Person: -2 Stress
- Eine Katze streicheln: -2 Stress
- Bestimmte Medikamente/Drogen einnehmen: -X Stress

Bei einer *Rast* (siehe Kapitel 7) wird der Stress auf das mögliche Minimum (0 oder Basisstress) reduziert.

Grauen

Wenn das Stresslevel eines Charakters das Maximum erreicht, wird er von Grauen erfasst. Dies ist ein fester Zustand, es gibt keine verschiedenen Stufen des Grauens. Wird ein Charakter vom Grauen erfasst, bleibt das Stresslevel auf dem Maximum stehen.

Wird der Charakter von Grauen erfasst, kommt es immer zu einem spontanen Effekt. Dieser Effekt hält *W6-Resistenz* Stunden an, mindestens jedoch eine Stunde. Für den Effekt wird mit 3W6 auf folgender Würfeltabelle geworfen.

- 3-4: Übelkeit, Schwindel
- 5-8: Angst
- 9-10: Schock
- 11-12: Panik
- 13-14: Konfusion
- 15-16: Halluzination
- 17-18: Blindheit

Kreaturen können neben dem von ihnen verursachten Stress eine Fähigkeit besitzen, die direkt Grauen auslöst.

Grauen auflösen

Grauen löst sich in der Regel bei einer *Rast* auf.

Hierzu wird während der *Rast* ein Stresstest durchgeführt. Gelingt der Test, wird der Zustand *Von*

Grauen erfasst entfernt. Misslingt der Stresstest, wird der Basisstress um 1 erhöht und der Charakter erhält eine Eigenart. Der Zustand wird in jedem Fall entfernt.

Grauen und weiterer Stress

Wenn der Charakter weiteren Stress erhält, während er von Grauen erfasst ist, wird am Stresslevel nichts verändert (das Stresslevel ist ja bereits auf dem Maximalwert). Stattdessen wird für jede neue Stressinstanz, egal wie hoch, erneut auf der Würfeltabelle für Effekte bei Grauen geworfen.

Der Charakter erlangt hierbei keine Eigenart. Den Zustand *Von Grauen erfasst* kann der Charakter nur einmal haben. Dieser Zustand wird erst bei der *Rast* aufgelöst.

Eigenarten

Eine Eigenart ist eine dauerhafte Eigenschaft, die der Charakter durch Stress und Grauen entwickeln kann. Jede Eigenart hat eine positive und eine negative Seite. Eigenarten können nur durch langwierige Therapien außerhalb des Spiels geheilt werden.

Eigenarten erlangen

Ist der Charakter von Grauen erfasst, wird dieses bei einer *Rast* aufgelöst. Hierbei wird ein Stresstest geworfen. Wenn dieser misslingt, erhält der Charakter 1 Basisstress und eine Eigenart, die er selbst aus der Liste der Eigenarten auswählen kann.

Diese Eigenart wird auf dem Charakterbogen verzeichnet und ihre Effekte gelten sofort im Spiel. Eigenarten können eigene Regeln haben und auch die Spielwerte des Charakters verändern.

Eigenarten heilen

Eigenarten können nur außerhalb des Spiels geheilt werden. Hierfür ist eine langwierige Therapie notwendig. Dies kann nur in Absprache mit dem

Spielleiter geschehen, beispielsweise wenn die Story des Spiels eine Pause einlegt oder der Spieler einen anderen Charakter spielt.

Die entsprechende Eigenart wird dann einfach wieder entfernt.

A







Charakterschablonen

Abstammung

Die Charakterschablonen der Kategorie Abstammung beschreiben die Herkunft des Charakters. Bei der Charaktererschaffung kann eine Schablone dieser Kategorie kostenlos notiert werden. Die Schablonen dieser Kategorie können jedoch nicht im weiteren Verlauf der Charakterentwicklung gegen Reputation erworben werden.


Mensch	0 Rep
Bonuswürfel	+2
Wiederholungswürfe	+2
	


Förster	7 Rep
Kraft	+1
Naturkunde	+2
Orientierung	+2
Kommunikation	-1
Schießen	+1
	





Banker	7 Rep
<i>Gierig:</i> Immer wenn es darum geht den eigenen Reichtum zu mehren wirfst du auf deine Gewissenhaftigkeit. Misslingt der Wurf, wählst du den Weg des Geldes.	
Logik	+2
Täuschen und Betrügen	+1
Buchhaltung	+2
   	

Beruf

Die Charakterschablonen dieser Kategorie stellen Berufe dar, in denen der Charakter eine größere Professionalität erlangt hat. Die Schablonen sind in der Regel teurer als andere, bieten jedoch jeweils ein Paket aus Grundwissen und Fertigkeiten.

Spion	11 Rep
<i>Rivale:</i> Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.	
Schnelligkeit	+2
Wahrnehmung	+2
Heimlichkeit	+2
Kommunikation	+1
Täuschen und Betrügen	+2
	

Boxer	8 Rep
Ausdauer	+2
Schnelligkeit	+2
Nahkampf	+2
	

Lehrer	9 Rep
Bildung	+3
Auffassungsgabe	+1
Kommunikation	+2
Historie	+1
   	

Soldat 14 Rep

Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

Ausdauer	+1
Kraft	+1
Orientierung	+1
Erste Hilfe	+1
Tapferkeit	+1
Fahren	+1
Werfen	+2
Schießen	+2
Nahkampf	+1
Fahrzeuge	+1



Schreiber 8 Rep

Gewissenhaftigkeit	+1
Bildung	+1
Kommunikation	+2
Lesen/Schreiben	+2



Söldner 8 Rep

Ausdauer	+1
Geschick	+1
Überzeugen	+1
Schießen	+1
Nahkampf	+2



Geistlicher 10 Rep

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv.

Schicksalswürfel	+2
Bildung	+1
Religion	+3
Kommunikation	+2







Informatiker 11 Rep

Gewissenhaftigkeit	+2
Logik	+3
Mechanik	+1
Informatik	+3

Schmied 8 Rep



Kraft	+2
Geschick	+2
Mechanik	+2

Sozialpädagoge 9 Rep

Gutmensch: Der Charakter will nur gutes tun, anderen helfen und ist generell selbstlos.

Ausdauer	+2
Charme	+1
Bildung	+2
Kommunikation	+2

Frührentner

6 Rep

Wutbürger: Du hast eine aggressive Grundhaltung gegenüber allem. Du schreibst Falschparker auf, motzt über die Regierung und postest Unsinn auf Boomerbook.

Resistenz	-1
Willenskraft	+1
Einschüchtern	+2
Recht	+2

**Seefahrer**

12 Rep

Geschick	+1
Kraft	+1
Resistenz	+1
Fahren	+1
Nahkampf	+1
Werfen	+2
Seefahrt	+3

**Kumpel**

10 Rep

Kraft	+2
Ausdauer	+1
Tapferkeit	+1
Sprengstoffe	+2
Gesteinskunde	+2

**Kurier**

8 Rep

Schnelligkeit	+2
Ausdauer	+1
Fahren	+1
Orientierung	+2

**Händler**

8 Rep

Logik	+2
Auffassungsgabe	+1
Empathie	+1
Überzeugen	+2

**Mediengestalter**

5 Rep

Kraft	-1
Auffassungsgabe	+1
Untersuchen	+2
Wahrnehmung	+1

**Mechatroniker**

9 Rep

Geschick	+2
Mechanik	+2
Fahren	+1
Fahrzeuge	+2

**Landwirt**

7 Rep

Gewissenhaftigkeit	-1
Kommunikation	-1
Fahren	+2

**Friseur**

6 Rep

Geschick	+1
Charme	+2
Empathie	+1



Entertainer

11 Rep

Schicksalswürfel	+1
Charme	+2
Kommunikation	+1
Nahkampf	+1
Darbietung	+2
Täuschen und Betrügen	+2

**Gangmitglied**

5 Rep

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Resistenz	+1
Bildung	-1
Nahkampf	+2
Schießen	+1

**Journalist**

8 Rep

Schicksalswürfel	+1
Bildung	+1
Untersuchen	+2
Kommunikation	+2

**Sanitäter**

8 Rep

Maximaler Stress	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Erste Hilfe	+3
Medizin	+1

**Fahrer**

8 Rep

Fahren	+4
Fahrzeuge	+2

**Polizist**

8 Rep

Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

Ausdauer	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Überzeugen	+1
Kommunikation	+1
Schießen	+2

**Bestatter**

8 Rep

Ausdauer	+1
Charme	+1
Fahren	+1
Empathie	+1
Etikette	+1



Gelehrter

10 Rep

Bildung	+4
Naturkunde	+1
Historie	+2
Kommunikation	+1

**Meuchler**

11 Rep

Geschick	+1
Akrobatik	+2
Schießen	+2
Nahkampf	+2
Täuschen und Betrügen	+2

**Abenteurer**

9 Rep

Wiederholungswürfe	+1
Kraft	+1
Geschick	+1
Orientierung	+2
Nahkampf	+1
Untersuchen	+1

**Medicus**

10 Rep

Geschick	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Erste Hilfe	+4
Medizin	+2

**Barde**

12 Rep

Charme	+2
Attraktivität	+2
Historie	+2
Darbietung	+3
Lesen/Schreiben	+1

**Feinmechaniker**

10 Rep

Geschick	+3
Gewissenhaftigkeit	+2
Mechanik	+3

**Dieb**

10 Rep

Geschick	+2
Heimlichkeit	+3
Akrobatik	+1
Nahkampf	+2

**Pilot**


8 Rep

Charme	+1
Ausdauer	+1
Auffassungsgabe	+1
Tapferkeit	+1
Luftfahrt	+2



Ritter 10 Rep

Kraft	+1
Ausdauer	+2
Geschick	+1
Nahkampf	+2
Politik	+1
Reiten	+1





Programmierer 10 Rep

*See you are my tribe.
I don't care if you're young or you're old, or
black or white, or a man or a woman. I
don't care who you like or who you love. If
you are a programmer, you are part of my
tribe. You and I, we all together, share a
passion for something. And we can
communicate about it. In a way most other
people can't. And so that's something we
should cherish together.*

Robert C. Martin

Logik	+3
Hacken	+2
Informatik	+3

Bader 7 Rep

Geschick	+1
Erste Hilfe	+2
Täuschen und Betrügen	+1
Medizin	+1



Politiker 7 Rep

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Ich bin nicht käuflich. Gleichwohl habe ich mich politisch angreifbar gemacht und kann die Kritik nachvollziehen. Es war ein Fehler.

Philipp Amthor

Einschüchtern	+1
Kommunikation	+2
Politik	+3
Täuschen und Betrügen	+1

Raumpirat 13 Rep

Gierig: Immer wenn es darum geht den eigenen Reichtum zu mehren wirfst du auf deine Gewissenhaftigkeit. Misslingt der Wurf, wählst du den Weg des Geldes.

Bonuswürfel	+2
Auffassungsgabe	+2
Charme	+2
Einschüchtern	+2
Schießen	+1
Täuschen und Betrügen	+1
Fahrzeuge	+1



Bürokrant 9 Rep

Auffassungsgabe	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Heimlichkeit	+1
Überzeugen	+2
Verwaltung	+2

Archäologe 10 Rep

Schicksalswürfel	+1
Geschick	+1
Wahrnehmung	+2
Historie	+1
Altertümer	+4

Abdecker 5 Rep

Resistenz	+1
Attraktivität	-1
Einschüchtern	+1
Naturkunde	+1
Medizin	+1

Autor 6 Rep

The road to hell is paved with adverbs.

Stephen King

Bonuswürfel	+1
Bildung	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Historie	+1

Geisterjäger 8 Rep

People don't just disappear, Dean. Other people just stop looking for them.

Sam Winchester

Maximaler Stress	+2
Resistenz	+1
Tapferkeit	+1
Nahkampf	+1
Altertümer	+1

Fachkraft für Veranstaltungstechnik 10 Rep

"Heute ist Open-End-Feierabend."

Phillip Schröder

Maximaler Stress	+2
Gewissenhaftigkeit	-1
Tapferkeit	+1
Fahren	+2
Recht	+1

Wirt 9 Rep

Auffassungsgabe	+2
Empathie	+2
Kommunikation	+2

Adel**10 Rep**

Eitelkeit: Du bist über alle Maßen eitel und zeigst dies auch oft und gerne.

Adel ist auch in der sittlichen Welt.

Gemeine Naturen zahlen mit dem, was sie tun, edle mit dem, was sie sind.

Friedrich Schiller

Charme	+2
Überzeugen	+2
Schießen	+1
Empathie	-1
Etikette	+2
Reiten	+1

**Druide****10 Rep**

It is not so much for its beauty that the forest makes a claim upon men's hearts, as for that subtle something, that quality of air that emanation from old trees, that so wonderfully changes and renews a weary spirit.

Robert Louis Stevenson

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Resistenz	+1
Willenskraft	+1
Naturkunde	+2
Zaubern	+1
Altertümer	+1
Elementarmagie	True

**Bereiter****10 Rep**

Geschick	+2
Kraft	+1
Empathie	+1
Reiten	+3
Zoologie	+2

**Hexe****10 Rep**

Eye of newt, and toe of frog, Wool of bat, and tongue of dog, Adder's fork, and blind-worm's sting, Lizard's leg, and owlet's wing, — For a charm of powerful trouble, Like a hell-broth boil and bubble. Double, double toil and trouble; Fire burn, and caldron bubble.

William Shakespeare

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Charme	+1
Auffassungsgabe	+1
Magiekunde	+1
Zaubern	+1
Erste Hilfe	+2
Verfluchungen	True



Dämonologe

10 Rep

The treachery of demons is nothing compared to the betrayal of an angel.

Brenna Yovanoff

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Charme	+1
Ausdauer	+1
Magiekunde	+1
Darbietung	+1
Zaubern	+1
Altertümer	+1
Dämonologie	True

**Nekrologe**

10 Rep

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Willenskraft	+1
Resistenz	+1
Täuschen und Betrügen	+1
Heimlichkeit	+1
Altertümer	+1
Nekrologie	True

**Seher**

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Gewissenhaftigkeit	+1
Auffassungsgabe	+1
Wahrnehmung	+1
Magiekunde	+1
Empathie	+1
Astrale Magie	True

**Waldläufer**

10 Rep

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Ausdauer	+1
Schnelligkeit	+1
Naturkunde	+1
Magiekunde	+1
Zaubern	+1
Schamanismus	True

**Vertriebsleiter**

10 Rep

Maximaler Stress	+1
Charme	+1
Überzeugen	+2
Kommunikation	+2
Täuschen und Betrügen	+1
Verwaltung	+1

**Zauberer**

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Logik	+1
Auffassungsgabe	+1
Zaubern	+1
Magiekunde	+1
Mathematik	+1
Zauberei	True

**Krankenpfleger**

7 Rep

Erste Hilfe	+2
Kommunikation	+1
Medizin	+2



Priester

10 Rep

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv. Du darfst Anrufungen aller Art ausführen.

Schicksalswürfel	+1
Bildung	+1
Religion	+2
Kommunikation	+2
Musik	+2

♀

Vampirjäger

10 Rep

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Geschick	+1
Resistenz	+1
Tapferkeit	+1
Heimlichkeit	+1
Zaubern	+1
Weisse Magie	True

✂

Mönch

7 Rep

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv. Du darfst Anrufungen aller Art ausführen.

Religion	+2
Kommunikation	+1
Musik	+2

♀

Weißmagier

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Bildung	+1
Resistenz	+1
Magiekunde	+1
Empathie	+1
Zaubern	+1
Weisse Magie	True

✂

Paladin

12 Rep

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv. Du darfst Anrufungen aller Art ausführen.

Ausdauer	+2
Resistenz	+2
Nahkampf	+2
Religion	+3
Heraldik	+1

♀

Schwarzmagier

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Bildung	+1
Charme	+1
Einschüchtern	+1
Magiekunde	+1
Zaubern	+1
Schwarze Magie	True

✂

Schamane

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Willenskraft	+1
Charme	+1
Magiekunde	+1
Empathie	+1
Zaubern	+1
Schamanismus	True

**Hermetiker**

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Bildung	+1
Logik	+1
Überzeugen	+1
Magiekunde	+1
Zaubern	+1
Hermetik	True

**Mystiker**

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Magiekunde	+1
Darbietung	+1
Zaubern	+1
Mythen und Legenden	+2
Mystizismus	True

**Geisterbeschwörer**

10 Rep

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Charme	+1
Magiekunde	+1
Empathie	+1
Zaubern	+1
Mythen und Legenden	+1
Geisterbeschwörungen	True

**Mumienbefrieder**

10 Rep

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Resistenz	+1
Auffassungsgabe	+1
Zaubern	+1
Magiekunde	+1
Altertümer	+1
Weisse Magie	True

**Chimärologe**

10 Rep

Max Arkana	+3
Zauberpunkte	+5
Resistenz	+1
Kraft	+1
Tapferkeit	+1
Magiekunde	+1
Zaubern	+1
Chimärologie	True



Astrologe

10 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+3
Auffassungsgabe	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Magiekunde	+1
Zaubern	+1
Mechanik	+1
Astrale Magie	True



Krieger

10 Rep

Kraft	+1
Ausdauer	+1
Nahkampf	+2
Schießen	+1
Kriegsführung	+1



Medium

8 Rep

Maximaler Stress	+1
Empathie	+2
Mythen und Legenden	+2



Mechanikus

10 Rep

Bonuswürfel	+2
Logik	+2
Bildung	+1
Mechanik	+2
Fahren	+1



Arzt

11 Rep

Ein Arzt ist ein Spezialist wenn es um die Gesundheit des Körpers und/oder Geistes des Menschen geht.

"We need a Doctor!"

None

Erste Hilfe	+3
Untersuchen	+1
Medizin	+4
Allgemeinwissen	+1



Pirat

11 Rep

Geschick	+1
Resistenz	+1
Schnelligkeit	+1
Nahkampf	+1
Werfen	+2
Fahren	+1
Seefahrt	+2



Jäger

9 Rep

Geschick	+1
Schnelligkeit	+2
Schießen	+2
Wahrnehmung	+2



Wegelagerer

12 Rep

Schicksalswürfel	+1
Ausdauer	+1
Täuschen und Betrügen	+2
Nahkampf	+1
Schießen	+1
Heimlichkeit	+2



Gaukler 12 Rep

Schicksalswürfel	+1
Geschick	+2
Charme	+1
Darbietung	+2
Werfen	+1
Kommunikation	+1
Musik	+1

**Schule abgebrochen** -1 Rep

*There's no point in gettin' up sweetheart.
There is no job to go to.*

Jacky Tyler

Gewissenhaftigkeit	-2
Nahkampf	+1

**Medikus** 12 Rep

Wiederholungswürfe	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Erste Hilfe	+3
Naturkunde	+2
Medizin	+2

**Gesamtschule** 6 Rep

Bildung	+1
Mechanik	+2
Kommunikation	+1

**Bildung**

Die Charakterschablonen der Bildung stellen die Schulbildung des Charakters dar.

Hauptschule 4 Rep

Schicksalswürfel	+1
Resistenz	+1
Einschüchtern	+1

**Internat** 10 Rep

Vermögen: Deine Familie hat ein nennenswertes Vermögen angehäuft, von dem du noch viele Jahre bequem zehren kannst.

Auffassungsgabe	+2
Bildung	+2
Kommunikation	+2

**Abitur** 6 Rep

Wiederholungswürfe	+1
Bildung	+2
Logik	+1

**Youtube** 3 Rep

Physik ist Magie durch Willen

Axel Stoll

Bildung	-1
Untersuchen	+1
Kommunikation	+1



Hausunterricht

0 Rep

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv.

Bildung	-2
Auffassungsgabe	-1
Religion	+2

**Studium**

10 Rep

Bonuswürfel	+1
Bildung	+2
Gewissenhaftigkeit	+1
Logik	+1
Naturkunde	+1
Historie	+1
Kommunikation	+2

**Freisprechung**

10 Rep

Bonuswürfel	+2
Geschick	+1
Akrobatik	+1
Fahren	+1
Mechanik	+2

**Militärakademie**

11 Rep

Whoever said the pen is mightier than the sword obviously never encountered automatic weapons.

Douglas MacArthur

Schicksalswürfel	+1
Nahkampf	+1
Einschüchtern	+1
Erste Hilfe	+1
Politik	+1
Schießen	+1
Kriegsführung	+2
Lesen/Schreiben	+1
Reiten	+1

**Trivium**

12 Rep

Bonuswürfel	+1
Bildung	+2
Kommunikation	+3
Altertümer	+1
Lesen/Schreiben	+2
Rhetorik	+2

**Quadrivium**

18 Rep

Schicksalswürfel	+2
Bildung	+2
Historie	+2
Politik	+1
Astronomie	+2
Musik	+2
Mathematik	+2
Lesen/Schreiben	+2

**Arkane Studium**

10 Rep

Max Arkana	+1
Zauberpunkte	+5
Logik	+1
Willenskraft	+1
Zaubern	+1
Magiekunde	+2



Arkaner Lehrmeister 10 Rep

Es gibt eine Art von Zauberei, die man mühsam erlernen muß: Das ist die, wie sie im Koraktor steht, Zeichen für Zeichen und Formel um Formel. Und dann gibt es eine, die wächst einem aus der Tiefe des Herzens zu: aus der Sorge um jemanden, den man lieb hat. Ich weiß, daß das schwer zu begreifen ist - aber du solltest darauf vertrauen, Krabat.

Otfried Preußler

Max Arkana	+1
Zauberpunkte	+15
Willenskraft	+1
Zaubern	+2
Magiekunde	+1

**Arkane Meditation** 6 Rep

Zauberpunkte	+5
Max Arkana	+2
Magiekunde	+2

**Schildknappe** 5 Rep

Wer ein guter Schildknappe gewesen ist, wird auch ein guter Statthalter sein.

Miguel de Cervantes Saavedra

Ausdauer	+1
Resistenz	+1
Nahkampf	+1

**Arkane Schule** 10 Rep

Zauberpunkte	+10
Max Arkana	+2
Bildung	+1
Zaubern	+1
Magiekunde	+2

**Navigatorausbildung** 6 Rep

Bildung	+1
Geschick	+1
Orientierung	+2
Naturkunde	+2
Astronomie	+2

**Fachidiot** 0 Rep

In einem engen Fachgebiet deiner Wahl würfelst du Wissensproben mit 3 zusätzlichen Würfeln.

Der Experte ist ein gewöhnlicher Mann, der - wenn er nicht daheim ist - Ratschläge erteilt.

Oscar Wilde

Bildung	-1
Gewissenhaftigkeit	-1

**Interessen**

Diese Charakterschablonen beschreiben die Interessen des Charakters. Sie verändern ausgewählte Eigenschaften, sind dabei aber günstiger und verändern weniger als Berufe.

Sport

7 Rep

Schnelligkeit +1
 Ausdauer +2
 Werfen +1
 Akrobatik +1



Trekking

5 Rep

Ausdauer +2
 Erste Hilfe +1
 Orientierung +2



Jagd

6 Rep

Ausdauer +1
 Schießen +2
 Zoologie +1



Karate

3 Rep

Geschick +1
 Nahkampf +2



Musik

6 Rep

Geschick +1
 Darbietung +1
 Musik +2



Lesen

5 Rep

Gewissenhaftigkeit +1
 Lesen/Schreiben +2



Lesen

3 Rep

Bildung +1
 Allgemeinwissen +2



Geschichte

4 Rep

Historie +2
 Altertümer +2



Kunst

2 Rep

Darbietung +2



Handarbeit

4 Rep

Geschick +2



Esoterik 6 Rep

Schicksalswürfel	+1
Logik	-2
Einschüchtern	+1
Heimlichkeit	+1
Täuschen und Betrügen	+1
Esoterik	+1

**Schützenverein** 3 Rep

Bonuswürfel	+1
Attraktivität	-1
Schießen	+1

**P&P Rollenspiele** 6 Rep

Historie	+1
Kommunikation	+2
Darbietung	+1

**Briefmarken sammeln** 4 Rep

Gewissenhaftigkeit	+2
--------------------	----

**Heraldik** 8 Rep

Gewissenhaftigkeit	+2
Wahrnehmung	+1
Historie	+1
Heraldik	+2

**Yoga** 6 Rep

Geschick	+2
Ausdauer	+1
Akrobatik	+1

**Rettungsschwimmen** 7 Rep

Ausdauer	+2
Erste Hilfe	+2
Tapferkeit	+1

**Kultmitgliedschaft** 5 Rep

Wiederholungswürfe	+1
Schicksalswürfel	+1
Bonuswürfel	-2

**Burschenschaft** 4 Rep

Charme	+1
Attraktivität	-1
Nahkampf	+1
Historie	+1
Etikette	+2

**Tanzen** 6 Rep

Geschick	+1
Ausdauer	+1
Attraktivität	+2



Fahrzeuggestaltung

5 Rep

Fahren +1
 Mechanik +1
 Fahrzeuge +1



Chemie

6 Rep

Gewissenhaftigkeit +1
 Tapferkeit +1
 Chemie +2



Reiten

5 Rep

Fahren +1
 Reiten +2



Graffiti spraysen

4 Rep

Heimlichkeit +1
 Überzeugen +1



Parkour

7 Rep

Schnelligkeit +1
 Geschick +1
 Ausdauer +1
 Akrobatik +2



Workaholismus

-4 Rep

Logik -1



Alchemie

5 Rep

Alles ist Gift, ausschlaggebend ist nur die Menge. Alles Tun ist ein alchemistisches Zuendeführen, eine geistige Goldmachung und Kunst der Vollendung. Alles Wachsen ist Auferstehen. Auch in die Liebe muss man hineinwachsen und ihre Stunden abwarten, denn die Gewächse der Erde und die Gaben im Menschen haben ihre Zeit.

Paracelsus

Naturkunde +2
 Alchemie +1



Sudoku

3 Rep

Logik +1



Kochen

3 Rep

My gran could do better! And she's dead!

Gordon Ramsay

Kochen +2



Arkane Training

3 Rep

Zauberpunkte +5



Wissbegierig 3 Rep

Bildung +2




Spieler -5 Rep

Gewissenhaftigkeit -2




Krafttraining 3 Rep

Kraft +1



Raucher -5 Rep

Ausdauer -2
Attraktivität -1



Akolyth 5 Rep

He had hopes, but hope wasn't a solution.
Melissa Marr

Religion +2
Etikette +1

♀


Robust 4 Rep

Maximale Lebenspunkte +2




Botanik 3 Rep

Naturkunde +2



Notorischer Lügner 2 Rep

Logik -1
Täuschen und Betrügen +2



Charakter

Diese Charakterschablonen beschreiben bestimmte Charaktereigenschaften. Sie verändern einige wenige Eigenschaften des Charakters, fügen Fertigkeiten und Wissen hinzu und sind im Allgemeinen günstiger als Berufe.


Philanthrop 4 Rep

Attraktivität +1
Empathie +1



Tausendsassa 6 Rep

Bonuswürfel +2
Wiederholungswürfe +1
Kommunikation +1



Korrupt 3 Rep

Gewissenhaftigkeit -2
Täuschen und Betrügen +2
Einschüchtern +1



Säufer**-5 Rep**

Schicksalswürfel +1
 Auffassungsgabe -2
 Wahrnehmung -1

**Dandy****6 Rep**

Eitelkeit: Du bist über alle Maßen eitel und zeigst dies auch oft und gerne.

Attraktivität +2
 Charme +1
 Kommunikation +1
 Etikette +1

**Betrüger****5 Rep**

Täuschen und Betrügen +3

**Mauerblümchen****1 Rep**

Attraktivität -1
 Charme -1
 Kommunikation -1
 Heimlichkeit +2

**Chauvinist****2 Rep**

Charme -2
 Attraktivität +2

**Besserwisser****4 Rep**

Charme -1
 Gewissenhaftigkeit +1
 Überzeugen +2

**Sympathisch****5 Rep**

Attraktivität +2
 Charme +1

**Tratschtante****2 Rep**

Kommunikation +3
 Heimlichkeit -3

**Risikofreudig****2 Rep**

Gewissenhaftigkeit -2
 Resistenz +1
 Auffassungsgabe +1

**Egoistisch****2 Rep**

Schicksalswürfel +1
 Gewissenhaftigkeit -1



Hilfsbereit

4 Rep

Charme +1
Kommunikation +1

**Gewissenhaft**

4 Rep

Gewissenhaftigkeit +2

**Pedantisch**

5 Rep

Wiederholungswürfe +2
Gewissenhaftigkeit +1

**Umweltschützer**

6 Rep

Wahrnehmung +2
Naturkunde +2

**Kosmopolit**

6 Rep

Bildung +1
Darbietung +1
Kommunikation +1

**Genügsam**

4 Rep

Willenskraft +1
Gewissenhaftigkeit +1

**Arkane Initiation**

8 Rep

Max Arkana +1
Zauberpunkte +5
Magiekunde +2

**Blutmagie**

5 Rep

Du darfst statt Arkana auch Wunden für das Ausführen von Zaubern verwenden. Aufgrund der Natur der Blutmagie ist es nicht möglich, mit Zaubern, die durch Blutmagie gewirkt werden, Wunden zu heilen.

Zauberpunkte +5
Magiekunde +1

**Widerstandsfähig gegen Süchte**

3 Rep

Gewissenhaftigkeit +1

**Introvertiert**

2 Rep

Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit +1
Kommunikation -2



Reaktionär -2 Rep

Der Charakter ist nicht sehr offen gegenüber Fremden, Neuem und tendiert eher zu extrem konservativen Ansichten und noch reaktionärerem Weltbildern.

Charme -1

**Bücherwurm** 2 Rep

Bildung +1
 Ausdauer -1
 Auffassungsgabe +1
 Kraft -1
 Allgemeinwissen +1

**Paranoid** 1 Rep

Der Character ist von Natur aus Paranoid, traut niemandem voll und ganz, ist immer auf der Hut.

Bonuswürfel +1
 Gewissenhaftigkeit -2

**Sadist** 3 Rep

Charme +1
 Empathie +1
 Überzeugen +1

**Rational** 3 Rep

Logik +1

**Streithahn** 6 Rep

Maximale Lebenspunkte +1
 Nahkampf +1

**Einschüchternd** 4 Rep

Charme -1
 Einschüchtern +2

**Meisterliches Selbstbewusstsein**
30 Rep

Würfelergebnisse von 1 können einmal wiederholt werden.

When you have a lot of confidence and you feel like nobody can beat you, it's game over for everyone else.

Jason Day

**Ekel** -3 Rep

Der Charakter empfindet ausgeprägten Ekel gegen ein bestimmtes Subjekt und wird sich wenn möglich davon fern halten.



Gerechtigkeitsfanatiker 1 Rep

Der Charakter ist militanter Gerechtigkeitsfanatiker. Wenn er im Spiel eine Situation erlebt, die er als ungerecht empfindet, kann er sich kaum kontrollieren.

Empathie +1

**Jähzornig** -4 Rep

Ein jähzorniger Charakter fährt schnell aus der Haut und hat ein dünnes Fell. Bei jeder Gelegenheit die für den Charakter beleidigend wirkt kann der Spielleiter einen Wurf auf Logik verlangen. Misslingt dieser, fliegen vorraussichtlich zumindest die Fäuste.

Logik -1

**Gläubig** 5 Rep

Der Charakter ist besonders gläubig. Alle Effekte welche von Klerikern der selben Ausrichtung an ihm ausgeführt werden haben den doppelten Effekt. Kleriker mit dieser Gabe erhalten zudem mehr Gunstpunkte, wenn sie einen zeremoniellen Gottesdienst abhalten.

**Konfus** -4 Rep

Ein Charakter mit diesem Charakterzug lässt sich leicht verwirren. Auf belebten Märkten oder in Menschenmengen kann der Spielleiter einen Wurf auf Orientierung verlangen, damit der Charakter nicht in Panik verfällt.

Orientierung -2

**Habgierig** 4 Rep

Ein habgieriger Charakter hat zuerst immer seine persönliche Bereicherung im Sinn. Das beginnt damit, dass er gerne einmal versucht, Gold oder Belohnungen seiner Reisegruppe für sich einzustreichen. Es bedeutet aber auch eine fast magische Anziehungskraft von Gold und Wertgegenständen aller Art.

Logik +1

Täuschen und Betrügen +1


**Landei** -2 Rep

Der Charakter kommt vom Land. Stand und Bildung sind nicht relevant, sobald der Charakter in eine größere Siedlung (ab 1000 Einwohner) kommt ist er verwirrt. Würfe auf Orientierung in größeren Siedlungen haben einen um 1 erhöhten Mindestwurf.




Süchtig -4 Rep

Der Charakter ist nach einer gewissen Substanz süchtig, je nach Ausprägung der Sucht kann ihn der Verzicht oder die Aussicht bald verzichten zu müssen in seinem Tun beeinflussen.




Aversion -2 Rep

Der Charakter hat eine Abneigung gegen ein bestimmtes Subjekt. Alle Würfe, die mit dem Subjekt interagieren haben einen um 1 erhöhten Mindestwurf.



Todesbote -3 Rep

Der Charakter zieht das Unheil an. Kommt er in eine neue Region oder Gesellschaft, so muss er einen W6 Werfen. Zeigt der Wurf eine 5 oder 6, so geschieht ein Unheil, Unfall oder Ähnliches.




Willensstark 3 Rep

Willenskraft +2



Waffennarr 5 Rep

Nahkampf	+1
Schießen	+1
Kriegsführung	+1




Gutes Benehmen 4 Rep

Etikette +2



Naiv -3 Rep

Naiv: Dein Charakter ist naiv. Er glaubt manchmal zu sehr an das Gute im Menschen. Immer, wenn der Charakter an den Aussagen oder Intentionen von NSC zweifelt, kann der Spielleiter ihn auf Logik würfeln lassen. Mislingt der Wurf, so glaubt der Charakter dem NSC.



Extrovertiert 5 Rep

Auffassungsgabe	+1
Kommunikation	+2
Überzeugen	+2

Abergläubig**-3 Rep**

Du siehst überall Vorzeichen. Tritt ein Ereignis ein, das du als schlechtes Omen deutest (z.B. eine schwarze Katze, ein zerbrochener Gegenstand oder ein Patzer beim Würfeln mit einer 1), musst du sofort eine Probe auf Logik oder Willenskraft ablegen. Misslingt der Wurf, bist du verunsichert: Dein nächster Wurf erhält einen Malus von -2, es sei denn, du verbringst eine Aktion damit, ein kurzes Schutzritual durchzuführen (Salz werfen, Holz klopfen etc.).

Vielleicht sollten wir uns von dem Aberglauben lossagen, alles verstehen zu müssen und uns zur Einsicht bekehren, im Höchstfall imstande zu sein, mit unserem Unverständnis verständnisvoll umgehen zu können.

[Margot Bickel]

Logik -1
Wahrnehmung +1
Mythen und Legenden +2

**Empathisch****5 Rep**

Empathie +3

**Guter Redner****5 Rep**

Kommunikation +3

**Athletisch****6 Rep**

Geschick +2
Ausdauer +2

**Glück****4 Rep**

Der Charakter kann zweimal pro Sitzung bis zu 3 Würfel neu werfen oder diese von einem Gefährten neu werfen lassen.

**Talent**

Talente sind spezifische Charakterfähigkeiten. Die Schablonen beziehen sich auf eng gefasste Begabungen des Charakters. In der Regel sind sie günstig oder fügen spezielle Fähigkeiten und Regeln hinzu.

Revolverheld**5 Rep**

Schnelligkeit +1
Schießen +2

**Führer****5 Rep**

Der Charakter darf in jeder Kampfrunde eine Aktion an einen befreundeten Charakter weitergeben statt sie selbst zu verwenden.

Bonuswürfel +1
Ausdauer +1
Auffassungsgabe +1



Guter Werfer

5 Rep

Werfen +3

**Kraftpaket**

5 Rep

Kraft +2

Einschüchtern +1

**Synästhesie**

5 Rep

Auffassungsgabe +1

Wahrnehmung +2

**Medium**

4 Rep

Visionen: Du hast unregelmäßig Visionen. Diese können durch einen Auslöser ausgelöst werden oder rein zufällig passieren.

Logik -1

Empathie +1

Wahrnehmung +2

**Schlangemensch**

6 Rep

Geschick +3

Resistenz +1

**Starkes Immunsystem**

5 Rep

Resistenz +3

**Guter Schläfer**

3 Rep

Rast Mindestwurf -1

Gewissenhaftigkeit +1

**Photographisches Gedächtnis 6 Rep**

Logik +1

Wahrnehmung +1

Orientierung +2

**Tierempathie**

6 Rep

Der Mindestwurf ist bei allen Würfeln, die Tiere involvieren, um 2 verringert.

Empathie +1

**Eiskalte Händchen**

2 Rep

Attraktivität -1

Einschüchtern +1



Bauernfänger

8 Rep

Der Charakter kann eine Person in Sicht dazu bringen einen seiner Wiederholungswürfe auf einen gerade geworfenen Wurf anzuwenden. Hierzu muss der Charakter einen Bonus- oder Schicksalswürfel ausgeben.

Wiederholungswürfe +1

**Gut ausgerüstet**

5 Rep

Der Charakter kann einen Gegenstand in seinem Gepäck finden, auch wenn dieser sich nicht darin befindet. Hierzu verzeichnet der Spieler bei dem Charakter eine Wunde und wirft einen W6:

- 1-2: Der gewünschte Gegenstand konnte nicht gefunden werden - 3-5: Ein ähnlich nützlicher Gegenstand konnte gefunden werden - 6: Der Charakter konnte exakt den Gegenstand im Gepäck finden

With a little bit of imagination, anything is possible.

MacGyver

**Joker**

10 Rep

Der Charakter hat die Fähigkeit von besonderen Würfeln zu profitieren. Wann immer der Spieler außerhalb des Kampfes eine der folgenden Würfelfiguren würfelt tritt der angegebene Effekt in Kraft:

* **Dreierpasch** - Der Charakter erhält einen Bonuswürfel * **Kleine Straße** - Der Charakter erhält sofort 1 Boost * **Full House** - Der Charakter erhält einen Schicksalswürfel * **Große Straße** - Der Charakter findet einen Gegenstand in seinem Gepäck wieder (der Spieler sucht sich einen Gegenstand aus und fügt ihn seinem Gepäck hinzu) *

* **Vierpasch** - Der Charakter erhält +1 Aktion in jeder Runde des nächsten Kampfes

* **Fünferpasch** - Die Gruppe des Charakters erhält eine zusätzliche Runde vor den Gegnern im nächsten Kampf

Es gilt bei einem Wurf jeweils das höchste zu erreichende Muster. 5, 4, 3, 3, 3, 2, 1 ist also eine große Straße, aber kein Dreierpasch.

As you know, madness is like gravity...all it takes is a little push.

The Joker

**Meisterlicher Kämpfer**

30 Rep

Everyone has a plan until they've been hit.

Joe Lewis

Aktionen +1

**Klarträumen**

5 Rep

I dreamed I was a butterfly, flitting around in the sky; then I awoke. Now I wonder: Am I a man who dreamt of being a butterfly, or am I a butterfly dreaming that I am a man?

Zhuangzi

Maximaler Stress +1

Willenskraft +2



Scharfschütze

8 Rep

Einmal pro Runde kann jede 1 eines Schiessen Wurfs neu gewürfelt werden
Benötigt einen Schiessen Wert von 5 oder mehr

Orientierung +1**Schießen** +1**Kriegsführung** +1**Schildtraining**

5 Rep

Der Character hat gelernt einen Schild effizient im Kampf zu führen.

Dies erlaubt dem Charakter, Angriffe mit einem Schild auch gemäß der Regel Nahkampfangriffe parieren zu parieren. Hierzu wird wahlweise Kraft oder Geschick als Fertigkeitswert verwendet.

**Kritische Treffer**

10 Rep

Der zu erreichende Mindestwurf für kritische Treffer ist um eins verringert. Dies gilt nur für kritische Treffer, aber nicht für megakritische Treffer.

**Adlerauge**

7 Rep

Reichweiten von Fernkampfaffen sind um 25% erhöht.

**Inspirierender Anführer**

15 Rep

Als eine Aktion im Kampf kannst du auf deinen Überzeugen Wert würfeln. Ein Mitglied deiner Gruppe bekommt zusätzliche Erfolge in der Höhe deiner Erfolge oder mindestens 1

Charme +1**Überzeugen** +1**Ausweichen**

11 Rep

Knowing where the trap is—that's the first step in evading it.

Frank Herbert, Dune

Ausweichen +2**Schnelligkeit** +1**Taschenspieler Trick**

8 Rep

Als eine Reaktion im Kampf kannst du auf deine Täuschen Fähigkeit würfeln. Ein Gegner verliert so viele Erfolge wie du Erfolge erzielst

Benötigt eine Täuschen Fähigkeit von 3 oder höher

**Magisch Begabt**

4 Rep

Scientists have calculated that the chances of something so patently absurd actually existing are millions to one. But magicians have calculated that million-to-one chances crop up nine times out of ten

Terry Pratchett

Max Arkana +2

Tiefe Konzentration 6 Rep

Max Arkana +3

**Haudegen** 4 Rep

Nahkampf +1

Schießen +1

**Läufer** 6 Rep

Schnelligkeit +1

Ausdauer +1

**Akrobat** 3 Rep

Akrobatik +2

**Meisterliche Präsenz** 40 Rep

Der Mindestwurf des Charakters ist um 1 verringert.

*Ah, mastery... what a profoundly satisfying feeling when one finally gets on top of a new set of skills... and then sees the light under the new door those skills can open, even as another door is closing.**Gail Sheehy*

Mindestwurf -1

**Meisterliche Zuversicht** 40 Rep

im Sinne der Exploding Dice Regel wird jedes Mal, wenn eine 6 auf einem Würfel geworfen wurde, ein Erfolg zu den Erfolgen des Wurfs hinzugefügt.

*With realization of one's own potential and self-confidence in one's ability, one can build a better world.**The Dalai Lama***Recherche** 4 Rep*How often have I said to you that when you have eliminated the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth?**Sherlock Holmes*

Untersuchen +2

**Verführungskünstler** 10 Rep

Bei jeder Charme-Probe zur Betörung 4 Bonus sowie 2 Bonuswürfel für alle Proben auf Attraktivität.

**Schlossknacken** 4 Rep

Schlossknacken +2



Erste Hilfe

4 Rep

Our real enemy is not our neighboring country; it's hunger, cold, poverty, ignorance, superstition and prejudice.

Henry Dunant

Erste Hilfe +2

**Geschickt**

4 Rep

Geschick +2

**Gewissenhaft**

4 Rep

Gewissenhaftigkeit +2

**Preschen**

6 Rep

Immer, wenn der Charakter im Kampf die Laufen Aktion nutzt kann er einen Akrobatikwurf machen, um weitere Meter voran zu kommen. Gelingt dieser Wurf, so darf er sich gemäß den Erfolgen weiter bewegen als seine Laufen Reichweite.

Zeigt der Wurf keinen Erfolg, so stolpert der Charakter, und gilt als Liegend. Er muss eine Aktion aufwenden, um wieder auf die Beine oder in die Hocke zu kommen.

Schnelligkeit +1

**Guter Schütze**

3 Rep

Schießen +1

**Eins mit der Magie**

10 Rep

Zauberpunkte +15

**Trainierter Schwertarm**

5 Rep

Nur hartes Training und unbändige Disziplin sorgen für Tod und Verderben in einem flüssigen Streich

None

Kraft +2

Nahkampf +1

**Arkane Erholung**

10 Rep

Einmal am Tag kannst du außerhalb einer Rast deine Verbindung zur Magie erneuern und dein **Arkana** auffüllen. Dazu musst du etwa eine Stunde Ruhe finden, um dich auf den Fluss der Magie zu konzentrieren.

Würfel auf deinen **Magiekunde** Wert und fülle mit der Hälfte der Erfolge deine Arkana auf.



Arkane Meisterschaft 40 Rep

Max Arkana +4
 Zauberpunkte +50




Zauberei 7 Rep

Zauberpunkte +5
 Zauberei True




Medizin 5 Rep

Erste Hilfe +1
 Medizin +2




Weiße Magie 7 Rep

Zauberpunkte +7
 Weiße Magie True



Besondere Wachsamkeit 10 Rep

Zu Beginn eines Kampfes erhält der Charakter eine Aktion, welche allerdings nur zum Reagieren verwendet werden kann. Sobald der Charakter in der ersten Kampf- runde an der Reihe ist überschreiben seine Aktionen diese zusätzliche Aktion.




Schwarze Magie 7 Rep

Zauberpunkte +5
 Schwarze Magie True




Elementarmagie 7 Rep

Zauberpunkte +5
 Elementarmagie True




Verhör 6 Rep

Einschüchtern +1
 Empathie +1
 Verhören +2



Schamanismus 7 Rep

Zauberpunkte +7
 Schamanismus True



Tarnen und Verstecken 4 Rep

Heimlichkeit +2



Sanguine Magie 7 Rep

Zauberpunkte +5
 Sanguine Magie True



Nekrologie

7 Rep

Zauberpunkte +5
Nekrologie True

**Chimärologie**

7 Rep

Zauberpunkte +5
Chimärologie True

**Mystizismus**

7 Rep

Zauberpunkte +5
Mystizismus True

**Guter Looter**

6 Rep

Der Charakter kann bei einem Untersuchenwurf durch einen kritischen Erfolg besonders interessante Dinge entdecken.

**Hermetik**

7 Rep

Zauberpunkte +5
Hermetik True

**Arkane Naturtalent**

6 Rep

Zauberpunkte +5
Max Arkana +2

**Geisterbeschwörungen**

7 Rep

Zauberpunkte +5
Geisterbeschwörungen True

**Schmerz ignorieren**

7 Rep

Einmal pro Kampf kann auf Resistenz geworfen werden. Bei Erfolg wird der Schaden einer Angriffsquelle in dieser Aktion komplett verhindert. Dieser Wurf benötigt keine Aktion.

**Dämonologie**

7 Rep

Zauberpunkte +5
Dämonologie True

**Astrale Magie**

7 Rep

Zauberpunkte +5
Astrale Magie True

**Verfluchungen**

7 Rep

Zauberpunkte +7
Verfluchungen True



Intelligent

4 Rep

*Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn
Wissen ist begrenzt.*

Albert Einstein

Logik +1
Bildung +1

**Gelegenheitsangriff**

10 Rep

Der Charakter kann einmal pro Kampf-
runde als Reaktion einen Angriff gegen ei-
nen Gegner ausführen, wenn dieser durch
Bewegung den Wirkungsbereich (Reich-
weite) seiner Nahkampfwaffe verlässt. Da-
für wird keine Aktion verwendet.

**Agil**

3 Rep

Schnelligkeit +1

**Ausweichen**

7 Rep

Ausweichen +2

**Schnell**

4 Rep

Schnelligkeit +2

**Schildmeisterschaft**

10 Rep

Der Charakter ist ein Meister im Umgang
mit Schilden. Der Schild kann für einen
Schildblock mit einer statt zwei Aktionen
vorbereitet werden. Außerdem kann der
Schildblock auch als Reaktion ausgeführt
werden.

**Vollkommene Untergebenheit**

20 Rep

Jegliche erhaltene Gunst wird verdoppelt.

**Klingentanz**

15 Rep

Der Charakter ist geübt im beidhändigen
Kampf mit zwei Waffen. Der Mindestwurf
für den Angriff mit der Sekundärwaffe ist
nicht mehr um eins erhöht.

**Widerstand**

20 Rep

Der Charakter ist in der Lage, Verletzun-
gen natürlich zu widerstehen. Für jede er-
folgte Wunde wird ein W6 geworfen. Der
Mindestwurf hierfür beträgt 5 + die An-
zahl der verursachten Wunden. Jeder Er-
folg verhindert eine Wunde.



Bewegen 5 Rep

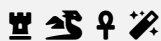
Akrobatik +2
Heimlichkeit +2

**Waise** 4 Rep

Schicksalswürfel +1
Resistenz +1

**Nahkampf** 3 Rep

Nahkampf +3

**Gesucht** 4 Rep

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit +1

**Unglaubliche Reaktion** 10 Rep

Du kannst Fernkampfangriffen ausweichen als wären es Nahkampfangriffe

**Alleinerziehend** 4 Rep

Willenskraft +1
Tapferkeit +1

**Meisterliches Ausweichen** 30 Rep

Das Ausweichen erfordert keine Aktion mehr.

**Verlust eines Familienmitgliedes** 5 Rep

Schicksalswürfel +1
Tapferkeit +2

**Meisterliche Parade** 30 Rep

Das Parieren eines Angriffs kostet keine Aktion mehr.

**Adelig** 9 Rep

Maximale Lebenspunkte +1
Kommunikation +2
Nahkampf +1
Täuschen und Betrügen +1
Lesen/Schreiben +2



Lebensumstände

Diese Schablonen beschreiben die Lebensumstände des Charakters.

Verlust eines Körperteils 1 Rep

Schicksalswürfel +1
 Attraktivität -1
 Geschick -1

**Klosterleben** 5 Rep

Gewissenhaftigkeit +1
 Naturkunde +1
 Kommunikation -1
 Religion +2

**Guru** 7 Rep

Charme +1
 Attraktivität +2
 Kommunikation +2

**Eremit** 2 Rep

Charme -1
 Orientierung +1
 Wahrnehmung +1
 Kommunikation -1

**Entstellt** 4 Rep

Charme -1
 Attraktivität -1
 Einschüchtern +2
 Tapferkeit +2

**Obdachlos** 5 Rep

Begleiter: Du darfst einen tierischen Begleiter auswählen, welcher als Vertrauter gilt und dich auf Schritt und Tritt begleitet.

Attraktivität -1
 Resistenz +3
 Nahkampf +1

**Unglücklich verliebt** 3 Rep

Willenskraft +1

**Witwer** 5 Rep

Bonuswürfel +1
 Tapferkeit +2

**Leibeigener** 5 Rep

Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

Auffassungsgabe +2
 Heimlichkeit +1

**Schmiss** -2 Rep

Attraktivität -1



Wanderjahre

7 Rep

Bildung	+1
Orientierung	+1
Tapferkeit	+2
Mechanik	+1

**Vampir**

4 Rep

Schicksalswürfel	+2
Attraktivität	-1
Resistenz	+1

**Vampir**

8 Rep

Vampir: Du bist ein Untoter. Dieser Umstand sorgt dafür, dass du zu einem Haufen Staub zerfällst wenn du stirbst. Ein Tropfen Blut kann dich dann immer wieder beleben. Der Aufenthalt in direktem Sonnenlicht lässt dich pro Stunde eine direkte Wunde hinnehmen. Wenn du eine Gottheit hast, kannst du die Handlungen eines Priesters ausführen und seine Gunst erbiten.

Maximale Lebenspunkte	+2
Altertümer	+2

**Magische Begegnung**

5 Rep

Zauberpunkte	+5
--------------	----

**Gesegnet**

60 Rep

Mindestwurf	-1
Schicksalswürfel	+2

**Borkenhaut**

3 Rep

Schutz	+1
Schnelligkeit	-1



B



Waffen

Klingenwaffen

Stockdegen

Dieses Objekt erscheint wie ein modischer oder schlichter Gehstock, typischerweise aus poliertem Holz mit einer metallbeschlagenen Spitze und einem Ziergriff. Der Griff, oft ein Metallknauf oder L-förmiger Haken, lässt sich vom Hauptschaft abziehen. Dieser Schaft ist hohl und dient als Scheide für eine schlanke, steife und nadelspitze Stoßklinge, die im Inneren verborgen ist.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	160
Durchschlag	1
Schadenspotential	1

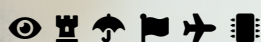


Giftdolch

Dieser Dolch besitzt eine starre Klinge mit einer Einkerbung zum Auftragen von Gift, die in einer Spitze endet, welche besonders gut Rüstungen durchschlagen kann. Die Waffe ist dafür bekannt, ein Ziel in der Stärke des verwendeten Giftes zu vergiften.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	1400
Durchschlag	2
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Giftkanal	1



Kurzschwert

Eine gerade, zweischneidige Klinge, sichtlich kürzer als ein Langschwert, aber deutlich länger als ein Dolch, bildet diese Waffe. Sie ist mit einem einfachen, einhändigen Griff, einer funktionalen Parierstange und einem simplen Knauf ausgestattet. Die Waffe ist leicht und ausbalanciert und dient eindeutig als praktische militärische Seitenwaffe.

Nahkampf

Gewicht:	0.70 kg
Preis:	1000
Durchschlag	1
Verborgenheit	2
Schadenspotential	1



Anderthalbhänder

Diese gerade, zweischneidige Klinge ist merklich länger als ein gewöhnliches Ritterschwert, jedoch kürzer als ein echter Zweihänder. Ihr entscheidendes Merkmal ist der verlängerte Griff, der lang genug ist, um eine zweite Hand für erhöhte Kraft aufzunehmen, obwohl die Waffe für den einhändigen Gebrauch ausbalanciert bleibt.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	2



Florett

Eine außergewöhnlich dünne und flexible Klinge, oft mit viereckigem Querschnitt, definiert diese leichte Waffe. Sie besitzt keine geschärften Schneiden und läuft stattdessen in einer feinen, schmalen

Spitze aus. Die Hand ist durch eine markante, schalenförmige Metallglocke geschützt.

Nahkampf

Gewicht:	1.30 kg
Preis:	180
Durchschlag	1
Verborgtheit	5
Schadenspotential	2



Schnappmesser

Ein Metallknopf oder Schalter ist direkt in die Seite des Griffs dieses Klappmessers eingelassen. Das Betätigen dieses Mechanismus löst eine interne Feder aus, wodurch die verborgene Klinge automatisch aufspringt, indem sie entweder seitlich herausklappt oder gerade aus der Oberseite hervorschießt.

Nahkampf

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	400
Verborgtheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2



Zweihänder

Eine enorme, gerade, zweiseidige Klinge, weit länger als ein gewöhnliches Ritterschwert, dominiert diese Waffe. Ihr entscheidendes Merkmal ist das massive, zweihändige Heft, das einen verlängerten Griff und einen schweren Knauf als Gegengewicht nutzt. Die Waffe ist mit einer breiten, funktionalen Parierstange ausgestattet, die auf ihre immense Größe ausgelegt ist.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	4000
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	8
Schadenspotential	3



Katana

Eine lange, schlanke Klinge mit einer ausgeprägten, einschneidigen Krümmung definiert dieses Schwert. Es ist mit einem für den zweihändigen Griff ausgelegten Griff montiert, der oft mit Korde über Rochenhaut gewickelt ist. Ein markantes rundes oder eckiges Metallstichblatt (Tsuba) trennt den Griff von der Klinge.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Verborgtheit	3
Schadenspotential	3



Katar

Der Katar, der in abliegenden Regionen bekannt ist, wird durch ihren einzigartigen H-förmigen Metallgriff definiert. Der Griff besteht aus zwei parallelen Stangen, welche die Seiten der Hand schützen und durch einen oder zwei Querbalken für die Faust verbunden sind. Eine breite, spitze, zweiseidige Klinge ist an der Vorderseite dieses Griffs befestigt und ragt geradewegs von den Knöcheln des Trägers nach vorne.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	450
Durchschlag	1
Verborgtheit	2
Schadenspotential	2



Klingenbrecher

Wird mit dieser Waffe erfolgreich angegriffen oder pariert, nimmt die Waffe des Gegners für jeden Erfolg 10% Schaden, zusätzlich zu den Wunden.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	850
Verborgtheit	3
Schadenspotential	1

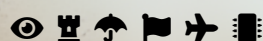


Entermesser

Oft als Waffe eines Piraten bezeichnet, verfügt dieses Schwert über eine kurze, breite und leicht gekrümmte einschneidige Klinge. Der Griff wird von einem massiven, oft schmucklosen, korb- oder schalenförmigen Stichblatt geschützt, das die Hand umschließt. Der Stahl wirkt dick und funktional, ihm fehlt der feine Schliff eines hochwertigen Schwertes, was auf eine geringerwertige, zweckdienliche Konstruktion hindeutet.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	1000
Verborgtheit	4
Schadenspotential	3



Langes Messer

Die Klinge des langen Messers ist lang, gerade und einschneidig, merklich größer als ein Standarddolch, besitzt jedoch nicht die Parierstange und Balance eines echten Kurzschwertes. Der Griff ist einfach, oft nur aus Holz oder mit Leder umwickelt, und hat einen minimalen oder fehlenden Handschutz. Es ist eine praktische, beinahe grobe Waffe, die irgendwo zwischen einem großen Werkzeug und einer reinen Kampfklinge angesiedelt ist.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	300
Verborgtheit	4
Schadenspotential	2



Skalpell

Das Skalpell besteht aus einem schlanken Griff aus Metall oder Knochen, der für einen feinen, präzisen Griff bemessen ist. Er hält eine kleine, feststehende Klinge von außergewöhnlicher Schärfe. Die Klinge selbst ist dünn und besitzt oft eine ausgeprägte Krümmung oder eine feine Spitze, wodurch sie weitaus zerbrechlicher und schneidender wirkt als ein Allzweckmesser.

Nahkampf

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	250
Verborgtheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2



Säbel

Eine lange, gekrümmte, einschneidige Klinge definiert dieses einhändige Schwert. Sein markantes Merkmal ist der Handschutz, das über einen hervorstehenden Metall-Handbügel verfügt, der sich von der Parierstange bis zum Knauf erstreckt und die Hand umschließt und schützt. Die Klinge selbst ist oft mäßig breit, was sie vom schlanken Profil eines Rapiers unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	950
Verborgtheit	3
Schadenspotential	3



Bajonett

Diese moderne Waffe besteht aus einer geraden, scharfen Stahlklinge, die einem langen Dolch ähnelt. Ihr Griff ist nicht zum Halten gedacht, sondern weist einen markanten hohlen Ring sowie einen Arretierungsmechanismus auf. Diese anbringbare Konstruktion, eindeutig für den militärischen Gebrauch bestimmt, ermöglicht es, den gesamten Gegenstand an den Lauf einer Langwaffe zu montieren.

Nahkampf

Gewicht:	1.80 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	4
Schadenspotential	2



Molekularmesser

Diese Waffe ähnelt einem Kampfmessergriff aus mattschwarzen Polymeren, doch anstelle einer

konventionellen Klinge besitzt sie einen kurzen, starren Grat. Dieser Grat stützt eine schimmernde, monomolekulare Schneide, die unmöglich dünn und vollkommen gleichmäßig erscheint und keinerlei sichtbare Zahnung oder Schliff aufweist.

Nahkampf

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	1000
Durchschlag	2
Verborgtheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2



Spatha

Die Spatha (Plural Spathae, lateinisch für „Breite Klinge“) ist ein zweischneidiges, vorwiegend zum Hieb konzipiertes, einhändig geführtes Schwert mit gerader Klinge. Diese Schwertform existierte etwa vom 1. Jahrhundert v. Chr. bis zum Ende des Frühmittelalters. Über die Jahrhunderte trat sie in verschiedenen Formen auf, insbesondere germanische Ringschwerter der Völkerwanderungszeit bis hin zu den volkstümlich so genannten „Wikingerschwertern“.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	250
Durchschlag	1
Reichweite	2
Schadenspotential	2



Krummsäbel

Dieses einhändige Schwert wird durch seine ausgeprägte, schwungvolle Krümmung definiert und

besitzt eine einzelne scharfe Schneide an der Außenseite. Die Klinge verbreitert sich oft leicht zur Spitze hin. Es ist mit einem einfachen Griff und einer Parierstange ausgestattet, die meist gerade oder leicht zur Klinge hin gebogen ist.

Nahkampf

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 500
Verborgtheit 5
Schadenspotential 3



Lichtschwert

Ein zylindrischer Griff aus poliertem Metall, für ein oder zwei Hände bemessen, beherbergt die Komponenten dieser Waffe. Er verfügt über einen eingelassenen Aktivierungsknopf und eine markante Emitter-Öffnung an einem Ende. Im aktiven Zustand fährt ein solider, klingenlanger Strahl aus intensiver, glühender Energie hörbar summend aus diesem Emitter.

Nahkampf

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 5000
Durchschlag 1
Verborgtheit 2
Schadenspotential 3



Pugio

Der Pugio ist ein römischer Dolch von ca. 40cm Länge. Er wurde von den Legionären im antiken Rom als Zweitwaffe getragen. Er besitzt eine breite, blattförmige Stahlklinge, die oft in der Mitte tailliert ist, und einen einfachen, meist T-förmigen Griff aus Metall, Knochen oder Horn.

Nahkampf

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 120
Schadenspotential 1



Machete

Sende keine Botschaft!

Nahkampf

Gewicht: 1.20 kg
Preis: 450
Verborgtheit 4
Schadenspotential 3



Flammendolch

Die Klinge dieses Dolches ist nicht glatt, sondern in einem wellenförmigen, „flammenartigen“ Muster geschmiedet. Der Flammendolch hat eine gezackte Klinge, die dafür bekannt ist, tiefe, reißende Wunden zu schlagen und Blüten zu verursachen. Der Griff ist meist einfach gehalten, oft aus dunklem Metall oder Leder, um den Fokus auf den unregelmäßigen Stahl zu legen.

Nahkampf

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 450
Verborgtheit 2
Vorbereitung 0
Schadenspotential 1
Blutend 1



Panzerbrecher

Ein schwerer Dolch, welcher zum Beschädigen von Rüstungen geeignet ist. Für jeden Treffer verliert das Opfer einen Schutz nach seiner Wahl zusätzlich zu evtl. eingesetztem Schutz.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	650
Verborgtheit	3
Schadenspotential	1
Panzerbrechend	1



Degen

Oft als die Waffe eines Adligen angesehen, wird dieses leichte Schwert durch seine schlanke, steife Klinge definiert, die typischerweise einen dreieckigen Querschnitt aufweist und zu einer außergewöhnlich feinen Spitze zuläuft. Ihr fehlt eine echte Schneide, da sie eine reine Stichwaffe ist. Der Handschutz ist ihr markantestes Merkmal und besteht aus zwei kleinen Schalen und einem zierlichen Knöchelschutz, der auf Präzision ausgelegt ist.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	140
Durchschlag	1
Verborgtheit	3
Schadenspotential	1



Jagdmesser

Dieses Messer mit feststehender Klinge besitzt eine kräftige, einschneidige Stahlklinge, oft mit einer leichten Krümmung oder einer Clip-Point-Spitze.

Der Griff ist praktisch, aus poliertem Holz, Knochen oder Geweih gefertigt und für einen soliden, sicheren Halt geformt. Es ist ein robustes, funktionales Werkzeug, dem die schlanke Form oder die Doppelschneide eines Kampfdolches fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	120
Durchschlag	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

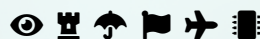


Flammberge

Dieses massive Zweihandschwert ist sofort an seiner Klinge erkennbar. Der lange, schwere, zweischneidige Stahl ist nicht gerade, sondern von der Parierstange bis zur Spitze in einer durchgehenden, wellenförmigen oder „flammenartigen“ Form geschmiedet. Sein Griff ist für eine kraftvolle zehnhändige Führung ausgelegt und weist oft eine komplexe Parierstange mit vorwärts gerichteten Haken oder Seitenringen auf.

Nahkampf

Gewicht:	1.40 kg
Preis:	2200
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	3
Blutend	1



Kettensäge

Ein klobiges, motorisiertes Gehäuse (oft leuchtend rot oder gelb lackiert) bildet den Hauptkörper, ausgestattet mit einem hinteren Pistolengriff und einem oberen Haltegriff. Von der Vorderseite ragt

eine lange, flache Metall-Führungsschiene hervor. Eine endlose Kette, besetzt mit zahlreichen scharfen Metallzähnen, ist um diese Schiene geschlungen und dafür ausgelegt, vom Motormechanismus im Gehäuse mit hoher Geschwindigkeit angetrieben zu werden.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	800
Verborgtheit	6
Vorbereitung	2
Kapazität	6
Schadenspotential	3
Durchschlag	1



Wakizashi

Diese Waffe ist eine einschneidige, gekrümmte Klinge, merklich kürzer als ein volles Langschwert oder Katana, aber deutlich länger als ein Standarddolch. Sie verfügt über einen Griff, der lang genug für ein oder zwei Hände ist, oft mit Rochenhaut und Kordel umwickelt, und ist mit einem runden oder quadratischen Metall-Stichblatt ausgestattet, das Klinge und Griff trennt.

Nahkampf

Gewicht:	0.90 kg
Preis:	180
Verborgtheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2



Sichel

Die Sichel besteht aus einem kurzen, einfachen Holzgriff für eine einzelne Hand. Daran befestigt

ist eine Metallklinge mit einer ausgeprägten, C-förmigen Krümmung, die nur entlang ihrer konkaven Innenseite geschärft ist. Die gesamte Konstruktion ist rudimentär und ähnelt einem gewöhnlichen Erntegerät.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	150
Verborgtheit	4
Schadenspotential	2



Rapier

Eine lange, außergewöhnlich schlanke und steife Klinge, die zu einer nadelspitzen Spitze zuläuft, definiert dieses einhändige Schwert. Sein markantestes Merkmal ist das Gefäß, das einen komplizierten und komplexen Handschutz aus ineinandergreifenden Metallstangen, Ringen oder einer Glocke besitzt, der die Hand des Trägers vollständig schützen soll.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	1200
Verborgtheit	3
Schadenspotential	3



Breitschwert

Dieses Schwert zeichnet sich durch eine deutlich breite, gerade, zweiseidige Klinge aus, die sich nur leicht zu einer funktionalen Spitze verjüngt. Oft als brutale Waffe angesehen, sind seine schwere Bauweise und die einfache, robuste Parierstange klar auf rohe Gewalt ausgelegt. Die gesamte Waffe liegt schwer in der Hand und lässt die Raffinesse

eines Rapiers oder die Balance eines Ritterschwerts vermissen.

Nahkampf

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 500
Verborgenheit 5
Schadenspotential 4



Molekularschwert

Ein Griff aus dunklem, nicht-reflektierendem Verbundmaterial bildet das Heft und weist einen einfachen Aktivierungsknopf auf. Daraus ragt ein dünner, starrer Grat hervor, der eine Schneide stützt, die so fein ist, dass sie beinahe unsichtbar wirkt und im direkten Licht leicht schimmert. Die Klinge ist vollkommen gerade und besitzt nicht die Dicke oder den Schliff eines traditionellen Schwertes.

Nahkampf

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 3000
Durchschlag 2
Verborgenheit 5
Schadenspotential 3



Linkhand

Die Linkhand ist eine Verteidigungswaffe. In der linken Hand geführt, bietet sie eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde, die nur zur Verteidigung genutzt werden kann.

Nahkampf

Gewicht: 0.60 kg
Preis: 580
Verborgenheit 2
Vorbereitung 0
Schadenspotential 1



Zweililien

Das Zweililien besteht aus einem etwa eineinhalb Schritt langen Stab, an dessen Ende jeweils eine Klinge eingearbeitet ist. Die Waffe wird in der Regel beidhändig geführt.

Nahkampf

Gewicht: 1.10 kg
Preis: 950
Reichweite 2
Verborgenheit 7
Schadenspotential 2



Langschwert

Eine gerade, zweischneidige Klinge, die zu einer scharfen, funktionalen Spitze zuläuft, bildet den Kern dieser Waffe. Sie ist mit einer einfachen, geraden Metall-Parierstange und einem für eine einzelne Hand bemessenen Griff ausgestattet, der von einem schweren Metallknauf ausbalanciert wird. Dies ist das klassische kreuzförmige Schwert, länger als ein Dolch, aber kürzer als eine echte Zweihandwaffe.

Nahkampf

Gewicht: 1.40 kg
Preis: 2000
Reichweite 2
Verborgenheit 5
Schadenspotential 2



Stilett

Ein Parierdolch, wenn dieser Dolch geführt wird, erhält der Träger eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde, die nur für die Verteidigung genutzt werden darf.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	750
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1



Dolch

Ein einfacher Dolch, geschmiedet aus Eisen. Dieser Gegenstand wird sowohl als Werkzeug als auch als Waffe verwendet.

Nahkampf

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	300
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1



Taschenmesser

Dieser Gegenstand ist ein kompaktes Handwerkzeug mit einem Gehäuse aus Holz, Metall oder Kunststoff. Eine oder mehrere Metallklingen sind in den Griff eingeklappt. Diese Klingen können aus dem Gehäuse herausgeschwenkt werden.

Nahkampf

Gewicht:	0.10 kg
Preis:	20
Vorbereitung	0



Pata

Diese Waffe kombiniert einen starren Stahlhandschuh, der Hand und Unterarm schützt, mit einer langen, geraden, zweischneidigen Klinge. Die Klinge ragt direkt aus dem Ende des Handschuhs hervor, ausgerichtet mit dem Arm des Trägers. Der Griff ist ein horizontaler Querbalken, der im Inneren des geschlossenen Handschuhs gehalten wird und die Hand vollständig verbirgt.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3



Klappspaten

Ein kurzer, robuster Stiel aus Holz oder Metall ist an einem viereckigen, spitzen Schaufelblatt angebracht. Das hervorstechendste Merkmal des Kopfes ist ein massives Scharnier und ein Feststellring an seiner Basis. Dieser Mechanismus erlaubt es, das Metallblatt in einem 90-Grad-Winkel oder komplett flach gegen den Stiel einzuklappen.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	20
Schadenspotential	1
Verborgenheit	3



Gladius

Der Gladius (Mehrzahl: Gladii) ist ein römisches kurzes (ca.80cm) Schwert. Er soll im späteren 3. Jahrhundert v. Chr. aus einem Schwerttyp der iberischen Keltiberer entwickelt worden sein und war in Variationen bis in das 3. Jahrhundert n. Chr. die Standardwaffe der Infanterie der römischen Armee.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	200
Schadenspotential	3



Äxte

Handaxt

Ein kurzer, einhändiger Holzstiel ist mit einem einfachen, keilförmigen Stahlkopf versehen. Dieser Kopf weist eine einzelne, ausgestellte Schneide auf, die durch einen flachen, schmucklosen Nacken auf der Gegenseite ausbalanciert wird. Es ist ein kompaktes, zweckmäßiges Werkzeug, dem der Dorn oder Bart einer reinen Streitaxt fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	80
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2



Feuerwehraxt

Ein langer, gerader Stiel, oft leuchtend rot oder gelb lackiert, ist mit einem schweren Stahlkopf bestückt. Dieser Kopf ist sofort erkennbar und weist auf der einen Seite eine Standard-Axtschneide und auf der gegenüberliegenden Seite einen scharfen, panzerbrechenden Dorn oder Haken auf. Es ist ein schweres, funktionales Werkzeug, dem die Balance einer reinen Streitaxt fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	300
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3



Kriegsaxt

Ein schwerer, geschmiedeter Stahlkopf, der für den Kampf ausbalanciert ist, krönt diese Waffe. Eine Seite weist eine breite, ausgestellte Schneide (einen „Bart“) auf. Die der Klinge gegenüberliegende Seite ist zu einem scharfen Dorn ausgezogen, was sie deutlich von einer einfachen Allzweckaxt unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	5.00 kg
Preis:	2000
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	8
Schadenspotential	4



Axt

Ein keilförmiger Kopf aus Gusseisen oder Stahl ist auf einem robusten, einhändigen Holzschaft montiert. Der Kopf besitzt eine einzelne, ausgestellte Schneide auf der einen Seite und einen flachen, schweren Nacken auf der anderen. Das Design ist einfach und vielseitig und besitzt weder die Länge einer Langaxt noch die spezielle Balance einer Wurfaxt.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	250
Verborgtheit	4
Schadenspotential	3



Holzfälleraxt

Ein langer, gerader Stiel aus glattem, schmucklosem Hartholz bietet einen zweihändigen Griff. Er trägt einen schweren, keilförmigen Stahlkopf. Dieser Kopf weist eine einzelne breite, extrem scharfe Schneide auf, die durch einen dicken, flachen Nacken auf der Gegenseite ausbalanciert wird.

Nahkampf

Gewicht:	2.20 kg
Preis:	350
Durchschlag	1
Verborgtheit	5
Schadenspotential	3



Langaxt

Die Langaxt zeichnet sich durch einen langen, stabilen Holzschaft aus, der für einen zweihändigen Griff gebaut und oft mit Metallbändern verstärkt ist. Sie ist mit einem einzelnen, schweren Axtkopf

bestückt, der typischerweise eine breite, ausladende Schneide besitzt. Anders als einer Hellebarde fehlt diesem Design eine Speerspitze oder ein rückwärtiger Dorn, wodurch es sich rein auf die Kraft der Hauptklinge konzentriert.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	500
Reichweite	2
Verborgtheit	5
Schadenspotential	3



Francisca

Die Francisca (auch Franzisca) ist eine besondere Form des Wurfbeils, vor allem in Yadosien im ersten und frühen zweiten Jahrhundert verbreitet.

Einzelschuss

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	60
Durchschlag	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Tomahawk

Der Tomahawk besteht aus einem geraden Schaft, meist aus Holz, der als Griff dient. Am oberen Ende des Schafts ist ein Kopf, typischerweise aus Metall, befestigt, der eine einzelne, vertikal zum Griff ausgerichtete scharfe Klinge aufweist.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	40
Durchschlag	1
Reichweite	15
Verborgtheit	2
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	3



Hieb Waffen

Brechstange

Eine handelsübliche Brechstange aus massivem, schwerem Stahl, oft sechseckig oder rund im Querschnitt. Ein Ende ist zu einer deutlichen L- oder S-Form gebogen und läuft in einer abgeflachten, gespaltenen Spitze aus. Das gegenüberliegende Ende ist typischerweise zu einem einfachen, keilförmigen Meißel abgeflacht.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	40
Schadenspotential	1



Treibhammer

Ein enormer, zylindrischer Kopf, oft aus dichtem Hartholz gefertigt und mit dicken Eisenringen gebunden, sitzt auf einem dicken, zweihändigen Holzschaft. Anders als die flachen Metallflächen eines Vorschlaghammers oder der Dorn eines Kriegshammers, ist diese Waffe reine, brutale, stumpfe Masse. Das gesamte Objekt ist schwer und kopflastig, eindeutig für zerschmetternde Einschläge konzipiert.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	800
Verborgtheit	5
Schadenspotential	4



Streitkolben

Diese Waffe verfügt über einen soliden Schaft aus Holz oder Metall, der für einen einhändigen Griff ausgelegt ist. Der Kopf besteht aus einem schweren, soliden Metallgewicht, das oft mit hervorstehenden Flanschen, Knäufen oder pyramidenförmigen Spitzen gegossen ist. Anders als ein Hammer besitzt diese Waffe keine flache Schlagfläche, sondern konzentriert ihre gesamte Masse auf diese Vorsprünge.

Nahkampf

Gewicht:	2.80 kg
Preis:	1200
Verborgtheit	5
Schadenspotential	3



Kriegsflegel

Ein robuster Holzschaft, für eine Hand bemessen, ist über mehrere Glieder einer schweren Kette mit einem frei schwingenden Metallkopf verbunden. Dieser Kopf ist eine massive Eisenkugel, die mit zahlreichen fixierten, scharfen Stacheln besetzt ist. Diese flexible Verbindung unterscheidet ihn unmittelbar vom starren, fixierten Kopf eines Streitkolbens oder Morgensterns.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	580
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	3



Rabenschnabel

Diese lange Hiebwaaffe ist mit einem metallenen Hammerkopf ausgestattet, der gerne auch in der Form eines Rabenkopfes gefertigt ist. Eine Seite besteht aus einer stumpfen Hammerflache, wahrend die Gegenseite zu einem langen, scharfen Dorn ausgeformt ist, der dem namensgebenden Rabenschnabel ahneln. Diese Konstruktion sitzt auf einem langen Holzschafte.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	1800
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	3



Dreschflegel

Der Dreschflegel besteht aus zwei Holzteilen - einem langen Stab, der als Griff dient, und einem kurzeren, frei schwingenden Schlagstuck. Beide Teile sind an einem Ende durch ein lockeres Scharnier aus Leder oder eine kurze Kette verbunden. Es handelt sich sichtlich um ein zweckentfremdetes Erntewerkzeug, dem die Metallstacheln oder ausbalancierten Gewichte eines militarischen Kriegsflegels fehlen.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	120
Reichweite	2
Verborgtheit	5
Schadenspotential	1



Morgenstern

Diese Waaffe verfugt uber einen robusten Schafte aus Holz oder Metall, der fur eine Hand ausbalanciert ist und von einem massiven, schweren Kopf gekront wird. Dieser oft kugelformige Kopf ist mit zahlreichen scharfen, feststehenden Stacheln besetzt, was ihn von den stumpfen Klingenschnitten eines Streitkolbens unterscheidet. Das Design ist eindeutig darauf ausgelegt, wuchtige Einschlage mit panzerbrechenden Spitzen zu kombinieren.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1600
Durchschlag	1
Verborgtheit	5
Schadenspotential	3



Keule

Die Keule ist ein einzelnes, massives Stuck behauenes Hartholz, das durch seine grobe, kopflastige Balance definiert wird. Sie schwillt von einem rauen Griff, der fur eine Hand bemessen ist, zu einem dicken, wuchtigen Schlagende an. Ihr fehlen jegliche Metallkomponenten, Stacheln oder Flansche, wodurch sie weit simpler und primitiver als ein Streitkolben wirkt.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	15
Verborgenheit	4
Schadenspotential	1



Schlagstock

Diese Waffe ist ein solider, gerader Zylinder aus poliertem Hartholz, dichtem Polymer oder schwarzem Stahl, bemessen für einen einhändigen Griff. Ein Ende ist oft für einen sicheren Halt texturiert oder umwickelt, manchmal mit einer lederen Handschlaufe versehen. Das gesamte Objekt hat eine einheitliche Dicke, ohne den beschwerten Kopf eines Streitkolbens oder einer Keule.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	800
Verborgenheit	3
Schadenspotential	1



Schmiedehammer

Ein kurzer, dicker Stiel aus dichtem Hartholz stützt einen schweren, asymmetrischen Block aus Schmiedestahl. Eine Seite dieses Kopfes ist eine breite, flache, quadratische Fläche, die stark von Schlägen und Ruß gezeichnet ist. Die Gegenseite verjüngt sich zu einem stumpfen Keil oder einer abgerundeten „Finne“, wodurch sie sich deutlich von den scharfen Spitzen eines Kriegshammers oder den Zwillingsflächen eines Vorschlaghammers unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	850
Verborgenheit	4
Schadenspotential	3



Metallbeschlagene Keule

Ein dickes, schweres Stück grob behauenes Holz dient als Kern dieser Waffe. Das Schlagende ist dicht mit Eisennieten, stumpfen Bolzen oder geschärften Nagelköpfen besetzt, die tief in die Maserung getrieben wurden. Die Waffe ist kopflastig und grob gefertigt; ihr fehlt die Ausgewogenheit oder die Metallflansche eines militärischen Streitkolbens.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	120
Verborgenheit	5
Schadenspotential	2



Haarkamm

Ein aus speziell gehärtetem Stahl gefertigter Haarkamm zum Einstecken in Frisuren. Oben eine große Rose, die als Griff dient. Die 5 Zacken des Kamms dienen dann als Klingen. Eine teuflische versteckte Waffe.

Nahkampf

Gewicht:	0.00 kg
Preis:	100
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1



Spitzhacke

Die Spitzhacke ist eigentlich als Handwerkszeug gedacht und besteht aus einem langen, robusten Holzschaft, der für einen zweihändigen Griff ausgelegt ist. Oben ist ein schwerer, geschmiedeter Metallkopf quer montiert. Dieser weist auf der einen Seite einen langen, scharfen Dorn und auf der gegenüberliegenden Seite eine schmale, horizontale Meißelklinge auf. Dadurch bildet er zusammen mit dem Stiel eine T-Form.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	180
Durchschlag	1
Verborgtheit	5
Schadenspotential	2



Vorschlaghammer

Der Vorschlaghammer besteht aus einem außergewöhnlich langen, dicken Holzschaft, der einen zweihändigen Griff erfordert. Er ist mit einem enormen, schweren Kopf aus einem massiven Block Schmiedeeisens oder Stahls bestückt. Der Kopf weist zwei breite, flache Schlagflächen auf, wobei das Design eindeutig schieres Gewicht und Wucht über die Stacheln oder Flansche eines Kriegshammers stellt.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	2



Nunchaku

Diese Waffe besteht aus zwei kurzen, massiven Hartholzstäben, die an ihren Enden durch eine kurze Metallkette oder ein Seil verbunden sind. Ihre flexible Konstruktion macht sie unberechenbar; erzielt der Trefferwurf keinen Erfolg, so wird der Träger der Waffe für eine Wunde verwundet.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	650
Verborgtheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	3



Sturmsense

Die Kriegssense besteht aus einem langen, verstärkten Holzschaft, ähnlich einer Stangenwaffe. Eine einzelne, große Klinge, klar erkennbar als ein umgeschmiedetes landwirtschaftliches Sensenblatt, ist oben in einer Tülle befestigt und neu ausgerichtet, sodass sie geradeaus in einer Linie mit dem Schaft hervorragt. Die Klinge selbst ist lang und besitzt eine tiefe, konkave Krümmung, wobei ihre geschärfte Schneide auf der Innenseite liegt.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1300
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	7
Schadenspotential	3



Peitsche

Die Peitsche ist ein einzelnes, durchgehendes Stück aus dunklem, geflochtenem Leder, oft mehrere Meter lang. Es beginnt mit einem kurzen, starren, geflochtenen Griff, der nahtlos in einen langen, flexiblen Riemen übergeht. Dieser Riemen verjüngt sich gleichmäßig vom dicken Griff bis hinab zu einer sehr feinen, dünnen Kordel an der Spitze.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	20
Reichweite	3
Verborgtheit	1
Kapazität	1
Schadenspotential	1



Kriegshammer

Ein schwerer, geschmiedeter Metallkopf definiert diese Waffe und unterscheidet sie klar von einem Streitkolben. Eine Seite dieses Kopfes weist eine flache oder leicht konvexe, stumpfe Schlagfläche auf, während die Gegenseite zu einem dicken, scharfen Dorn oder einer leicht gebogenen, panzerbrechenden Finne ausgezogen ist. Dieser Kopf ist auf einem robusten, oft für einen Zweihandgriff bemessenen Holz- oder stahlverstärkten Schaft montiert.

Nahkampf

Gewicht:	5.00 kg
Preis:	1500
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Vorbereitung	2
Schadenspotential	2



Neunschwänzige

Ein kurzer, solider Griff, oft mit dunklem Leder umwickelt, dient als Handhabe für diese Peitsche. Neun einzelne, gleichlange Riemen oder Kordeln sind an diesem Griff befestigt, von denen jeder in einem harten Knoten oder einem kleinen Metallwiderhaken endet. Die Waffe ist unhandlich: Wenn der Angriffswurf misslingt, fügt die Neunschwänzige dem Träger eine Wunde zu.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	850
Reichweite	2
Verborgtheit	5
Schadenspotential	3



Schlagring

Ein einzelnes, solides Stück Gussmetall, typischerweise Messing oder Stahl, ist so geformt, dass es um die Finger passt. Es weist vier runde Löcher auf, durch welche die Finger gesteckt werden. Die Außenkante, die über den Knöcheln sitzt, ist eine dicke, beschwerte Schlagfläche, während ein glatter, gebogener Steg an der Handfläche anliegt.

Nahkampf

Gewicht:	0.40 kg
Preis:	300
Verborgtheit	1
Schadenspotential	2



Eve

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	200
Schadenspotential	2
Verborgenheit	9
Reichweite	1



Stangenwaffen

Lanze

Ein langer, dicker Schaft aus dichtem Holz bildet den Kern dieser schweren Stangenwaffe. Er wird von einer scharfen, konischen oder blattförmigen Stahlspitze gekrönt, die rein zum Durchbohren konzipiert ist. Ein runder stählerner Handschutz (Brechscheibe) ist oft direkt über dem Griff am Schaft angebracht, was sie von einer einfacheren Pike oder einem Speer unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1000
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	8
Schadenspotential	2



Glefe

Eine lange, einschneidige Klinge, die an ein großes Messer oder ein Kurzschwert erinnert, ist vertikal am Ende eines langen Holzschafte montiert. Diese Klinge ist bündig mit dem Schaft befestigt, wodurch eine Stangenwaffe entsteht, der die komplexen Speerspitzen oder Seitenklingen einer Partisane oder Corseque fehlen. Die Waffe ist für lange, ausholende Hiebe ausbalanciert.

Nahkampf

Gewicht:	2.80 kg
Preis:	2750
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	3



Holzpflocke

Ein Holzpflock, gefertigt aus einem angespitzten Ast oder Stamm. In der Handhabung etwas gewöhnungsbedürftig, aber er wirkt Wunder gegen Vampire, wenn er richtig angewendet wird.

Wenn diese Waffe gegen Vampire mit der Coup de grâce Regel angewendet wird, wird die Anzahl der Würfel um die Kraft des Angreifers erhöht.

Nahkampf

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	10
Schadenspotential	1



Stab

Ein langes, solides Stück Hartholz, oft knorrig oder glatt poliert. Es hat etwa die Höhe einer Person und ist möglicherweise mit einem geschnitzten Knauf, einem einfachen Kristall oder schmucklos belassen.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	100
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1



Sense

Ein langer, gebogener Holzschaft (Sensenbaum) ist mit zwei querstehenden Handgriffen ausgestattet. An der Basis dieses Schafts ist eine einzelne, sehr lange, gekrümmte Klinge montiert, die im rechten Winkel absteht, wobei ihre scharfe Kante an der konkaven Seite verläuft. Die gesamte Konstruktion ist unhandlich und eindeutig für weite, schwungvolle Bewegungen ausgelegt.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	580
Reichweite	2
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3



Kampfstab

Perfekte Balance definiert diese Waffe, einen langen, glatten Schaft aus dichtem Hartholz, der oft an beiden Enden mit gebläutem Metall beschlagen ist. Bekannt als die Waffe eines Mönchs, ist ihre leichte und dennoch stabile Konstruktion für sehr schnelle Angriffe ausgelegt.

Nahkampf

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	150
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	2



Hakenspieß

Der Kopf des Hakenspießes besteht aus einer langen, primären Speerspitze. Von der Basis dieser Spitze ragen zwei kürzere, scharfe Zinken oder Flügel ab, die nach vorn oder leicht nach außen gewinkelt sind. Diese gesamte dreizackige Metallbaugruppe ist auf einem langen Holzschaft montiert.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	2450
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3



Turnierlanze

Dies ist ein außergewöhnlich langer, dicker Stangenwaffenschaft, gefertigt aus Holz, das oft mit leuchtenden, heraldischen Farben bemalt ist. Ein konischer Handschutz aus Stahl (Brechscheibe) ist über dem Griff angebracht, und anders als einer Kriegslanze fehlt der Spitze ein geschärfter Punkt. Stattdessen ist sie mit einem stumpfen Metallkopf oder einem Krönel, einem kleinen, kronenartigen Aufsatz, versehen.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	1400
Reichweite	3
Verborgenheit	7
Vorbereitung	2
Schadenspotential	3



Dreizack

Ein dreizackiger Metallkopf definiert diese Stangenwaffe. Er besitzt eine lange, zentrale Speerspitze, die auf beiden Seiten von zwei kürzeren, ebenso scharfen Zinken flankiert wird, welche manchmal Widerhaken aufweisen. Diese gesamte Konstruktion ist auf einem langen, robusten Holzschaft montiert.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3



Pike

Ein außergewöhnlich langer und starrer Holzschaft, deutlich höher als eine Person, dominiert das Design dieser Stangenwaffe. Er ist mit einer sehr kleinen, scharfen Stahlspitze versehen, die rein funktional ist und nicht die breite Klinge eines Speers besitzt. Die gesamte Waffe ist im Nahbereich unhandlich und ausschließlich darauf ausgelegt, Distanz zu wahren.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1800
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	3



Mistgabel

Ein langer, einfacher Holzstiel wird von einem Metallkopf gekrönt. Dieser Kopf teilt sich in zwei, drei oder manchmal vier lange, dünne Metallzinken, die zu einer Spitze geschärft sind und sich leicht nach vorne krümmen. Die gesamte Konstruktion ist die eines einfachen landwirtschaftlichen Werkzeugs, dem die Verstärkung oder Balance eines militärischen Dreizacks fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	5
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	1
Nachladeaktionen	0
Schadenspotential	2



Speer

Ein langer, gerader Schaft aus poliertem Hartholz bildet den Hauptkörper dieser Stangenwaffe. Er ist mit einer einzelnen, scharfen Metallspitze versehen, die oft zu einer einfachen Blattform oder einem geschärften Dorn geschmiedet ist. Die Waffe ist auf Reichweite ausbalanciert und besitzt nicht die komplexen Flügel einer Partisane oder das Axtblatt einer Hellebarde.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	600
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	1



Hellebarde

Ein komplexer, vielseitiger Kopf aus geschmiedetem Stahl krönt diese lange Stangenwaffe. Er kombiniert drei verschiedene Elemente: eine nach vorne gerichtete Speerspitze, ein breites, schweres Axtblatt auf der einen Seite und einen scharfen Dorn oder Haken auf der Rückseite. Diese gesamte Baugruppe ist auf einem langen, robusten Holzschaft montiert, der oft mit Metall-Schienen (Langetten) verstärkt ist.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	3000
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	8
Schadenspotential	3



Kriegslanze

Ein langer, dicker Schaft aus dichtem, verstärktem Holz bildet den Kern dieser schweren Stangenwaffe. Er wird von einer scharfen, blattförmigen oder konischen Stahlspitze gekrönt, die zum Durchbohren konzipiert ist und nicht das stumpfe Krönel seines Turnier-Gegenstücks besitzt. Ein runder stählerner Handschutz (Brechscheibe) ist oft direkt über dem Griffbereich am Schaft angebracht.

Nahkampf

Gewicht:	3.50 kg
Preis:	1500
Durchschlag	2
Reichweite	3
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3



Partisane

Ein langer, robuster Holzschaft wird von einer breiten, zweischneidigen Speerspitze gekrönt. An der Basis dieser Hauptklinge flankieren zwei kleinere, symmetrische und geschärfte Vorsprünge, die oft wie Mondsicheln oder spitze Flügel geformt sind. Der gesamte Kopf ist typischerweise flach und kunstvoller als ein Militärspeer, ihm fehlt jedoch das Axtblatt einer Hellebarde.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1000
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	3



Bögen

Kompositbogen

Dieser Bogen ist aus mehreren laminierten Materialien gefertigt – typischerweise Horn, Sehne und ein Holzkern – die fest mit Wicklungen verbunden sind. Im ungespannten Zustand krümmen sich seine Wurfarme an den Spitzen deutlich nach vorne. Die gesamte Konstruktion ist oft kompakter als ein Schlachtbogen, weist aber eine weitaus komplexere und wohlüberlegte Form auf.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	750
Reichweite	50
Verborgenheit	5
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	3



Repetierarmbrust

Ein markanter Hebelmechanismus, der oft in den Schaft integriert und mit einem oben liegenden Kasten- oder Schwerkraftmagazin verbunden ist, definiert diese Armbrust. Es ist eine sehr einfach zu spannende Armbrust, welche schnell zu laden ist. Die restliche Konstruktion besteht aus einem Standard-Wurfarm und Abzug, auch wenn der Schaft stark modifiziert ist, um den Ladevorgang aufzunehmen.

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	950
Durchschlag	1
Reichweite	30
Verborgenheit	3
Vorbereitung	2
Kapazität	2
Schadenspotential	3



Armbrust

Ein solider Schaft aus Holz oder Metall bildet den Hauptkörper dieser Waffe und weist auf seiner Oberseite eine Führungsrille auf. Nahe der Front ist ein einzelner, horizontaler Wurfarm montiert. Ein Abzugsmechanismus ist in den Schaft einge-

lassen, dafür ausgelegt, eine gespannte Bogensehne unter Spannung zu halten.

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgenheit	3
Vorbereitung	2
Kapazität	1
Nachladeaktionen	2
Schadenspotential	3



Jagdbogen

Diese Waffe besteht aus einem langen, einzelnen Stab aus abgelagertem Holz, oft Eibe oder Esche. Sie hat einen einfachen Ledergriff und eine Sehne aus gedrehter Faser, besitzt jedoch nicht die schwere Verstärkung eines Schlachtbogens.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	650
Durchschlag	1
Reichweite	60
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Langbogen

Dieser Bogen wird durch seine beeindruckende Höhe definiert, die oft der seines Trägers entspricht oder sie übertrifft. Er besteht aus einem einzigen, langen Stab aus abgelagertem Holz, typischerweise Eibe oder Esche, der glattpoliert ist. Anders als der vielschichtige Kompositbogen stammt seine Kraft

rein aus der Länge seiner einfachen, leicht gebogenen Wurfarme und der Spannung seiner dicken Sehne.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	600
Durchschlag	1
Reichweite	60
Verborgtheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Kurzbogen

Ein einzelner Stab aus abgelagertem Holz, oft Esche oder Ulme, formt diesen kompakten Bogen. Seine Wurfarme sind merklich kurz und schlank, und ihm fehlt die beeindruckende Höhe eines Langbogens oder die schwere Verstärkung eines Schlachtbogens. Die Waffe ist leicht und mit einer einfachen, gedrehten Fasersehne ausgestattet.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	400
Reichweite	40
Verborgtheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Zweifacharmbrust

Ein zentraler Schaft aus Holz oder Metall ist mit zwei horizontalen Wurfarmen bestückt, die entweder nebeneinander oder vertikal gestapelt angebracht sind. Die Waffe verfügt über einen Abzugsmechanismus, der mit zwei parallelen Rillen oder

Schienen verbunden ist. Diese Führungen sind dafür ausgelegt, zwei separate Bolzen zu halten, welche durch entsprechende Sehnen unter Spannung gesichert werden.

Einzelschuss

Gewicht:	3.80 kg
Preis:	2900
Durchschlag	1
Reichweite	45
Verborgtheit	4
Vorbereitung	2
Kapazität	2
Schadenspotential	3



Handarmbrust

Diese Waffe ist eine kleine, verborgene Armbrust, die oft mit einem pistolenartigen Griff gebaut ist. Sie besitzt einen kurzen, horizontalen Wurfarm und einen simplen Mechanismus, der sie einfach zu spannen macht. Die gesamte leichte Konstruktion ist darauf ausgelegt, schnell gezogen werden zu können.

Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	900
Durchschlag	1
Reichweite	10
Verborgtheit	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Vierfacharmbrust

Diese schwere Waffe besitzt einen breiten, verstärkten Schaft, der vier horizontale Wurfarme auf-

nimmt, die oft gestapelt oder nebeneinander angeordnet sind. Die Oberseite des Schafts weist vier parallele Rillen auf, die jeweils einen Bolzen halten. Ein komplexer Abzugsmechanismus ist mit einem komplizierten Sehnensystem verbunden, das alle vier Bolzen gleichzeitig unter Spannung hält.

Einzelschuss

Gewicht:	6.00 kg
Preis:	4100
Durchschlag	1
Reichweite	45
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	8
Vorbereitung	2
Kapazität	4
Nachladeaktionen	4
Schadenspotential	3



Kriegsbogen

Dieser schwere Bogen besitzt einen dicken, verstärkten Rahmen, oft aus Schichtholz oder Kompositmaterial, was ihn größer und robuster als einen einfachen Jagdbogen macht. Seine Wurfarme sind steif und stark gekrümmt und mit einer dicken, schweren Bogensehne verbunden. Die gesamte Waffe ist auf Kraft ausgelegt und verzichtet zugunsten eines rein funktionalen Designs auf Verzierungen.

Einzelschuss

Gewicht:	1.40 kg
Preis:	1450
Durchschlag	1
Reichweite	70
Verborgtheit	6
Kapazität	1
Schadenspotential	4



Leichte Armbrust

Ein Schaft aus Holz oder Kompositmaterial bildet den Hauptkörper dieser Waffe. An dessen Vorderseite ist ein einzelner, relativ kurzer horizontaler Wurfarm (Prod) befestigt. Sie verfügt über eine einzelne Bogensehne, einen einfachen Abzugsmechanismus und eine Führungsrille auf der Oberseite des Schafts, die einen einzelnen Bolzen aufnimmt.

Einzelschuss

Gewicht:	2.20 kg
Preis:	650
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Bogen der Elemente

Während Sie auf diesen Bogen eingestimmt sind und ihn halten, können Sie eine Minute lang meditieren und sich auf eine der fünf Elementarschadensarten konzentrieren. Am Ende der Minute pulsiert der Bogen hell in der Farbe, die dieser Schadensart entspricht, und seine Ausrichtung ändert sich zu diesem Element.

In diesen Bogen sind aufwändige wirbelnde Muster eingraviert, etwa wirbelnde Wolken, peitschende Wellen und Feuerzungen. Die Ritzen der Motive erstrahlen in einem langsam pulsierenden Licht. Die Farbe dieses Lichts hängt davon ab, auf welche Elementarschadensart der Bogen gerade ausgerichtet ist: Rot für Feuer, Weiß für Kälte, Grün für Säure, Blau für Blitz, Lila für Donner.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	100000
Reichweite	50
Verborgtheit	5
Kapazität	10
Schadenspotential	3



Pistolen

Laserpistole

Ein kompaktes, kantiges Gehäuse aus weißem oder schwarzem Polymer bildet den Korpus dieser Handfeuerwaffe. Anstelle eines Verschlusses oder eines herkömmlichen Laufs besitzt sie einen kurzen, verstärkten Emitter, der von Fokussierlinsen oder metallischen Rippen umgeben ist. Eine schwere, abnehmbare Energiezelle, die oft schwach glüht, wird in die Basis des Griffs eingeschoben.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	2200
Durchschlag	2
Reichweite	60
Rückstosskontrolle	2
Verborgtheit	2
Kapazität	20
Schadenspotential	2



Colt Peacemaker

Ein polierter Metallrahmen definiert diesen Single-Action-Revolver. Sein markantestes Merkmal ist der rotierende, geriffelte Zylinder, der für einzelne Patronen ausgelegt ist und über eine Ladeklappe auf der rechten Rahmenseite geladen wird. Ein charakteristischer, geschwungener Griff (oft aus Holz oder Elfenbein), ein außenliegender Hahn

und ein starres Frontkorn vervollständigen sein ikonisches Profil.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	20
Verborgtheit	3
Kapazität	6
Schadenspotential	2



Desert Eagle

Ein außergewöhnlich großer und schwerer Rahmen verleiht dieser halbautomatischen Handfeuerwaffe ihre unverkennbare, kantige Silhouette. Sie besitzt einen dicken, schwerkalibrigen Lauf (oft mit einem markanten dreieckigen Profil) und einen massiven Verschluss. Der überdimensionierte Griff nimmt ein großes, einreihiges Stangenmagazin auf.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Reichweite	20
Verborgtheit	3
Kapazität	7
Schadenspotential	3



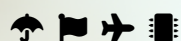
Colt Dragoon

Ein massiver, schwerer Rahmen und ein langer Lauf (oft achteckig) verleihen diesem Single-Action-Revolver seine imposante Silhouette. Er verfügt über eine rotierende Trommel, die für loses

Pulver und Kugel ausgelegt ist, nicht für metallische Patronen. Ein markanter, angelenkter Ladehebel sitzt direkt unter dem Lauf, und ein großer, außenliegender Hahn ruht auf dem Rahmen.

Einzelschuss

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	400
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	2
Kapazität	6
Schadenspotential	2
Nachladeaktionen	2



HK USP

Diese moderne Handfeuerwaffe ist um einen kastenförmigen, schwarzen Polymerrahmen und einen schweren, rechteckigen Stahl-Verschluss herum gebaut. Ihr Design ist kantig und funktional, mit einem markanten, eckigen Abzugsbügel und (oft) einem außenliegenden Hahn am hinteren Ende des Verschlusses. Einfache Drei-Punkt-Visiere sitzen obenauf.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	500
Durchschlag	1
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Kapazität	8
Schadenspotential	2



Ruger

Dieses halbautomatische Gewehr ist sofort an seinem traditionellen, einteiligen Holzschafft erkenn-

bar, der einen einfachen Griff formt und an ein älteres M1-Gewehr erinnert. Es verfügt über einen relativ dünnen Lauf mit einem markanten, geschützten Flügelkorn. Ein gebogenes, rechteckiges Kastenmagazin wird direkt vor dem Abzugsbügel eingerastet.

Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	150
Verborgtheit	2
Kapazität	9
Schadenspotential	2



Espingole

Eine auffallend weite, glockenförmige Mündung aus ausgestelltem Messing oder Eisen definiert diese Feuerwaffe. Dieser kurze, schwere Lauf ist mit einem dicken, karabinerlangen Holzschafft verbunden. Ein markanter Steinschloss-Mechanismus ist seitlich am Gehäuse angebracht und vervollständigt das simple, kopflastige Profil.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	800
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	1
Nachladeaktionen	2



Steinschloßpistole

Ein schwerer, einzelner Lauf ist mit einem ausgeprägten, geschwungenen Hartholzgriff verbunden. Sein markantestes Merkmal ist der komplexe Metallmechanismus an der Seite: ein C-förmiger Hammer, der ein Stück Feuerstein hält und so ausgerichtet ist, dass er auf eine Stahlplatte schlägt, die sich über einer kleinen Zündpfanne befindet.

Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	500
Reichweite	20
Verborgtheit	2
Kapazität	1
Schadenspotential	4
Nachladeaktionen	2



Glock (9mm)

Diese moderne Handfeuerwaffe ist sofort an ihrem kantigen, mattschwarzen Polymerrahmen und dem blockigen, rechteckigen Stahlverschluss erkennbar. Ihr fehlt ein außenliegender Hahn, was dem hinteren Ende des Verschlusses ein glattes, hakenfreies Profil verleiht. Ein markanter, eckiger Abzugsbügel und ein simpler, im Abzug integrierter Sicherungsmechanismus vervollständigen ihr hochfunktionales, schmuckloses Design.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	300
Reichweite	80
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	1
Kapazität	17
Schadenspotential	2



Colt 1911

Diese halbautomatische Handfeuerwaffe ist durch ihren schlanken Ganzmetallrahmen und einen Verschluss mit hinteren Rillen gekennzeichnet. Sie verfügt über einen markanten Griffwinkel, der von texturierten Schalen bedeckt ist, sowie einen hervorstehenden außenliegenden Hahn. Ein dünnes, einreihiges Stangenmagazin wird in die Basis des Griffs eingeschoben.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	0.70 kg
Preis:	800
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	2
Kapazität	7
Schadenspotential	2



Flechette Pistole

Ein schlanker, kantiger Rahmen aus dunklen Verbundwerkstoffen definiert diese Handfeuerwaffe. Anstelle eines konventionellen runden Laufs besitzt sie einen kurzen, rechteckigen Abschusskanal, der oft von Stabilisierungsflügeln flankiert wird. Die Munition ist ein langes, dünnes Magazin, häufig aus durchsichtigem Polymer, das horizontal über dem Griff eingeschoben wird und die dicht gepackten, nadelartigen Flechettes im Inneren zeigt.

Feuerstoß

Gewicht:	5.00 kg
Preis:	1500
Durchschlag	1
Reichweite	15
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	2
Kapazität	9
Schadenspotential	4



Derringer

Diese Handfeuerwaffe wird durch ihre extreme Kompaktheit definiert und aufgrund ihrer geringen Größe oft als „Damenwaffe“ betrachtet. Sie verfügt typischerweise über eine sehr kurze Über-Unter-Laufanordnung, die auf einem winzigen Rahmen montiert ist. Der Griff ist minimal.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	0.20 kg
Preis:	200
Reichweite	10
Rückstosskontrolle	1
Vorbereitung	0
Kapazität	2
Schadenspotential	1



Sturmgewehre

AK 47

Ein stark gekrümmtes, bananenförmiges Kastenmagazin aus Metall definiert dieses Militärgewehr. Es basiert auf einem Gehäuse aus Stahlblech und ist mit einem unverwechselbaren, oft polierten, hölzernen Schaft, Pistolengriff und Handschutz ausgestattet. Ein markantes, getunneltes Korn sitzt nahe der Mündung des dunklen Laufs.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	3.80 kg
Preis:	2500
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	5
Kapazität	30
Schadenspotential	3



G3

Das G3 Gewehr ist um ein dunkles Gehäuse aus Stahlblech herum gebaut und mit einem markanten, breiten Handschutz, Pistolengriff und Festschaft aus Polymer ausgestattet. Zu seinen erkennbarsten Merkmalen gehören eine hervorstehende Drehtrommel-Kimme (Diopter) und ein gerades, seitenflaches Kastenmagazin aus Metall.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	4.40 kg
Preis:	3800
Reichweite	80
Verborgtheit	6
Kapazität	20
Schadenspotential	3



M-16

Dieses moderne Militärgewehr ist aus einem dunklen, matten Metallgehäuse und markanten schwarzen Polymer-Anbauteilen (Schaft, Pistolengriff und Handschutz) gebaut. Seine erkennbarsten Merkmale sind der lange, schlanke Lauf, der in einem hervorstehenden, dreieckigen Kornfuß endet, sowie der feste Tragegriff oben auf dem Gehäuse, der gleichzeitig die Kimme integriert.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	2.90 kg
Preis:	3600
Durchschlag	1
Reichweite	100
Verborgtheit	6
Kapazität	30
Schadenspotential	3



Steyr AUG

Dieses moderne Gewehr wird durch sein kompaktes „Bullpup“-Layout definiert, bei dem der Magazinschacht direkt im Schaft hinter dem Pistolengriff platziert ist. Sein Gehäuse ist eine glatte Polymerhülle, oft olivgrün oder schwarz, die von einem markanten Tragegriff dominiert wird, der direkt in ein integriertes, flaches optisches Visier übergeht. Das Design ist schlank und in sich geschlossen und verzichtet auf die separaten, angeschraubten Teile vieler anderer Militärfeuerwaffen.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	3.60 kg
Preis:	2800
Reichweite	300
Verborgtheit	5
Kapazität	30
Schadenspotential	4



Sako M95

Ein markanter, seitlich klappbarer Röhren-Metallschaft definiert dieses moderne Militär-gewehr. Sein dunkles Gehäuse aus Stahlblech und das hervorstehende Gasrohr über dem Lauf zeigen seine Abstammung von der AK-Familie.

Es ist mit schwarzen oder grünen Polymer-Anbauteilen (Handschutz und Pistolengriff) ausgestattet und wird aus einem gebogenen Polymer-Kastenmagazin gespeist.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	3.50 kg
Preis:	2500
Durchschlag	1
Reichweite	400
Verborgtheit	5
Kapazität	30
Schadenspotential	3



Flechette Gewehr

Flechette-Gewehre schießen ein paar hundert Stahlpfeile pro Schuss. Sehr tödlich, mit einer großen Streuung. Aber keine sehr schnelle Waffe. Der Salve kann man ausweichen.

Flechette Salve

Gewicht:	15.00 kg
Preis:	2000
Durchschlag	1
Reichweite	50
Kapazität	18
Schadenspotential	4



Schleudern

Schleuder

Eine lange, doppelt geführte Kordel aus geflochtener Faser oder Sehne weist in ihrer Mitte eine breitere, schalenförmige Ledertasche auf. Die beiden von dieser Tasche ausgehenden Kordeln sind

gleich lang, wobei ein Ende oft zu einer einfachen Fingerschlaufe geknotet ist.

Einzelschuss

Gewicht:	0.10 kg
Preis:	20
Reichweite	15
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	1



Pilum mit Amentum

Ein langer, dünner Eisenschaft, der in einer scharfen, pyramidenförmigen Spitze gipfelt, definiert diesen Wurfspieß. Dieser Metallschaft ist tief in einen kürzeren, beschwerten Holzschaft eingelassen. Nahe dem Schwerpunkt der Waffe ist ein langer Lederriemen (Amentum) fest um den Schaft gewickelt, der zu einer Fingerschlaufe geformt ist.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	1
Durchschlag	1
Reichweite	40
Kapazität	1
Schadenspotential	1



Zwille

Ein Y-förmiger Rahmen, oft aus einem einzelnen Stück Hartholz geschnitten oder aus gebogenem Metall geformt, dient als Griff. An den beiden oberen Zinken dieses Rahmens sind zwei starke Gummibänder befestigt. Die gegenüberliegenden Enden dieser Bänder sind durch eine kleine, flexible Tasche, typischerweise aus Leder, verbunden.

Einzelschuss

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	30
Reichweite	15
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Blasrohr

Diese Waffe ist eine einfache, lange Röhre aus ausgehöhltem Schilf oder poliertem Holz. Ein Ende ist sichtlich geschnitten und geglättet, um als Mundstück zu dienen. Das gesamte Objekt ist leicht und vollkommen gerade und besitzt keinerlei Mechanismen oder Sehnen, sondern nur den leeren Kanal, der sich durch seine gesamte Länge zieht.

Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	120
Durchschlag	1
Verborgenheit	5
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Reichweite	15



Gewehre

Muskete

Ein außergewöhnlich langer, schwerer Stahllauf ist in einen durchgehenden Schaft aus dunklem, poliertem Hartholz eingelassen. Sein markantestes Merkmal ist der große, C-förmige Steinschloss-Mechanismus, der seitlich montiert ist. Die Waffe

ist sehr lang, mit einem einfachen, runden Glattrohrlauf, und ein dünner metallener Ladestock ist in einem Kanal direkt darunter eingeschoben.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	800
Durchschlag	2
Reichweite	40
Verborgenheit	6
Kapazität	1
Schadenspotential	1
Nachladeaktionen	2



Langgewehr

Ein bemerkenswert langer und schlanker achteckiger Lauf, oft aus dunklem, brüniertem Stahl, gibt dieser Feuerwaffe ihren Namen. Dieser Lauf ist in einen durchgehenden, polierten Hartholzschacht (oft Ahorn) eingelassen. Ihre markantesten Merkmale sind der hervorstehende Steinschloss-Mechanismus an der Seite und die geschwungene, halbmondförmige Schaftkappe aus Metall.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	1500
Durchschlag	2
Reichweite	40
Verborgenheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Springfield Gewehr

Ein durchgehender, dunkler Hartholzschacht umschließt einen langen, brünierten Stahllauf. Sein

markantestes Merkmal ist der massive Metall-Verschlussblock, der oben in das Gehäuse eingelassen ist und zum Laden einer einzelnen, großkalibrigen Patrone nach oben und vorne aufklappt. Ein markanter, außenliegender Hahn ruht direkt hinter diesem Mechanismus.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	1400
Durchschlag	2
Reichweite	80
Verborgenheit	6
Schadenspotential	2



Barrett

Eine enorme, pfeilförmige Mündungsbremse sitzt am Ende eines außergewöhnlich langen, schwerkalibrigen Laufs. Diese massive Feuerwaffe ist um ein schweres, kantiges Stahlgehäuse und einen einfachen Pistolengriff herum konstruiert, was Standard-Militärgewehre dagegen klein wirken lässt. Ein klappbares Zweibein ist nahe der Front montiert, und ein großes, rechteckiges Kastenmagazin wird vor der Abzugseinheit eingeschoben.

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	2500
Durchschlag	1
Reichweite	1400
Verborgenheit	5
Kapazität	11
Schadenspotential	3



M1

Ein dunkles, schweres Stahlgehäuse, das in einen einteiligen Vollholzschaft eingelassen ist, verleiht diesem Militärgewehr sein charakteristisches Profil. Es verfügt über ein markantes Lochvisier (Diop-ter) am hinteren Ende des Gehäuses und ein geschütztes Flügeln Korn. Am auffälligsten an seinem Design ist das Fehlen eines abnehmbaren Kastenmagazins; stattdessen nutzt es ein internes Magazin, das von oben mittels eines blockartigen Metall-Laderahmens geladen wird.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	3000
Durchschlag	1
Reichweite	270
Verborgtheit	5
Kapazität	8
Schadenspotential	4



Kar98

Das Kar basiert auf einem dunklen, einteiligen Holzschaft, was sie zu einem merklich kürzeren und handlicheren Karabiner als das Gewehr 98 macht. Ihre entscheidenden Merkmale sind der metallene Zylinderverschluss-Mechanismus mit einem deutlich nach unten gebogenen Kammerstengel sowie das auf dem Lauf montierte Schiebisier mit V-Kimme.

Einzelschuss

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	3500
Durchschlag	2
Reichweite	1200
Verborgtheit	7
Kapazität	5
Schadenspotential	2



Winchester '76

Ein langer, schwerer Lauf, oft achteckig, ist mit einem polierten Hartholzschaft und einem soliden, dunklen Metallgehäuse verbunden. Das erkennbarste Merkmal ist der große Hebelbügel hinter dem Abzugsbügel, der den Mechanismus bedient. Ein außenliegender Hahn ruht auf dem Gehäuse, und eine deutliche Ladeklappe aus Messing oder Stahl ist seitlich in das Gehäuse eingelassen.

Einzelschuss

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	4500
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	5
Kapazität	7
Schadenspotential	3



Lasergewehr

Eine polierte, schwere Kristalllinse an der Mündung zeichnet dieses Gewehr aus. Sein schlanker, kantiger Rahmen besteht aus dunklen Legierungen und Polymeren, dem ein konventioneller Hülsenauswurf oder Magazinschaft fehlt. Stattdessen ist eine klobige, glühende Energiezelle im Schaft arretiert, die Energie durch sichtbare externe Leitungen zuführt.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	5200
Durchschlag	2
Reichweite	800
Rückstosskontrolle	2
Verborgtheit	4
Kapazität	30
Schadenspotential	4



Gewehr 98

Ein langer, durchgehender Holzschäft umschließt einen dunklen Stahllauf, was diese Feuerwaffe deutlich länger als einen Karabiner macht. Ihr entscheidendes Merkmal ist ein metallener Zylinderverschluss-Mechanismus mit einem geraden, polierten Kammerstengel. Ein markantes, auf weite Distanzen ausgelegtes Visier ist auf dem Lauf montiert, und der Schäft ist mit Stahlbändern sowie einer Bajonett-Halterung nahe der Mündung versehen.

Einzelsschuss

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	2
Reichweite	200
Verborgtheit	5
Kapazität	5
Schadenspotential	2



Maschinenpistolen

MP5

Die MP5 basiert auf einem dunklen Gehäuse aus gestanztem Metall und wirkt wie eine verkleinerte Version eines G3-Gewehrs. Sie verfügt über ein markantes, getunneltes Korn und eine Drehtrommel-Kimme (Diopter). Ein gebogenes

Kastenmagazin wird direkt vor dem Pistolengriff und der Abzugsgruppe aus Polymer eingeführt, und sie ist oft mit einer einfachen, einschiebbaren Metallschulterstütze ausgestattet.

Feuerstoß
Einzelsschuss

Gewicht:	3.10 kg
Preis:	1200
Reichweite	40
Verborgtheit	4
Kapazität	30
Schadenspotential	2



MP40

Diese automatische Feuerwaffe ist primär aus dunklem, gestanztem Stahlblech gefertigt, was ihr ein sehr funktionales, industrielles Aussehen verleiht. Sie verfügt über einen einfachen Pistolengriff, oft aus dunklem Polymer, und besitzt keinen traditionellen Holzschäft. Ihre markantesten Merkmale sind der gerade, vertikale Magazinschacht und die Metallschulterstütze, die nach unten und unter das Gehäuse klappt.

Feuerstoß
Einzelsschuss

Gewicht:	3.97 kg
Preis:	1600
Reichweite	40
Verborgtheit	4
Kapazität	32
Schadenspotential	3



Tommy Gun

Ein schweres, dunkles Stahlgehäuse ist mit einem polierten Holzschäft, einem hinteren Pistolengriff

und einem markanten vertikalen Vordergriff verbunden. Ihr bekanntestes Merkmal ist das große, runde Trommelmagazin, das unter dem Verschluss eingerastet ist, obwohl sie auch gerade Stangenmagazine aufnimmt. Der relativ kurze Lauf ist oft von hervorstehenden Kühlrippen umschlossen.

Feuerstoß

Gewicht:	4.90 kg
Preis:	2000
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	5
Kapazität	50
Schadenspotential	3



Uzi

Diese kompakte Feuerwaffe ist aus kantigem, gestanztem Schwarzmetall gefertigt, was ihr ein deutlich kastenförmiges Aussehen verleiht. Ihr markantestes Merkmal ist das lange, rechteckige Magazin, das direkt in den zentralen Pistolengriff eingeführt wird. Ein einfacher, klappbarer Metall-Schaft ist am hinteren Teil des Gehäuses angebracht, und der Lauf ist außergewöhnlich kurz.

Einzelsschuss
Feuerstoß

Gewicht:	3.60 kg
Preis:	1300
Reichweite	40
Verborgtheit	3
Kapazität	32
Schadenspotential	2



Schrotflinten

Doppelläufige Schrotflinte

Zwei dicke, parallele Stahlläufe, die nebeneinander (oder übereinander) montiert sind, bilden den Kern dieser Feuerwaffe. Diese Laufbaugruppe ist mit einem massiven Holzschaft und Vorderschaft verbunden. Ein markanter Hebel oben auf dem Gehäuse oder eine seitliche Verriegelung dient als Freigabe, wodurch die Läufe am Verschluss nach unten geschwenkt werden können.

Einzelsschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Reichweite	15
Verborgtheit	6
Kapazität	2
Schadenspotential	3



Pump Action

Ein langes Röhrenmagazin verläuft parallel unter einem einzelnen, schweren Stahllauf. Diese Feuerwaffe ist sofort an ihrem verschiebbaren Vorderschaft (der „Pump“) aus Holz oder Polymer zu erkennen. Dieser Griff muss manuell vor- und zurückbewegt werden, um eine abgeschossene Hülse auszuwerfen und eine neue Patrone aus dem Magazin zuzuführen.

Einzelsschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	15
Verborgtheit	4
Kapazität	6
Schadenspotential	2



Abgesägte Schrotflinte

Zwei weite, parallele Stahlläufe sind mit einem einfachen Holzschaft und Griff verbunden. Die Waffe ist durch ihre außergewöhnlich kurze Länge gekennzeichnet. Sowohl die Metallläufe als auch der Holzschaft wurden grob abgesägt und weisen raue, unfertige Enden auf.

Einzelgeschoss

Gewicht:	1.30 kg
Preis:	800
Reichweite	15
Verborgtheit	3
Vorbereitung	0
Kapazität	2
Schadenspotential	3



Wurfaffen

Wurfspeer

Ein schlanker Schaft aus flexiblem, leichtem Holz bildet den Körper dieses Speers. Sein Kopf ist eine kleine, scharfe Blattklinge oder ein simpler Dorn, dem der schwere, breite Kopf eines Militärspeers fehlt. Die Waffe ist merklich vor dem Griff ausbalanciert, eindeutig für den Wurf statt für den Nahkampf ausgelegt.

Werfen

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	300
Durchschlag	1
Reichweite	20
Verborgtheit	6
Kapazität	1
Schadenspotential	1



Wurfaxt

Eine ausgeprägte Kopplastigkeit, eindeutig auf Rotation ausgelegt, definiert diese kleine Axt. Sie besitzt einen kurzen, glatten Holzschaft, der für einen einhändigen Griff ausgelegt ist. Der Metallkopf ist einschneidig und verfügt auf der Rückseite oft über einen geschärften Nacken oder Dorn, was sie von einem einfachen Handbeil unterscheidet.

Werfen

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	25
Reichweite	10
Verborgtheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	3



Shuriken

Der Shuriken ist ein kleines, dünnes, scheiben- oder sternförmiges Stück flachen, dunklen Metalls. Sie weist mehrere geschärfte Spitzen oder Kanten auf, die von einem zentralen Punkt oder Loch ausgehen.

Werfen

Gewicht:	0.20 kg
Preis:	50
Reichweite	10
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2



Maschinengewehre

Gatling

Ein Bündel aus langen, schweren Stahlläufen dominiert die Gatling, angeordnet in einem runden Gehäuse um eine Zentralachse. Diese Konstruktion ist auf einem schweren Gestell montiert und weist an der Seite eine markante, handbetriebene Kurbel auf. Ein großer Kasten oder eine Trommel, ausgelegt für die Munitionsaufnahme, ist typischerweise oben auf dem Verschlussgehäuse der Waffe angebracht.

Feuerstoß

Gewicht:	10.00 kg
Preis:	8000
Durchschlag	1
Reichweite	300
Verborgtheit	10
Vorbereitung	3
Kapazität	100
Nachladeaktionen	3
Schadenspotential	4



M2 Browning

Diese enorme automatische Waffe basiert auf einem massiven, rechteckigen Stahlgehäuse. Sie verfügt über einen außergewöhnlich langen, schwerkalibrigen Lauf, der oft von einem dicken, perforierten Mantel umschlossen wird. Sie ist für die Zufuhr durch einen zerfallenden Metall-Munitionsgurt ausgelegt und wird durch ihr Paar Spatengriffe mit einem Schmetterlingsabzug am Heck charakterisiert.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	34.20 kg
Preis:	7000
Durchschlag	1
Reichweite	100
Verborgtheit	10
Vorbereitung	2
Kapazität	200
Schadenspotential	4



M60

A bulky, stamped-steel receiver forms the core of this modern automatic weapon. It features a heavy barrel (often with an attached handle), a distinctive sloping shoulder stock, and a pistol grip. A folding bipod is attached near the front, and the weapon is designed to be fed by an ammunition belt from the left side.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	10.50 kg
Preis:	8900
Durchschlag	1
Reichweite	80
Verborgtheit	9
Vorbereitung	3
Kapazität	250
Schadenspotential	3



MG34

Ein langer, schlanker Lauf, der von einem markanten, runden und mit vielen Löchern perforierten Mantel umgeben ist, definiert diese automatische Waffe. Sie ist mit einem dunklen, gefrästen Stahlgehäuse, einem polierten Holzschaft und einem einfachen Pistolengriff gebaut. Ein klappbares Zweibein ist oft am Laufmantel festgeklemmt, der für einen schnellen Wechsel ausgelegt ist.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	12.10 kg
Preis:	5500
Durchschlag	2
Reichweite	80
Verborgtheit	9
Vorbereitung	3
Kapazität	200
Schadenspotential	4



MG42

Diese moderne automatische Waffe basiert auf einem langen Gehäuse aus Stahlblech und verfügt über einen markanten, perforierten Laufmantel zur Hitzeregulierung. Ein klappbares Zweibein ist nahe der Mündung angebracht, und sie ist mit einem einfachen Pistolengriff sowie einem flossenförmigen Holz- oder Polymerschaft ausgestattet. Ein markanter Zuführdeckel an der Seite des Gehäuses weist auf den Gurtzuführungsmechanismus hin.

Feuerstoß

Gewicht:	10.60 kg
Preis:	6000
Durchschlag	2
Reichweite	80
Vorbereitung	2
Kapazität	200
Schadenspotential	4
Verborgtheit	9



PKM

Diese moderne automatische Waffe ist auf einem langen Gehäuse aus Stahlblech aufgebaut und mit einem schweren, gerippten Lauf für Dauerfeuer

ausgestattet. Sie verfügt über einen markanten, durchbrochenen Schaft aus Holz oder Polymer, einen Pistolengriff und ein klappbares Zweibein nahe der Mündung. Die Munition wird über einen zerfallenden Metallgurt zugeführt, der sich oft in einem Kasten befindet, der direkt unter dem Gehäuse eingehängt ist.

Feuerstoß

Gewicht:	7.50 kg
Preis:	8000
Durchschlag	1
Reichweite	80
Verborgtheit	9
Kapazität	200
Schadenspotential	3



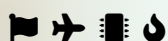
Schwere Waffen

Flammenwerfer

Diese Waffe besteht aus einem oder zwei großen Metalltanks, die mit einem Gurtzeug auf dem Rücken getragen und durch einen dicken, verstärkten Schlauch mit einem langen, metallenen Strahlrohr verbunden sind. Das Strahlrohr verfügt über eine Abzugseinheit und eine Düse, aus der es einen Strahl entzündeten Treibstoffs aussendet. Der Flammenwerfer wirkt in einem 45-Grad-Kegel. Treffer werden vom Schützen unter allen Gegnern im Kegel verteilt und verursacht bei allen Getroffenen den Status Brennend 1.

Feuerstoß

Gewicht:	6.00 kg
Preis:	10000
Reichweite	10
Verborgtheit	7
Nachladeaktionen	20
Schadenspotential	8
Vorbereitung	3
Kapazität	30
Brennend	1
Kegel	45



HK GMW

Diese schwere, kastenförmige Automatikwaffe ist ein Maschinengranatwerfer im Kaliber 40x53mm, der auf einem soliden Metallgehäuse aufgebaut ist. Er verfügt über eine markante, seitliche Gurtzuführung für 32 Schuss Munition, was ihn von Einzelschuss-Granatwerfern unterscheidet. Die gesamte Baugruppe ist für Dauerfeuer ausgelegt und wird oft auf einem Dreibein oder Fahrzeug montiert.

Einzelschuss

Gewicht:	29.00 kg
Preis:	2000
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	5
Vorbereitung	2
Kapazität	32
Nachladeaktionen	3
Schadenspotential	4



M79 (Granatwerfer)

The M79 grenade launcher, also known as a thumper, thump gun, bloop tube or blooper because of its special muzzle sound, was introduced into the US Army in 1961. It is a shoulder-fired system for firing 40 mm grenades and is designed to cover the gap between 50 m (maximum throw distance of hand grenades) and 300 m (minimum mortar distance).

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Reichweite	150
Verborgtheit	4
Kapazität	1
Schadenspotential	4



C



Waffenmodifikationen

Lauf

Mittlerer Schalldämpfer

Der Mittlere Schalldämpfer reduziert den Schussknall erheblich, verringert aber auch die Durchschlagskraft an der Waffe.

Preis:	200
Verborgtheit	-2
Durchschlag	-1



Low-Profile Schalldämpfer

Der Low-Profile-Schalldämpfer reduziert den Schussknall erheblich, verringert aber auch den Schaden an der Waffe.

Preis:	400
Schadenspotential	-1
Verborgtheit	-2



Visiere

Holo Visier

Das Holo Visier erhöht die Genauigkeit und das Schadenspotential der Waffe auf mittlere Distanzen.

Preis:	1800
Verborgtheit	+1
Schadenspotential	+1
Genauigkeit	+1



Rotpunktvisier

Das Rotpunktvisier ermöglicht leichteres Zielen auf kurze Distanzen (<200m).

Preis:	1200
Verborgtheit	-1
Schadenspotential	+1



2x Visier

Das 2x Visier ermöglicht ein genaues Zielen auf mittlere Distanzen, und senkt die Schwelle für kritische Treffer um 1.

Preis:	1000
Kritische Treffer	-1



Armbrust-Eisen-Visier

Das Anbringen eines eisernen Visiers an der Armbrust erhöht die Treffsicherheit und den möglichen Schaden bei einem Treffer.

Preis:	600
Genauigkeit	+1
Schadenspotential	+1



Sondervorrichtung

Sturmlicht

Das Sturmlicht ist eine Lichtquelle, die den Bereich vor dem Waffenträger ausleuchtet. Das Licht bewegt sich mit der Waffe. Die Genauigkeit wird erhöht, aber der Waffenträger ist leicht zu erkennen.

Preis:	200
Verborgtheit	+2
Genauigkeit	+1



Dreibein

Das Dreibein sorgt bei der Verwendung mit einem Sturmgewehr oder Maschinengewehr für eine erhebliche Reduzierung des Rückstoßes. Dafür ist das Nachladen der Waffe umständlicher.

Preis:	500
Rückstosskontrolle	+2
Verborgtheit	+1
Nachladeaktionen	+1



Schnellziehköcher

Dieser Köcher ist so konstruiert, dass ein Pfeil viel schneller auf die Sehne eines Bogens gesetzt werden kann.

Preis:	200
Nachladeaktionen	-1



Schnellziehschlinge

Diese Vorrichtung an der Waffe ermöglicht ein schnelles Ziehen und Schießen.

Preis:	200
Vorbereitung	-1



Schnellader für Revolver

Eine Vorrichtung zur Aufnahme von sechs Patronen. Damit kann ein Revolver sehr schnell geladen werden. Das Bestücken des Schnelladers dauert jedoch genauso lange wie das manuelle Laden eines Revolvers.

Preis:	25
Nachladeaktionen	-1



Gesegnet

Die Waffe wurde von einem Priester geweiht. Auf ihr liegt der Segen einer höheren Wesenheit, sie hat besondere Fähigkeiten und wirkt stärker gegen die Mächte des Bösen.

Ergebnisse des Trefferwurfes, die eine 1 ergeben, dürfen einmal wiederholt werden. Die Anzahl der Treffer gegen Dämonen und Geister wird verdoppelt.

Preis:	500
Schadenspotential	+1



Griffe

Lederumwickelter Griff

Ein mit Leder überzogener Griff verbessert die Handhabung der Waffe und erhöht das Schadenspotential.

Preis:	80
Schadenspotential	+1



Hartholzgriff

Ein Hartholzgriff verbessert die Handhabung der Waffe und erhöht das Schadenspotential und die Präzision.

Preis:	200
Genauigkeit	+1
Schadenspotential	+1

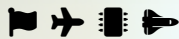


Munition

Leuchtspurmunition

Leuchtspurmunition erleichtert das Zielen auf einen Gegner und erhöht damit das Schadenspotential und die Genauigkeit. Dafür ist der Schütze leichter zu erkennen.

Preis:	50
Verborgtheit	+2
Schadenspotential	+1
Genauigkeit	+1



Gummigeschossmunition

Gummigeschosse verringern den Schaden und die Durchschlagskraft der Waffe, schocken aber den Gegner.

Preis:	200
Durchschlag	-1
Geschockt	+2
Schadenspotential	-4



Flintenlaufgeschosse

Diese Munition ermöglicht es, aus einem Gewehr ein einzelnes Geschoss abzufeuern, das mehr Schaden anrichtet und die Reichweite des Gewehrs erhöht.

Preis:	100
Schadenspotential	+1
Reichweite	+5



Erweitertes Magazin (Pistolen)

Das erweiterte Magazin fasst 7 Schuss mehr und kann für Pistolen verwendet werden.

Preis:	80
Kapazität	+7



Erweitertes Magazin (Maschinengewehre)

Das erweiterte Magazin fasst 20 Schuss mehr und kann für Maschinengewehre verwendet werden.

Preis:	150
Kapazität	+20



Kieselsteine

Einfache Kieselsteine zur Benutzung in einer Schleuder oder Zwillie.

Preis:	2
--------	---



Eisenkugeln

Eisenkugeln fügen dem Gegner mehr Schaden zu, wenn sie anstelle von Steinen in einer Schleuder verwendet werden.

Preis:	10
Schadenspotential	+2



Silbermunition

Aus Silber gefertigte oder mit Silber beschichtete Munition.

Bei einem Angriff gegen Werwölfe und Vampire dürfen alle Würfel des Angriffswurfes, die eine 1 zeigen, erneut geworfen werden.

Preis: 50



Giftpfeile

Giftpfeile haben eine spezielle Spitze, an der das Gift besonders gut haftet. Diese Pfeile verursachen Vergiftungen, die der Stärke des verwendeten Giftes entsprechen.

Preis: 20
Giftkanal +1



Explosive Pfeile

Durch eine spezielle Vorrichtung an der Pfeilspitze explodieren die Pfeile beim Aufprall.

Preis: 700
Flächenschaden +2



Superperforator

Frag deinen lokalen Waffenhändler nach der Superperforator!

Preis: 100
Durchschlag +2



Klinge

Aufgerauhte Klinge

Wird die Klinge einer Waffe aufgerauht, so verringert sich zwar die Durchschlagskraft der Waffe, ein Schlag verursacht jedoch stark blutende Wunden.

Preis: 100
Durchschlag -1
Blutend +2



Gehärtete Klinge

Die gehärtete Klinge erhöht die Durchschlagskraft und das Schadenspotential der Waffe.

Preis: 200
Schadenspotential +1
Durchschlag +1



Gravierte Klinge

Die Klinge der Waffe enthält eine besondere Gravur.

Preis: 100
Schadenspotential +1



Giftkanal

Eine Kerbe zum Auftragen von Gift. Klingenwaffen können damit modifiziert werden. Vergiftet in der Stärke des verwendeten Giftes.

Preis: 250
Giftkanal +1



Versilberte Klinge

Die Klinge ist versilbert und sorgt für effektivere Angriffe gegen Werwölfe und Vampire.

Wird die Waffe gegen Vampire oder Werwölfe eingesetzt, so werden die Treffer nach dem Trefferwurf verdoppelt.

Preis: 550



Gekrümmte Klinge

Wenn die Waffe eine gekrümmte Klinge hat, wird die Reichweite erhöht und die Wunde blutet, da die Waffe häufiger ungeschützte Körperteile erreicht. Eine bestehende Waffe kann nicht durch einen Schmied auf eine gekrümmte Klinge umgerüstet werden, dies muss bei neuen Waffen direkt beauftragt werden.

Preis: 300

Reichweite +1

Blutend +1



Gezackte Schneide

Eine gezackte Schneide verursacht stark blutende Wunden.

Preis: 400

Blutend +1



Verzauberung

Eine Verzauberung durch einen gesungenen Spruch

Die Waffe erhält +2 Schadenspotential

Preis: 400

Schadenspotential +2



D

Rüstung



Leichte Rüstung

Lederharnisch

Ein leichter Lederharnisch, der grundlegenden Schutz für den Rumpf bietet.

Gewicht: 2.50 kg
Preis: 250
Behinderung: 1
Schutz: N N N K¹



Liniothorax-Brustpanzer

Ein mehrschichtiger Brustpanzer aus Leinen mit Lederverstärkung, der Flexibilität und Schutz bietet.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 450
Behinderung: 1
Schutz: N N N N



Motorradhelm

Der Motorradhelm besteht aus einer großen, starren, aerodynamischen Außenschale aus polierten Verbundwerkstoffen oder Polymer, die den Kopf vollständig umschließt. Er verfügt über ein dickes, klares oder getöntes transparentes Visier, das auf- und abklappt, um das Gesicht zu bedecken.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 400
Behinderung: 1
Schutz: N N



Wappenrock aus Leinen

Dieses leichte Kleidungsstück aus Leinen wird über der Rüstung getragen, um das Metall kühl zu halten und die Blendung zu verringern. Es ist mit Emblemen und Farben verziert, so dass der Träger im Kampf leicht zu erkennen ist.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 400
Behinderung: 1
Schutz: N N B



Papierrüstung

Aus dem Papier bzw. den Fasern des Maulbeerbaumes besteht die Papierrüstung. Das Papier wird mehrfach gefaltet, gepresst und mit Leim verklebt. Die Papierbahnen werden zu einzelnen Schuppen geformt, die durch Lederstreifen miteinander verbunden sind. Aus diesen einzelnen Schuppen wird eine Rüstung gefertigt, die Schultern, Brust, Unterleib, Genitalien, Rücken und teilweise auch die Oberschenkel schützt.

Gewicht: 5.00 kg
Preis: 120
Schutz: N N N N



Taktische Überziehweste

Dies ist eine leichte Weste aus robustem Nylon, das oft über einem Netzrahmen aufgebaut ist. Es ist ohne eigene ballistische Einlagen konzipiert. Seine gesamte Oberfläche, vorne wie hinten, ist mit einem dichten Raster aus modularem Gurtband und/oder zahlreichen fest vernähten Taschen bedeckt, die zum Organisieren und Tragen von Ausrüstung vorgesehen sind.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 2
Schutz: N N K K



Stichsichere Weste

Diese Weste ist mit dicht gewebten Kevlarschichten verstärkt, die speziell entwickelt wurden, um das Eindringen von Messern und anderen scharfen Gegenständen zu verhindern. Sie wird häufig in Gefängnissen und von Sicherheitspersonal verwendet.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 350
Behinderung: 1
Schutz: K B B



OP-Kleid

Dieses Kleidungsstück ist ein leichter, locker sitzender Kittel aus dünner, blasser Baumwolle, oft hellblau oder mit einem simplen, verwaschenen Muster bedruckt. Er verfügt über kurze, weite Ärmel und ist durch sein hinten offenes Design gekennzeichnet.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 30
Behinderung: 1
Schutz: B



Kettenhemd

Diese Rüstung ist ein schweres, mantelartiges Gewand, das vollständig aus Tausenden von miteinander verbundenen Metallringen besteht. Es ist wie ein langes Hemd geformt, das den Rumpf, die

Schultern und die Arme bedeckt und typischerweise bis zur Mitte der Oberschenkel oder zu den Knien reicht. Die Konstruktion ist vollständig flexibel, besitzt nicht die starren Platten einer Plattenrüstung und bildet ein dichtes, schweres metallisches Geflecht.

Gewicht: 12.00 kg
Preis: 600
Behinderung: 1
Schutz: H H N N



Soft Armor versteckbare Schutzweste

Diese Weste aus weichen und flexiblen ballistischen Fasern wie Kevlar soll gegen Handfeuerwaffen schützen und ist dünn genug, um unter der Kleidung getragen zu werden. Sie wird häufig von verdeckten Ermittlern verwendet.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 650
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Unterziehweste

Diese Weste ist aus starren, schwarzen Polymerplatten gefertigt, die in einen schweren Nylon-Träger integriert sind. Sie verfügt über mehrere verstärkte Metall-D-Ringe auf der Brust und den Schultern, und das gesamte Kleidungsstück wird mit robusten, nicht standardisierten Verriegelungsmechanismen anstelle von Schnellverschlüssen gesichert. Die Innenseite ist ungepolstert und nur mit einem groben, synthetischen Netzgewebe ausgekleidet.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 900
Behinderung: 1
Schutz: N N B



Brigandine aus Segeltuch und Leder

Diese Brigandine besteht aus einer Außenschicht aus Segeltuch und innen aufgenähten Metallplatten, die mit Leder überzogen sind. Die inneren Platten sind so angeordnet, dass sie einen flexiblen, aber soliden Schutz bieten, was sie für Fußsoldaten praktisch macht.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 600
Behinderung: 1
Schutz: N N N B



Lorica Squamata

Als Lorica Squamata (lat. lorica = (Riemen)panzer, squama = Schuppe) wird der Schuppenpanzer der römischen Kavallerie in der Kaiserzeit bezeichnet.

Gewicht: 13.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 1
Schutz: N N N N N



Gesteppter Leinengambeson

Diese gepolsterte Jacke besteht aus gesteppten Leinenschichten, die zur zusätzlichen Polsterung mit Wolle gefüllt sind. Sie wird unter der Rüstung getragen, dämpft Stöße und verhindert das Reiben des Metalls auf der Haut.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 400
Schutz: B S



Raumanzug

Dies ist ein klobiges Ganzkörper-Gewand aus mehreren Schichten dicken, isolierenden Stoffes und verstärkten Polymerplatten, oft in Weiß oder metallischem Silber. Er ist vollständig versiegelt und verfügt über dicke, an den Gelenken verstärkte Handschuhe sowie einen markanten, kuppelförmigen Helm mit einem reflektierenden, oft goldgetönten, Visier. Eine große, komplexe Lebenserhaltungseinheit, die mit Ventilen und Anschlüssen bedeckt ist, ist sicher auf dem Rücken befestigt.

Gewicht: 18.00 kg
Preis: 400
Behinderung: 2
Schutz: N N G G



Sicherheitsweste

Diese Weste ist ein einfacher Überzugsträger aus strapazierfähigem schwarzem oder dunkelblauem Nylon. Sie ist oft mit „SECURITY“ oder „SICHERHEIT“ in großen, weißen Buchstaben auf Brust und Rücken gekennzeichnet. Das Kleidungsstück wird mit verstellbaren Klettverschlüssen an den Seiten und Schultern gesichert und verfügt über mehrere fest angebrachte Taschen für ein Funkgerät oder eine Taschenlampe, besitzt jedoch nicht das modulare Gurtband einer taktischen Weste.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 2000
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Splitterschutzweste

Diese ärmellose Weste ist ein klobiges Kleidungsstück aus schwerem Synthetikgewebe, oft in Olivgrün oder Tarnmustern. Ihr Inneres ist mit dicken, halbsteifen Platten aus gewebten ballistischen Fasern gefüllt. Die gesamte Weste wird vorn oder an den Seiten mit robusten Reißverschlüssen oder dicken Klettbandern gesichert und besitzt nicht die Fächer für starre Keramikplatten, die moderne ballistische Westen aufweisen.

Gewicht: 8.00 kg
Preis: 1500
Behinderung: 1
Schutz: N N N B B



Umgebundene Blechplatten

Buford Mad Dog Tannen: What about Monday?
 Are we doing anything Monday?

Buford's Gang Member #1: Uh, no, Monday would be fine. You can kill him on Monday.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 0
Schutz: K



Lederrüstung

Diese Rüstung ist aus dicken Sektionen von Haut gefertigt, die gekocht, versteift und zusammengeknüpft oder genietet wurden. Sie besteht typischerweise aus einem starren Kürass und Schulterstücken und wird oft mit schweren Lederriemen und Metallschnallen gesichert.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: N N N N



Ballistische Weste

Die Ballistische Weste besteht aus einem schweren Träger aus Nylon oder Synthetik (oft in Schwarz, Beige oder Tarnfarben), der dafür ausgelegt ist, über dem Rumpf getragen zu werden. Sie wird mit dicken Klettverschlüssen an den Schultern und Seiten gesichert. Die Innenseite ist mit Platten aus dicht gewebten Aramidfasern ausgekleidet, und die Außenseite weist oft markante Taschen oder Fächer auf, die dafür vorgesehen sind, starre, rechteckige Keramik-Panzerplatten aufzunehmen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 2
Schutz: N N N K K



Gasmaske

Prevents all effects of gas or bio warfare agents in the air.

Gewicht: 500.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: G G



Lorica Segmentata

Die Lorica Segmentata ist ein Glieder-, Schienen- oder Spangenanpanzer, der zu Beginn des 1. Jahrhunderts n. Chr. in der römischen Armee für ca. 250 Jahre gebräuchlich wurde.

Gewicht: 14.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 1
Schutz: N N N H H



Leichte ballistische Weste

Diese Weste ist ein dünner, verdeckbarer Träger aus weichem Nylon oder Baumwolle, der dafür konzipiert ist, unauffällig unter der Kleidung getragen zu werden. Sie wird mit flachen Elastik- und Klettbandern gesichert. Die Innenseite ist mit großen, flexiblen Platten aus dicht gewebten Aramidfasern ausgestattet, ihr fehlen jedoch die Außentaschen oder verstärkten Fächer für starre Keramikplatten.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 2
Schutz: N N N K



Glitter ballerinas

Ballerinas. Sie glitzern.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 50
Schutz: B



Chemikalienschutzanzug

Ein Chemikalienschutzanzug ist eine persönliche Schutzkleidung, die den Träger vollständig von seiner Umwelt isoliert, damit er in radiologisch, chemisch oder bakteriologisch kontaminierten Umgebungen arbeiten kann.

Gewicht: 10.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 2
Schutz: G G



Feuerbeständiger Fluganzug

Dieser Anzug besteht aus schwer entflammablem Material, um Piloten und Besatzung vor Verbrennungen zu schützen. Der Anzug hat mehrere praktische Taschen und eine verstellbare Taille für mehr Komfort.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 400
Schutz: F F F



Lorica Hamata

Lorica Hamata ist die Bezeichnung für das Kettenhemd, das vermutlich seit dem 3. Jahrhundert v. Chr. bis zum Untergang des Römischen Reiches in der römischen Armee benutzt wurde und darüber hinaus das Mittelalter dominierte.

Gewicht: 12.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 1
Schutz: N N H H



Mittlere Rüstung

Kevlarweste

Diese Weste besteht aus einem einfachen, oft verdeckbaren Träger aus Nylon oder Baumwolle. Ihr

Inneres ist mit dicken, dichten Platten aus fest gewebten, gelb-goldenen Aramidfasern (Kevlar) gefüllt. Das gesamte Kleidungsstück ist flexibel, aber steif, ihm fehlt das starre, plattenartige Gefühl einer Hartpanzerung, und es wird typischerweise mit flachen Klettbändern gesichert.

Gewicht: 7.00 kg
Preis: 2200
Behinderung: 2
Schutz: N N N N K K ²



Hard Armor

Diese Rüstung ist eine schwere Ganzkörper-Panzerung, bestehend aus großen, starren Verbund- oder Keramikplatten, die Rumpf, Rücken und Gliedmaßen bedecken. Diese Platten sind auf einem dicken, gepolsterten Aramidfaser-(Kevlar) Unteranzug befestigt, und die gesamte Konstruktion wird durch schwerlast-Verschlüsse und verstärkte Gurte gesichert. Ein vollständiger, geschlossener Helm mit einem dicken, transparenten ballistischen Visier vervollständigt den Anzug, der signifikant mehr Schutz als eine Standardweste bietet.

Gewicht: 10.00 kg
Preis: 1600
Behinderung: 2
Schutz: N N N N N K



Lorica Plumata

Die Lorica Plumata war eine Schuppenpanzer und Kettenzeug, der bis zu den Oberschenkeln reichte. Er ähnelte sehr der Lorica Squamata, unterschied sich aber in der Form der Eisenplättchen und der Tatsache, dass die Schuppen an einer Kettenrüstung (Lorica Hamata) befestigt waren. Während

die Schuppen der Lorica Squamata viereckig waren, liefen die Schuppen der Lorica Plumata spitz oder rund zu. Daher kommt auch der Name dieser Rüstung: Die spitz zulaufenden Eisenplättchen erinnern an Vogelfedern (lat. plumae). Unter der Lorica Plumata trug man zumeist ein Subarmalis. Insgesamt wog diese Rüstung 15 kg.

Die Lorica Plumata wurde nur von Offizieren getragen und war eine Art Rangabzeichen.

Gewicht: 17.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 2
Schutz: N N N N H H H



Halbharnisch

Diese Rüstung besteht aus einem Satz geformter Stahlplatten – einschließlich eines massiven Brust- und Rückenpanzers sowie großer Schulterstücke – die den Rumpf und Oberkörper schützen. Sie unterscheidet sich vom Vollharnisch durch das Fehlen einer kompletten Panzerung für Beine und Arme und verlässt sich stattdessen auf Kettengeflecht oder gehärtetes Leder, um die Gelenke und unteren Gliedmaßen zu schützen.

Gewicht: 13.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 2
Schutz: N N N N N



Kürass

Der eiserne Kürass besteht aus Eisenplatten, die sich um die Taille herum verbreitern. Seine glatten, abgerundeten Oberflächen helfen, Schläge auf die Brust abzuwehren, und bieten Schutz und elegante Ästhetik.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 4
Schutz: N N N N K



Verstärkte Eisenplackart

Dieser untere Brustpanzer aus verstärktem Eisen schützt den Bauch und die unteren Rippen. Er wird am Kürass befestigt und bildet eine durchgehende Barriere gegen Angriffe auf den Oberkörper.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 500
Behinderung: 3
Schutz: N N K K K



Keramik-Plattenträgerweste

Diese Weste ist mit Taschen für die Aufnahme von Keramikplatten ausgestattet, die Geschosse hoher Geschwindigkeit aufhalten. Die Außenhülle besteht aus reißfestem Gewebe mit Gurten zur Befestigung von Taschen und Zubehör.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 2
Schutz: N N K K K



Schockabsorbierendes Futter für taktische Westen

Dieser Einsatz aus atmungsaktivem Schaumstoff und Netzgewebe wird in die Schutzweste eingelegt und sorgt für zusätzlichen Komfort und Belüftung. Sie absorbiert Stöße und verhindert Quetschungen beim Aufprall auf Panzerplatten.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 300
Behinderung: 2
Schutz: S S



Hartplatten-Panzerungseinsätze

Diese Seitenplatten aus gehärtetem Polyethylen oder Keramik passen in die Plattenträger und schützen die Rippen und den unteren Rumpf. Sie bieten einen hohen ballistischen Schutz, ohne übermäßig schwer zu sein.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 600
Behinderung: 1
Schutz: N N



Plasma-injizierter Brustpanzer

Brustpanzer mit Plasmagel, das die Energie von Lasern und Plasmagewehren absorbiert und ableitet.

Gewicht: 8.00 kg
Preis: 3500
Behinderung: 1
Schutz: N N N S S S



Laser-dämpfende Brustpanzerung

Brustpanzerung mit reflektierender Beschichtung, die Laserenergie zerstreut und Verbrennungen reduziert.

Gewicht: 8.20 kg
Preis: 4000
Behinderung: 1
Schutz: N N R R R



Wärmeabsorbierende Weste

Eine Weste mit wärmeabsorbierendem Material zur Reduzierung der Hitzeeinwirkung.

Gewicht: 3.20 kg
Preis: 3000
Behinderung: 1
Schutz: F F F F F



Spartanischer Bronzebrustharnisch

Ein massiver Brustpanzer aus Bronze, der sich dem Oberkörper anpasst und den griechischen Soldaten robusten Schutz bietet.

Gewicht: 7.50 kg
Preis: 750
Behinderung: 1
Schutz: N N N N N K



Schuppenpanzerweste

Eine Weste aus überlappenden Bronzeschuppen.

Gewicht: 5.50 kg
Preis: 700
Behinderung: 1
Schutz: N N N N H



Lamellenpanzer aus Eisen

Ein Rüstungsteil, das aus kleinen Eisenplatten besteht, die miteinander verschnürt sind.

Gewicht: 8.00 kg
Preis: 900
Behinderung: 1
Schutz: N N N N N



Schwere Rüstung

Plattenrüstung

Ein polierter, körperbetonter Panzer aus ineinandergreifenden, gelenkigen Stahlplatten, der den Träger von Kopf bis Fuß bedeckt, definiert diese Rüstung. Sie umfasst einen Vollhelm, einen massiven Kürass sowie Schutzplatten für Arme und Beine, die alle sorgfältig geformt sind. Dieser Harnisch, der oft über einem gepolsterten Gambeson oder Kettenhemd getragen wird, ist durch zahlreiche interne Riemen und Schnallen gesichert und bildet eine vollständige, schwere Einhüllung.

Gewicht: 15.00 kg
Preis: 2000
Behinderung: 4
Schutz: N N N N N K K K K K K³



Schwere ballistische Weste

Die schwere ballistische Weste ist ein klobiger Vollrumpf-Träger aus schwerlast-Nylon, der dafür ausgelegt ist, dicke, mehrfach gekrümmte Keramikplatten in Front, Rücken und Seiten aufzunehmen. Sie zeichnet sich durch ihre zusätzlichen, oft abnehmbaren, Panzerkomponenten aus, wie einen verstärkten Kragen (Nackenschutz), große Schulterstücke und einen hängenden Tiefschutz, was zulasten der Beweglichkeit eine umfassende Abdeckung bietet.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 1800
Behinderung: 4
Schutz: N N N N N N K K



Kombinierte taktische Weste

Diese moderne Weste besteht aus einem robusten Nylon-Träger mit integrierten Fächern für starre Panzerplatten. Ihr entscheidendes Merkmal ist das großflächige, fest vernähte Gurtband, das Vorder-, Rück- und Seitenteile bedeckt und dafür ausgelegt ist, ballistischen Schutz mit einem vollmodularen Tragesystem für Taschen und Ausrüstung zu kombinieren.

Gewicht: 8.00 kg
Preis: 2800
Behinderung: 4
Schutz: N N N K K K B B



Infanteriekampfanzug

Diese Ganzkörperrüstung besteht aus ineinandergreifenden, mattierten Verbundplatten (oft in Olivgrün oder Grau), die über einem versiegelten, synthetischen Unteranzug getragen werden. Sie verfügt über einen geschlossenen Vollhelm mit einem rechteckigen Multi-Spektrum-Visier. Der gesamte Anzug ist mit einem modularen Gurtsystem zum Anbringen von Munitionstaschen und Ausrüstung bedeckt und wird von einem flachen, rechteckigen Energieaggregat angetrieben, das in die Rückenplatte integriert ist.

Gewicht: 18.00 kg
Preis: 2200
Behinderung: 4
Schutz: N N N N K K K K



Angetriebener Kriegsanzug

Ein schwerer, gelenkiger Rahmen aus dunklen Legierungen und Verbundplatten bildet dieses Ganzkörper-Exoskelett, das deutlich höher und breiter als eine normale Person ist. Es verfügt über einen versiegelten, reflektierenden Helm/Visier, übergroße Schulterstücke und einen markanten, am Rücken montierten Energiekern. Dicke Bündel aus synthetischen Muskeln oder hydraulische Kolben sind an den Hauptgelenken, wie Ellbogen, Knien und Taille, sichtbar.

Gewicht: 22.00 kg
Preis: 5000
Behinderung: 4
Schutz: N N K K G G B B F F



Ulrichs Plattenrüstung

Dieser Harnisch wurde von einem Schmiedemeister namens Ulrich gefertigt. Er besitzt eine erhöhte Widerstandsfähigkeit.

Gewicht: 15.00 kg
Preis: 5000
Behinderung: 4
Schutz: N N N N N K



Exoskelett-Anzug aus Karbon-Nanoröhren

Ein Ganzkörper-Exoskelett aus Karbon-Nanoröhren, das Kraft und Beweglichkeit erhöht und eine hohe ballistische Widerstandsfähigkeit bietet.

Gewicht: 20.50 kg
Preis: 11000
Behinderung: 1
Schutz: N N N K K K K K B F



Synthetische Powerrüstung

Mit Kunststofffasern ausgekleideter Panzer, der die Kraft des Trägers verstärkt.

Gewicht: 25.00 kg
Preis: 11000
Behinderung: 1
Schutz: N N N N N K K K K K



Eisenharnisch

Ein eiserner Harnisch, der idealisierte Muskeln zeigt und sowohl Schutz als auch ein imposantes Aussehen bietet.

Gewicht: 9.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 1
Schutz: N N N N N K K K



Kleidung

Normale Kleidung

Dieser Satz an Kleidung besteht aus einfachen, praktischen Gewändern, gefertigt aus alltäglichen Stoffen wie Leinen, Wolle oder Baumwolle. Er umfasst typischerweise ein simples Hemd oder eine Tunika, ein Paar Hosen oder einen Rock und womöglich einen einfachen Ledergürtel. Die Kleidung ist funktional und schmucklos und besitzt keinerlei Polsterung, Panzerung oder spezialisierte Schnitte.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 200
Schutz: N⁴



Zweiteiliger Anzug

Dieses Set besteht aus einem maßgeschneiderten Jackett und einer passenden Hose, beide aus einer außergewöhnlich feinen, dunklen Wolle oder Seide gefertigt, was dem Stoff einen dezenten, edlen Glanz verleiht. Der Schnitt ist präzise und scharf, mit handgenähten Revers und funktionalen Ärmelknöpfen. Das Jackett ist vollständig mit einer glatten, hochwertigen Seide gefüttert.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 1200
Schutz: N



Robe

Ein bodenlanges, einteiliges Gewand aus schwerem, einfarbigem Stoff (oft schwarz, weiß oder tiefrot). Ihre markantesten Merkmale sind die außergewöhnlich weiten, glockenförmigen Ärmel und eine tiefe, übergroße Kapuze, die dafür geschnitten ist, das Gesicht zu überschatten.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 120
Schutz: B



Trenchcoat

Dies ist ein langer Übermantel, typischerweise knie- oder bodenlang, der aus schwerem, wasserabweisendem Stoff wie Gabardine geschnitten ist, oft in Beige, Schwarz oder Oliv. Er besitzt eine zweireihige Knopfleiste, ein breites Revers und einen markanten Gürtel aus demselben Material, der mit einer Schnalle festgezogen wird. Markante Details sind Regenblenden (Koller), Schulterklappen und Riemen mit Schnallen an den Ärmelenden.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 299
Schutz: N



Tunika

Die Tunika ist aus einem simplen Gewebe gefertigt, typischerweise Leinen, Baumwolle oder Wolle. Sie fällt von den Schultern bis zu einer Länge zwischen Hüfte und Knien und besitzt zwei einfache Ärmel sowie eine simple, runde oder V-förmige Kopföffnung.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 120
Schutz: N



Viktorianische Gentlemenbekleidung

Schicker, aber unauffälliger Dress mit Hut, Frack, Hemd, Hose, Gürtel und Stiefel.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 500
Schutz: N



Kittel

Dieses Kleidungsstück ist ein einfaches, weit geschnittenes Übergewand aus grobem, schwerem Stoff wie Leinen oder Wolle. Es ist langärmelig und reicht typischerweise bis zu den Knöcheln und ist dafür konzipiert, über anderer Kleidung getragen zu werden. Es wird vorne mit einfachen Stoffbändern oder einem simplen Gürtel geschlossen und verzichtet auf komplexe Verschlüsse oder Verzierungen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 20
Schutz: B



Adaptiver Tarnanzug

Ein Anzug, der mit Hilfe von Nanofasern die Umgebung imitiert und den Träger nahezu unsichtbar macht.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 5000
Behinderung: 1
Schutz: S



Wärmeregulierender Anzug

Ein Anzug, der sich der Temperatur anpasst und dem Träger in extremen Klimazonen Komfort bietet.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 1500
Behinderung: 1
Schutz: F F



Photonenbrechender Umhang

Ein Umhang, der das Licht beugt, um den Träger unsichtbar zu machen, ideal für verdeckte Einsätze.

Gewicht: 0.70 kg
Preis: 7500
Behinderung: 1
Schutz: K



Tarnanzug aus synthetischen Fasern

Ein Anzug, der Bewegungsgeräusche dämpft und so ein geräuschloses Eindringen ermöglicht.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 5000
Behinderung: 1
Schutz: N N N N



Lederner Pteruges-Rock

Rock aus Lederbändern, der von der Taille herabhängt und die Oberschenkel schützt, aber auch Bewegungsfreiheit lässt.

Gewicht: 1.80 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: N K



Sandalen aus Leder mit verstärkter Sohle

Robuste Ledersandale mit verstärkter Sohle, die von Soldaten auf langen Märschen getragen wurde.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 80
Behinderung: 1
Schutz: N N



Schickes Kleid

Ein wirklich schickes Kleid, in einer beliebigen Farbe.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 250
Schutz: B



Arme und Beine

Armschiene aus Bronze

Eine Armschiene aus Bronze, die Schläge abwehrt und Armverletzungen vermindert.

Gewicht: 1.20 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: N N⁵



Lederschuhe

Geschnürte Schuhe aus Leder

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 70
Behinderung: 1
Schutz: N



Poleyns mit Scharnierplatten

Die aus Eisen gefertigten Knieschoner sind mit einem Scharnier versehen, das dem Träger Bewegungsfreiheit lässt und gleichzeitig das Kniegelenk schützt. Ihre abgerundete Form hilft, Stöße auf diesen empfindlichen Bereich zu dämpfen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 150
Schutz: K



Wollhandschuhe

Wollhandschuhe schützen die Hände vor Schnittwunden und Kälte.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 20
Behinderung: 1
Schutz: B N



Gepanzerte Knieschützer

Knieschützer mit stoßabsorbierendem Material für hochbewegliche Soldaten.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 1
Schutz: S S



Karbonfaser-Exoskelett Wirbelsäule

Ein Exoskelett aus Karbonfasern zur Unterstützung des Rückens.

Gewicht: 4.50 kg
Preis: 3000
Behinderung: 1
Schutz: S S



Ballistischer Leistenschützer

Dieser auf Kevlar basierende Schutz wurde entwickelt, um die Leistengegend vor Granatsplittern und Kleinwaffenbeschuss zu schützen. Er wird an Schutzwesten befestigt und bietet zusätzlichen Schutz für den Unterkörper, insbesondere in Umgebungen mit hoher Bedrohung.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: K



Kampfstiefel mit Stahlkappen

Diese Stiefel verfügen über eine Stahlverstärkung im Zehenbereich zum Schutz vor Quetschverletzungen. Die Sohle ist rutschfest und das Obermaterial aus wasserabweisendem Leder sorgt für eine lange Lebensdauer in den unterschiedlichsten Umgebungen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 120
Schutz: N N



Pauldrons mit Flügelverlängerungen

Diese großen Schulterschützer sind aus Eisen gefertigt und haben ausladende Flügelverlängerungen für zusätzlichen Schutz von Hals und Oberarmen. Durch die geschwungene Form werden Stöße von lebenswichtigen Bereichen weggeleitet.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: K K



Ballistische Ellbogenschoner

Diese Ellbogenschützer aus ballistischem Nylon und dichtem Schaumstoff absorbieren Stöße und schützen vor Schnitten. Sie sind für hohe Beanspruchung ausgelegt und bieten Flexibilität für taktische Einsätze.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 200
Schutz: N N



Gepanzerte Schulterplatten

Schulterpanzer aus leichten Verbundwerkstoffen zum Schutz des Oberkörpers.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Griechische Beinschienen aus Bronze

Beinschienen aus Bronze, die an den Schienbeinen getragen wurden, um sie vor Stößen und unebenem Gelände zu schützen.

Gewicht: 2.20 kg
Preis: 400
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Eiserne Handschuhe

Diese Stulpen bestehen aus kleinen, sich überlappenden Eisenplatten, die es jedem Finger ermöglichen, sich unabhängig voneinander zu bewegen. Verstärkte Fingerknöchel schützen die Hände vor direkten Schlägen, ermöglichen aber dennoch Geschicklichkeit beim Führen von Waffen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 2
Schutz: N N N



Antigravitationskampfstiefel

Stiefel mit Antigravitationsgeneratoren für kurzzeitiges Schweben und stoßdämpfendes Landen.

Gewicht: 3.50 kg
Preis: 4500
Behinderung: 1
Schutz: S S S



Neuronale Handschuhe

Handschuhe, die mit der neuronalen Schnittstelle verbunden sind und die Steuerung von Geräten durch Gedankensignale ermöglichen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 2000
Behinderung: 1
Schutz: N



Seidenhandschuhe

Diese Handschuhe sind aus feinem, dicht gewobenem Seidenfaden gefertigt, was zu einer glatten, glänzenden Oberfläche führt. Sie sind außergewöhnlich dünn und leicht und so geschneidert, dass sie Händen und Fingern eng anliegen. Die Naht ist zart und präzise, auf dem glatten Stoff beinahe unsichtbar.

Gewicht: 0.20 kg
Preis: 40
Behinderung: 1
Schutz: N



Eiserne Schiftung

Diese Schulterpanzer sind aus Eisen mit dekorativen Gravuren an den Rändern. Sie wölben sich über die Schultern und sind mit dem Oberarmpanzer verbunden. Sie bieten Schutz, ohne die Bewegungsfreiheit der Arme einzuschränken.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: N N



Eisenschuhe

Diese Schuhe sind aus geschwärztem Eisen geschmiedet, um Rost zu widerstehen. Die Sabatons sind für mehr Bewegungsfreiheit gegliedert, während die spitz zulaufenden Zehen einen Hauch von Furcht einflößendem Stil verleihen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 250
Behinderung: 1
Schutz: N N



Schockresistente Stiefel

Stiefel mit Gummi- und Kunststoffschichten gegen Stromschläge.

Gewicht: 3.50 kg
Preis: 2000
Behinderung: 1
Schutz: S S S



Nano-Tarnhandschuhe

Handschuhe aus Nanofasern für verbesserte Fingerfertigkeit und Griffigkeit.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 500
Behinderung: 1
Schutz: N



Laserabweisender Handgelenkschutz

Handgelenkschützer mit reflektierender Beschichtung zur Abwehr von Laserangriffen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 1
Schutz: R R



Ballistische Knieschoner

Diese Knieschützer haben eine Außenseite aus ballistischem Nylon und eine Innenseite aus Memoryschaum für mehr Komfort. Sie sind für hohe Stoßdämpfung und Flexibilität ausgelegt und erleichtern die Bewegung in unwegsamem Gelände.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: K



Elektromagnetische Repulsionshandschuhe

Handschuhe, die ein elektromagnetisches Feld erzeugen, um kleine Metallobjekte abzuwehren.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 3500
Behinderung: 1
Schutz: N N N N



Bronzene Armschiene

Eine bronzene Armschiene, die am Oberarm getragen wird.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Lederhandschuh

Ein dicker Lederhandschuh, der die Hände und Handgelenke vor Schnitten und Stößen schützt.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 90
Behinderung: 1
Schutz: N N



Verstärkte taktische Hose aus Kevlar

Diese Hose verfügt über Kevlar-Einsätze an Knien und Oberschenkeln, die vor Schürfwunden und Schnitten schützen. Sie ist strapazierfähig und ideal für raue Umgebungen, in denen der Schutz des Unterkörpers wichtig ist.

Gewicht: 0.70 kg
Preis: 100
Schutz: B



Eiserne Tassetten

Diese Oberschenkelschützer bestehen aus Eisenplatten, die von der Taille herabhängen und die Oberschenkel bedecken. Ihre überlappende Konstruktion ermöglicht eine gute Beweglichkeit und schützt die Oberschenkel wirksam vor Stößen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: N K



Explosionssichere Kampfhandschuhe

Diese aus Kevlar gefertigten und an den Knöcheln mit Gummi verstärkten Handschuhe bieten sowohl Schnitt- als auch Explosionsschutz. Sie sind so konstruiert, dass sie Fingerfertigkeit ermöglichen und gleichzeitig vor Feuer und Granatsplittern schützen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 35
Schutz: N



Eisen Rerebrace

Dieser Oberarmpanzer besteht aus Eisen und wird mit Lederriemen befestigt. Die geschwungene Form passt sich den natürlichen Konturen des Arms an und bietet einen robusten Schutz, ohne die Bewegungsfreiheit einzuschränken.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 150
Schutz: N



Eiserne Beinschienen

Eisenbeinschützer, die von Soldaten zum Schutz gegen Schläge und Schmutz getragen wurden.

Gewicht: 2.40 kg
Preis: 300
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Energieabsorbierende Armschützer

Armschützer mit stoßabsorbierendem Material zum Schutz der Unterarme.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 2000
Behinderung: 1
Schutz: N N



Kopf und Hals

Polykarbonat Visier

Dieses Visier wird an Helmen befestigt, um das Gesicht vor geworfenen Gegenständen und nicht tödlichen Geschossen zu schützen. Die Konstruktion aus Polycarbonat ist leicht, schlagfest und nach Verschmutzung leicht zu reinigen.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 250
Behinderung: 1
Schutz: K⁶



EMP-geschützter Helm

Helm mit verstärkter Elektronik zum Schutz gegen elektromagnetische Impulse.

Gewicht: 2.20 kg
Preis: 3500
Behinderung: 1
Schutz: S S S



Eisenbart

Dieser Nacken- und Untergesichtsschutz ist aus einem einzigen Stück Eisen gefertigt, das sich nach oben wölbt, um Kinn und Kiefer zu bedecken. Er passt unter den Helm, schützt gefährdete Bereiche wie den Hals und lässt Bewegungsfreiheit zu.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: K K



Carbonfaser-Gesichtsschutzschild

Dieser Gesichtsschutz besteht aus einer leichten Carbonfaser mit einer Antibeschlagbeschichtung. Er bietet Aufprallschutz für das Gesicht und wird häufig in taktischen Situationen und bei Ausschreitungen eingesetzt, bei denen die Sicht entscheidend ist.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 120
Schutz: K



Karbonfaser-Kampfhelm

Der Helm besteht aus Carbonfaser und ist eine leichte Alternative zu herkömmlichen Kevlarhel-

men. Er bietet ballistischen Schutz und verfügt über Halterungen für Zubehör wie Kameras oder Taschenlampen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 650
Behinderung: 1
Schutz: N N K



Intelligenter Helm mit integrierter Kommunikation

Ein Helm mit integrierten Kommunikationssystemen für die Kommunikation im Einsatz.

Gewicht: 2.50 kg
Preis: 700
Behinderung: 1
Schutz: N N



Graphenpanzer-Helm mit HUD

Graphenhelm mit einem HUD, das in Echtzeit taktische und gesundheitliche Metriken anzeigt.

Gewicht: 1.80 kg
Preis: 2500
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Gefiederter Bronzehelm

Ein bronzenener Helm mit einem eindrucksvollen Helmzier, der Feinde einschüchtert und den Kopf schützt.

Gewicht: 2.80 kg
Preis: 600
Behinderung: 1
Schutz: N N



Helmschilde

Dieser Nackenschutz besteht aus miteinander verbundenen Eisenringen und hängt vom Helm herab, um Nacken und Schultern zu bedecken. Er bietet zusätzlichen Schutz für den Nacken und ermöglicht gleichzeitig eine flexible Bewegung.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 150
Schutz: H



Eisenhut

Der Helm hat eine breite, ausladende Krempe, die ihm das Aussehen eines Kochtopfes verleiht. Er schützt den Kopf von oben und hält Regen und Sonne vom Gesicht fern.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: N N



Gepolsterte Tuchmütze

Die Mütze besteht aus gepolstertem Stoff und wird unter dem Helm getragen, um zusätzlichen Komfort und Stoßdämpfung zu bieten. Er bedeckt Kopf und Nacken und bietet zusätzlichen Schutz gegen Stöße.

Gewicht: 0.20 kg
Preis: 50
Schutz: B



Kettenhaube

Diese Haube besteht aus ineinandergreifenden Eisenringen, die eine kapuzenartige Struktur bilden, die Kopf, Nacken und Schultern bedeckt. Sie wird unter dem Helm getragen und bietet zusätzlichen Schutz für Bereiche, die sonst ungeschützt wären.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 250
Behinderung: 1
Schutz: NH



Quantenreaktiver Helm

Helm mit Quantensensoren, die Bedrohungen vorhersehen und ein kurzes Energieschild aussenden, um Angriffe abzuwehren.

Gewicht: 2.50 kg
Preis: 3000
Behinderung: 1
Schutz: S S R R



Korinthischer Helm aus Bronze

Ein bronzener Helm mit abschüssigem Nasenschutz und Wangenklappen, der starken Schutz für den Kopf bietet.

Gewicht: 2.30 kg
Preis: 500
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Transparenter Nanofilm-Visier

Ein Visier aus einem nahezu unzerstörbaren Nanofilm, der vor Projektilen und hellem Licht schützt.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 2500
Behinderung: 1
Schutz: S S



Beckenhaube aus Leder

Dieser Helm aus gekochtem Leder hat eine abgerundete, spitze Form und ein Visier für zusätzlichen Gesichtsschutz. Das Material Leder ist leichter als Metall, bietet aber dennoch einen guten Schutz, und das Visier kann für eine bessere Sicht hochgeklappt werden.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: N N



Ballistischer Halskragen

Dieser Kragen aus mehrlagigem Kevlar wird um den Hals gelegt und bietet ballistischen Schutz gegen Granatsplitter und Beschuss mit Handfeuerwaffen. Er kann an taktischen Westen befestigt werden, um den Hals sicher zu schützen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 120
Behinderung: 2
Schutz: K



Eiserner Ringkragen

Dieser Nackenschutz aus dickem Eisen umschließt den Hals und verhindert Verletzungen durch Schläge und Stöße. Er liegt eng am Hals an und wird an der oberen Rüstung befestigt, um eine durchgehende Verteidigung zu gewährleisten.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 300
Behinderung: 1
Schutz: K K



Helm mit akustischer Dämpfung

Ein Helm mit akustischen Dämpfern zum Schutz des Gehörs bei Explosionen.

Gewicht: 2.30 kg
Preis: 1000
Behinderung: 1
Schutz: S S S



Taktischer Helm

Dieser Helm besteht aus mehreren Lagen Kevlar und bietet ballistischen Schutz gegen kleinkalibrige Kugeln und Schrapnelle. Er verfügt über einen Vier-Punkt-Gurt für einen sicheren Sitz und ist mit Nachtsichtgeräten kompatibel.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 1
Schutz: N N



Bronzener böotischer Helm

Ein bei der griechischen Kavallerie beliebter Bronzehelm mit gerundetem Scheitel und Wangenklappen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 480
Behinderung: 1
Schutz: N N K



Ballistische Brille

Diese Schutzbrillen bestehen aus Polycarbonatgläsern, die die Augen vor Splittern und Scherben schützen. Die Brillengestelle sind in der Regel gepolstert, um den Tragekomfort zu erhöhen, und verfügen über beschlagfreie und kratzfeste Beschichtungen.

Gewicht: 0.30 kg
Preis: 450
Schutz: K K



Burgonet-Helm mit Messingkappe

Der Helm hat eine offene Front mit einem kleinen Messingwappen oben und Wangenplatten an den Seiten. Die abgerundete Form des Helmes schützt vor Schlägen, während die Messingverzierungen dem Helm einen Hauch von Erhabenheit verleihen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 350
Behinderung: 1
Schutz: N N N



Feuerbeständige Sturmhaube

Diese Sturmhaube aus schwer entflammablem Material bedeckt Kopf und Hals und schützt vor Verbrennungen. Sie wird häufig von Feuerwehrleuten und SWAT-Teams als Wärmeschutz unter dem Helm getragen.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: B F



Schild

Rundschild

Dieser große, runde Schild ist aus dicken Holzplanken konstruiert, oft mit gespanntem Leder überzogen und von einem schweren Eisenrand eingefasst. Ein markanter, gewölbter Stahlbuckel (Schildbuckel) sitzt genau im Zentrum. Dieser Buckel schützt die Hand, die einen einzelnen horizontalen Stangengriff direkt dahinter umfasst, was ihn von den Armriemen eines Drachen- oder Ritterschildes unterscheidet.

Gewicht: 2.50 kg
Preis: 500
Behinderung: 2
Schutz: 7



Personenschutzschild Standard

Der Standard Personal Protection Shield wurde in Zusammenarbeit mit Rettungskräften mit dem Ziel entwickelt, eine ideale Kombination aus Handhabung, Gewicht, Größe und Modularität zu erreichen. Der Schild bietet Schutz gegen die häufigsten Gefahren.

Gewicht: 11.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 3
Schutz:



Personenschutzschild XUR-ASIA

Deployment shield against light threats from handguns. Also suitable for anti-riot use or law enforcement. The ballistic sight window is replaceable.

Gewicht: 10.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 1
Schutz:



Turmschild

Ein enormer, schwerer Schild, der fast die Höhe einer Person erreicht. Seine Form ist typischerweise rechteckig oder ein großes, gestrecktes Oval, oft gekrümmt, um sich leicht um den Körper zu legen. Die Konstruktion besteht aus dickem, verstärktem Holz, das häufig mit Leder bespannt und mit Metall eingefasst ist, und wird durch eine Reihe schwerer Riemen für Arm und Hand gesichert.

Gewicht: 11.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 4
Schutz:



Buckler

Eine kleine, runde Scheibe aus Stahl oder gehärtetem Leder, oft nicht breiter als eine Unterarmlänge, definiert diesen Schild. Sein Hauptmerkmal ist ein hervorstehender, zentraler Metallbuckel, der

einen einfachen Stangengriff schützt, der direkt dahinter in der Faust gehalten wird. Ihm fehlen die Armriemen, die man bei größeren Drachen- oder Ritterschilden findet.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 200
Schutz:



Schutzschild aus Polycarbonat

Der aus transparentem Polycarbonat gefertigte Schutzschild bietet Aufprallschutz gegen geworfene Gegenstände, stumpfe Gewalt und nicht tödliche Geschosse. Sein geringes Gewicht erleichtert die Handhabung bei der Kontrolle von Menschenmengen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 300
Behinderung: 3
Schutz:



Aluminium-Panzerschild mit transparentem Fenster

Dieses robuste Schutzschild besteht aus verstärktem Aluminium mit einem Visier aus schlagfestem und kugelsicherem Polycarbonat. Die Sichtscheibe ermöglicht eine klare Sicht und bietet gleichzeitig ein hohes Maß an Schutz in Kampfsituationen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 3
Schutz:



Magnetischer Schildgenerator

Ein am Handgelenk getragenes Gerät, das ein Magnetfeld erzeugt, um Metallgeschosse abzuwehren.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 7500
Behinderung: 1
Schutz:



Griechischer Hoplitenschild

Großer Rundschild mit Bronzeüberzug, der von den Hoplitern zur Verteidigung und zur Bildung von Phalanxformationen verwendet wurde.

Gewicht: 6.50 kg
Preis: 600
Behinderung: 1
Schutz: K K K



Holz Schild mit Bronzeverzierung

Ein Holzschild mit einer Bronzebeschichtung für zusätzlichen Schutz und besseren Halt.

Gewicht: 4.20 kg
Preis: 320
Behinderung: 1
Schutz:



Holz Schild mit Lederverstärkung

Ein mit Leder verstärktes Holzschild.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 350
Behinderung: 1
Schutz:



E



Gegenstände

Erste Hilfe

Bandagen

Ermöglicht die Anwendung von Erster Hilfe.

Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Notfallkoffer

Ermöglicht die Anwendung von Erster Hilfe, und heilt zusätzlich 1W3 weitere Wunden.

Enthält 5 Anwendungen.

Gewicht: 5.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2
Ladungen: 5



Adrenalinspritze

Bei der Anwendung erzeugt die Adrenalinspritze 1W6+2 Boost.

Gewicht: 0.20
Preis: 200
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Tränke und Gifte

Trank der Macht

Nach der Einnahme spürt der Charakter, wie sich seine Muskeln verhärten und seine Sinne schärfen.

Die Anzahl aller Würfel die der Spieler wirft werden verdoppelt. Der Trank hält 2W6 Minuten an. Der Anwender ignoriert zudem alle Mali durch Erschöpfung oder Wunden und erhält einen temporären Rüstungsschutz von 2 gegen normalen Schaden (2xR) physischen Schaden (dieser addiert sich zu vorhandener Rüstung).

Sobald die Wirkung nachlässt, fordert die Magie ihren Tribut: Der Charakter erleidet sofort 2W6+6 Runden Erschöpfung und ist während diesem Zeitraum benommen (+2 Malus auf alle Mindestwürfe).

Gewicht: 0.30
Preis: 1200
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 1



Einfacher Heiltrank

Bei der Anwendung werden 1W3 Wunden geheilt. Enthält 3 Anwendungen.

Gewicht: 0.20
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3



Phiole Flugschlangengift

Eine Phiole gefüllt mit Gift einer Flugschlange.

Gewicht: 0.20
Preis: 40
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Einfache Wundtinktur

Bei erfolgreicher Anwendung mit *Erster Hilfe* und einer Bandage heilt die Bandage 1W3 Wunden zusätzlich.

Gewicht: 0.80
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Morphin

Eine Flasche Morphinflüssigkeit

Gewicht: 0.01
Preis: 20
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 1



Karaffe Zaubertrank

Stellt bei Anwendung 2 Arkana wieder her. Enthält 3 Anwendungen.

Gewicht: 1.00
Preis: 200
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3



Lachtrank

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Trank des Schutzes

Bei der Anwendung erhält der Charakter 1W3 Boost.

Enthält 3 Anwendungen.

Gewicht: 0.20
Preis: 80
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3



Schlangenöl

Diese Tinktur wird gerne fälschlicherweise als Heiltrank verkauft. Bei der Anwendung stellt der Trank eine Wunde wieder her.

Gewicht: 0.30
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Elixier des saften Schlummers

Ein Schlaftrank, der das anwendende Wesen in einen ruhigen, sanften Schlaf versetzt.

Nach dem Konsum fällt der Charakter innerhalb von zehn Minuten in einen festen Schlaf, der mindestens fünf Stunden anhält. Wird der Charakter während dieser Zeit gestört oder versucht man, ihn zu wecken, muss er einen Wurf auf Resistenz ablegen. Bei einem Erfolg erwacht der Charakter augenblicklich. Bei einem Misserfolg bleibt der Schlaf erhalten, und der Wurf kann bei der nächsten Störung oder einem erneuten Weckversuch wiederholt werden. Wichtig ist jedoch: Wird der Charakter geschüttelt, angegriffen oder sehr lauten Geräuschen ausgesetzt, erwacht er sofort.

Gewicht: 0.13
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Trank der tiefen Ruhe

Der Trank versetzt den Nutzer in einen tiefen, erholsamen Schlaf. Er gilt unter Magiekundigen als wahres Wundermittel, um die körperlichen Beeinträchtigungen einer durchzechten Nacht gänzlich zu revidieren.

Die Essenz führt dazu, dass der Charakter innerhalb von fünf Minuten in einen tiefen, zehnstündigen Schlaf fällt, wobei er W3 Wunden regeneriert. Um aus diesem tiefen Schlummer zu erwachen, muss der Charakter bei Störungen oder Weckversuchen zwei erfolgreiche Würfe auf Resistenz in Folge erzielen. Nur direkte körperliche Gewalt (Schütteln/Angriff) oder extrem laute Geräusche bewirken ein sofortiges Erwachen.

Gewicht: 0.30
Preis: 20
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Beturias ewige Ruhe

Dieses Gebräu zwingt den Körper in einen tiefen, 24-stündigen Scheintod, der selbst Angriffe ignoriert und wundersame Heilung schenkt.

Als ihre treuer Begleiter, der Bär Grumm, schwer verletzt war, kochte die zwergische Bardin Beturia das Elixier aus Monddornbeeren und Nachtschiefer-Staub.

Nach der Einnahme fällt der Charakter sofort in einen 24-stündigen Scheintod-Zustand, wobei seine Körperfunktionen drastisch gesenkt werden und er 2W6 Wunden heilt. Um aus diesem beinahe komatösen Schlaf zu erwachen, benötigt der Charak-

ter vier erfolgreiche Würfe auf Resistenz in Folge. Da Schütteln, laute Geräusche oder Angriffe ihn nicht wecken, kann er nur durch zwei erfolgreiche Würfe auf Untersuchen als lebend identifiziert werden; andernfalls wird er für tot gehalten.

Gewicht: 0.40
Preis: 200
Seltenheit: Legendär
Verborgenheit: 0



Sud der seichten Ermächtigung

Der Spieler fügt seinem Würfelpool für die Dauer von 1W6 Minuten einen W6 hinzu. Dies gilt für alle Attributs-, Fertigungs-, Kampf-, Magie-, Wissenswürfe, usw. Nach Ablauf der Wirkungszeit ist der Spieler leicht reizbar und neigt zu Streitereien.

Eine bläulich, trübe, scharf riechende Brühe, die ursprünglich von den barbarischen Stämmen der nördlichen Steppen gebraut wurde, um sich vor Raubzügen gegen die südlichen Königreiche aufzuputschen.

Gewicht: 0.20
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Elixier der elfischen Macht

Der Spieler fügt seinem Würfelpool für die Dauer von 2W6 Minuten 2W6 hinzu. Nach Ablauf erleidet der Charakter den Zustand geschockt 2 und ist 2W6 Minuten Betäubt, da der Stoffwechsel nach dem Abklingen des hochpotenten Öls abrupt herunterfährt. Elfische Charaktere erleiden diese Nebenwirkung nicht.

Ein klares, leicht öliges Elixier, das in der Phirole perlmuttartig schimmert, was von dem Effekt des Schillerwal-Trans herrührt. Es riecht nicht nach

Fisch, sondern überraschend frisch nach Ozeanbrise und süßen Blüten.

Gewicht: 0.30
Preis: 450
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 2



groschlächlige Spritze

gefüllt mit einer seltsamen Flüssigkeit

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 0



Werfbares

Blendgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Entfernt im Radius von W6 Metern alle noch vorhandenen Aktionen von Teilnehmern am Kampf. Getroffene Teilnehmer erhalten am Anfang ihrer nächsten Kampfrunde nur die Hälfte ihrer Aktionen (abgerundet).

Gewicht: 0.40
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Explosivgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf 3 Treffer mit je zwei Wunden und Durchschlag 1.

Gewicht: 0.50
Preis: 120
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Tränengasgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Tränengasgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfrunde eine Gaswolke von W6 Metern Durchmesser. Innerhalb der Gaswolke verringern sich die Aktionen jedes Charakters auf 1 pro Runde, Wahrnehmung und Willenskraft sind um 3 verringert.

Die Gaswolke bleibt 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 0.20
Preis: 200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 1



Giftgasgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Giftgasgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfrunde eine Gaswolke von W6 Metern Durchmesser. Innerhalb der Gaswolke verringert sich die Anzahl der Aktionen um 1, und der Charakter erhält den Statuswert Vergiftet 2.

Die Gaswolke bleibt 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 0.20
Preis: 350
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 1



Rauchgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Rauchgranate geworfen wird entwickelt sich

am Ende der Kampfrunde eine Rauchwolke von 2W6 Metern Radius. Die Rauchwolke behindert jegliche Sicht und Wahrnehmung.

Die Rauchwolke bleibt für 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 0.20
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Molotov Cocktail

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf einen Treffer mit einer Wunde und Durchschlag 0. Verursacht bei jedem Getroffenen Brennend 2. Entzündet brennbares.

Das Feuer bleibt für 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Wurfnetz

Das Wurfnetz kann im Kampf geworfen werden, um den Gegner im Netz zu fangen.

Ist der Werfen-Wurf gelungen, so gilt der Gegner als gefangen. Er benötigt einen Geschick-Wurf, um sich aus dem Netz zu befreien (1 Aktion). Solange der Gegner im Netz gefangen ist, kann er sich nicht bewegen, alle Aktionen sind schwere Proben.

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Silberner Ritualdolch

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Gefäße

Keramikflasche

Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Tinkturenbeutel

Ein Beutel, in der Regel aus Leinen, welcher um den Körper getragen werden kann. Im Inneren sind Fächer für Flaschen oder Tiegel abgetrennt.

Gewicht: 0.50
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 4



Phiole

Eine Phiole aus Glas

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Ledertasche

Gewicht: 0.80
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2



Tuchbeutel

Der Tuchbeutel kann genutzt werden um Gegenstände darin zu lagern oder zu transportieren.

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Lederranzen

Ein bequem zu tragender Lederranzen, in dem Gegenstände verstaut werden können.

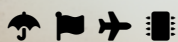
Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Geldbeutel

Ein Geldbeutel, gerade groß genug um dein Vermögen zu tragen.

Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Pergamenthülle

Hierin sind deine Dokumente sicher! Eine lederne, wasserfeste Hülle um Pergamente oder Dokumente zu verstauen.

Gewicht: 0.20
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Sack

Ein Sack aus Leinen, groß genug um viele Gegenstände zu transportieren.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Korb

In diesem Korb kann man Gegenstände oder anderen Objekte transportieren.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Packsattel

Ein Packsattel für die Benutzung an einem Pferd.

Gewicht: 4.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Eimer

Ein 10l Eimer.

Gewicht: 0.70
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Glasflasche**

Eine Glasflasche, die mit allem möglichen gefüllt werden kann.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Wasserfaß**

Dieses Faß kann mit 20l Flüssigkeit gefüllt werden.

Gewicht: 5.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

**Jadeschatulle**

Gewicht: 0.50
Preis: 50
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Goldener Rubin besetzter Krug**

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Jadeschatulle**

Schirmt 50 Arkana Thanium ab

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 50

**Köcher**

Zum Halten von Pfeilen

Gewicht: 0.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Werkzeuge****Fesselseil**

Dieses Fesselseil ist dafür geeignet feste Knoten zu knüpfen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Pinsel

Nutze diesen Pinsel um auf einer Leinwand zu malen.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Abakus**

Der Abakus ist eine einfache Rechenmaschine. Kommt er zur Anwendung sind alle Mechanik Würfe leichte Aürfe.

Gewicht: 0.70
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Reisigbesen**

Ein Besen. Man kann mit ihm fegen.

Gewicht: 2.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

**Amentum**

Ein kunstvoll gefertigter Lederriemen der die Wurfweite von Wurfspeeren (Pilum) verdoppelt,

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Messer**

Zum Verarbeiten von Tieren

Gewicht: 0.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Tintenfass**

Ein sicher verschlossenes Tintenfass, welches Tinte für eine Feder oder einen Gänsekiel enthält.

Gewicht: 0.60
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 25

**Schiefertafel**

Auf dieser Schiefertafel kann man schreiben, und man kann das geschriebene jederzeit wegwischen.

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Schaufel**

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 3



Fallenwerkzeug

Werkzeug zum Anbringen oder Entschärfen von Fallen

Gewicht: 0.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Improvisierter Diedrich**

Gewicht: 0.01
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Kleine Pfanne**

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Kabelbinder**

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Hammer**

Gewicht: 2.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

**Fusionszelle**

Betreibt futuristische Gegenstände

Gewicht: 0.50
Preis: 500
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 2
Ladungen: 1

**Pfeife**

Eine Pfeife zum Rauchen von Tabak und ähnlichem.

Gewicht: 0.10
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Brechstange**

Gordon Freeman knows how to use it

Gewicht: 1.00
Preis: 29
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

**Senkblei**

Ein Senkblei, um etwa die Tiefe von etwas abzuschätzen.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Chiffrierbuch

Ein Buch mit Chiffren zur Verschlüsselung

Gewicht: 0.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Flaschenzug

Ein einfacher Flaschenzug. Ein Seil wird für den Betrieb benötigt. Der Flaschenzug kann 100kg heben.

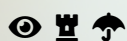
Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Federkiel

Ein Federkiel zum Schreiben

Gewicht: 0.10
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kohlestifte

Kohlestifte können verwendet werden um auf Pergament oder Papier zu schreiben.

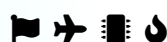
Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Ledergebundenes Notizbuch (30 Seiten, A6)

Ein kleines Notizbuch, mit einem Schutzeinband aus weichem Leder.

Gewicht: 0.20
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Reiselaboratorium

Eine robuste, abschließbare Holzkiste oder eine Art Koffer, gefüllt mit den wichtigsten, bruchsicHEREN Geräten: Ein kleiner Mörser, Probierlöffel aus Horn, verschließbare Lederbeutel für Pulver und ein paar kleine, mit Wachs versiegelbare GlasKolben. Kann auf Reisen verwendet werden.

Gewicht: 6.00
Preis: 50
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 8



Pergament

Ein Blatt Pergament zum beschreiben

Gewicht: 0.01
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Dietriche

Wird ein Dietrich mit dem Wissen Schloss knacken verwendet, so wird ein leichter Wurf statt eines normalen Wurfes geworfen.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Tisch des Essenzenbrauers

Eine Erweiterung zur standard Alchemisten Ausrüstung, die kompliziertere Prozesse wie Trockendestillation (Retorte) oder präzises Erhitzen (Sandbad) erlaubt. Zeigt einen semi-professionellen Alchemisten an. Muss stationär aufgebaut werden.

Gewicht: 20.00
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 20



Kleiner Kessel

Ein kleiner Kessel aus Eisen

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Stundenglas

Das Stundenglas kann benutzt werden um die Zeit genau abzuschätzen.

Gewicht: 0.30
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Blitzableiter

Persönlicher Blitzschutz - In Reihe geschaltet auch als Gruppenschutz in Hochenergie Wäldern

Gewicht: 5.00
Preis: 1000
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Gerätschaften des Alchemisten

Ein Satz aus einem Alembik (Destillierkolben mit Helm und Auffanggefäß), feuerfeste Keramiktiegel, ein Satz Mörser und Stößel (aus Stein oder Messing), ein Blasebalg für die Flamme, sowie grundlegende Filtertücher und Pergament zum Notieren. Muss stationär aufgebaut werden.

Gewicht: 10.00
Preis: 80
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 15



Obsidian Ritualdolch

Gewicht: 1.00
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Nägel

Eine handvoll simpler Nägel

Gewicht: 0.05
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Mörser und Stößel**

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Zirkel**

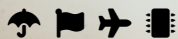
Ein Zirkel kann für die Navigation oder geometrische Aufgaben benutzt werden.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Papier**

Ein Blatt Papier. Man kann unter anderem darauf schreiben.

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Kleiner Webrahmen**

Ein kleiner Webrahmen, um auf der Reise gewebte Stoffe herstellen zu können.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

**Siegelring**

Ein Siegelring aus Gold

Gewicht: 0.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Feuerstein und Zunder**

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Feuerzeug**

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Lichter

Taschenlampe

Gewicht: 0.80
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 1



Fackel

Gewicht: 0.20
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



Laterne

Gewicht: 1.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 1



Magnesium Fackel

Eine brennende, helle Fackel. Taucht die Umgebung in helles, rötliches Licht.

Gewicht: 0.20
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



Kerze

Eine Kerze. Brennt etwa 8 Stunden.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



Pechfackel

Die Pechfackel brennt für etwa 8 Stunden und erzeugt ein angenehmes, großflächiges Licht.

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



Öllampe

Die Öllampe verbreitet ein angenehmes, großflächiges Licht, und ist nicht so windanfällig wie eine Fackel.

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



Sturmlaterne

Die Sturmlaterne ist besonders resistent gegen Wind und Wetter. Sie verbreitet ein angenehmes Licht.

Gewicht: 1.00
Preis: 60
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



Überwachung

Kamera

Gewicht: 0.80
 Preis: 100
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 1



Digitalkamera

Gewicht: 0.80
 Preis: 400
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 2



Handschellen

Gewicht: 0.50
 Preis: 80
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0



Fernrohr

Alle *Wahrnehmungswürfe*, die mit Hilfe des Fernrohrs gemacht werden sind einfache Proben.

Gewicht: 0.50
 Preis: 80
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0



Wanze (Abhörgerät)

Kann zum Abhören von Personen und Räumen plaziert werden.

Gewicht: 0.00
 Preis: 150
 Seltenheit: Außergewöhnlich
 Verborgenheit: 1



Handschnellen

Gewicht: 0.30
 Preis: 50
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 1



Kommunikation

Handy

Gewicht: 0.08
 Preis: 100
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0



Smartphone

Gewicht: 0.20
 Preis: 500
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0



Signalpfeife

Gewicht: 0.03
 Preis: 17
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0



Intercom-Funk

Gewicht: 0.10
Preis: 250
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



USB Stick

Ein einfacher USB Stick.

Gewicht: 0.02
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Bankkarte

Eine Bankkarte aus Plastik, wahlweise mit EC oder Kreditkartenfunktion.

Gewicht: 0.01
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Trekking Ausrüstung

Zunderdose

Eine Zunderdose. Mit dem Inhalt kann ein Feuer bequem entzündet werden.

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Strickleiter

Wenn die Strickleiter zusammengelegt ist, ist sie einfach zu verstauen. Ausgerollt bietet sie eine spontane Leiter über 8 Meter Höhe.

Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Angelhaken und Schnur

Eine simple Anlgerausrüstung.

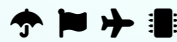
Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kompass

Zeigt nach Norden

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Ski

Ein paar Ski, die benutzt werden können um sich schnell auf Schnee zu bewegen.

Gewicht: 3.00
Preis: 70
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Trockenfleisch

Trockenfleisch ist durch Lufttrocknung haltbar gemachtes Fleisch, das aus rohem oder erhitztem Fleisch oder Fleischerzeugnissen hergestellt werden kann.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Decke

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Kletterhaken

Ein Kletterhaken kann angebracht werden um Seile darin zu befestigen. Um ihn in den Fels zu schlagen kann ein Hammer verwendet werden.

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Hängematte

Diese Hängematte kann aufgespannt werden um eine bequeme Schlafstätte zu bieten.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Brennglas

Eine Lupe, mit der unter anderem ein Feuer entzündet werden kann.

Gewicht: 0.20
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Feuerstein und Stahl

Eine Möglichkeit ein Feuer zu entfachen. Ein wenig anstrengend, aber eine sehr sichere Methode.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Fischnetz

Mit diesem Netz kann man gut angeln.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Zelt

Ein großes 4-personen Zelt. Es ist ein wenig anstrengend aufzubauen, bietet aber Platz und Schutz für 4-5 Personen.

Gewicht: 5.00
Preis: 70
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Wurfzelt

Gewicht: 3.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 5

**Wasserschlauch**

Ein 1 Liter Lederschlauch um Wasser zu transportieren.

Gewicht: 0.30
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Schlafsack**

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

**Gürteltaschen**

Bequem zu erreichende Gürteltaschen. Etwa 4 davon können an einem Gürtel angebracht werden.

Gewicht: 0.30
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Rucksack**

Gewicht: 1.20
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

**Seil (3m)**

Gewicht: 3.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

**Lampenöl**

Ein Gefäß voller Lampenöl, um Sturmlaternen oder Öllampen nachzufüllen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Schneeschuhe**

Dieses Paar Schneeschuhe kann benutzt werden um auf Schnee bequem und schnell zu laufen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Lasso**

Dieses Seil ist dafür gemacht ein Lasso zu knüpfen, um Tiere einzufangen.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Wurfhaken

Ein Wurfhaken, dazu gedacht dorthin geworfen zu werden wo er sich festhaken kann. Idealerweise wird er zusammen mit einem daran festgebundenen Seil verwendet.

Gewicht: 2.00
Preis: 90
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1



Nahrung / Proviant

Nahrungsgegenstände zur versorgung der Hungerigen Helden und Heldinen

Italienischer Kräuterlikör 30% 0,7L

Gewicht: 1.00
Preis: 16
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Tabak

Bestes Langbodenblatt, grobschnitt, vollmundig.

Gewicht: 0.05
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 20



Edler Wein

Eine Flasche guten Weins.

Gewicht: 1.00
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3



Bier

Kalt, kühl, lecker! Son frisches Bier, Junge, lecker. Kalt muss es sein, Junge!

Gewicht: 1.00
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Dörrfleisch

Trockenfleisch, nahrhaft und lange haltbar

Gewicht: 0.50
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3



Eintopf

Eintopf aus verschiedenen Zutaten, alles, was der Koch gefunden hat. Er ist vielleicht etwas schwer zu transportieren, aber der Eintopf enthält sicher viele nahrhafte Zutaten.

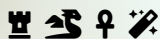
Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Brot

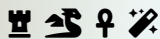
Ein Brot

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Leib Brot

Gewicht: 0.50
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 1



Rübenschnaps

Der Rübenschnaps ist ein typisches Erzeugnis der menschlichen Ackerländer in den gemäßigteren Zonen Tirakans, insbesondere in den westlichen und zentralen Königreichen der Menschen.

Er wird aus fermentierten und destillierten Zuckerrüben hergestellt.

Es handelt sich um einen billigen, aber hochprozentigen Fusel. Er dient in der Alchemie lediglich als Lösungsmittel und Hitzequelle, um die aggressiven oder flüchtigen Eigenschaften anderer Substanzen (wie die Galle der Flugechse) zu extrahieren. Aufgrund seiner Reinheit und seines Mangels an komplexen Inhaltsstoffen ist er ideal als einfache Basis für Massenträger.

Der Rübenschnaps ist meist klar oder leicht gelblich-trüb und riecht stechend nach Ethanol und einer unterschwelligeren, erdigen Süße. Er brennt beim Trinken und hinterlässt einen starken, unangenehmen Nachgeschmack.

Der Rübenschnaps symbolisiert die Ausdauer und Pragmatik der Menschen in Tirakan. Während die Elfen ihr Lebendes Wasser und die Zwerge ihr Tiefen-Salz haben, verlassen sich die Menschen auf einfache, schnell verfügbare Lösungen.

Er ist ein Massenartikel und ein wichtiger Handelsgegenstand in den Grenzregionen und den Söldnerlagern. Ein Großteil des Preises einfacher Getränke entfällt auf die Destillation und den Transport, nicht auf die Zutat selbst.

Für die hochrangigen Alchemisten in den Akademien ist der Rübenschnaps ein Zeichen des Dilettantismus; sie bevorzugen raffiniertere, weniger aggressive Lösungsmittel. Die Dorfalchemisten hingegen nutzen ihn wegen seiner Effizienz und Verfügbarkeit.

Gewicht: 0.70
Preis: 6
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kichererbsen

Diese kleine, gelb-grüne Hülsenfrucht ist ein wahrlich wundervolles Nahrungsmittel.

Abgesehen von ihrer alchemistischen Verwendung als Basis für Lachtränke, ist sie eine hervorragende Speise für müde Wanderer.

Man findet sie oft auf den reichhaltigen Märkten in und um Al Bah Ji Ra. Ihre Beliebtheit verbreitet sich jedoch langsam in ganz Tirakan.

Der Verzehr einer Handvoll gerösteter Kichererbsen vertreibt trübe Gedanken und lässt den Schatten im Gemüt für kurze Zeit schrumpfen. Vor allem wenn man sie mit Gewürzen wie Knoblauch, Kümmel oder Pfeffer würzt.

Auch pur sind sie reich an Proteinen, komplexen Ballaststoffen und dienen so als nahrhafte Ergänzung für jeden Speiseplan.

„Wenn der Eintopf zu bitter schmeckt und das Leben zu schwer wiegt, wirf eine Handvoll Kichererbsen hinein. Dein Magen wird es dir mit einem Glucksen danken.“ — Meisterkoch Alar al-Din des Zelts der Sieben Schleier von El Kurru

Gewicht: 50.00
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Honig

In den kultivierten Regionen wird der Honig von fleißigen Imkern gewonnen, die ihre Stöcke oft in der Nähe von Kräutergärten aufstellen.

Dieser Honig ist klar, beständig und hat einen feinen Geschmack nach Thymian oder Lavendel. Er kostet in der Regel etwa 2 Gulden pro 5 Oth und ist die verlässliche Basis für jeden Alchemisten, der die Bitterkeit von Kräuterextrakten mildern will.

Wer es wagemutiger mag, sucht in den Wäldern nach den Nestern der Wildbienen. Dieser Honig ist dunkler, zäher und oft mit Pollen oder kleinen Wachsstücken versetzt. Er hat eine kräftige, fast erdige Note. Man sagt, wilder Honig aus den Urwäldern besitze eine stärkere regenerative Kraft für die Stimme. Ideal für Barden, die nach einer langen Nacht in der Schenke ihre Kehle ölen müssen.

Gewicht: 5.00
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Fahrzeuge

Einfacher Einspänner

Der einfache Einspänner ist ein kleines Gefährt, welches von einem Pferd gezogen wird.

Gewicht: 120.00
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 8



Zweispännige Kutsche

Die Kutsche wird von zwei Pferden gezogen und hat optional eine Plane als Überdachung.

Gewicht: 220.00
Preis: 600
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 8



Vierspänner

Eine große, schwere Kutsche mit hölzernem Aufbau oder Plane. Sie wird von vier Pferden gezogen.

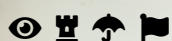
Gewicht: 400.00
Preis: 900
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 10



Rennkutsche

Die Rennkutsche ist besonders windschnittig.

Gewicht: 300.00
Preis: 1200
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 10



Streitwagen

Ein gut gearbeiteter Streitwagen bietet Schutz vor Angreifern und ermöglicht es, enge Wendungen zu fahren.

Gewicht: 500.00
Preis: 1000
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 10



Hundeschlitten

Der Hundeschlitten wird von 8-10 Hunden gezogen und kann optional mit Reifen ausgestattet werden, um auf festem Untergrund zu fahren.

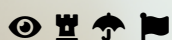
Gewicht: 80.00
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Ochsenkarren

Der Ochsenkarren wird von zwei Ochsen gezogen. Ein sehr langsames, aber zuverlässiges Transportmittel.

Gewicht: 250.00
Preis: 120
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 10



Planwagen

Ein von zwei Pferden gezogener Planwagen. Die Plane bietet Schutz vor den meisten Wettereinflüssen.

Gewicht: 400.00
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 10



Kastenwagen

Der hölzerne Aufbau auf diesem Kastenwagen schützt vor Wind, Wetter und Einbrechern. Das Gefährt wird von einem Pferd gezogen.

Gewicht: 500.00
Preis: 600
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 10



Kanu

Das Kanu kann genutzt werden um Wasser zu überqueren. Es ist jedoch nicht hochseetauglich.

Gewicht: 20.00
Preis: 60
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 8



Kleines Ruderboot

Ein Ruderboot samt Rudern.

Gewicht: 100.00
Preis: 120
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 8



Tierbedarf

Pferdefutter

Hochwertiges Pferdefutter, eine Portion reicht etwa für eine Woche

Gewicht: 1.00
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Tierfutter

Hochwertiges Tierfutter. Eine Portion reicht etwa eine Woche.

Gewicht: 1.00
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Zaumzeug

Gewicht: 1.00
Preis: 70
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kummet

Ein gepolsterter Ring, welcher verwendet wird um Ochsen anzuschirren.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Pferdedecke

Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Sattel

Gewicht: 4.00
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 4



Packsattel

Ein Sattel mit Taschen.

Gewicht: 5.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 4



Striegelzeug

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Reitgerte

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Eisensporen**

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Silbersporen**

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Falknerhandschuh**

Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Maulkorb**

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Halsband und Leine**

Halsband und Leine für einen Hund. Oder den Lebensgefährten.

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Vogelkäfig**

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 5

**Kuriositäten****Raststein**

Gibt 1x Täglich die Möglichkeit 3W6 die entweder als Bonus Würfel für die Rast oder zum Wiederherstellen von Arkana genutzt werden können (bei 5 als Erfolg)

Gewicht: 0.20
Preis: 500
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Kruzifix**

Ein christliches Kreuz (optional mit Jesus dran genagelt), welches man in einer Hand halten kann.

Wird es in Sichtweite eines Vampirs gebracht, muss der Vampir einen Resistenz Wurf machen. Misslingt der Wurf, so hat dieser in der folgenden Kampfrunde keine Aktionen.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Sonnenuhr

Eine transportable Sonnenuhr.

Gewicht: 0.50
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Haarnadel

Kann auch als einfacher Dietrich und Stichwerkzeug dienen.

Gewicht: 0.03
Preis: 19
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Ouija Board

Das Ouija wird von Anhängern des Spiritismus als Hilfsmittel zur Kontaktaufnahme mit Geistern angesehen.

Gewicht: 1.00
Preis: 200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 1



Ring, Gold

Ein goldener Ring.

Gewicht: 0.10
Preis: 60
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Märchenbuch

Ein Buch mit Märchen.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Jonglierbälle

Entweder du kannst es, oder du kannst es nicht.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Logbuch des Kapitäns

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Taschenuhr

Gewicht: 0.08
Preis: 150
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Brille

Eine Brille, hoffentlich auf deine Sehstärke abgestimmt.

Gewicht: 0.40
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

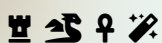
**Haube des logischen Denkens**

+1 Logik

Gewicht: 1.00
Preis: 1111
Seltenheit: Legitär
Verborgenheit: 0

**Scheiben der Puppen**

Gewicht: 1.00
Preis: 0
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 0
Ladungen: 9

**Arlingtonstein**

Ein Faustgroßer Obsidianstein mit einer flachen Vorderseite, auf der seltsame altertümliche Symbole manchmal glühend zu sehen sind. Werden die Worte in der alten Schrift gesprochen, kann ein altes oder höllisches Wesen beschworen werden.

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 0

**Tabakdose**

Eine Dose um darin Tabak aufzubewahren.

Gewicht: 0.30
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Stoffpuppe**

Eine einfache Stoffpuppe.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Ring, Silber**

Ein silberner Ring

Gewicht: 0.10
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**Grimoire**

Ein magisches Grimoire zur Aufzeichnung von Zaubern

Gewicht: 0.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Historische Bibel

Eine gebundene, historische Ausgabe der Bibel.

Gewicht: 1.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Shoggothenzahn

Zahn einer Oma-Shoggothe

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Goldenes Monokel

Ein goldenes Monokel, welches man zum Zweck der guten Sicht vor ein Auge einsetzen kann.

Gewicht: 1.00
Preis: 150
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kaugummi

Gewicht: 0.01
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Beauty Set

Lippenstift, Kajal und Puder

Gewicht: 0.26
Preis: 19
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Goldene Taschenuhr

Eine goldene Taschenuhr an einer Kette.

Gewicht: 1.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Geisterfalle

Ein altes Gerät, das zwei Geister oder ein geisterähnliche Wesen in seinem Umkreis fangen kann. Die Falle muss gestellt werden (Mechanik Wurf) und kann einen Geist fangen. Es gibt einen Mechanismus, um den Geist zu befreien.

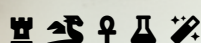
Gewicht: 1.00
Preis: 500
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 2
Ladungen: 2



Leuchtender Bovist

Ein grünlich leuchtender Pilz. Auch gepfückt glüht er weiter. Wird der Pilz erneut eingepflanzt, wächst Dieser weiter

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Früchtekuchen

Gewicht:	0.30
Preis:	10
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Buch eines Akademieschülers

Ein Buch eines Schülers aus der Akademie. Es sind wiederkehrend Alchemistische Zeichen für Blut unbeholfen hineingezeichnet worden.

Gewicht:	1.00
Preis:	10
Seltenheit:	Einmalig
Verborgtheit:	0



Handspiegel

Ein einfacher, kleiner Handspiegel

Gewicht:	0.30
Preis:	15
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Weihwasserflasche

Eine Flasche voller Weihwasser.

Wird es gegen Untote, Vampire oder Werwölfe verwendet, so verursacht es 1W6 Treffer mit Durchschlag 0.

Gewicht:	1.00
Preis:	20
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Zutaten

Schuppe einer Flussjungfer

Die Flussjungfer ist eine überaus scheue Kreatur, die, so munkelt man in Alchemistischen Kreisen, wohl noch kein sterbliches Wesen in Tirakan wahrhaftig zu Gesicht bekommen hat. Der einzige greifbare Beweis ihrer Existenz sind die Schuppen.

Man findet sie gelegentlich an schlammigen Flussufern, auf gischtumspülten Felsen oder in der Finsternis unterirdischer Seen entdeckt.

In der Dämmerung wirken diese Schuppen oft schlicht grün-bräunlich, fast wie herkömmliches Horn oder vertrocknetes Laub. Doch sobald die Sonne Tirakans die Oberfläche küsst, erwachen sie zum Leben und schimmern in allen Farben des Perlmutter. Sie erreichen oft die Größe einer stolzen Handfläche und ähneln in ihrer Beschaffenheit den Schuppen eines großen Fisches.

Glücklicherweise ist diese magische Zutat auf den Märkten des Reichs, besonders auf den Handelsrouten zwischen Toran und Yavon bis hinunter nach Meridian, kein seltener Anblick. Da sie regelmäßig gefunden werden, bleibt ihr Wert überschaubar, was sie zu einer ehrlichen Zutat macht. Sie sind sogar so verbreitet, dass es sich für Fälscher kaum lohnt, minderwertige Kopien zu fertigen. Aber ein Wort der Warnung von mir: Achtet stets auf das charakteristische Schimmern!

Einer alten Legende nach thronen die Flussjungfern in einsamen Nächten auf bemoosten Felsen und richten ihr endloses, wasserfarbenes Haar mit Kämmen aus Knochen und altem Treibholz. Ihr Antlitz sei dabei von einer friedlichen Melancholie gezeichnet, während sie leise Lieder summen, deren tiefere Bedeutung allein dem fließenden Wasser vorbehalten bleibt.

Gewicht:	0.10
Preis:	25
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgtheit:	0



Schöllkraut (Chelidonium majus)

Im Mittelalter wurde Schöllkraut bei Hautausschlägen, Sehschwäche oder Gelbsucht verwendet. Die Alkaloide der Pflanze haben einen krampflösenden Effekt. Sie helfen bei Verdauungsproblemen und regen den Gallenfluss an.

Gewicht:	0.10
Preis:	5
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0



Sonnenblüte

Die Sonnenblüte ist der Inbegriff von Beständigkeit. Mit ihrem kräftigen, rauen Stängel und dem stolzen, goldgelben Kranz aus Blütenblättern folgt sie unermüdlich dem Lauf des Sonnenwagens über das Firmament von Tiraka.

Ihr Kern ist gefüllt mit nahrhaften, ölhaltigen Samen, doch für Alchemisten sind es vor allem die leuchtenden Randblätter, die den Wert ausmachen. Sie speichern die reine, sanfte Wärme des Tages, ohne dabei die gefährliche Hitze des Feuers oder die Unberechenbarkeit der Magie in sich zu tragen.

Man findet sie fast überall in den fruchtbaren Ebenen Tirakas, besonders auf den sonnenverwöhnten Hügeln rund um Asgoran oder in den Gärten der Bauern im Hinterland. Sie liebt offene Flächen und tiefen, schwarzen Boden. Es ist keine seltene Pflanze, nein, aber eine, die Pflege braucht. Die wilden Varianten in den Heiden sind oft kleiner, aber ihre Essenz ist konzentrierter als die der gezüchteten Prachtexemplare.

Die Blätter sollten zur Mittagsstunde gezupft werden, wenn die Sonne am höchsten steht und die Blüte ihre volle Pracht entfaltet hat. Man trocknet sie flach liegend auf Leinentüchern an einem luftigen Ort, niemals im direkten Ofenfeuer!

Gewicht:	0.10
Preis:	2
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0



Goldnugget

Ein kleines Stück unverarbeitetes Gold, etwa 5 Gramm.

Gewicht:	0.05
Preis:	300
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0



Worse than life

DIE Droge der Zukunft. Das Crystal Meth der Zukunft. Weiss, stark und unwiderstehlich.

Gewicht:	0.10
Preis:	5
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0



Kiefernharz

Das schützende Blut des Baumes. Wenn die raue Rinde einer Kiefer, sei es durch den Biss eines Wildtieres oder das ungeschickte Beil eines Holzfallers, verletzt wird, tritt diese zähe, goldgelbe Flüssigkeit aus.

Sie fließt langsam, beinahe träge, und erfüllt die Umgebung mit diesem unverwechselbaren, herben Duft.

Es wird genutzt, um spröde Korke zu versiegeln, Fackeln eine kräftige Flamme zu verleihen oder um einfache Wundsalben dickflüssig zu machen.

Sobald es an der Luft trocknet, wird es steinhart und schließt die Wunde des Baumes wie ein natürlicher Pfropfen.

Wenn Ihr das Zeug erst einmal an den Händen habt, hilft nur noch ordentlich Fett oder sehr viel Geduld, um den Kleber wieder loszuwerden.

Gewicht: 0.50
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Schlüsselblume (Primula veris)

Die Schlüsselblume war im als Fruchtbarkeits- und Schutzmittel bekannt. Heute hilft ein Schlüsselwurzeltée gegen Erkältungen. Salbei und Fenchel verstärken die Wirkung.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Felsenmoos

Das Tirakan-Moos, von den Bergvölkern oft „Schattenflor“ oder „Schattensamt“ genannt, wächst meist in der Nähe von Bergwyvern Kolonien. Es ist in Felsspalten und kleinen Höhlen zu finden. Man erzählt sich, dass es möglicherweise die Luft in engen Höhlen reinigt.

Das Moos wächst in dichten, schwammartigen Polstern. Seine Farbe ist ein tiefes, fast unnatürliches Dunkelviolett, das bei Berührung oder Luftzug in einem sanften, pulsierenden Indigo leuchtet (Biolumineszenz). Bei Berührung hinterlässt es einen leicht klebrigen, metallisch riechenden Film auf der Haut.

Seine Hauptfunktion in Tränken ist die Erdung. Es verhindert, dass Energien oder rohe Kräfte sich

verflüchtigen.

Roh zerkaut wirkt es stark schmerzlindernd und fiebersenkend, führt jedoch bei Überdosierung zu einer gefährlichen Verlangsamung des Herzschlags.

Die Ältesten behaupten, das Moos würde die Flüster der Berge aufsaugen. Wer sein Ohr lange genug an ein Moospolster presst, soll die Stimmen der Vorfahren hören können oder den Berg, der vor Hunger knurrt.

Gewicht: 0.10
Preis: 80
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Nachtschiefer-Staub

Der Nachtschiefer ist kein gewöhnliches Mineral, sondern die fein zermahlene Essenz uralter, tief-schwarzer Gesteinsadern.

Dieses Material wird nicht geschürft, sondern muss aus dem Herz von Bergwerken gewonnen werden, die seit Äonen kein Sonnenlicht mehr gesehen haben, oft nur zugänglich durch enge Stollen in den kältesten, abgelegensten Gebirgszügen.

Man findet ihn ausschließlich in tiefen, stillgelegten Minen oder unterirdischen Krypten, wo das Gestein über Jahrtausende hinweg durch den konstanten Druck und die absolute Kälte des Erdinneren verdichtet wurde. Die Adern schimmern leicht, wenn sie im Schein einer Fackel erfasst werden. Ein Zeichen ihrer beinahe unnatürlichen Reinheit.

Gewicht: 1.00
Preis: 40
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Silberorchidee

Die Silberorchidee gilt als die unangefochtene und trügerische Königin der südlichen Flora. Sie ist ein botanisches Wunderwerk, das ebenso schön wie tödlich für jene ist, die sich von ihrem Glanz täuschen lassen.

Ihre Blätter sind nicht grün, sondern besitzen eine dunkelgraue, fast metallische Färbung, die im Mondlicht wie poliertes Silber glänzt. Die Adern pulsieren schwach in einem blassen Violett, wenn Magie in der Nähe ist. Die Blüte selbst ist groß und kelchförmig, mit schneeweißen Blütenblättern, die am Rand rasiermesserscharf sind. Doch das Verstörendste an ihr ist nicht ihre Schönheit, sondern ihre Mobilität: Die Pflanze reckt sich auf freiliegenden, muskulösen Wurzeln empor, mit denen sie in der Lage ist, langsam kriechend über den Boden zu wandern.

Die Silberorchidee ist fast ausschließlich im tiefen Süden Tirakans heimisch, jenseits der Eisernen Berge. Man findet sie in den weiten, grünen Steppen und an Flussläufen, oft im Schatten der dortigen Flora getarnt. Sie wächst oft in beunruhigender Nähe zu den riesenhaften Wesen aus Stein, die in den Pässen hausen.

Nähert man sich der Pflanze, stößt sie eine glitzern- de Wolke aus feinem, silbernem Staub aus. Dies ist kein harmloser Pollenflug, sondern ein tödlicher Angriff. Wer den Staub einatmet, wird von schwerem Husten und Atemnot ergriffen. Binnen Augenblicken bilden sich schwarze Pocken auf der Haut, und das Opfer fällt in eine tiefe, todesähnliche Ohnmacht. Ist das Opfer wehrlos, sondert die Pflanze ein ätzendes Sekret aus ihren Wurzeln ab, um die Beute langsam zu zersetzen und aufzunehmen.

Trotz dieser Gefahren wird sie gejagt, denn sie ist ein mächtiger Potenzierer. In der Alchemie wird der extrahierte Nektar genutzt, um die Wirkung anderer Tränke ins Extreme zu steigern. Doch die Verarbeitung ist riskant: Ein Fehler in der Destillation führt dazu, dass die magische Energie den Körper überlädt (analog zum Silbertod), was oft tödlich endet.

In den alten Legenden heißt es, die Silberorchideen seien entstanden, als im Ersten Zeitalter das Blut eines gefallenen Sternengottes auf die Erde tropfte. Die Elfen hingegen nennen die Blume Veräterschmuck und glauben, dass sie dort wächst, wo die Realität Risse bekommen hat und Chaos in die Welt sickert.

Sieht aus wie Schmuck, kriecht wie eine Spinne und ist mehr wert als mein Haus. Aber pass auf, Junge: Wenn du das Glitzern siehst, halte den Atem an und renn. Bevor du merkst, dass du krank wirst, bist du schon ihr Dünger. – Randnotiz in den Aufzeichnungen des Kräutersammlers 'Drei-Finger-Hannes'

Gewicht:	0.10
Preis:	550
Seltenheit:	Selten
Verborgtheit:	0



Ammoniak

Ammoniak (NH₃) fungiert als essenzieller Basischmikalie in der chemischen Industrie.

Das Hauptanwendungsgebiet liegt in der Produktion von stickstoffhaltigen Düngemitteln (z. B. Harnstoff oder Ammoniumnitrat), welche den Großteil des weltweiten Verbrauchs ausmachen. Darüber hinaus dient Ammoniak als Vorläufer für organische Synthesen, insbesondere bei der Herstellung von Polymeren und synthetischen Fasern.

Die Substanz ist als toxisch eingestuft. In hoher Konzentration wirken Ammoniakdämpfe stark reizend auf die Okularschleimhäute sowie das respiratorische System, wobei schwere Lungenschäden bis hin zum letalen Ausgang möglich sind. In der täglichen Anwendung sind solche Extremereignisse jedoch selten.

Gewicht:	20.00
Preis:	50
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Kinstarchel Knochen

Knochen eines verstorbenen Kinstarchels. Aus dem Mark der Knochen kann ein explosives Sekret gewonnen werden.

Gewicht:	1.00
Preis:	25
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgtheit:	0



Fett

Es ist Fett. Pflanzlichem oder tierischem Ursprung. Es dient zum Braten, zum Verfeinern von Speisen oder zum Schmieren.

Gewicht:	1.00
Preis:	1
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Beifuß (*Artemisia vulgaris*)

Eine Beifuß Pflanze. Die Spitzen des Sprosses werden verwendet um den Gallenfluss und die Verdauung in Gang zu bringen.

Gewicht:	0.10
Preis:	5
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Melisse (*Melissa officinalis*)

Melisse wurde seit jeher als Heilkraut in der Medizin genutzt. Sie wirkt gegen Kopfschmerzen,

Nervosität, Schlafstörungen und Magen-Darm-Beschwerden. Zudem bringt ein Aufguss mit Melisse Entspannung.

Gewicht:	0.10
Preis:	2
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Phiole mit Tran des Schillerwals

Der Tran, das Fettgewebe unter der Haut, ist der Grund, warum diese majestätischen Tiere gejagt werden. Es ist kein gewöhnliches Fett, sondern ein Speicher magischer Energie.

Der Tran ist im rohen Zustand eine zähe, geleeartige Masse, die schwach bläulich leuchtet. Nach der Veredelung (Schmelzen und Filtern) wird er zu einem klaren, öligen Elixier, das wie flüssiges Perlmutter schlieren zieht. Im Gegensatz zum ranzigen Tran gewöhnlicher Wale riecht der Tran des Schillerwals frisch, salzig und leicht metallisch (wie die Luft vor einem Gewitter).

Er ist das beste bekannte Mittel, um flüchtige Magie in Tränken zu binden (siehe Elixier der Elfenwacht).

In Lampen verbrannt, gibt er ein Licht ab, das niemals rußt und unsichtbares sichtbar machen kann. Waffenöle aus diesem Tran lassen Geister verletzen.

Gewicht:	0.10
Preis:	600
Seltenheit:	Selten
Verborgtheit:	0



Engelwurz (*Angelica archangelica*)

Die Pflanze wird bei Verdauungsschwäche, Appetitlosigkeit und Verdauungsschwäche angewendet, und soll angeblich vor der Pest schützen.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Arnika (*Arnica montana*)

Arnika wird bei Entzündungen, Wunden, um den Kreislauf anzuregen und als Abtreibungsmittel verwendet. Die Blüten werden als Salbe, als Tee oder als Tinktur verwendet.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Phiole Flugechsenblut

Meistens extrahiert aus den Adern der Flugechsen, die von den O'Gru domestiziert wurden. Es unterscheidet sich nicht vom Blut der in der Wildnis lebenden Exemplare.

Eine Phiole enthält 50 Oth Flugechsenblut.

Gewicht: 0.10
Preis: 30
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kieselstein

Ein kleiner Stein, benutzbar als Schleudermunition.

Gewicht: 0.10
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Frostflechte

Ein zähes Gewächs, das ausschließlich in den nördlichen Steppen und den kältesten Regionen der Gebirge Tirakans gedeiht.

Sie wächst bevorzugt an der Baumgrenze und auf kargen, windgepeitschten Felsvorsprüngen, wo die Temperaturen selbst im Sommer kaum über den Gefrierpunkt steigen. Sie ist bei zwergischen Prospektoren aus dem Norden gut bekannt.

Die Flechte selbst besitzt keine eigene Magie, aber sie hat eine extreme kältebindende Eigenschaft. Sie absorbiert die arktische Kälte ihrer Umgebung und hält sie für bis zu 3 Tage gespeichert, wenn die Umgebungstemperatur nicht über 30° steigt. Innerhalb dieses Zeitraums beträgt die Temperatur der Pflanze weiterhin die des letzten Standorts.

In der Alchemie dient sie daher als Katalysator der Stabilisierung, der starke, flüchtige Substanzen (wie Blut oder hochprozentigen Alkohol) in einen Zustand des Kälteschocks versetzt.

Die Frostflechte erscheint als ein unauffälliges, dichtes Geflecht in Tiefblau oder Weißgrau. Sie liegt wie ein verkrusteter Teppich auf den Steinen und ist bei oberflächlicher Betrachtung kaum von eisüberzogenen Felsen oder von gefrorenem Moos zu unterscheiden. Sie besitzt keine Blätter und keine Blüten.

Sie ist oft ein Handelsartikel in den südlichen Königreichen der Menschen, da sie dort nicht wächst, aber für einfache Heil- und Stärkungstränke unerlässlich ist.

Gewicht: 0.10
Preis: 30
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Schafgarbe (*Achillea millefolium*)

Schafgarbe wird wegen ihrer blutstillenden Wirkung eingesetzt. Die Blüten und die Blätter enthalten Gerb-, Bitter- und Mineralstoffe. Das ätherische Öl der Pflanze wirkt entzündungshemmend und krampflösend.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Lavendel (*Lavandula officinalis*)

Im elften Jahrhundert wurde Lavendel von Mönchen in Mitteleuropa angesiedelt. In der Medizin wurde Lavendel eine Wirksamkeit bei Insektenstichen und Verbrennungen zugeschrieben. Ein Lavendel Tee hilft bei Erkältungen und Kopfschmerzen.

Gewicht: 0.10
Preis: 4
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kräutermischung

Eine leckere Kräutermischung um Essen zu verfeinern.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 10



Wasser

Kaltes klares Wasser.

Gewicht: 1.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Monddornbeere

Die Monddornbeere ist ein Geschenk der tiefsten Nacht. Sie wächst als bodendeckender Strauch, dessen zarte Ranken und tiefgrüne Blätter von markanten, kurzen Dornen geschützt werden.

Man findet sie ausschließlich an Orten, die selten das Licht der Sonne erblicken, meist tief in uralten Wäldern oder in der Nähe von feuchten Grotten- und Höhleneingängen. Ihre wahre Pracht entfaltet sie nur unter dem Licht des Vollmonds, wenn ihre kleinen, beerenartigen Früchte in einem geheimnisvollen, matten Blau leuchten, fast als hätten sie das Licht der Himmelskugel selbst verschluckt.

Die Beere ist berüchtigt für ihre starke sedierende Wirkung. In kleiner Dosis wirkt sie beruhigend, doch konzentriert in einem Trank, kann ihre Essenz den Geist betäuben und den Körper in einen Zustand tiefer, traumloser Stille versetzen. Das Sammeln ist riskant, da ihre Dornen bei Berührung einen temporären Juckreiz auslösen können.

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Thymian (*Thymus vulgaris*)

Thymian wird seit über 4000 Jahren gegen Keuchhusten, Husten und Bronchitis eingesetzt. Seine schleimlösende Wirkung wird besonders geschätzt.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Trollzahn

Der Fangzahn eines Trolls

Gewicht: 0.10
Preis: 30
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Phiole Trollblut

Eine Phiole gefüllt mit Trollblut.

Gewicht: 0.10
Preis: 30
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Calciumchlorid

Bei Calciumchlorid handelt es sich um eine Verbindung aus Calcium und Chlor mit der Formel CaCl_2 .

Chemisch gesehen befindet sich das Calcium darin in der Oxidationsstufe +2 und das Chlor in der Stufe -1. Man findet diesen Stoff in der Natur vor allem in Salzsolen gelöst. Wenn Calciumchlorid Wasser bindet und fest wird, entstehen daraus sehr seltene Minerale: Das Dihydrat wird als Sinjarit bezeichnet, während das Hexahydrat unter dem Namen Antarcticit bekannt ist. Man kann es jedoch auch einfach online bestellen.

Gewicht: 200.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Phiole Harpyenblut

Eine Phiole gefüllt mit Harpyenblut.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Taniumstaub

Tanium ist ein dunkles, kristallines Element von außergewöhnlicher Härte. Im Rohzustand findet man es oft als tiefschwarze Adern in uraltem Gestein, meist in Gebieten mit hoher natürlicher Magiekonzentration.

Es ist so hart, dass herkömmliche Mörser daran zerbrechen; nur Werkzeuge aus gehärtetem Diamant oder magisch verstärkte Mahlwerke können es zu feinem Staub zermahlen.

Tanium fungiert als perfekter Speicher für arkaner Energie. Doch Vorsicht: Es hat kein Sättigungsgefühl! Wird es mit zu viel Magie gesättigt oder durch unsaubere Alchemie instabil, entlädt es sich in einer magischen Explosion.

Gewicht: 0.10
Preis: 40
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Minze

Die Minze ist in Tirakan weit verbreitet, doch unter jenen, die sich mit der Kräuterkunde befassen, gilt sie als unverzichtbares Grundnahrungsmittel für Geist und Körper.

Vorkommen & Wuchs: Man findet die Minze meist an feuchten, halbschattigen Orten. Sie wuchert an den Ufern von Bachläufen, in verwunschenen Waldlichtungen oder in den Kräutergärten weiser Heilerinnen.

Sie gilt als magenberuhigend, wirkt kühlend und lindert Halsschmerzen. Sie findet Verwendung in Salben, Tinkturen und Tees. Wird auch oft genutzt, um den strengen Geschmack von Wildfleisch zu mildern oder um billigem Dünnbier eine frische Note zu verleihen.

Gewicht:	0.10
Preis:	1
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Alant (Inula helenium)

Diese Heilpflanze aus dem Mittelalter ist in modernen Zeiten nicht mehr weit verbreitet. Ihre Anwendung verbessert die Verdauung, und ihr wird eine vorbeugende Wirkung gegen Darmkrebs zugeschrieben.

Gewicht:	0.10
Preis:	5
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Beinwell (Symphytum officinale)

Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.

Gewicht:	0.10
Preis:	5
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Baldrian (Valeriana officinalis)

Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.

Gewicht:	0.10
Preis:	3
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Silberspähne

In Tiraka werden Silberspäne meist als Nebenprodukt in Schmieden oder bei der Herstellung von Schmuck gewonnen.

Für alchemistische Zwecke werden sie oft im Feuer gereinigt, um als Läutersilber die magischen Ströme in Tränken zu stabilisieren. Silberspäne dienen als energetischer Anker. Sie verhindern, dass die instabilen Komponenten den Trank während des Brauprozesses zerreißen.

Gewicht:	0.10
Preis:	1
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Bernstein

Ein glatter, ovaler Bernstein mit einem warmen, goldenen Schimmer. Seine polierte Oberfläche ist leicht transparent und reflektiert das Licht auf faszinierende Weise. Der handgroße Stein wirkt

durch seine geschwungene Form wie ein natürlicher Talisman.

Gewicht: 0.10
Preis: 50
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Spitzwegerich (*Plantago lanceolata*)

Die spitzen, schmalen Blätter des Spitzwegerich werden als Sirup oder auch als Tee bei Erkältungskrankheiten verwendet. Spitzwegerich kann auch zerkleinert und zerrieben auf Wunden oder Insektenstiche aufgetragen werden und entfaltet hier eine kühlende Wirkung. Die Pflanze wird auch bei Durchfall eingesetzt.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Alkohol

In den Laboren der Alchemisten und den Hütten der Kräuterkundigen wird Alkohol selten zum Vergnügen gelagert. Er gilt als Lösungsmittel, dazu fähig, die Essenz von Pflanzen und Mineralien zu entfesseln.

Er wird durch mehrfache Destillation aus vergorenem Getreide oder Früchten gewonnen. Es ist ein brennend scharf riechendes Destillat, das so stark ist, dass es beim Einatmen die Nase kitzelt und auf der Haut sofort kühl verdunstet.

Gewicht: 0.50
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Kamille (*Matricaria recutita*)

Kamille zählt zu den ältesten Heilpflanzen und wurde bereits im Mittelalter angewandt. Die Blüten haben eine heilende und beruhigende Wirkung. Äußerlich kann Kamille bei Entzündungen des Zahnfleisches, der Haut oder der Schleimhaut angewendet werden. Innerlich eingenommen wirkt sie bei Magen-Darm-Erkrankungen. Spülen und die Inhalation sind ebenfalls weit verbreitet.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Salbei (*Salvia officinalis*)

Die Blätter des Salbeis haben eine entzündungshemmende, schweißhemmende und zusammenziehende Wirkung. Ein Tee oder Spülungen sind bei Halsentzündungen oder auch Schweißausbrüchen empfehlenswert.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Felsentroll-Klauen (*Lithocrinus tirakanis*)

Die Klauen eines Felsentrolls sind keine Krallen im biologischen Sinne, sondern mineralisierte Auswüchse aus verhärtetem Keratin und konzentrierten Erzen.

Sie spiegeln die unbändige, physische Regenerationskraft der Trolle wider, deren Haut eine Symbiose mit dem Gestein der Schattenfelsen eingegangen ist.

Eine einzelne, intakte Klaue hat etwa die Größe eines Kurzschwerters. Die Färbung reicht von tie-

fem Grau bis hin zu Obsidian-Schwarz, wobei oft Schichten erkennbar sind, die an Schiefer erinnern.

Sie sind so hart, dass sie Funken schlagen, wenn sie auf Metall treffen. Gewöhnliche Klagen stumpfen an ihnen meistens sofort ab.

In der Alchemie wird fast nie die ganze Klaue verwendet, sondern eine verarbeitete Form. Die Klaue muss mühsam mit Diamantfeilen oder Meißeln aus gehärtetem Stahl bearbeitet werden.

Als Zutat dienen fein geraspelte Späne oder Staub. Dieser Staub ist schwer, aschefarben und glitzert unter Lichteinfall. Der Staub muss extrem fein sein. Zu grobe Späne lösen sich im Trank nicht auf und können beim Konsum die Speiseröhre des Anwenders schwer verletzen. Alternativ ist es ratsam, nach dem Brauvorgang, die Flüssigkeit durch ein Sieb zu geben.

Gewicht:	1.00
Preis:	125
Seltenheit:	Selten
Verborgtheit:	0



Eibisch (*Althaea officinalis*)

Von dieser Heilpflanze wird die Wurzel verwendet. Diese wird kalt angesetzt und muss ungefähr zwei Stunden ziehen. Erst nach dem Ziehen wird die Flüssigkeit gesiebt und anschließend erhitzt. Die Stoffe bieten Schutz für die Schleimhäute und wirken reizlindernd. Eine hilfreiche Heilpflanze bei Magen-Darm-Problemen und Husten.

Gewicht:	0.10
Preis:	3
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0



Bergwyvern Galle

Die Galle ist eine hochviskose, leuchtend goldgelbe bis giftgrüne Flüssigkeit, die in der Gallenblase der Bergwyvern gespeichert wird.

Der Geruch ist beißend, schwefelig und mit einer Note von verbranntem Kupfer. Schon das Einatmen der reinen Dämpfe kann die Nasenschleimhäute verätzen.

In Tiraka glaubt man, dass die Galle die „Essenz des ungestillten Hungers“ enthält. In der Alchemie wird sie als Katalysator verwendet, um andere Zutaten gewaltsam miteinander zu verschmelzen, die sich normalerweise abstoßen würden.

Die Gewinnung der Galle ist ein schwieriges Unterfangen für einen Alchemisten, da sie höchste Präzision unter widrigen Bedingungen erfordert.

Die Galle muss innerhalb von 1W6 Stunden nach dem Tod der Kreatur entnommen werden. Danach beginnt die Zersetzung der Gallenblase, und die Flüssigkeit verliert ihre alchemistische Potenz.

Man benötigt chirurgisches Besteck aus gehärtetem Stahl oder speziellen Keramikmessern. Einfaches Eisen würde von der Säure binnen Sekunden zerfressen werden.

Der Prozess des Eingriffs läuft wie folgt ab: Der Kadaver muss auf dem Rücken fixiert werden. Ein tiefer Schnitt unterhalb des Brustbeins legt die Leber frei. Die Gallenblase ist ein prall gefüllter, pulsierender Beutel. Sie muss mit einer Klemme am oberen Ende abgebunden werden, bevor man sie vorsichtig ausschneidet. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschick (oder Medizin) gegen MW 8 ist erforderlich.

Sollte der Beutel platzen, erleidet der Erntende sofort 1W6 Schaden durch Verätzung, und die Zutat ist unwiederbringlich verloren.

Wyvern-Galle kann nicht in normalen Glasfläschchen aufbewahrt werden, da sie das Glas mit der Zeit „blind“ macht und spröde werden lässt. Erfahrene Abenteurer nutzen bleigefütterte Tonkrüge oder Gefäße aus reinem Quarz, um die Substanz sicher nach Hause zu bringen.

Gewicht: 2.50
Preis: 500
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 1



Gemeines Blutkraut

Das Blutkraut ist ein bodennahes Gewächs, das vor allem durch seine fleischigen, tiefroten Blätter auffällt.

Die feinen Adern auf der Blattoberfläche leuchten in einem kräftigen Scharlachrot, fast so, als würde echtes Blut durch sie pulsieren. Wenn man ein Blatt zerreibt, tritt ein klebriger, süßlich riechender Saft aus, der die Finger tagelang verfärbt. Es ist keine magische Pflanze im klassischen Sinne. Sie bezieht ihre Kraft aus dem eisenreichen Boden und dem fahlen Licht der dichten Wälder.

Ihr findet das Blutkraut meist dort, wo es schattig und feucht ist. Es bevorzugt den Fuß alter Eichen oder die unmittelbare Nähe von verrottendem Unterholz in tiefen Wäldern. Ein unaufmerksamer Reisender hält es oft für gewöhnlichen Purpur-Ampfer, doch ein geschulter Alchemist achtet auf die kleinen, perlenartigen Tautropfen, die sich stets an den Rändern der Blätter sammeln.

Man erntet es am besten in den frühen Morgenstunden, bevor die Sonne das Blätterdach durchbricht. Man schneidet nur die äußeren Blätter ab, um die Wurzel zu schonen.

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0



Schlafmohn (Papaver somniferum)

Der Schlafmohn (Papaver somniferum) gehört zur Familie der Mohngewächse und blickt auf eine lan-

ge Geschichte als eine unserer ältesten Heilpflanzen zurück.

Er ist jedoch nicht nur medizinisch interessant: Seine Samen werden in der Küche als Nahrungsmittel geschätzt oder zur Gewinnung von hochwertigem Speiseöl gepresst.

Das Besondere am Schlafmohn ist, dass fast alle Teile der Pflanze Alkaloide wie Morphin enthalten. Diese Wirkstoffe konzentrieren sich vor allem im weißen Milchsaft, der durch ein feines Kanalsystem die gesamte Pflanze durchläuft – besonders dicht ist dieses Netz in der Wand der Kapsel Frucht. Um an diese Stoffe zu gelangen, werden die unreifen Kapseln leicht eingeritzt, sodass der Saft austreten kann. Wenn dieser Milchsaft an der Luft trocknet, entsteht das bekannte Betäubungsmittel Opium. Der Name leitet sich übrigens aus dem Griechischen ab und bedeutet schlicht „Säftchen“.

Gewicht: 10.00
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0



Brennnessel (Urtica dioica)

Brennnesseln haben eine entwässernde und entzündungshemmende Wirkung. Ein Tee aus den Blättern der Brennnessel verschafft Linderung bei Rheuma und Gicht.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0



Schmetterlingsdrachensekret

Geht man vorsichtig zu Werke, so lassen sich Schmetterlingsdrachen melken. Sie sondern ein gar seltsames Sekret ab, welches denjenigen, der es

konsumiert sofort in einen Schlaf mit faszinierenden Träumen fallen lässt.

Wird der Trank verabreicht oder genommen, so schläft die konsumierende Person mindestens acht Stunden tief und fest. Für diese Zeit wird die doppelte Rast angewendet. Der Schlafende ist allenfalls durch echte Schmerzen zu wecken.

Gewicht: 0.10
Preis: 200
Seltenheit: Selten
Verborgtheit: 0



Musikinstrumente

Laute

Die Laute (über spätmittelhochdeutsch lüte von arabisch □□□□, DMG al-ʿūd ,der Stab, das Holz,

Laute³) ist ein Zupfinstrument mit Korpus und angesetztem Hals sowie mit gleichlaufend zur Instrumentendecke verlaufenden Saiten.

Gewicht: 1.50
Preis: 25
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 3



Dudelsack

Zwergischer Dudelsack. Da ist genug Luft im Behälter um zu Singen während Zwerg spielt.

Gewicht: 5.00
Preis: 250
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0



F



Zauber

Zauberei

Bogus

Zauberpunkte:	1
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	4W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Arkana

Der Zaubernde erzeugt eine Illusion, welche einen beliebigen Gegenstand ersetzt. Die Illusion muss etwa der Form des Gegenstands entsprechen. Der Gegenstand darf wie die Illusion eine Größe von Metern entsprechend der **Stärke des Zaubers** nicht übersteigen. Die Wirkungsdauer beträgt **Magieniveau+1** W6 Minuten.

Demaskieren

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Arkana

Innerhalb eines Radius von **Stärke+Magieniveau** Metern hebt der Zauber alle Illusionen augenblicklich auf.

Glitzern

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	200
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Licht

Im Sichtfeld des Zauberers entsteht an beliebiger Stelle ein Glitzern auf einer Fläche von $10 \cdot \text{Stärke}$

Zentimetern im Quadrat. Das Glitzern kann jede beliebige Form und Farbe annehmen. Das Glitzern bleibt für **Magieniveau** W6 Minuten bestehen.

Illusion

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*2 W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Illusion
Variante:	Arkana

Die große Illusion! Im Radius von **Stärke*20** Schritt um den Zauberer beginnt sich alles zu verformen. Vertraute Gegenstände werden zu fremden Artefakten, Wände biegen sich zu unmöglichen Winkeln und Lebewesen wandeln sich zu andersartigen Kreaturen. Die Zone der Illusion bleibt an der Stelle, an der sie erzeugt wurde. Der Zauber währt (**Magieniveau+1**)W6 Minuten.

Ogeratem

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	2
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Natur

Der Zauberer erzeugt eine Wolke eines beliebigen Geruchs, die sich auf einer Fläche von **Stärke*10** Schritt verbreitet. Der Geruch bleibt auch nach Beendigung des Zaubers bestehen, der Zauber ist jedoch **Magieniveau** W6 Minuten aktiv. Die Wolke lässt sich nur innerhalb der Zauberdauer steuern und wird danach vom Wind getrieben.

Maginiveau 5+: Der Geruch ist so intensiv, dass alle, die ihn riechen maßgeblich davon beeinflusst werden. Bei einem üblen Geruch wird ihnen übel, bei einem lieblichen Geruch wirkt es verzaubernd.

Perfekte Form

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Arkana

Der Zaubernde erscheint in einer perfekten Form. Alle guten Merkmale sind hervorgehoben. Der Zaubernde erhält für **Magieniveau** Minuten die **Stärke des Zaubers** als Bonus auf Attraktivität.

Scheinbild

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Licht

Der Zaubernde beschwört ein Scheinbild einer Kreatur, welches täuschen echt wirkt. Das Scheinbild bleibt für **Magieniveau** Runden bestehen. Ein erfolgreicher Wurf auf Auffassungsgabe gegen die **Zauberstärke** erlaubt es, dieses als Illusion zu erkennen.

Doppelgänger

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Licht

Der Zaubernde beschwört ein exaktes Abbild seiner selbst, das sich **Magieniveau** Kampfrunden lang in seiner Nähe bewegt und Angreifer verwirrt.

Für die Wirkungsdauer des Zaubers wird der *Ausweichwert* des Zaubernden um **Stärke** erhöht.

Wasser zu Wein

Zauberpunkte:	1
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Wasser

Der Zaubernde verwandelt Wasser, welches er in einem Gefäß vor sich hält, in Wein.

Flatulentio

Zauberpunkte:	2
Arkanakosten:	1
Reichweite:	50
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Natur

Auch das menschliche Hinterteil verliert dann und wann den Status der rückwärtigen Dienste und wird zur Offensivwaffe.

– Martin Gerhard Reisenberg

Der Zauberer erzeugt die Illusion, dass ein Lebewesen, das sich in einer Entfernung von höchstens 50 Schritten befindet, einen außergewöhnlich lauten, weithin hörbaren Furz von sich gibt. Neben dem offensichtlichen Geräusch breitet sich auch eine markante Duftwolke von der Person weg aus.

Je höher die **Stärke** des Zaubers und das **Magieniveau** ist, desto auffälliger ist die Flatulenz.

Levitar

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	50
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Energie

Mit einer einfachen Geste entfesselt der Zaubernde eine unsichtbare Kraft, die Gegenstände durch die Luft bewegt. Levitar kann genutzt werden, um Objekte aufzuheben, heranzuziehen oder mit einem kraftvollen Stoß fortzuschleudern. Die Stärke der Bewegung hängt von der Willenskraft des Anwenders ab.

Besonderheit: Erfahrene Magier können den Zauber verfeinern, um Objekte vorsichtig zu greifen oder sie im Kampf einzusetzen.

Spruchformeln: „Levitaris Volantis!“ – (Für präzise, schwebende Bewegungen) „Levitar Impetus!“ – (Für kräftige Stöße oder Würfe)

Gestaltwandler

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Licht

Der Zaubernde verwandelt sich in eine Menschen ähnliche Gestalt. Es handelt sich dabei rein um die Illusion, Fähigkeiten werden nicht adaptiert.

Omniglossia (Der universelle Philologe)

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	4
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Arkana

Wirkungsweise Dieser Zauber legt ein komplexes Netz aus magischer Energie über das Sprachzentrum des Wirkenden. Anstatt jede Sprache einzeln zu lernen, zapft der Magier das Konzept der Sprache an sich an.

Verständnis: Jede gehörte Sprache wird in Echtzeit im Bewusstsein in die Muttersprache übersetzt.

Artikulation: Der Zaubernde kann jede Sprache akzentfrei und fließend sprechen, als wäre er damit aufgewachsen.

Skriptorium: Unbekannte Schriftzeichen (sogar Hieroglyphen oder Runen) werden visuell so interpretiert, dass ihr Sinn klar vor dem geistigen Auge erscheint. Der Magier kann diese Zeichen ebenso flüssig verfassen.

Metamorphose der Urform

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	4
Reichweite:	20
Aktionen:	4
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Arkana

Wirkungsweise Dieser Zauber erlaubt es dem Wirkenden, die physische Form – inklusive Knochenstruktur, Gewebe und Organfunktionen – vollkommen neu zu ordnen. Die Transformation ist so fundamental, dass das Ziel nicht nur so aussieht wie die neue Gestalt, sondern deren biologische Eigenschaften (Stärke, Sinne, Fortbewegungsart) vollständig übernimmt.

Selbstverwandlung: Der Magier kann sich in jede natürliche Kreatur, ein anderes humanoides Wesen oder sogar in eine spezifische Person verwandeln.

Fremdverwandlung: Der Zauber kann auf ein Ziel in Reichweite gewirkt werden. Dies kann als Segen (Heilung von Deformationen, Anpassung an Umgebungen, etc.) oder als Fluch (Verwandlung eines Gegners in ein harmloses Tier) genutzt werden.

Teilaspekt-Wandlung: Es ist möglich, nur Teile des Körpers zu verändern (z. B. Kiemen wachsen lassen, die Haut verhärten oder Flügel formen).

Weisse Magie

Wehrlose Gestalt

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	5*Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Arkana

Der Zaubernde wirkt für 5***Stärke** Minuten absolut harmlos. Je nach Erscheinung erscheint er wie ein gebrechlicher alter, kranker Mann, eine wehrlose Frau oder Ähnlichem.

Der Zaubernde erhält in der Zeit einen Bonus von **Magieniveau** Punkten auf seine *Heimlichkeit*.

Überlicht

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Licht

Dem Zaubernden ist es möglich ca. **Stärke**2 Sekunden stattgefundenen Wirkungen in einer Reichweite von **Magieniveau**5 Schritt zuvor zu kommen. Es

ist ihm so möglich z.B. ein Glas noch zu fangen obwohl es bereits am Boden zerschellt.

Magier erkennen

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	200
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde kann die magische Begabung und die Ausrichtung einer Person in seinem Sichtfeld erkennen. Der Beobachtete wirft einen Willenskraft Wurf. Erreicht er Erfolge entsprechend der **Stärke des Zaubers + Magieniveau**, so bleibt seine magische Begabung verborgen.

Schutzwand

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Erde

Der Zaubernde erzeugt um sich herum eine Schutzwand die dem Zaubernden Schutz bietet.

Die Wand hält **Stärke***2 Wunden aus. Die Schutzwand kann nur durch magische Waffen oder Zauber beschädigt werden, auf diese Weise kann sie vorzeitig auf 0 abgetragen werden.

Die Wand bleibt **Magieniveau**+1 Kampfrunden bestehen.

Niedere Untote bannen

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	3
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Licht

Aus der Hand des Zaubernden entfährt ein grellend weisser Lichtblitz, der auf bis zu **Stärke** Untote einschlägt. Diese zerbersten sofort und hinterlassen nichts als einen rauchenden Haufen Gebeine. Der Zauber wirkt nur bei niederen Untoten wie Zombies, Skeletten, oder niederen Vampiren. Höheren Untoten wie z.B. höhere Vampire oder Werwesen fügt er erheblichen Schaden zu (**Magieniveau***3 Wunden).

Magie bannen

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	5 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde erzeugt einen **Stärke***2 Meter großen Magiebannkreis. Keine Magie oder magische Handlung kann in diesem Umkreis gewirkt werden. Bestehende Zauber verfallen sofort, mit Ausnahme des Zaubers **Magie bannen**.

Der Kreis bleibt **Magieniveau**+1 Minuten bestehen.

Lüge erkennen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	3
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Geist

Der Zaubernde erkennt ob sein Gegenüber lügt oder nicht. Es können bis zu **Magieniveau** Aussagen des Beobachteten geprüft werden.

Das Ziel des Zaubers darf auf seine Willenskraft werfen. Gelingt der Wurf mit **Stärke** Erfolgen, so bleibt verborgen ob es lügt oder nicht.

Lichtkreis

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	15 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Licht

Der Zaubernde erzeugt einen hellen Lichtkreis von **Stärke***2 Metern Umkreis um sich herum. Der Kreis bleibt 15 Minuten bestehen.

Lichtgeschwind

Zauberpunkte:	11
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Licht

Der Zaubernde beginnt mit einer Geschwindigkeit gleich der des Lichtes zu laufen. Für Umstehende scheint er sich in Luft aufzulösen, in Wahrheit aber sprintet er mit unfassbarer Geschwindigkeit,

nimmt seine Umgebung aber wahr als würde er lediglich schnell laufen. Es ist dem Zaubernden möglich über jegliches, begehbares Terrain zu laufen, so kann er beispielsweise einen kompletten Kontinent in der Zeit eines Augenschlages durchqueren. Es ist ihm nicht möglich während des Laufens eine andere Handlung zu vollziehen.

Der Zauber wirkt eine Sekunde lang.

Lichtattacke

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Licht

Das Opfer wird von gleissend hellem Licht geblendet und ist für **Stärke** Kampfrunden vollkommen orientierungslos und zu keiner Handlung in der Lage. Das Opfer nimmt **Magieniveau** Treffer hin.

Kerze

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	50
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Feuer

Der Zaubernde entzündet bis zu **Stärke***3 Kerzen.

Höhere Untote bannen

Zauberpunkte:	13
Arkanakosten:	5
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Licht

Aus den Händen des Zaubernden entfährt eine grellend weisse Lichtwand, die auf einen Untoten zugleitet. Dieser lodert in Flammen auf und erleidet dabei unvorstellbare Qualen (man sagt er durchlebe alle Qualen seiner Opfer auf einmal). Ausser einem Haufen Asche bleibt von dem Höheren Untoten nichts mehr übrig. Die Lichtwand hat etwa eine Breite von **Stärke**3 Metern, es ist auch möglich mehrere niedere Untote zu vernichten, die von der Wand getroffen werden, jedoch nur einen höheren Untoten. Weitere höhere Untote, die sich neben dem Opfer befinden, erleiden **Magieniveau**2 Wunden.

Die Wand bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von **Magieniveau**+1 Schritt pro Kampfrunde.

Guter Freund

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde lässt das Opfer glauben, dass er ein guter Freund von ihm ist, ja sogar einer seiner Besten. Er erzählt im bereitwillig alles, was er auch seinem besten Freund erzählen würde. Nach Beenden des Zaubers kann das Opfer sich nicht erklären warum er dies getan hat.

Das Opfer des Zaubers wirft auf seine Willenskraft. Erreicht er Erfolge in Höhe der **Stärke des Zaubers**, so ist der Zauber fehlgeschlagen, und das Opfer hat Kenntnis von dem Versuch der Verzauberung.

Die Freundschaft hält **Maginiveau** Minuten an.

Geister bannen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde bannt bis zu **Magieniveau** Geisterwesen, die sich in einem definiertem Gebiet aufhalten (Haus/Tempel/Waldstück). Er muss dabei die Geisterwesen zumindestens gedanklich fixieren.

Die Geister werfen Würfel entsprechend ihrer verbleibenden Wunden. Erreichen sie so viele Erfolge wie die **Stärke des Zaubers** ist, so bleiben sie von dem Bann unberührt.

Furchteinflößende Gestalt

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau+1 W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Illusion
Variante:	Geist

Der Zaubernde erscheint vor den Umstehenden als furchteinflößender Magier. Blitze zucken um ihn herum und Wind lässt seine Kleider aufwallen. Jeder der vorhatte sich dem Begabten zu nähern muss einen *Tapferkeits*-Wurf mit **Stärke** Erfolgen bestehen.

Verschimmen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	1
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Licht

Der Zaubernde bricht das Licht um sich und lässt sein Form verschimmen. Für *Zauberstärke* Runden sind Angriffe gegen ihn erschwert (Mindestwurf + **Magieniveau**).

Flüche Bannen

Zauberpunkte:	4
Arkanakosten:	1
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Geist

Der Zaubernde bannt einen Fluch. Der Mindestwurf der Probe ist um die Stärke des Fluch Zaubers erschwert, und um das **Magieniveau** verringert.

Heilung

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Blut

Der Zaubernde heilt das Ziel für **Stärke*Magieniveau** Wunden.

Neronstatue

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Licht

Der Begabte lässt eine transparente Statue erscheinen, die nach dem Vorbild - einer Statue des jungen Neron im Zentrum der Neronitenniederlassung - geformt ist. Dadurch dass nie ein Neroniete den

lebendigen Neron gesehen hat, wirkt sie auch dementsprechend statisch und leblos. Je nach Willen des Zaubernden hat die Statue eine Größe von 10cm bis lebensgroß.

Schwarzmagus erkennen

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau W6 Tage
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Geist

Der Magus kann bis zu **Magieniveau** W6 Tage die Gesinnung, wie auch Ausrichtung eines jeden Magiers, den er sieht, erkennen. Versperrt sich ein Magier dieser Untersuchung durch seine Magiekunde, so durchleuchtet der Weissmagier immer noch seinen Gesinnungswert. Der Spruch ist vor allem gegen sein schwarzmagisches Gegenstück Weissmagus konzipiert, er neutralisiert diesen Zauber völlig.

Verwandlung beenden

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde bannt eine vor ihm stattfindende Verwandlung. Der Verwandlende darf mit seinem Magiekunde Wert gegen den Bann des Zaubernden würfeln, wobei der Mindestwurf des Zaubers um die **Stärke** des Verwandlung beenden Zaubers erhöht ist. Zeigt der Wurf einen Erfolg, so bleibt die Verwandlung bestehen.

Schwarze Magie

Alp rufen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	1 Nächte
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Geist

Der Zaubernde ruft einen Alp, ein Geisterwesen, welches seine Opfer im Schlaf heimsucht. Der Alp hat keine Gestalt, und kann beliebig und ohne Zeitverlust den Ort wechseln. Der Geist unterliegt nicht der Beherrschung des Zaubernden. Soll der Alp einen Dienst erweisen, so ist ein gelungener Charme-Wurf erforderlich. Misslingt dieser, wird der Alp so schnell wie möglich verschwinden.

Der Mindestwurf des Charme-Wurfs ist **7-Magieniveau**. Der Zaubernde kann dem Alp **Stärke** Befehle geben.

Beherrschung

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*5 Minuten
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde kann das Opfer dazu bringen, einen Befehl des Zaubernden auszuführen.

Der vom Zaubernden übertragene Befehl manifestiert sich als fixe Idee im Geist des Beherrschten. Diese drängt sich während der Wirkungsdauer des Zaubers immer wieder in die Gedanken des Beherrschten, solange dieser ihr nicht nachgibt, und kann so bisweilen sogar seine Konzentration auf andere Dinge unangenehm stören.

Der Zaubernde kann den Beherrschten dazu bringen, Dinge zu tun, die für ihn nicht unmittelbar lebensbedrohlich sind oder gegen seine innersten Prinzipien verstoßen. So wird man etwa einen Magier nicht dazu bringen können, wertvolle Bücher zu verbrennen, wohl aber einen bezahlten Handlanger, seinen Meister zu verraten oder einen Söldner, im Kampf die Seiten zu wechseln.

Der Zauber dauert **Stärke** Minuten an. Einmal pro Minute wirft das Opfer auf seine Willenskraft. Erzieht es weniger Erfolge als **Stärke des Zaubers+Magieniveau**, so ist es von der fixen Idee überzeugt und führt sie aus.

Blutdornen

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	20
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau+1 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Blut

Der Zauberer lässt auf einer vorher festgelegten, **Stärke***2 Meter großen, runden Fläche dunkle Dornen aus dem Boden sprießen. Jeder, der sich am Ende seiner eigenen Kampfrunde darin befindet, erhält **Stärke** Treffer.

Die Blutdornen bleiben für **Magieniveau**+1 Kampfrunden bestehen und verfallen danach zu einem schwarzen, stinkenden Brei.

Blutfluss

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Das Opfer bäumt sich auf, während ein Schwall Blut blitzschnell durch alle Poren aus seinem Kör-

per sickert. Pro Kampfrunde nimmt das Opfer **Magieniveau** Wunden hin, der Zauber dauert **Stärke** Kampfrunden an.

Am Ende der Kampfrunde wirft das Opfer auf seine Kraft. Erreicht es so viele Erfolge wie der Zauber **Stärke** hat, so endet der Zauber sofort.

Dunkle Pfade

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Magier kann sich im Umkreis von (**Stärke+Magieniveau**)*3 Metern nach seinem Willen translokieren. Während der Translokation scheint ein dunkler Schatten über den Boden zu gleiten.

Eins mit den Schatten

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Licht

Solange der Verzauberte im Schatten bleibt, ist er nur schwer auszumachen. Er ist dann selbst nur als tieferer Schatten innerhalb des Schattens zu erkennen.

Wenn er stillsteht, werden ihn nur Personen entdecken, die gezielt nach ihm suchen und direkt auf ihn schauen. Hierfür müssen bei einem Wahrnehmungs-Wurf **Stärke** Erfolge erreicht werden.

Bewegt sich der Verzauberte langsam, ist die Anzahl der zu erreichenden Erfolge halbiert, während

schnelle Bewegungen ohne Schwierigkeiten zu sehen sind.

Der Zauber währt **Stärke** Minuten.

Nachtwesen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	1 Nächte
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Licht

Sobald die Sonne untergegangen ist gibt der Verzauberte beim Gehen kaum einen Laut von sich (Die Fertigkeit Heimlichkeit ist um **Stärke+Magieniveau** des Zaubers erhöht) und kann im Dunkeln wie bei Tage sehen.

Der Zauber dauert eine Nacht an.

Stimme des Hasses

Zauberpunkte:	11
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Tage
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde flüstert dem ersten Opfer irgendwas ins Ohr.

Das Opfer wird von Hass durchzogen und empfindet das Verlangen, den Zauber weiterzutragen, indem es bis zu **Stärke** weitere Opfer anspricht. So baut sich den Hass immer weiter auf.

Der Effekt dauert **Magieniveau** Tage an.

Vision der Angst

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Geist

Das Opfer empfindet grausame Bilder verzerrter Welten, die es als Vision empfindet. Mehr und mehr kommt es ihm jedoch als Realität vor. Misslingt ein Willenskraft Wurf gegen den Mindestwurf **Magieniveau+2**, droht das Opfer kurzzeitig wahnsinnig zu werden.

Der Zauber dauert **Stärke** Minuten an.

Zungen der Seth'Nra

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

In einem Kreis von **Stärke** Meter Durchmesser erwachsen **Stärke** tentakelähnliche schwarze Zungen aus dem Boden, die Lebewesen jeglicher Art festhalten. Durch die Berührung der Tentakel sinkt der Arkanawert der Festgehaltenen um **Magieniveau** Punkte pro Kampfrunde. Physischer Schaden entsteht nicht. Die Tentakel haben 3 mögliche Wunden. Werden sie nicht vernichtet, so bleiben sie auf unbestimmte Zeit bestehen.

Schwarzer Tod

Zauberpunkte:	20
Arkanakosten:	10
Reichweite:	20
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Der Zaubernde rezitiert die folgenden Worte mit klarer, fester Stimme:

Aus der Tiefe der Schatten, aus dem Schoß des Todes, rufe ich die schwarze Pest. Faul sei das Fleisch, welk sei der Geist, bis die Stille des Grabes dich heimführt!

Schwarze, geisterhafte Schwaden steigen aus deiner Hand empor und rasen auf das Ziel zu. Das Opfer verspürt sofort eine brennende Kälte in seinen Adern. Innerhalb von Sekunden breiten sich dunkle Flecken auf seiner Haut aus, begleitet von starkem Schwindel und Schwäche.

Falls der Zauber nicht rechtzeitig gebannt oder geheilt wird, verfällt das Ziel innerhalb von Minuten einem tödlichen Fieber.

Der Zauber fügt direkten Schaden zu und ignoriert jeglichen Rüstungswert des Ziels.

Wirft der Zaubernde einen Megakrit zerfällt das Ziel sofort bei Kontakt des Zaubers zu Staub.

Höhere Wesen erleiden durch diesen Zauber nicht den sofortigen Tod. Diese erleiden im Verlauf des Kampfes pro Runde Magieniveau * Stärke Schaden.

Gegenmittel: Eine Priestersegnung oder ein starker Heilzauber kann den Fluch aufheben, wenn er innerhalb einer Stunde gewirkt wird. Das Blut eines Engels kann den Effekt vollständig neutralisieren.

Elementarmagie

Energieblitz

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	5
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Energie

Der Zaubernde beschwört einen Blitz aus reiner Energie, welcher auf ein Ziel zu fliegt und beim Einschlag Treffer in der Höhe der **Stärke des Zaubers+Magieniveau** verursacht.

Flammender Tod

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Feuer

In einer Entfernung von maximal 10 Metern entsteht ein loderndes Feuer, dass auf einer Fläche von **Stärke** Metern zum Quadrat **Magieniveau** Wunden pro Kampfrunde verursacht. Das Feuer ist nicht magisch und brennt, bis es seine Nahrung verzehrt hat, ohne brennbares Material **Stärke** Kampfrunden.

Eissplitter

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*2 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Wasser

Der Zaubernde erschafft einen kleinen Eissplitter in seiner Hand, der mit schneller Geschwindigkeit auf das Opfer zufliegt, und es an einer Stelle freier Haut trifft. Der Splitter dringt tief in die Haut ein, schmilzt dann jedoch sofort, so dass nichtmal eine Wunde zurückbleibt

Nach einer Minute kühlt das getroffene Körperteil soweit ab, dass das Opfer es kaum zu benutzen vermag. Es ist auch kein Gefühl mehr in dem entsprechenden Körperteil vorhanden. Schaden nimmt das Opfer nicht, alle Handlungen mit dem Körperteil verringern die Fertigkeiten-/Attributwerte um **Magieniveau***2.

Der Effekt dauert **Stärke***2 Minuten an.

Wildwuchs

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Tage
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde erzeugt ein unnatürlich schnelles Wachstum von Pflanzen. Innerhalb eines Radius von max. **Stärke** Meter entstehen natürliche und unnatürliche Pflanzen, die sich durch den Boden graben, durch Mauern dringen und Stahl zum Bersten bringen können. Der Pflanzenwuchs bleibt **Magieniveau** Tage lang bestehen, danach verrotten die Pflanzen zu einem stinkenden Etwas.

Der Zaubernde kann das Wachstum der Pflanzen nicht kontrollieren.

Splittersturm

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	3
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Erde

In der Handfläche des Zaubernden bilden sich Splitter, die mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel zufliegen. In einem Winkel von **Magieniveau** 15° verursachen die Splitter insgesamt **Stärke** 3 Treffer, und verursachen große Strukturschäden an festen Objekten.

Werden Lebewesen getroffen, verteilt der Spielleiter den Schaden auf die Opfer.

Sichtschirm

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Luft

Der Zaubernde verschwimmt vor dem Hintergrund. Einzig ein leichtes Flackern in der Luft verrät das Vorhandensein eines Objektes an der Stelle. Bewegt sich der Zaubernde, so bewegt sich auch das Sichtschild mit. Für das Entdecken des ungewöhnlichen Schimmerns ist ein Wahrnehmungswurf notwendig, der Erfolge gemäß der **Stärke** des Zaubers erreicht.

Schmelze

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	3
Reichweite:	2
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Auf einer Fläche von **Stärke** W6 Quadratmetern in 2 Schritt Entfernung verflüssigt sich der Untergrund. Nach **Magieniveau** Minuten erstarrt der Boden innerhalb von drei Sekunden wieder.

Odem

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	2
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

Für **Stärke** Kampfrunden ist der Atem des Zaubernden ein fauliger, dämonischer Schwall, welcher eine Reichweite von 2 Metern hat und jedem innerhalb der Wolke pro Kampfrunde **Magieniveau** Wunden zufügt.

Nebelschleier

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Wasser

Aus dem Boden um den Zaubernden steigt, während er die Arme hebt, ein dichter Nebel auf, der die Sicht hemmt und Geräusche dämpft. Die Nebelwolke hat einen Durchmesser von **Stärke***3 Metern und eine Höhe von etwa 3 Metern. Je höher die **Stärke** des Zaubers ist, desto dichter ist auch die Nebelwolke. Die Wolke ist stationär und bildet sich um den Zaubernden als Zentrum.

Der Nebel wirkt durch die magische Verbindung zum Zaubernden wie eine Erweiterung seiner Sinne. Solange er sich selbst im Nebel aufhält, kann er alle Bewegungen innerhalb der Wolke instinktiv wahrnehmen und alle Geräusche in ihr besser hören (Wahrnehmung + **Magieniveau**).

Es hält sich das Gerücht, daß lautes, manisches Gelächter bei der Beschwörung des Nebels dessen spätere, bedrohliche Wirkung erhöht. Dies kann jedoch mit ziemlicher Sicherheit in das Reich der Mythen und Legenden abgetan werden.

Die Nebelwolke bleibt für **Stärke** Minuten bestehen.

Manasturm

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Energie

Kurze Zeit nach der Anrufung manifestiert sich direkt über dem Zaubernden ein magischer Nebel, der Blitze absondert und eine magische Spannung erzeugt. Der Sturm wächst mit einer Geschwindigkeit von einem Meter pro Kampfrunde bis zu einer Größe von **Stärke***5 Metern an, und lässt sich durch den Zaubernden steuern.

Im magischen Sturm erleidet jeder Magiekundige eine Wunde pro Kampfrunde. Zudem ist kein Begabter im Sturm in der Lage, eine magische Handlung zu vollziehen. Nicht Magiekundige erleiden keine Einschränkungen.

Der Sturm lässt sich mit einer Geschwindigkeit von zwei Metern pro Aktion steuern. Dieses Steuern erfordert, dass sich der Zaubernde weiter auf den Zauber konzentriert, was ansonsten nicht von Nöten ist.

Lebensstrom

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	5
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Wasser

Der Zaubernde entkleidet sich vollkommen und legt sich mit dem Gesicht nach unten in fließendes Gewässer, welches so gross ist, dass der Zaubernde ganz darin unterkommt. Dort lässt er sich treiben.

Während der ganzen Zeit des Treibens zieht der Zaubernde Lebensenergie dem Fluss, und heilt **Stärke+Magieniveau** Wunden in einer Stunde. Während dieser Zeit kann und muss er nicht Atmen, und nicht seine Umwelt wahrnehmen.

Kohlestein

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Energie

Der Zaubernde kann einen Diamanten oder Edelstein von jeder beliebigen Größe in ein glühendes Stück Kohle verwandeln. Das Stück entspricht der Größe des Diamanten und bleibt **Magieniveau** Stunden am Glühen. Dabei ist es so heiss, dass es brennbare Stoffe entzündet. Je reiner der Edelstein ist, desto heisser glüht das Kohlestück. Ein Bernstein reicht nicht aus, um etwas mit der Kohle zu entzünden.

Frischer Wind

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	2 Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Luft

Frischer Wind lässt einen ermutigenden und frischen Luftzug erscheinen. In Momenten der Hoffnungslosigkeit ist der Zauber das Richtige, um die Unternehmungsfreude der Gefährten zu steigern.

Der Wind streicht etwa eine Minute lang in einem Umkreis von 100 Metern über das Land, und erfüllt alle, die er berührt mit neuem Mut und neuer Frische. Jeder, der sich in dem Radius befindet, heilt **Stärke** Wunden und erhält für die nächsten

zwei Stunden einen Bonus von **Magieniveau** Punkten auf seine Tapferkeit.

Fäule

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	3
Reichweite:	3
Aktionen:	3
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Dämonisch

Der Begabte hat auf eine Pflanze oder ein Lebewesen zu spucken.

Solange das Opfer vom Speichel benetzt ist, fault das Fleisch oder die Pflanze immer weiter. Solange das Fleisch fault, verursacht der Zauber kumulativ eine Wunde in jeder 3. Kampfrunde. Endet der Zauber, so fault das Opfer nicht mehr weiter, verdorbenes Fleisch ist jedoch für immer verloren.

Der Zauber endet wenn der Speichel abgewaschen wurde oder nach **Stärke+Magieniveau** Wunden.

Egelranken

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

Der Zaubernde kniet sich auf den Boden fixiert das Ziel mit seinem Blick und schlägt die Finger einer Hand in den Erdboden.

Aus den Fingern des Zaubernden wuchern mit atemberaubender Geschwindigkeit Ranken, die unter der Erdoberfläche in Richtung des Gegners wachsen. Unter der Erde bewegen sich die Ranken mit einer Geschwindigkeit von **Magieniveau** Metern pro Kampfrunde. Sobald sich die Ranken unter dem Gegner befinden, wachsen sie an die Oberfläche und umschlingen seine Beine, so das

dieser weder laufen noch uneingeschränkt kämpfen kann. Seine Kampffertigkeiten (Nahkampf, Schießen, Werfen) sind um **Stärke** verringert.

Efeumantel

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	1 Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde lässt Efeuranken aus dem Boden wachsen, welche sich um seinen ganzen Körper ranken, und nach dem Wachstum vom Boden lösen, so dass der Zaubernde sich frei bewegen kann.

Die Ranken bieten dem Zaubernden im Kampf einen Schutz von **Magieniveau** für **Stärke** Kampfunden.

Sie verfallen nach einer Stunde zu einem welken Haufen. Bis dahin geben die Ranken auch außerhalb des Kampfes einen Bonus von **Stärke** auf Heimlichkeit abhängig von der Umgebung.

Bernsteinpfad

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	20
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Der Zaubernde legt an dem Ort, an dem das Bernsteinportal entstehen soll, fünf Bernsteinkristalle in Form eines Pentagramms und konzentriert sich auf den Zielort. Dann stellt er sich eine Minute lang einen Tunnel vor, der ihn zu diesem Ort bringt.

Das Portal bleibt **Magieniveau** Stunden bestehen

und kann **Stärke***2 Menschen oder Tiere transportieren.

Am Ort des Bernsteinpentagramms beginnt eine Efeupflanze kreisförmig zu wachsen und einen Vortex zu bilden. Der Vortex bildet in der Mitte einen Schlund welcher durch ein Portal zu einem dem Zaubernden bekannten Ort in einer Entfernung von 20 Meilen führt. Betritt der Zaubernde das Portal, so taucht er sofort auf der anderen Seite am Zielort auf.

Auge der Seth'Nra

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau*5 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Dämonisch

Der Zaubernde nimmt mit zwei Fingern eines seiner Augen aus der Augenhöhle und hält es auf der flachen Hand.

Das Auge bekommt schwarze Auswüchse in Form von Tentakeln und Flügeln und beginnt von selbst zu fliegen. Es bewegt sich mit der Geschwindigkeit von 10 Metern pro Sekunde und hat **Stärke** maximale Wunden. Falls das Auge bei Ablauf des Zaubers nicht zurück ist, fällt es zu Boden. In diesem Fall kann der Zaubernde es innerhalb einer halben Stunde wiederfinden und einsetzen.

Wird das Auge zerstört oder geht es verloren, so verdorrt es und wächst erst nach 2W6 Tagen nach. In diesem Fall verursacht es beim Zaubernden einmalig 2 Wunden.

Der Zauber wirkt für **Magieniveau***5 Minuten.

Elementare Waffe

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Energie

Der Charakter kanalisiert die Magie seines bevorzugten Elements in seine Nahkampfwaffe, um sie zu verstärken.

Für die nächsten **Magieniveau** Kampfrunden ignoriert die Waffe den Schutz des Gegners. Außerdem haben Angriffe mit der Waffe für die nächsten zwei Kampfrunden ein um **Stärke** erhöhtes Schadenspotenzial.

Windpfeil

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Luft

Der Zaubernde verzaubert bis zu **Magieniveau** Pfeile mit dem Element des Winds. Bei einer erfolgreichen Zauberwirkung ignoriert die Waffe Rüstungsschutz. Der Pfeil trifft das Opfer mit einer solchen Kraft das es auf seine Resistenz werfen muss. Erreicht es weniger Erfolg als die **Stärke** des Zaubers, so wird es zu Boden geworfen.

Avatar des Sturms

Zauberpunkte:	15
Arkanakosten:	3
Reichweite:	25
Aktionen:	2
Dauer:	Magieniveau W6 + Verbrauchtes Arkana
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Luft

Der Zaubernde verbraucht all sein Arkana und wird zu dem Fokuspunkt eines tosenden Sturms. Für **Magieniveau W6 + verbrauchtes Arkana** Runden erleiden alle Kreaturen elektrischen Schaden in Höher der **Stärke des Zaubers**.

Alle Kreaturen im Einflussbereich müssen pro Runde eine Athletik Probe mit 2 Erfolgen bestehen oder werden vom tosenden Wind zu Boden geworfen.

Kettenblitz

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Luft

Der Zaubernde beschwört die Essenz eines Gewitters in seiner Hand und schleudert sie als Blitz auf eine Kreatur. Die getroffene Kreatur erleidet *Stärke*_Treffer.

Der Blitz prallt von ihr ab und bewegt sich zu der Kreatur, die der getroffenen am nächsten ist. Diese erhält *Stärke*-1 Treffer.

Dieser Vorgang wiederholt sich **Magieniveau**+2 mal.

Der Zauber unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind, und trifft jedes Opfer nur einmal.

Flügel des Windes

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	1
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke+Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Luft

Dem Verzauberten wachsen Windflügel, die ihn oder eine andere Kreatur durch die Lüfte tragen.

Für **Zauberstärke+Magieniveau** Minuten kann die verzauberte Kreatur fliegen.

Kleiner Sandsturm

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Luft

Der Zaubernde konzentriert sich und wirbelt Staub, Erde oder Sand in seiner Sichtweite auf. Es bildet sich ein kleiner Sandsturm von **Magieniveau** Schritt Höhe und **Magieniveau** Schritt Breite für **Stärke** Runden.

Wesenheiten im Zentrum des Sandsturms müssen eine Wahrnehmungsprobe ablegen und brauchen mindestens so viele Erfolge wie die Stärke des Zaubers. Ansonsten sind sie für die Zeit des Zaubers blind mit allen Mali auf Blindheit.

Elementar

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Luft

Der Zauberne beschwört für **Stärke** Runden eine Kreatur aus purer elementarer Energie, welche ihn im Kampf unterstützen kann. Das Elementar hat **Magieniveau** Wunden und kann mit **Magieniveau** Schadenspotential angreifen.

Wasseratem

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	(Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Wasser

Der Zaubernde spricht die Worte Þat mælti mín móðir, at mér skyldi kaupa fley ok fagrar árar.

Der Zaubernde verzaubert sich oder eine Person, die er berühren kann.

Der Verzauberte ist für **(Zauberstärke+Magieniveau)*2** Minuten in der Lage unter Wasser zu atmen. Nachdem der Zauber endet muss der Verzauberte etwas in seiner natürlichen Sprache sagen, damit er wieder Luft atmen kann.

Elementargeist rufen

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	4
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Dauer:	(Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Geist

Der Zaubernde legt ein wenig des Elements, dessen Elementargeist gerufen werden soll in eine Schale oder auf einen Untergrund aus dem gegensätzlichen Element. Dann kniet er vor der Schale nieder und ruft die Kräfte des Elementes an.

Nach etwa 30 Minuten erscheint in dem benutzten Element das Antlitz eines Elementargeistes. Dieser kann je nach Element sehr variieren, so dass von einem Gesicht bis hin zu einer nicht materiellen Erscheinung alles möglich ist. Der Elementargeist hat keine Gefühle und keine Ausrichtung, er lässt sich vom Zaubernden jedoch nur kontrollieren, wenn dieser ihn bindet (Elementargeist binden).

Der Elementargeist bleibt für **(Stärke+Magieniveau)*2** Minuten.

Elementargeist binden

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	(Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde deutet auf den Elementargeist.

Der Zaubernde kann einen Elementargeist (welcher sich schon materialisiert haben muss) an sich binden. Ist dies geschehen, folgt der Elementargeist jedem Befehl des Zaubernden. Ist der Elementargeist bereits gebunden, so kann der Zaubernde den Elementargeist lediglich mit einem Magischen Du-

ell übernehmen, indem er dem fremden Zauber übernimmt. Der Zaubernde bindet den Elementargeist für **(Stärke+Magieniveau)*2** Minuten an sich.

Elementargestalt

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	(Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Der Zaubernde berührt das entsprechende Element, konzentriert sich und murmelt (Element) werde mein Körper.

Der Körper des Zaubernden verwandelt sich in das entsprechende Element, mit allen seinen Vor- und Nachteilen. Es sollte beachtet werden, das Kleidung und Ausrüstung nicht mit verwandelt wird, und gegebenenfalls Schaden nehmen kann. Der Zauber kann jederzeit fallengelassen werden. Während der Aufrechterhaltung des Zaubers kann der Zaubernde keinen Elementarzauber wirken der ein anderes Element als das seines Körpers zur Grundlage hat.

Der Zauber hält **(Stärke+Magieniveau)*2** Minuten an.

Element beschwören

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde schliesst die linke Hand zur Faust.

In der Faust des Zaubernden entsteht ein kleines Vorkommen des Elementes, das er herbeirufen

möchte. Vorwiegend wird dieser Zauber in Kombination mit dem Rufen eines Elementargeistes genutzt.

Elementargegenstand

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	4
Dauer:	(Stärke+Magieniveau)*10
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Der Zaubernde konzentriert sich auf den gewünschten Gegenstand vor seinem geistigen Auge, greift in ein Objekt aus einem bestimmten Element (es ist ihm bei dem Zauber möglich, seine Hand einfach in das Objekt gleiten zu lassen) und zieht den gewünschten Gegenstand heraus.

Der Zaubernde zieht einen Gegenstand seiner Wahl aus einem anderen Objekt. Denkbar sind Schwerter aus Eis, Trinkgefäße aus Holz, Schilde aus Fels oder Wasser, usw. Dem Zaubernden sind seiner Kreativität keine Grenzen gesetzt, nur kann er immer nur einen Gegenstand herausziehen, was die Herstellung von z.B. Ketten sehr aufwendig macht.

Der Gegenstand besitzt die für ihn typischen Eigenschaften, plus der elementaren Komponente, so fügt ein Schwert aus Feuer dem Opfer Brandschaden zu, ein Schwert aus Holz erhält keinen Schadensbonus. Nur der Zaubernde erhält keinen diesen möglichen elementaren Schaden. Ein Trinkpokal aus Eis ist sehr angenehm, wenn man gerne sehr stark gekühlte Getränke genießt, allerdings könnte er allen anderen ausser dem Erschaffer an den Finger und oder Lippen festfrieren.

Der Zauber kann jederzeit vom Zaubernden fallen gelassen werden. Bringt der Zaubernde den Gegenstand beim Fallenlassen des Zaubers nicht wieder an seinen Ursprungsort zurück (z.B. steckt er den hölzerner Schild nicht wieder in den Baum zurück) erhält er eine Wunde an der Hand, gegebenenfalls

ein paar Brand- oder Frostblasen und der Gegenstand löst sich auf.

Der Gegenstand bleibt (**Stärke+Magieniveau**)*10 Minuten bestehen.

Ginaes Ruf

Zauberpunkte:	2
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Wasser

Der Zaubernde weist den zu Behandelnden an, sich seiner Kleidung zu entledigen und sich in ein fließendes Gewässer zu legen. Dort stellt sich der Zaubernde neben den zu Behandelnden und legt seine Hand auf dessen Kopf.

Während der ganzen Zeit des Treibens zieht der zu Behandelnde Lebensenergie entsprechend **Stärke+Magieniveau** Wunden pro Minute aus dem Fluss. Während dieser Zeit kann und muss er nicht atmen. Er nimmt seine Umwelt nicht wahr. Der Zaubernde muss während der gesamten Zeit neben ihm stehen.

Kälte

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke+Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Eis

Der Zaubernde richtet seine Hand auf das Opfer des Zaubers. Dann spreizt er die Finger und ruft Jogan an.

Der Zaubernde erschafft einen kleinen Eissplitter in seiner Hand, der mit schneller Geschwindigkeit auf das Opfer zufliegt, und es an einer Stelle freier Haut trifft. Der Splitter dringt tief in die Haut ein,

schmilzt dann jedoch sofort, so dass nichtmal eine Wunde zurückbleibt

In den nächsten 5 Minuten kühlt das getroffene Körperteil soweit ab, dass das Opfer es kaum zu benutzen vermag. Es ist auch kein Gefühl mehr in dem entsprechenden Körperteil vorhanden. Schaden nimmt das Opfer nicht, alle Handlungen mit dem Körperteil verringern die Fertigkeiten-/Attributwerte um die Hälfte.

Die Kälte bleibt **Stärke+Magieniveau** Minuten bestehen.

Feuerball

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Feuer

Der Zaubernde schleudert einen schädelgroßen lodernden Feuerball auf sein Ziel. Beim Aufprall verursacht der Zauber **Stärke** Treffer und versetzt alles brennbare in den **Brennend Magieniveau** Status.

Ring aus Gras

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Erde

Der Zauberne erschafft einen Ring aus Gras, welcher an dem bestimmten Ort in Sichtweite wächst und **Stufe** Meter Durchmesser hat. Das Gras sondert einen magischen Dunst ab, jeder, der den Ring durchschreitet regeneriert einmalig **Magieniveau** Wunden und ist *Geschockt 1*.

Der Zauber dauert **Stärke** Kampfrunden an.

Elementarschild

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Feuer

Der Zaubernde erschafft einen magischen Schild um seinen Körper mit seinem bevorzugten Element. Das Schild bietet dem Zaubernden im Kampf einen Schutz von **Magieniveau*2** für **Stärke** Kampfrunden und einen zusätzlichen Effekt abhängig vom Element:

Feuer: Angreifer müssen bei jedem Angriff einen W6 würfeln. bei 1-3 bekommen Sie den Zustand Brennend 1. Bei Geschossen nicht magischer Art (Pfeile, Steinschleuder, Speere, etc) besteht auch eine 50%ige Wahrscheinlichkeit, dass die Projektile verbrennen und nicht durchdringen.

Schock

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Energie

Feuert einen Blitz aus reiner Energie auf einen Gegner. Der Blitz verursacht **Stärke-3** Treffer und hat eine Durchschlagskraft von 2. Das Opfer erhält *Geschockt Magieniveau*, auch wenn der Zauber keine Wunden verursacht.

Elementarer Köcher der Wandlung

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Dieser magisch verzauberte Köcher erkennt den aktiven Zauber des Trägers und wandelt gewöhnliche Pfeile in elementare Projektile, die dem gewirkten Zauber entsprechen. Die Wandlung erfolgt augenblicklich beim Ziehen des Pfeils.

Dornensturm

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	12
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Natur

Der Waldläufer ruft den Zorn der Natur an. Aus dem Boden schießen scharfe Dornen und peitschen durch die Luft.

Alle feindlichen Einheiten in einem Kegel von 12 Zoll Reichweite erleiden W6+2 Schaden.

Betroffene Einheiten müssen einen Rüstungswurf mit -1 Modifikator ablegen.

Getroffene Einheiten haben in ihrer nächsten Runde -2 Bewegung (die Dornen halten sie fest).

Zusatz: Zorn des Waldes (verstärkte Variante)
Wenn der Waldläufer sich in einem bewaldeten oder naturverbundenen Gelände befindet, kann er 1 zusätzliches Mana ausgeben. In diesem Fall:

Schaden erhöht sich auf W8+3

Gegnerische Einheiten erleiden zusätzlich 1 Punkt anhaltenden Schaden zu Beginn ihrer nächsten Runde.

Gegenzauber: Ein Feind kann diesen Zauber durch eine Magieresistenzprobe (8+) negieren.

Flufftext:

„Aus jedem Blatt wird eine Klinge, aus jedem Schatzen eine Falle. Die Natur vergisst nichts – und sie kämpft mit mir.“

Aeralis Ascendere

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Luft

Wenn der Zaubernde Aeralis Ascendere wirkt, antwortet die Luft selbst.

Zuerst wird die Welt still. Geräusche klingen gedämpft, als würde der Atem der Umgebung innehalten. Ein kühler Wind streicht über Haut und Kleidung, nicht zufällig, sondern bewusst – als prüfe das Element den Willen dessen, der es ruft.

Feine Strömungen sammeln sich unter den Füßen, unsichtbar und doch spürbar. Das Gewicht des Körpers beginnt zu weichen, als würde die Schwerkraft vergessen, dass sie Anspruch erhebt. Der Zaubernde erhebt sich langsam, getragen von einem Aufwind aus reinem Elementarwillen.

Im Flug fühlt sich die Bewegung nicht wie Gehen oder Springen an, sondern wie Loslassen. Gedanken lenken die Richtung, Emotionen die Geschwindigkeit. Der Wind passt sich an – mal sanft tragend, mal kraftvoll ziehend – stets im Einklang mit der inneren Ruhe des Zaubernden.

Fliegen ist kein erzwungener Akt mehr, sondern ein natürlicher Zustand. Der Körper wird Teil der Strömung, ein lebendiger Gedanke im Himmel.

Der Zauber endet lautlos. Der Wind zieht sich zurück, das Gewicht kehrt zurück – behutsam, respektvoll, als hätte die Luft den Zaubernden nur kurz ausgeliehen, um ihn an die Freiheit zu erinnern.

Zephyrs Griff Sturmschlag

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	2
Reichweite:	100
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Luft

Mit einer krallenden Geste verdichtet der Magier die Atmosphäre. Ein kaum wahrnehmbares Flimmern der Luft legt sich um den Gegenstand. Mit einem rissigen Geräusch, ähnlich einem Peitschknall, bricht der Widerstand: Das Objekt schießt entweder gehorsam in die wartende Hand des Wirkenden oder wird mit der Kraft eines Orkans davonkatapultiert, wobei es beim Aufprall verheerenden Schaden anrichtet. Geübte Magier sind in der Lage, die Flugbahn des Gegenstands zu beeinflussen. Der Mindestwurf ist dabei um 2 erhöht.

Schamanismus

Einfache Heilung

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	5
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Natur

Der Zaubernde heilt eine Person oder ein Tier für **Stärke+Magieniveau** Wunden.

Wettersvorhersage

Zauberpunkte:	2
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Natur

Der Zaubernde ist in der Lage, das Wetter für die nächsten **Magieniveau** Tage vorherzusagen. Ist die **Stärke** des Zaubers über 3, kann er die Wetteränderungen immer zeitgenau vorhersagen, andernfalls ist ihm nur bekannt, wie sich das Wetter entwickeln wird.

Vogelruf

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde ruft hiermit alle Vögel innerhalb eines Radius von **Stärke*100** Metern herbei, die der Meinung sind am gewünschten Ort würde sich eine große Menge ihres Lieblingsfutters befinden. Der Zaubernde kann die Vögel nicht kontrollieren, aber ein geübter Beobachter ist in der Lage die einzelnen Vogelarten zu erkennen.

Magieniveau 4+: Der Zaubernde kann den Vögeln nahe legen, eine Aufgabe für ihn zu erfüllen. Gelingt ein Wurf auf Charme mit **Magieniveau** Erfolg, so kann es sein dass sie ihn erhören.

Vertrauen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	5
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*5 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Natur

Das Tier fasst volles Vertrauen zu dem Zaubernden. Für **Stärke*5** Minuten gilt das Tier als Vertrauter. Das Tier darf ein natürliches Lebewesen von der Größe eines Wolfes sein. Das Tier darf dem Zaubernden für diesen Zauber nicht feindlich gesonnen sein.

Magieniveau 4+: Das Tier darf die Größe eines Elefanten haben.

Tier finden

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Natur

Der Zaubernde begibt sich in den natürlichen Lebensraum eines Tieres (also z.B. an einen Bach oder auf einen Baum), und verharrt dort für 5 Minuten. Während dieser Zeit richtet er seine Gedanken an das Tier, welches er sucht.

Der Zaubernde spürt den genauen Aufenthaltsort des Tieres auf. Er weiss in dem Moment, wo sich das Tier befindet.

Salamanderfüße

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Der Zaubernde ist in der Lage, an glatten Wänden und sogar Decken oder Überhängen auf Händen und Füßen zu laufen.

Zudem kann er gefahrlos aus Höhen bis zu **Stärke***3 Metern herunterspringen und landet unbeschadet auf den Füßen. Er braucht jedoch freie Hände, um sich damit abzufangen. Schuhe und Handschuhe kann er hierfür anbehalten.

Der Effekt hält für **Magieniveau** Minuten an.

Ruf der Wildnis

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde ruft eine Gruppe einer gewünschten Tierart aus bis zu **Stärke** Kilometern Umkreis zusammen. Die Tiere verhalten sich für die Dauer des Zaubers wie Vertraute des Zaubernden.

Nach Ablauf des Zaubers wirft der Zaubernde auf Charme. Misslingt der Wurf, richten sich die Tiere gegen den Zaubernden oder seine Gefährten.

Der Zaubernde kann bis zu **Stärke** Tiere von der Größe eines Wolfes rufen.

Reines Wasser

Zauberpunkte:	2
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Das Wasser, welches der Zaubernde berührt, wird, ausgehend von der Hand des Zaubernden so rein, dass man es trinken kann. Die endgültigen Kosten hängen dabei von der Reinheit des Wassers vor dem Wirken des Zaubers ab. Der Spielleiter entscheidet darüber. Der Zaubernde kann bis zu **Stärke** Eimer Wasser reinigen.

Magieniveau 4+: Das Wasser erhält eine heilende Kraft. Davon zu trinken heilt **Magieniveau** Wunden.

Rauch

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Feuer

Der Zaubernde wirft ein brennendes Stück Stoff auf den Boden.

Von dem brennenden Stück Stoff geht, sobald es auf dem Boden aufgeprallt ist, ein dichter Rauch aus. Der Rauch wird vom Wind getrieben und ist nicht kontrollierbar. Es entsteht genug in den Augen brennender Rauch um eine Wolke von **Stärke***10 Metern um den Zaubernden zu bilden.

Tier markieren

Zauberpunkte:	2
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Tage
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Natur

Der Zaubernde markiert das Tier, so dass er über den ganzen Zeitraum des Zaubers die Richtung kennt, in der sich das Tier befindet. Der Zauber wirkt **Stärke** Tage. Der Zaubernde ist in der Lage, die Entfernung des Tieres zu bestimmen.

Lebendiges Versteck

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Monate
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Der Zaubernde lässt einen Gegenstand, den er verstecken möchte, in eine Pflanze gleiten.

Der Gegenstand dringt in die Pflanze ein, ohne sie dabei zu beschädigen. Um den Gegenstand wieder aus der Pflanze zu befreien, muss der Zaubernde den Zauber erneut ausführen. Der Gegenstand kann **Stärke** Monde in der Pflanze bleiben, danach wird er von ihr wieder ausgeworfen.

Heilende Hände

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Natur

Der Zaubernde heilt **Stärke+Magieniveau** Wunden beim Verwundeten. Dabei werden auch Knochenbrüche geheilt und Wunden verschlossen.

Falkenaugen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	1 Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Natur

Der Zaubernde kann für eine Stunde alles bis in eine Entfernung von **Stärke** Kilometern klar und genau sehen, es sei denn, Nebel oder Rauch behindern seine Sicht. Angriffe mit Fernkampfaffen erhalten **Magieniveau** Trefferwürfel zusätzlich.

Naturspiel

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke+Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Natur

Dem Zaubernden und den anderen Zuschauern zeigt sich die Natur in ihrer ganzen Anmut, Schönheit und Perfektion. Eine perfekte Landschaft offenbart sich ihnen: Die Bäume strahlen in ihren schönsten Farben und wippen rhythmisch zum angenehmen Säuseln des Windes. Wasser wirft prächtige Wellenspiele, über welches Fisch symmetrisch hinwegspringen. Das Naturspiel ist in seiner Ausprägung jedesmal anders und natürlich auch abhängig von der Gessinnung des Zaubernden.

Der Zauber dauert **Stärke+Magieniveau** Minuten an.

Tiergefährte

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	50
Aktionen:	1
Dauer:	8 Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Natur

Der Zaubernde stellt eine geistige Verbindung zu einem Tier in Reichweite her. Das Tier braucht Erfolge anhand der **Stärke** auf seine Willenskraft oder ist für die nächsten **Magieniveau** Stunden sein treuer Gefährte.

Wenn dem Zaubernden das Tier feindlich gesonnen ist der Magiewurf eine schwere Probe (+1).

Bioluminiszenz

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau W6 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Erde

Der Zaubernde erschafft **Stärke** lebende Vorkommen von Bioluminiszenz im Umkreis von 10 Schritt. Diese Wesen bestehen aus lebendiger pflanzlicher Materie. Sie beleuchten die Umgebung auf magische Weise, und können sich sehr langsam bewegen (Schnelligkeit 1).

Die Wesen folgen dem Zaubernden und sorgen für die Dauer ihrer Existenz für ein angenehmes Licht um den Zaubernden herum. Sie haben keine Kampffähigkeiten, es sind Pflanzen, die über den Boden kriechen.

Sie bleiben **Magieniveau** W6 Stunden bestehen, dann zerfallen sie.

Sanguine Magie

Transfusion

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	3
Reichweite:	2
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Der Zaubernde zapft die Lebensenergie eines Wesens an, hierzu stellt er mithilfe eines Blutkristalles eine Verbindung zu seinem Opfer her. Das Opfer muss hierzu eine Wunde haben, über die der Gebante die Verbindung herstellen kann. Er spinnt einen Faden aus Blut von seinem Blutkristall ausgehen zu der Wunde des Opfers.

Das Ziel erleidet **Stärke** Wunden und der Zaubernde wird um die selbe Anzahl + **Magieniveau**

geheilt.

Ritus des Lebens

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Blut

Der Zaubernde nimmt **Stärke** Wunden hin. Das Ziel wird um die doppelte Anzahl + **Magieniveau** geheilt.

Ritus der Reinigung

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Blut

Der Zaubernde begibt sich in einen meditativen Zustand und konzentriert sich auf schädliche Stoffe in seinem Blut, wie etwa Krankheiten und Gifte. Dieser sammelt er an einer bestimmten Stelle seines Körpers und lässt sie dann über einen Schnitt austreten.

Für jede Krankheit und jedes Gift das er kurieren möchte nimmt der Zaubernde eine Wunde hin. Diese Anzahl ist um die **Stärke** des Zaubers verringert.

Blutpfeil

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Der Zaubernde beschwört aus seinem Blut ein pfeilartiges Geschoss, welches er dem Gegner mit hoher Geschwindigkeit entgegenschleudert.

Der Zaubernde nimmt **Magieniveau** Wunden hin. Das Opfer erleidet **Stärke** Wunden.

Blutbann

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Blut

Der Zaubernde beeinflusst die Blutzirkulation seines Opfers und kann so Taubheit und Lähmung von bestimmten Körperregionen hervorrufen. Fertigkeiten, die das betreffende Körperteil erfordern, sind um **Magieniveau** reduziert.

Nach **Stärke** Kampfrunden muss der Zaubernde jeweils ein Arkana oder eine Wunde aufwenden um den Effekt aufrecht zu erhalten.

Ritus des Blutkristalls

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	4
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde begibt sich in einen meditativen Zustand und konzentriert sich auf den Fluss der Magie und des Blutes. Nach einem Tag öffnet der Zaubernde seine Adern und lässt fast sein gesamtes Blut in eine Tonschale fließen.

Nach der Zugabe von Rubinstaub reduziert er dieses auf die absolute Essenz und formt daraus einen Kristallsplitter. Diesen setzt er sich dann in einem Schnitt an seinem Körper ein. Über diesen Kristall wirkt der Zaubernde dann seine Sanguine Magie,

ohne sich jedesmal eine separate Wunde zufügen zu müssen.

Nekrologie

Zombie erwecken

Zauberpunkte:	11
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde erweckt bis zu **Magieniveau** Leichen in einem Umkreis von 10 Metern. Die Zombies folgen seinem Befehl und bleiben bis zu **Stärke** Minuten lebendig.

Weg der Knochen

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde zerfällt zu feinem Staub und kann in dieser Form mit 10 Kilometern / Stunde reisen. Maximal kann er sich in dieser Form **Stärke** Stunden halten.

Der Zaubernde hat in dieser Form **Magieniveau** Wunden, kann allerdings nur von Dingen verwundet werden, die einem Haufen Knochen schaden machen.

Toter Wegweiser

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Blut

Ist in einem Umkreis von **Stärke***10 Metern eine Leiche (auch Tierleichen gelten, sofern sie mindestens die Grösse einer Maus haben) im Boden vergraben, so ist es dem Zaubernden gestattet **Magieniveau** Fragen nach einer Richtung zu stellen: In welcher Richtung liegt Meridian? Der letzte Reiter der diesen Boden passiert, wohin ist er geritten?

Toter Blick

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Blut

Der Zaubernde legt Daumen und Zeigefinger in die Augen des Toten und schließt seine Augen.

Der Zaubernde blickt rückwärts vom Zeitpunkt des Todes in die Vergangenheit des Toten. Dabei sieht er alles, das der Tote aus seinen Augen gesehen hat. Die Bilder wirken verschwommener, je weiter der Blick in die Vergangenheit des Toten geht. Der Zaubernde sieht maximal die letzten **Stärke** Tage vor dem Tod. Je höher das **Magieniveau**, desto klarer sind die Eindrücke.

Totenwesen

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Dauer:	Magieniveau*2 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde erschafft ein untotes Mischwesen aus verschiedenen Skeletten. Das Wesen ist dazu in der Lage, unkontrollierte Handlungen auszuführen. Es kann Waffen mit einem Fertigkeitswert von **Stärke*2** führen. Das Wesen erhält alle Fähigkeit der ehemaligen Lebewesen.

Das Wesen bleibt **Magieniveau*2** Kampfrunden bestehen.

Totenschwert

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Blut

Der Zaubernde erschafft ein Totenschwert aus dem Nichts. Das Schwert hat einen Durchschlag von 1 und ein Schadenspotential von **Magieniveau** Würfeln im Nahkampf.

Jede verursachte Wunde absorbiert das Schwert. Für jede absorbierte Wunde erhält das Schwert einen Würfel Schadenspotential. Erreichen die absorbierten Wunden **Stärke+1**, so zerfällt das Schwert und der Zauber endet.

Totenschrei

Zauberpunkte:	6
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Blut

Dem Zaubernden entfährt ein grausamer Totenschrei, der alle Anwesenden im Umkreis von 10 Metern die nicht ihre Ohren zugehalten haben, **Magieniveau** Kampfrunden entsetzt handlungsunfähig werden lässt.

Jedes Opfer wirft einen Wurf auf seine Willenskraft. Erreicht es hierbei nicht Erfolge entsprechend der **Stärke des Zaubers**, so flieht das Opfer in Panik.

Tanz des Todes

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Blut

Im Umkreis von **Stärke*3** Metern um den Zaubernden erheben sich alle Toten aus der Erde, und stehen unter der Kontrolle des Zaubernden. Die Toten sind dazu in der Lage, unkontrollierte Handlungen auszuführen und bleiben für **Magieniveau** Stunden lebendig.

Skelette beschwören

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*3 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Blut

Stärke Skelette erheben sich aus dem Boden, bewaffnet mit Knochenschwertern (Durchschlag 0). Sie können mit der Fertigkeit des Zaubernden kämpfen. Sie haben **Magieniveau** mögliche Wunden und bleiben für **Stärke***3 Kampfrunden.

Pein der Knochen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Blut

Das Opfer erleidet unglaubliche Schmerzen, glaubt ihm würden seine Knochen bersten.

Misslingt dem Opfer ein Willenskraft-Wurf, so lässt der Effekt das Opfer für **Stärke** Kampfrunden handlungsunfähig am Boden zusammenbrechen. Der Mindestwurf für diesen Wurf ist um **Magieniveau** erhöht.

Odem der Vergänglichkeit

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Alle lebenden Pflanzen im Umkreis von **Stärke***3 Metern gehen unter dem Atem des Zaubernden ein und verwittern zu einer toten, schwarzen Masse. Dies betrifft auch magisch geschaffene Pflanzen.

Knochenpeitsche

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*3 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Blut

Aus dem Arm des Zaubernden formt sich eine ca. 3 Meter lange Knochenpeitsche, die von dem Zaubernden als Waffe geführt werden kann. Die Reichweite der Peitsche beträgt 3 Meter, sie hat einen Durchschlag von 0 und ein Schadenspotential von **Magieniveau** Würfeln.

Die Peitsche bleibt bis zu **Stärke***3 Kampfrunden bestehen.

Der Zorn der Knochen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	20
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Der Zaubernde wirft den Gegnern Knochensplitter entgegen und beschwört den Zorn der Knochen. Die Splitter verursachen **Stärke**+1 Treffer bei allen Gegnern im Kegel, die gleichmäßig auf **Magieniveau** Gegner aufgeteilt werden.

Geheimnisse der Toten

Zauberpunkte:	4
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Dauer:	Stärke Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Geist

Der Zaubernde kniet über einer Leiche oder einem Skelett und beginnt diese langsam zu zerlegen.

Der Zaubernde erfährt mit jedem Stück welches er schneidet ein Teil des Wissens des Toten. Nach Abschluss des Rituals hat er einen Eindruck aller Erinnerungen des Toten. Der Prozess ist für die Seele des Toten eine Tortur im Totenreich. Der Nekrologe erhält für **Stärke** Stunden +**Magieniveau** in dem Attribut, welches dem Höchsten des Toten entspricht.

Knochenschild

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Geist

Der Nekrologe wirft einen Knochensplitter zu Boden und ruft Schütze mich!

Aus dem Boden schiessen Knochenstücke hervor und umgeben den Nekrologen. Praktisch kommen sie einem Schutz von **Magieniveau**+2 auf den ganzen Körper gleich. Der Knochenschild entspricht einer Belastung von 2.

Der Knochenschild bleibt **Stärke** Kampfrunden bestehen.

Knochenwuchs

Zauberpunkte:	4
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Geist

Der Zaubernde hat sich in das Zentrum des zu verzaubernden Geländes zu knien, und bohrt einen Knochensplitter in den Boden.

Der Zaubernde erzeugt ein unnatürliches Gewächs aus Knochen, dass innerhalb von 25 Minuten bis zur kompletten Grösse wächst. Innerhalb eines Radius von max. **Stärke** Schritt entsteht ein grosses Gewächs aus Knochen. Der Nekrologe kann mit Hilfe des Knochenwuchs Mauern erklimmen, oder es Spalten in Türen aufbrechen lassen. Der Knochenwuchs bleibt **Magieniveau** Stunden bestehen, danach zerfällt er zu Staub. Der Zaubernde gibt dem Wuchs lediglich eine ungefähre Richtung an, kontrollieren kann er ihn nicht.

Mystizismus

Translokation

Zauberpunkte:	2
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde beginnt nach der Vorbereitungszeit von 30 Sekunden langsam zu verschwimmen und undeutlicher zu werden. Dieser Prozess dauert weitere 30 Sekunden, in denen der Zaubernde jedoch nicht mehr verletzbar ist. Versucht jemand, den Zaubernden in dieser Zeit zu berühren, so durchdringt seine Hand eine kalte, dichte Masse.

Der Zaubernde kann sich maximal **Stärke** Kilometer weit transsportieren lassen. Sein Körper taucht am Ziel auf, ohne wirklich den Weg zurückzulegen. Am Zielort dauert es wiederum 30 Sekunden, bis der Körper ganz erschienen ist.

Schutzaura

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde erschafft eine magische Schutzaura um sich herum. Die Aura strahlt von ihm ab und ist durch magische Handlungen zu erkennen. Sie ist für alle Formen der Magie undurchdringlich, worunter auch magische Angriffe oder Verwandlungen fallen. Die Schutzaura kann **Stärke*2** Wunden absorbieren, bevor sie in sich zusammenfällt. Der Zauber kann maximal **Magieniveau** Kampfrunden aufrechterhalten werden.

Falsches Gefühl

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Das Opfer empfindet ein Gefühl, welches vom Zaubernden gewählt wurde. Dabei handelt es sich um ein konkretes Gefühl, wie Stolz auf etwas. Das Gefühl hält **Stärke** Minuten an.

Schnelligkeit

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau W6 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Luft

Der Zaubernde beschleunigt sich selbst. Seine Schnelligkeit sowie die Reichweiten für *Rennen* und *Geben* werden für **Magieniveau** W6 Runden um **Stärke** erhöht.

Hermetik

Ungesehen, unbemerkt

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Stunden
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde erscheint seiner Umgebung im wahrsten Sinne des Wortes als ein Nichts. Ihm wird keinerlei Beachtung geschenkt, Menschen rempeln ihn auf der Straße an, kümmern sich jedoch nicht darum. Selbst wenn er jemanden anspricht, wird er ignoriert. Schafft er es, die Aufmerksamkeit von jemandem auf sich zu lenken, so vergißt dieser ihn sofort wieder, sobald er sich ihm entzieht.

Bei diesem Zauber handelt es sich nicht um eine Verwandlung des Zaubernden, sondern um eine Massenhypnose. Das hat zur Folge, daß der Zaubernde auch durch Hellsicht-Zauber wie *Leben erkennen* nicht zu entdecken ist. Seine Aura ist zwar genauso sichtbar wie eh und je, ihr wird jedoch keine Beachtung geschenkt.

Jemandem, der gezielt nach dem Zaubernden sucht, steht eine Wahrnehmungsprobe zu, um ihn dennoch zu entdecken. Gelingt diese mit **Stärke** Erfolgen, so fällt der Hypnose-Effekt von dem Suchenden ab und er kann den Zaubernden wieder normal wahrnehmen.

Dem Zaubernden muß nach dem Zauber eine Willenskraftprobe gegen den Mindestwurf **Magieniveau*2** gelingen, um nicht in eine tiefe Depression zu verfallen.

Schleier des Vergessens

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau*10 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, die Erinnerungen seines Opfers an ein Ereignis der letzten **Stärke** Stunden zu manipulieren. Das Opfer vergißt für **Magieniveau***10 Minuten eine vom Zaubernden festgelegte, mit dem betreffenden Ereignis in Verbindung stehende Aufgabe auszuführen (zum Beispiel, die Wachen zu alarmieren). Wird es durch irgendetwas oder -jemanden an die Aufgabe erinnert, fällt der Zauber sofort von ihm ab.

Das Opfer darf einen Wurf auf Willenskraft machen. Erreicht es dabei Erfolge entsprechend der **Stärke** des Zaubers so wird es nicht manipuliert.

Öffnen

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Energie

Der Zaubernde ist in der Lage verschlossene, nicht magische Objekte wie Türen, Truhen oder andere Schlösser zu öffnen.

Zusätzlich zu normal verschlossenen Schlössern ist es dem Zaubernden möglich, magisch verschlossene Schlösser mit einem Siegel von der Stufe der **Stärke des Zaubers** zu öffnen.

Magieniveau 5+: Der Zauber öffnet alle Schlösser.

Magieanalyse

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	40
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde ist in der Lage eine Analyse eines gewirkten oder gerade im wirken begriffenen Zaubers durchzuführen. Der Zaubernde erkennt die Schule der Magie, Wesen des Zaubers (ob nun Heilung, Schaden, Art des Elements, Dauer usw.) sowie eine grobe Einschätzung der Stärke des Zaubers.

Geist des Weines

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*10 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde deutet an, ein Glas Wein zu trinken. Dabei murmelt er den Namen des Zaubers.

Bis zu **Magieniveau** Opfer des Zaubers erfahren augenblicklich einen Rausch der Trunkenheit, der sie torkeln lässt und jede normale Handlung erschwert. der Mindestwurf für alle Würfe ist um 2 erhöht. Die Wirkung des Zaubers hält maximal **Stärke***10 Minuten an.

Jedes Opfer des Zaubers darf einen Wurf auf Willenskraft machen. Erreicht der Wurf Erfolge entsprechend der **Stärke** des Zaubers, so widersteht es dem Zauber.

Extreme Leistung

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Blut

Der Zaubernde kann für eine schwierige Aufgabe ein Persona Attribut, eine Kampffertigkeit (Schießen, Nahkampf oder Werfen) oder 'Ausweichen' kurzfristig extrem steigern. Der gewählte Wert steigt für einen Zeitraum von **Stärke** Minuten um **Magieniveau***2 Punkte.

Erstarren

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Aktionen
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Wasser

Das Opfer erstarbt an Ort und Stelle für **Stärke** Aktionen. Es ist bei vollem Bewusstsein und alle Sinne funktionieren normal. Körperliche Handlungen oder Angriffe sind jedoch nicht möglich.

Zu Beginn jeder Aktion des Opfers wirft dieses auf Willenskraft, wobei der Mindestwurf um das **Magieniveau** erhöht wird. Ist der Wurf erfolgreich, wird die Starre aufgehoben und die Aktion steht dem Opfer zur Verfügung. Die Erschwernis des Mindestwurfes sinkt nach jedem Wurf um 1.

Dilatio

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Luft

Der Zaubernde erschafft ein kurzzeitiges spontanes Portal unter sich, in das er sofort hinein gesaugt wird. Ein weiteres Portal erschafft er an einem Ort, welcher sich maximal **Stärke***10 Schritt von seiner aktuellen Position entfernt befindet.

Ohne jede Verzögerung erscheint er am gewünschten Zielort.

Bluttausch

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Blut

Der Verzauberte fällt in einen unkontrollierbaren Bluttausch. Seine geistigen Fähigkeiten sind soweit verkümmert, dass er gerade noch Freund von Feind unterscheiden kann. Seine Kampfwerte (Schießen, Nahkampf und Werfen) steigen jeweils um **Stärke** Punkte.

Bildung, Logik und Geschick sinken um **Magieniveau** Punkte. Der Verzauberte empfindet keinen Schmerz und keine Erschöpfung, lediglich eine unbeherrschbare Kampfeslust. Nachdem der Zauber von ihm gefallen ist, bricht er bewusstlos zusammen.

Arrest

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Arkana

Das Opfer der Verzauberung ist für **Stärke+Magieniveau** Kampfrunden an dem Ort gefangen, an dem es sich befindet. Es ist in der Lage normal zu handeln und auch anzugreifen, kann sich jedoch nicht vom Fleck bewegen.

Unsichtbarkeit

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	1
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Licht

Der Zaubernde hüllt sich selbst oder ein anderes Wesen in einen arkanen Mantel aus reflektierendem Licht, so dass seine Gestalt nicht zu erkennen ist.

Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel **Stärke** Punkte auf die Fertigkeit Heimlichkeit.

Magie Absorbieren

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde kann Arkana aus einem magischen Gegenstand oder einem Magischen Lebewesen ab-

sorbieren. Es werden **Stärke+Magieniveau** Arkana vom Ziel auf den Zaubernden übertragen.

Ein magisches Lebewesen wirft auf seine Willenskraft. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird die Menge an übertragenem Arkana um 1 verringert.

Aevum

Zauberpunkte:	80
Arkanakosten:	1000
Reichweite:	0
Aktionen:	1000
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Geist

Das Ritual bedarf einer ausführlichen Vorbereitung. So ist sowohl die genaueste Vorbereitung des Hermetikers als auch die der Zielperson erforderlich.

Der Hermetiker aktiviert den Zauber bereits zu Beginn des Rituals. Über die ganze Zeit muss er diesen Zauber aufrecht erhalten, was eine erhebliche Menge Magie verschlingt. An jedem einzelnen Tag muss er zwei Stunden der Meditation aufbringen, wobei er an dem Gemälde arbeitet. Das Gemälde muss ausschließlich vom Hermetiker erschaffen werden.

Die Zielperson benötigt keine weitere Vorbereitung als die Erkenntnis fleischlos zu werden. Zu diesem Zwecke sollte er sich selbst mit allen möglichen Arten der Verbrennung, Vergiftung und Ähnlichem martern, um den Abschluss des Rituals zu vereinfachen.

Zum Zeitpunkt der Ausführung muss der Hermetiker lediglich die Sphäre mit seiner Konzentration aufrecht erhalten und die Arme steuern. Szenerie sowie Atmosphäre sind wie bei den meisten hermetischen Handlungen unerheblich.

Über die Zeit der Erschaffung des Bildes bindet der Hermetiker den Geist und die Seele der Zielperson an dieses. Zur Zeit der Ausführung entsteht unweit des Gemäldes eine Sphäre aus reiner Magie, welche in einem halbdurchsichtigen matten Weiss zumeist in der Luft schwebt. Diese Sphäre bildet

Arme aus, welche Schläuchen gleich über die Köpfe der bereitzustellenden Opfer gleiten. Unter einem fortwährenden Brummen sammelt die Sphäre die Innereien der Opfer, um sie danach im Bild zu verdichten.

Der Hermetiker erschafft so eine feste Bindung des Geistes und der Seele der Zielperson an das Gemälde. Der Geist im Gemälde ist jederzeit in der Lage innerhalb einer Sekunde in eine beliebige Person in direkter Nähe des Gemäldes einzufahren. In dieser Person lebt die Zielperson dann bis zu deren Tode oder einer Austreibung fort, um danach erneut in das Bild einzukehren. Sie beherrscht die Person völlig, empfindet deren Gefühle und lebt vollkommen in ihr. Dieser Fortgang des Beherrschens und Zurückfahrens nimmt erst ein Ende sobald das Bild zerstört ist oder die Zielperson vier Mal in das Bild zurückgekehrt ist. Danach verbleibt er im Bild.

Das erschaffene Bild ist selbst nahezu unzerstörbar. Es gilt als Artefakt der Stufe des Hermetikers und bedarf des selben Aufwands zur Vernichtung wie jedes andere Artefakt dieser Stufe. Einzig ein immenses Magieeinwirken oder göttliches Wirken können das Objekt zerstören.

Die Zielperson kann **Stärke+Magieniveau** Mal in das Bild einfahren, bevor sie darin gefangen ist.

Expolitio

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Wasser

Der Zaubernde vermag es, eine Fläche von *Stärke des Zaubers* Schritt im Quadrat von jeglicher Verschmutzung zu reinigen. Die Reinigung findet sofort statt und entfernt Schmutz und Gerüche.

Arkaner Schutz

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Arkana

Für die Dauer des Zaubers kann der Zaubernde Arkana ausgeben, als sei es Schutz. Jedes im Sinne der Schutz Regel ausgegebene Arkana zählt als ein Schutz vor kritischen Treffern.

Geisterbeschwörungen

Todesvision

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Speziell Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Blut

To die proudly when it is no longer possible to live proudly. Death of one's own free choice, death at the proper time, with a clear head and with joyfulness, consummated in the midst of children and witnesses: so that an actual leave-taking is possible while he who is leaving is still there.

– Friedrich Nietzsche

Das Opfer wird von einer sehr realistischen Vision seines Todes gequält, die Art des Todes kann der Zaubernde bestimmen. Die Vision umfasst das Sterben, das Verfaulen des Fleisches und den Zerfall der Knochen zu Staub. Das Opfer nimmt keinerlei körperlichen Schaden durch den Zauber, allerdings besteht die Möglichkeit, dass es durch die Todesvision traumatisiert wird. Während der

Dauer des Zaubers ist das Opfer kaum zu einer sinnvollen Handlung fähig.

Das Opfer kann mit einer Willenskraftprobe versuchen, den Zauber abubrechen. Hierbei sind so viele Erfolge notwendig wie der Zauber **Stärke** hat.

Der Zauber dauert an bis die Willenskraftprobe gelungen ist.

Tiergeist rufen

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubende zeichnet ein Pentagramm in den Boden und konzentriert sich auf den Tiergeist.

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist erscheint an der Stelle des Pentagramms der Tiergeist. Der Tiergeist führt **Stärke** einfache Dienste für seinen Meister aus. Die Dienste müssen einfach sein und nur eine Handlung beinhalten. z.B. einen Ritt, der beginnt mit Aufsitzen und endet mit Absteigen, oder Hilfe im Kampf gegen einen Gegner. Die Werte des Tiergeistes entsprechen denen des normalen Tieres, erhöht um **Magieniveau** Punkte.

Stimme der Toten

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Blut

Der Zaubende legt einen Gegenstand des Toten vor sich, schliesst die Augen und konzentriert sich auf den Gegenstand und das Reich der Toten.

Der Zaubende verfällt in eine leichte Trance, seine Stimme verändert sich und ähnelt der des Toten, je mehr desto persönlicher Gegenstand ist und je

mehr der Zaubende über den Toten weiß. Der Zaubende kann **Stärke+Magieniveau** Fragen an den Toten stellen, die mit Ja/Nein zu beantwortet wird. Der Tote die muss Antwort auch vor seinem Tod hätte geben können.

Schutz der Geister

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Blut

Der Zaubende beschwört den Schutz der Geister herauf. Der Schutz von **Stärke** Personen erhöht sich für **Magieniveau** Kampfrunden um 3 Normalen Schutz, der Wert Resistenz um 3.

Rat der Geister

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Blut

Der Zaubende kann **Stärke** Fragen an die Geisterwelt richten, die ihm, wenn die Geister ihm wohlgesonnen sind, beantwortet wird. Die Fragen müssen eine einfache ja/nein Antwort ermöglichen.

Magieniveau Geister erscheinen, um mögliche Fragen zu beantworten.

Lebende Rüstung

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Geist

Der Zaubernde erschafft **Stärke** lebende Rüstungen. Die Rüstungen können einfache Verteidigungs- und Angriffsaufträge ausführen. Sie haben 4 mögliche Wunden und führen Schwerter mit einem Durchschlag von 0 und 3+Magieniveau Würfeln.

Körper beseelen

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	15
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Geist

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist, bindet der Zaubernde einen einfachen Geist in einen toten Körper, der den Körper steuert und einfache Befehle durchführt. Die Bewegungen sind langsam, und da ihm nur normale Bewegungen zur Verfügung stehen, sollte der Körper vorher besonnen aussucht werden. Eine Puppe oder Leiche kann laufen, eine Kugel kann rollen aber zum Beispiel keine Treppen steigen.

Der Zaubernde kann die direkte Kontrolle über den Körper übernehmen, als würde er in diesem stecken. Allerdings kostet dies 1 Arkana pro **Stärke***5 Minuten, und sämtlicher Schachen, den der Körper erleidet, erleidet auch der Körper des Zaubernden.

Der Zauber endet nach **Magieniveau** Stunden.

Grabeskälte

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

In dem Moment in dem der Zaubernde sein Ziel berührt, breitet sich von der Stelle der Berührung eine furchtbare Kälte aus, die **Magieniveau** Wunden pro Kampfrunde verursacht. Der Zaubernde kann den Zauber jederzeit abbrechen, wird er nicht abgebrochen, endet er wenn das Ziel vollständig ausgekühlt und tot ist.

Das Opfer wirft zu Beginn jeder Kampfrunde vor dem Schaden einen Wurf auf Resistenz. Gelingt der Wurf mit mindestens **Stärke** Erfolgen, so ist der Zauber beendet und es entsteht kein Schaden mehr.

Geist austreiben

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Geist

Der Zaubernde wählt bis zu **Stärke** Geister oder von Geistern beherrschte Wesen. Die Geister werden verbannt und verlassen ihr irdisches Dasein.

Gegenstand beseelen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	5
Reichweite:	0
Aktionen:	15
Dauer:	Stärke+Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Geist

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist, bindet der Zaubernde einen einfachen Geist in den gewählten Gegenstand, der eine einfache Aktion an dem Gegenstand durchführt.

Im Gegensatz zu dem Ritual Beseelte Waffe ist der Grundgedanke dieses Rituals eher friedlich, so dass die verbreitetsten Einsatzbereiche diesen Rituals dazu dienen um in Kristallkugeln leuchtenden Nebel wirbeln zu lassen, oder Kerzenleuchter die Kerzen entzünden zu lassen, sobald der Raum betreten wird.

Bei dem Ritual muss der Zaubernde festlegen, wer und wie der Auslöser ist. Für manche Sachen, wie die genannten Kristallkugeln, macht es Sinn, wenn dies nur eine bestimmte Berührung des Nutzers ist, bei dem angesprochenem Kerzenleuchter eher jeder, der in eine bestimmte Reichweite um den Kerzenleuchter kommt.

Der Gegenstand bleibt bis zu **Stärke+Magieniveau** Stunden beseelt.

Einfacher Dienstgeist

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	15
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde reibt seine Hand mit Knochenstaub ein, zeichnet ein Pentagramm in die Luft und konzentriert sich auf den Geist.

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist erscheint an der Stelle des Pentagramms der Dienstgeist. Der Dienstgeist führt einen einfachen Dienst für seinen Meister aus, der Dienst kann aus max. **Stärke** Dingen bestehen. Der Dienstgeist ist nicht in der Lage einem Lebewesen oder Gegenstand direkt Schaden zuzufügen. Beispiele für Dienste sind das Überbringen von sehr kurzen Nachrichten (max. **Stärke** Worte an eine Person, oder 1 Wort an insgesamt **Stärke** Personen), die Benachrichtigung des Zaubernden wenn eins von **Stärke** be-

stimmten Ereignissen eintritt oder gar das Sammeln von **Stärke** Äpfeln.

Magieniveau 4+: Der Geist kann auch Personen schaden zufügen.

Besessenheit

Zauberpunkte:	11
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	15
Dauer:	(Stärke+Magieniveau)*10 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde zeichnet dem Ziel ein Pentagramm auf die Stirn und konzentriert sich auf den Geist und das Ziel.

Bei diesem Ritual lässt der Zaubernde einen Geist in den Körper des Ziels fahren. Der Geist kann ein Dienstgeist, ein freier Geist oder der Geist des Zaubernden sein. Ihm letzten Fall sackt der Körper des Zaubernden zusammen, reagiert nicht, atmet langsam und starrt in die Leere, wenn seine Augen geöffnet werden. Das Ziel befindet sich (**Stärke+Magieniveau**)*10 Minuten unter der Kontrolle des in es gefahrenen Geistes, der den gesamten Körper steuern kann (laufen, schlagen, kämpfen, sprechen, usw.).

Sollte der Körper des Ziels sterben während der Bessesenheit, so verschwindet der Geist schlagartig aus dem Körper und fährt in seine Sphäre zurück. Sollte der Körper des Ziels sterben während der Zaubernde in ihm weilt, so kehrt der Geist des Zaubernden in seinen ursprünglichen Körper zurück, und der Zaubernde ist für 3W6 Minuten bewusstlos.

Beseelte Waffe

Zauberpunkte:	15
Arkanakosten:	5
Reichweite:	0
Aktionen:	15
Dauer:	Magieniveau*5 Aktionen
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde formt einen Beschwörungskreis um die zu beseelende Waffe.

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist, bindet der Zaubernde einen Geist an die beseelte Waffe. Dieser Geist fügt dem Opfer, neben den waffenüblichen Wunden, zusätzlich **Stärke** Wunden zu. Die Waffe gilt als magische Waffe, kann jedoch nur von dem Zaubernden verwendet werden. Jeder andere der versucht die Waffe zu bedienen, wird selbst von dem Geist attackiert. Das Erscheinungsbild des Geistes kann vom Zaubernden frei bestimmt werden.

Mit der Waffe kann **Magieniveau*5** mal angegriffen werden, bevor der Geist die Waffe verlässt.

Geistkörper

Zauberpunkte:	4
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke+Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Geist

Der Zaubernde schließt die Augen, denkt den Vers Mein Körper, ein Geist und öffnet die Augen danach wieder.

Der Zaubernde ist in der Lage, sämtliche Aktionen eines Geistes durchzuführen, z.B. sehen, Dinge berühren, zaubern sofern es keine Zutaten benötigt oder diese in seiner Reichweite liegen, fliegen, sich durch unbelebte Gegenstände bewegen usw.

Der Zauber kann jederzeit fallengelassen werden,

wodurch der Zaubernde seine normale körperliche Gestalt annimmt, allerdings ohne Kleidung, da diese nicht mit verwandelt wird. Dem Zaubernden stark vertraute Gegenstände sollen wohl auch in Geisterform mitgeführt werden. Da Geister gegen nichtmagische Waffen und Attacken immun sind, ist dies auch der Zaubernde.

Der Zaubernde kann in Geistgestalt auch gebannt werden. Wenn er ausgetrieben wird, landet der Zaubernde in seinem Körper, bewusstlos für 2W6 Minuten in seinem Körper, an der Stelle wo er den Zauber begonnen hat.

Der Zauber hält für **Stärke+Magieniveau** Minuten an.

Dämonologie

Schwarzer Ruf

Zauberpunkte:	15
Arkanakosten:	5
Reichweite:	0
Aktionen:	5
Dauer:	Stärke*10 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

Der Zaubernde ruft die Erscheinung eines niederen Dämonen in die Welt. Der Diener erscheint innerhalb der nächsten 3W6 Minuten. Es erfolgt keine Bindung, das Wesen hat seinen eigenen Willen. Für **Stärke*10** Minuten bleibt der Dämon auf der Welt.

Der Mindestwurf dieses Zaubers ist **7-Magieniveau**. Modifikatoren des Charakters werden danach abgezogen.

Unnatürlicher Wuchs

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Transmutation
Variante:	Dämonisch

Der Zäubernde kauert sich zusammen und schneidet sich mit einem Ritualdolch in das Fleisch, so dass Blut auf den Boden tropft. Er schließt die Augen und stellt sich den Wuchs vor.

Aus dem Körper des Zäubernden wächst die von ihm vorgestellte Form. Die Oberfläche und das Aussehen richten sich dabei nach der Erscheinung des ihm zugetanen Erzdämons oder seiner Diener. Der Zäubernde kann so ein nahezu beliebig geformtes Körperteil schaffen, welches sich nahezu beliebig bewegen lässt. Das Körperteil kann eine Länge von **Stärke** Metern haben.

Tödlicher Stein

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Dämonisch

Der Zäubernde führt einen Angriff mit einer steinernden Waffe. Gewöhnlich wird hierbei ein ritueller Dolch verwendet.

Bei einem gelungenen Angriff zerfließt die Waffe im Körper des Opfers zu zwei tentakelartigen Auswüchsen aus flüssigem Stein. Die Waffe hat dabei **Stärke+Magieniveau** Schadenspotential, es dauert allerdings auch 2 Aktionen, die Waffe wieder herauszuziehen (dabei sind die Auswüchse beim Herausziehen bereits wieder verschwunden).

Schlund

Zauberpunkte:	11
Arkanakosten:	3
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	5 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

An einer beliebigen Stelle in Reichweite tut sich ein Schlund von **Magieniveau** Metern Durchmesser und **Stärke** Metern Tiefe auf.

Neues Fleisch

Zauberpunkte:	11
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Dämonisch

Der Zäubernde berührt die Wunde der Zielperson. Er streicht darüber und spricht den Namen des Gönners.

Die Wunde der Zielperson schließt sich komplett. Jeglicher Schaden der in Verbindung mit der Wunde steht wird getilgt. Die Wunde schließt sich mit neuem Fleisch, und der Verwundete fühlt sich sofort wie neu geboren. Das neu entstehende Fleisch ist allerdings dämonischer Natur. Es ist eine undefinierbare Substanz, welche sich ganz natürlich mit dem menschlichen Fleisch verbindet. Niemand kann sagen wie sich das neue Fleisch in Zukunft verhält, ob es vom Körper angenommen wird, oder ob ganz unerwartete Effekte auftreten.

Der Zauber heilt (**Stärke+Magieniveau**)*2 Wunden.

Globulus

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau*5 Minuten
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Transmutation
Variante:	Dämonisch

Der Zaubernde schafft ein Versteck, indem er eine Blase in der Dämonenwelt schafft, in die er und **Stärke*2** weitere Charaktere translokiert werden. Die Blase entsteht irgendwo in der Dämonenwelt, ist durchsichtig und lässt Geruch, jedoch nichts weiteres durch. Nach Beendigung des Zaubers werden die Personen in der Blase zurück translokiert.

Die Globule besteht für **Magieniveau*5** Minuten.

Dämonische Vision

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke+Magieniveau Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Dämonisch

Die Sicht des Zaubernden ändert sich, und er empfindet die Welt mit der Sicht eines Dämons. Er erkennt alles Vorkommen dämonischen Ursprungs klar und leuchtend sogar durch Wände, ist allerdings auch durch die Verzerrtheit des Anblicks in gewisser Weise eingeschränkt. Zudem kann der Zaubernde magische Aktivitäten in seinem Sichtfeld genau erkennen.

Der Zauber hält **Stärke+Magieniveau** Runden an.

Atem des Wisgu

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	5
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke*2 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Dämonisch

Aus dem Mund des Zaubernden werden übel riechender Schleim, Blut und Schmutz geschleudert. Jeder, der in Kontakt mit den Substanzen kommt, wird von einem unnatürlichen Ekel für eine Zeit von **Stärke*2** Runden völlig vereinnahmt und erhält den Zustand Geschockt **Magieniveau**.

Nach der Wirkungszeit bleibt der Schleim bestehen.

Bannkreis

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	6
Dauer:	Stärke+Magieniveau Nächte
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Widerrufung
Variante:	Dämonisch

Der Dämonologe zeichnet mit dem Dolch oder einem anderen Gegenstand ein Pentagramm in einer Umrandung in den Boden oder in die Decke. Das Pentagramm darf maximal einen Durchmesser von **Stärke** Schritt haben. Je mächtiger der Dämon ist umso komplexer wird die Zeichnung.

Die äußere Umrandung des Pentagramms kann von einem dämonischen Wesen zwar von außen nach innen, jedoch nicht in die entgegengesetzte Richtung durchbrochen werden. Üblicherweise wird ein Bannkreis um einen Beschwörungskreis gezogen um den Dämon bis zum Binden an der Stelle zu halten. Es lassen sich jedoch auch unabhängig von Beschwörungen Orte durch den Bannkreis schützen. Innerhalb des Bannkreises hat der Dämon keinerlei magische oder dämonische Kräfte.

te, wohl aber die Fähigkeiten seiner körperlichen Form.

Die folgenden Paraphernalia haben eine Wirkung auf den Mindestwurf des Bannkreis :

* Geeignete Umgebung, Ruhe: -1 * Bannkreis ist aus Blut: -2 * 5 Kerzen: -1 * Je weiterem Dämonologen: -1 * Die Sterne stehen richtig: -10 * Tieropfer (je): -2 * Menschenopfer (je): -5 * Tempel in der Nähe: 20 * Tag: 5 * Priester in der Nähe: 10 * Weihwasser in der Nähe: 5 * Höherer Dämon: 10 * Erzdämon: 100

Wird der Zauber reversiert so gilt der Bannkreis auch umgekehrt. Er lässt dann keinen Dämon hinein, wohl aber heraus. So kann ein Dämonologe einen zusätzlichen Kreis um sich selbst ziehen.

Brut

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	1
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Dämonisch

Der Dämonologe sticht mit seiner rituellen Waffe in den zuvor von ihm gerufenen Dämon.

Der Dämonologe zerteilt das Wesen in **Stärke** eigenständige Dämonen. Die Dämonen agieren eigenständig und müssen auch eigenständig gebunden (wenn der ursprüngliche Dämon dies noch nicht war) und gebannt werden. Es können nur niedere Wesen geteilt werden, keine Diener oder gar Erzdämonen. Ein Paktierer ist in der Lage die direkten Diener der Erzdämonen zu teilen.

Ab Magieniveau 4+: Es können auch Dämonendiener geteilt werden.

Dämonische Form

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	4
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Dämonisch

Der Dämonologe kauert sich zusammen, schneidet sich mit der Ritualen Waffe ins Fleisch und tropft das Blut auf das dem Erzdämonen zugetane Element (Für Nebel reicht Wasser, Magie bedeutet ein Magisches Artefakt).

Der Dämonologe wandelt sich in die Gestalt eines der Diener seines verbundenen Erzdämons. Er übernimmt dabei teilweise die Fähigkeiten des Dämons, wobei der Körper genauso verwundbar ist wie in seiner menschlichen Form. Zudem erhält der Dämonologe nur die körperlichen Fähigkeiten des Dämons bei seiner normalen menschlichen Größe, und keinerlei magische Fähigkeiten.

Die Verwandlung hält **Stärke** Minuten an. Er erhält einen Bonus von **Magieniveau** Punkten auf ein passendes Attribut.

Gespinst

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Magieniveau Nächte
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

Der Zaubrerde wirft ein Stück Dämonischer Natur (Artefakt, dämonisches Objekt oder Neues Fleisch) an die Stelle, über der die Sphere entstehen soll. Dann wartet er bis er erhört wird.

Tentakel aus dämonischer Substanz wachsen zu einer gitterförmigen Kugel von max. **Stärke** Schritt. Die Tentakel haben 500 Wunden und sind somit

kaum zu durchtrennen. Das Netz kann sowohl Lebewesen ein- als auch aussperren.

Dämon rufen

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	4
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

Die Vorschriften für die Anrufung eines Dämonen sind so vielfältig wie zerstritten. Erwiesen ist, dass das Erbringen diverser Paraphernalia der Invokation zuträglich ist. Auch in der Handlung gibt es einige Besonderheiten, die sich positiv auf das Gelingen auswirken. Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass die Invokation als Anrufung in geeigneter Atmosphäre stattfinden sollte und ein direktes Rufen des Dämons seitens des Dämonologen ist. Es ist also auch möglich eine Anrufung ohne jegliche Vorbereitung nur mit dem Vers zu machen.

Die folgenden Paraphernalia haben eine Wirkung auf den Mindestwurf der Invokation :

* **Magieniveau:** -Magieniveau * **Geeignete Umgebung, Ruhe:** -1 * **Heptagramm gezeichnet:** -1 * **Heptagramm ist aus Blut:** -2 * **Sigille gezeichnet:** -1 * **Spieler zeichnet Sigille aus der Hand:** -10 * **7 Kerzen:** -1 * **Je weiterem Dämonologen:** -1 * **Die Sterne stehen richtig:** -10 * **Tieropfer (je):** -4 * **Menschenopfer (je):** -10 * **Bannkreis gezogen:** obligatorisch * **Tempel in der Nähe:** 20 * **Tag:** 5 * **Priester in der Nähe:** 10 * **Weihwasser in der Nähe:** 5 * **Ein Opfer beginnt zu beten:** 2 (je) * **Niederer Dämon wird gerufen:** -1 * **Höherer Dämon wird gerufen:** 5 * **Diener eines Erzdämons wird gerufen:** 30 * **Erzdämon wird gerufen:** 100

Das Rufen eines dämonischen Wesens schließt das Binden des Dämons nicht mit ein.

Dämonisches Wesen binden

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Dämonisch

Der Dämonologe hat dem Wesen, dass er binden möchte, in die Augen (so vorhanden) zu blicken, und muss sich seinem Willen stellen.

Gelingt der Zauber, so erlangt der Dämonologe die Kontrolle über einen Dämon. Ist der Dämon ungebunden, so reicht das reine Ausüben des Zaubers zum Binden. Wurde der Dämon jedoch bereits von einem anderen Dämonologen beherrscht, so ist es erforderlich, zunächst (vor Ausübung des Zaubers) einen magischen Vergleich (Vergleichswurf Zaubern) gegen den beherrschenden Zauberer auszuführen. Misslingt dieser, so bleibt der Dämon weiterhin unter der Herrschaft seines Ursprünglichen Herren. Misslingt nach einem gewonnenen magischen Vergleich der Zauber, so ist der Dämon keinem Herren mehr unterworfen.

Der Mindestwurf des Zaubers ist entsprechend des zu Bindenden Wesens verändert:

* **Niederer Dämon:** -2 * **Höherer Dämon:** 2 * **Diener eines Erzdämons:** 20 * **Erzdämon:** 100

Der Mindestwurf wird um das **Magieniveau** verringert.

Pakt

Zauberpunkte:	30
Arkanakosten:	12
Reichweite:	0
Aktionen:	100
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Dämonisch

Nur wenige, die einen Pakt mit einem Erzdämon eingegangen sind, berichteten über den Hergang des Paktes, doch einige Fakten sind bekannt, der

Dämonologe muss über einen der Diener kontakt aufnehmen. Dämonologen haben es dabei leichter, da sie in der Lage sind, diese zu beschwören. Andere Ausrichtungen müssen sich an eine der Kultstätten des Dämons begeben.

Hat ein Zaubernder kontakt aufgenommen übernimmt der Dämon die Kontrolle, zumeist wird zu diesem Zwecke vom Dämon ein Portal in seine Globule der Dämonensphäre geöffnet, nur jene, die diese Schwelle übertreten können ohne zu vergehen, haben überhaupt die Aussicht auf einen Pakt.

Was genau in der Dämonensphäre geschieht ist ungewiss, jedoch wird von grausamen Prüfungen berichtet die der Begabte zu überstehn hat, selbst die Stärksten kehren zumeist gebrochen zurück.

Sollte der Pakt erfolgreich geschlossen werden, kehren die Dämonologen als andere Wesen zurück. Zumeist erinnert nur die Erscheinung an den, der in das Portal trat.

In jedem Fall sind die Paktierer nun Untergebene des Dämons, Ungehorsamkeit wird bestraft, sofort und von innen heraus, dabei spielt es keine Rolle wo sich der Paktierer befindet. Der Pakt verbindet Dämon und Dämonologen über alle Sphären und Unpässlichkeiten hinweg.

Einige besonders mächtige Dämonologen sind zu Beginn noch in der Lage zu widerstehen und gar ihren eigenen Willen gegen den Dämon durchzusetzen, dennoch sind alle Paktierer früher oder später ihrem Herren untergeben.

Mit dem schliessen eines Paktes wird nicht nur das Leben dem Dämon verschrieben, sondern auch jegliche Existenz nach dem Tod, der Dämonologe stirbt erst dann, wenn der Dämon es zulässt ansonsten wird er lediglich in die Dämonensphäre gezogen um vom Dämon nach belieben wieder entlassen zu werden.

Angeblich soll es Dämonen geben, die Paktierern ihren Pakt entziehen, das wäre die einzige Möglichkeit für einen Paktierer wieder ein halbwegs normales Leben anzutreten, jedoch ziehen es die meisten es vor den Dämonologen zu töten oder zu einem niederen Untergebenen zu machen, sollte

er sich widersetzen.

Mephitische Wolke

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	2
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau W6 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Dämonisch

Beschwört eine Wolke aus giftigen Gasen, die **Magieniveau W6** Kampfunden lang bestehen bleibt. Die Wolke hat einen Durchmesser von **Stärke** Schritt, und kann bis zu 15 Schritt entfernt vom Zaubernden beschworen werden.

Beendet ein Charakter seine Kampfunde in der Wolke, erhält er Vergiftet 2 und 2 Wunden. Durchquert ein Charakter die Wolke, ohne seine Kampfunde darin zu beenden, erhält er Vergiftet 1.

Schattenriss

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Dämonisch

Als wir in den Wald stürmten stand da nur diese junge Frau. Unser Hauptmann lachte. Das sollte alles sein, was uns diese Menschen hier entgegen werfen? Eine Hexe? Unser Hauptmann stürmte ihr entgegen, doch die Hexe erhob nur ihre Hände. Im gleichen Moment wurde der erhobene Schwertarm unseres Hauptmanns von dunklen nebligen Tentakeln zurück gerissen mit einem gräßlichen Geräusch. Er schrie. Als die Hexe erneut ihre dämonische Geste vollführte, kamen weitere Tentakel

und rissen ihm den ganzen Arm am Gelenk aus! Wir konnten grade noch fliehen!”

– Totschläger-Arne, Räuber

Der Schattenriss ist ein mächtiger und grausamer Zauber, der die dunklen Kräfte der Dämonensphäre beschwört, um die Gelenke eines Gegners mit unvorstellbarer Gewalt auseinanderzureißen.

Der Zaubernden beschwört dunkle, tentakelartige Schatten, die sich um die Gliedmaßen des Ziels wickeln und mit einem schaurigen Knacken die Gelenke auseinanderziehen. Im schlimmsten Fall kann dies zum vollständigen Verlust der betroffenen Extremität führen. Sollte das Ziel an den betreffenden Gelenken spezielle Rüstung wie Arm oder Beinschienen tragen so wird die Anzahl der Schutzpunkte von den Erfolgen abgezogen.

Ziel: Ein einzelnes Lebewesen innerhalb der Sichtweite des Zaubernden.

Wirkung: Das Ziel erleidet schweren Schaden an den Gelenken, was zu erheblichen Bewegungseinschränkungen führt. Bei einem besonders mächtigen Wurf kann eine Extremität vollständig abgetrennt werden. Der Schaden beträgt Stärke plus Magieniveau.

Dauer: Sofortiger Effekt, mit anhaltenden Bewegungseinschränkungen, bis das Ziel geheilt wird.

Nebenwirkungen: Der Einsatz dieses Zaubers kann die Aufmerksamkeit dunkler Mächte erregen, die den Zaubernden in Zukunft heimsuchen könnten.

Astrale Magie

Kristallbarriere

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	5
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Erde

An einer Stelle in Reichweite entsteht eine Barriere aus gewachsenen Kristallen, die recht hart und daher schwer zu überwinden ist. Die Kristalle sehen Bergkristallen gleich, die wie normale Kristalle aus dem Boden wachsen. Die Kristallbarriere kann eine maximale Tiefe von **Stärke** cm und eine Breite von **Stärke** Metern haben. Es dauert etwa **Magieniveau*5** Runden, sich durch die Barriere zu schlagen.

Licht der Sterne

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke+Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Licht

Nach ca. 20 Minuten beginnen die Augen des Zaubernden matt zu werden, und er sieht sowohl am Tage als auch in der Nacht. Helles Licht blendet den Zaubernden nicht. Bei völliger Dunkelheit kann der Zaubernde jedoch nicht sehen. Der Zauber dauert **Stärke+Magieniveau** Stunden an.

Weg der Sterne

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke+Magieniveau Nächte
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Licht

Ein heller Stern weist dem Zaubernden den Weg an sein angedachtes Ziel.

Sternenbotschaft

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau Nächte
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Licht

Der Astrologe betrachtet den Sternenhimmel und murmelt wiederholend die zu übermittelnde Botschaft.

Nach ca. 35 Minuten beginnen einzelne Sterne der Gestirne heller zu leuchten als andere. Geübte Astrologen und Astralmagiker können aus diesen Konstellationen eine ca. ein **Stärke des Zaubers** Sätze lange Nachricht herauslesen, egal wo sie auf der Welt gerade stehen.

Große Magieanalyse

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	60
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Weissagung
Variante:	Arkana

Der Zaubernde ist in der Lage eine Analyse eines gewirkten oder gerade im wirken begriffenen Zaubers durchzuführen. Der Zaubernde erkennt die Schule der Magie, Wesen des Zaubers (ob nun Heilung, Schaden, Art des Elements, Dauer usw.) sowie eine grobe Einschätzung der Stärke des Zaubers.

Stille des Kosmos

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Licht

Der Zaubernde beschwört die Stille des Kosmos. Diese Stille lässt sowohl die magischen Handlungen als auch die Geräusche verstummen. Der Bereich der Stille hat einen Durchmesser von **Magieniveau** Schritt und bewegt sich mit dem Zaubernden.

Der Mindestwurf für Zauber und Magiekunde ist im Kreis um 4 erhöht, dies gilt auch für den Zaubernden. Alle Geräusche werden von der Stille verschluckt. Der Zaubernde hört für die Dauer des Zaubers nichts.

Der Zauber dauert **Stärke** Minuten.

Bestrahlen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Schaden
Variante:	Licht

Der Zaubernde starrt das Ziel an und beschwört das Licht der Sonne. Aus seinen Augen kommen helle Strahlen, die das Ziel mitten im Gesicht treffen.

Die Strahlen blenden das Opfer, es kann kaum noch etwas sehen. Alle Wahrnehmungswürfe und Angriffe haben einen um **Magieniveau** erhöhten Mindestwurf.

Der Zauber bleibt für **Stärke** Kampfrunden aktiv.

Echsenmagie

Blutopfer-Ritual

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Heilung
Variante:	Blut

In einem grausamen Ritual opfert der Zaubernde ein kleines Lebewesen, um vorübergehend Boost auf ein beliebiges Attribut in Höhe der **Zauberstärke** zu erhalten. Der Boost hält für **Magieniveau** Stunden an.

Geistesbann

Zauberpunkte:	12
Arkanakosten:	3
Reichweite:	10
Aktionen:	3
Dauer:	Magieniveau*5 Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Das Ziel würfelt mit seinem Logikwert, der Wurf ist um die **Zauberstärke** erschwert.

Misslingt der Wurf, ist das Ziel gezwungen, den Befehlen des Zaubernden zu gehorchen, bis der Zauber abläuft oder aufgehoben wird.

Säurehauch

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	2
Reichweite:	5
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Dämonisch

Der Zaubernde spuckt eine Säurewolke, die allen Zielen im Wirkungsbereich Schaden in Höhe der **Zauberstärke+Magieniveau** zufügt.

Schuppenrüstung

Zauberpunkte:	6
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Körper des Zaubernden wird mit zusätzlichen Schuppen bedeckt. Er erhält **Zauberstärke** Normalen Schutz und **Magieniveau** Blutungsschutz.

Giftiger Biss

Zauberpunkte:	7
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	3 Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Der Zaubernde erhält für **Magieniveau** Kampfrunden einen Giftbiss, der bei Treffern zusätzlichen Giftschaden in Höhe der **Zauberstärke** verursacht.

Dunkelsicht

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Dauer:	8 Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde kann in völliger Dunkelheit bis zur **Zauberstärke × Magieniveau** Meter sehen.

Schattenschritt

Zauberpunkte:	6
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Illusion
Variante:	Licht

Der Zaubernde verschmilzt mit den Schatten und erhöht seine Heimlichkeit um die **Zauberstärke**.

Sumpffieber

Zauberpunkte:	12
Arkanakosten:	4
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Dauer:	1 Wochen
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Verzauberung
Variante:	Natur

Das Ziel erleidet an jedem Tag, an dem der Fluch aktiv ist, Schaden in Höhe der **Zauberstärke**. Zusätzlich werden alle körperlichen Attribute um die **Magieniveau** verringert.

Echsenruf

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Dauer:	Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Blut

Ruft eine Anzahl kleiner Echsen herbei, die einfache Befehle ausführen. Die Anzahl entspricht der **Stärke** des Zaubers.

Verwesung

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	4
Reichweite:	15
Aktionen:	2
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Lässt das Fleisch des Ziels verrotten, was direkten Schaden und Attributverlust entsprechend der **Zauberstärke+Magieniveau** verursacht. Das Ziel des Zaubers wählt die Attribute und verteilt die Minuspunkte darauf.

Die Mali auf den Attributen werden erst entfernt, wenn der Schaden vollständig geheilt ist.

Schlangenberglick

Zauberpunkte:	9
Arkanakosten:	3
Reichweite:	10
Aktionen:	3
Dauer:	Zauberstärke Runden
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Kontrolle
Variante:	Licht

Der Zaubernde fixiert das Ziel mit einem hypnotischen Blick und lähmt es für Runden entsprechend der **Zauberstärke+Magieniveau**.

Säuredorn

Zauberpunkte:	6
Arkanakosten:	2
Reichweite:	15
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Ein scharfer Säuredorn wird auf das Ziel geschleudert und verursacht Giftschaden entsprechend der **Zauberstärke**. Der Dorn hat einen Durchschlag von **Magieniveau**.

Kriechende Furcht

Zauberpunkte:	10
Arkanakosten:	4
Reichweite:	15
Aktionen:	4
Dauer:	Magieniveau Minuten
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Alle Lebewesen in Reichweite des Zaubers würfeln auf ihre Willenskraft, der Wurf ist um die **Zauberstärke** erschwert.

Wer den Wurf nicht schafft, flieht panisch vor der Echse.

Chimärologie

Fähigkeit übernehmen

Zauberpunkte:	8
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Natur

Der Zaubernde berührt ein Tier und beginnt damit den Vers wiederholend zu murmeln.

Bei gelungenem Zauber erhält der Begabte für **Stärke** Stunden die Fähigkeit des Tieres. Ihm wachsen z.B. flugfähige Flügel, oder er erhält die Nase eines Hundes. Die damit verbundene Transformation kann sich über mehrere Minuten hinziehen und mitunter äusserst schmerzhaft sein.

Der Zaubernde erhält auf ein dem Tier entsprechendes Attribut einen Bonus von **Magieniveau**.

Leviathanschaffung

Zauberpunkte:	12
Arkanakosten:	4
Reichweite:	0
Aktionen:	10
Dauer:	10-Stärke Monate
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Die Eier eines Krokodils werden zuvor in schwarze Tücher gewickelt.

Der Zaubernde umschließt ein oder mehrere Krokodileier mit seinen Händen und spricht auf sie die Verse der Leviathanschaffung. Anschließend werden die Eier in dunkler und warmer Umgebung bis zum Schlüpfen aufbewahrt.

Aus den Eiern schlüpfen in 10-**Stärke** Monaten **Magieniveau** kleine Leviathane.

Unheilige Bindung

Zauberpunkte:	12
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	30
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Natur

Der Zaubernde presst alle Tiere, die er vereinen will, für die ganze Handlungsdauer fest zusammen und wirkt den Zauber.

Die Tiere vereinen sich für **Stärke***10 Minuten nach der Vorgabe des Zaubernden zu einer Chimäre. Nach Ablauf oder Abbruch des Zaubers trennen sie sich wieder zu ihrer ursprünglichen Form. Die Chimäre ist aggressiv und nicht unter der Kontrolle des Zaubernden.

Die Chimäre darf maximal aus **Magieniveau** Tieren bestehen.

Verfluchungen

Altern

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke+Magieniveau Jahre
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Kurz nach der Verfluchung beginnen beim Opfer die ersten Auswirkungen einzusetzen. Der Verfluchte fühlt sich geschwächt, dies äussert sich neben dem unangenehmen Gefühl in der Reduzierung der Werte für Kraft, Willenskraft, Reaktion, Schnelligkeit und Wahrnehmung um 1.

So lange der Fluch aktiv ist, verringern sich diese Werte jeden Tag um einen weiteren Punkt. Erreicht eines der Attribute den Wert 0, so wird das Opfer bettlägerig und kann nicht mehr von alleine aufstehen.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Angst

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Magieniveau W6 Minuten
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Ein Opfer verfällt in eine regelrechte Panik und denkt für die nächsten **Magieniveau** W6 Minu-

ten nurnoch an die Flucht. Das Opfer dem Fluch durch einen gelungenen Tapferkeitswurf entgehen. Der Mindestwurf dieses Wurfs ist um die Zauberstärke des Zaubers erhöht.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Austrocknen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke Jahre
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer verliert jeden Tag **Magieniveau** + 5% seiner Körperflüssigkeit. Durch Aufnahme von Flüssigkeit kann er den Effekt auf 3% verlangsamen, jedoch nicht ganz verhindern. Nachdem der Verfluchte 20% seiner Körperflüssigkeit verloren hat, sieht man bereits erste Anzeichen des Mangels. Die Haut wird trockener, es bilden sich erste wund Stellen. Bei 40% ist der Verfluchte bereits so weit geschwächt, dass alle Attributwerte halbiert werden. Ab einem Flüssigkeitsverlust von 70% (jetzt scheint die Haut nunmehr einem trockenen Stück Leder zu gleichen) ist es dem Verfluchten kaum mehr möglich, sich aufzurichten. Alles um ihn herum schwimmt, und er hat keine Möglichkeit, sich selbstständig zu versorgen. Erst wenn alle Flüssigkeit aus dem Körper entwichen ist, stirbt der Verfluchte. Bis zu diesem Zeitpunkt hält ihn der Fluch am Leben.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Fluch des Geistes

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	3
Reichweite:	40
Aktionen:	10
Dauer:	Stärke Monate
Benötigt Konzentration:	Ja
Typ:	Schaden
Variante:	Blut

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und dabei den Namen des Opfers auf ein Blatt Papier oder Pergament schreiben.

Der Zaubernde begibt sich in einen Trance ähnlichen Zustand, in dem er das vorzugsweise betäubte Opfer ausbluten lässt. Der Fluch wird auf den übertragen, dessen Namen auf dem Papier geschrieben steht, und auf den der Zaubernde seinen Hass fokussiert hat. Danach fällt der Zaubernde in eine Ohnmacht die in einen unruhigen Schlaf übergleitet.

Das Opfer blutet fortan, so lange der Fluch anhält, aus allen Poren. Blut tritt aus seinen Augen und seiner Nase, und das Opfer nimmt **Magieniveau** W6 Wunden pro Tag hin.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Lähmung des Selbst

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	2
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke+Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Die Zunge und Glieder des Opfers fühlen sich schwer an und möchten nicht mehr richtig ihren

Dienst tun. Alle körperlichen Attribute ausser Resistenz reduzieren sich mit allen Konsequenzen um 1. Der Fluch wirkt **Stärke+Magieniveau** Stunden.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Madaeus Grippe

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	3
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Blut

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer erkrankt am nächsten Tag an der Madaeus Grippe. Hals und Rachenbeschwerden, neben leichtem Fieber und Hustenreizen kennzeichnen das Krankheitsbild. Das Opfer bleibt solange krank bis er entweder auf magischem Wege geheilt wird, oder mindestens zwei weitere Personen auf natürlichem Wege sich bei ihm angesteckt haben. Die Grippe verläuft nie tödlich, wird jedoch als lästiges, unangenehmes Ärgernis empfunden. Die Ansteckungsrate beträgt **Magieniveau***10 % pro Tag Aufenthalt in Begleitung eines Verfluchten.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Pech

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	2
Dauer:	Stärke+Magieniveau Stunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer des Fluchs erhält für die Dauer des Fluchs einen Wert Pech in Höhe der Stärke des Zaubers.

Das Opfer muss, nachdem es eine Probe für seine Handlungen vorgenommen hat, auf den Pech Wert würfeln. Zeigt der Pech Wurf einen Erfolg, so misslingt die Handlung.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Selbst Schuld

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer spürt nichts von der Verfluchung bis es den ersten Schlag/Schuss gegen irgendein Ziel ausführt.

Der Schaden der bei einem Treffer vom Verfluchten an einem Ziel verursacht wird kommt 1 zu 1 zu

ihm zurück, hierbei erleidet er die gleichen Treffer wie der Angegriffene. Der Fluch dauert **Magieniveau** Angriffe vom Verfluchten an.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Shuras Wahn

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Dauer:	Magieniveau W6 Sekunden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Kontrolle
Variante:	Geist

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer wird unmittelbar von panischer Angst ergriffen. Der einzige Gedanke, der für die nächsten **Magieniveau** W6 Sekunden gefasst werden kann ist WEG HIER. Allerdings kann die Angst durch eine Willenskraftprobe abgeschüttelt werden. Der Mindestwurf dieser Probe ist um die Stärke des Zaubers erhöht.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

G



Zaubermodifikationen

Grundlegend

Kraftvoller Zauber

Zauberpunkte: 3

Attribut: Stärke 1

Zwillingszauber

Der Zauber erfasst ein Ziel zusätzlich. Für alle Ziele tritt die Wirkung ein.

Zauberpunkte: 5

Attribut: Arkana 1

Große Reichweite

Die Reichweite des Zaubers ist um 20 erhöht.

Zauberpunkte: 2

Attribut: Reichweite 20

Einfach auszuführen

Der Zauber benötigt 1 Arkana weniger, mindestens jedoch 1.

Zauberpunkte: 5

Attribut: Arkana -1

Schnelle Ausführung

Der Zauber benötigt 1 Aktion weniger, mindestens jedoch 1.

Zauberpunkte: 3

Attribut: Aktionen -1

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer des Zaubers wird verdoppelt.

Zauberpunkte: 3

Attribut: Arkana 1

Affinität

Affinität zu Feuer

Ändert die Variante des Zaubers auf Feuer.

Zauberpunkte: 1

Variante: Feuer

Affinität zur Natur

Das Element des Zaubers wird zu Natur geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Natur

Affinität zu Energie

Das Element des Zaubers wird zu Energie geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Energie

Affinität zu Arkana

Das Element des Zaubers wird auf Arkana geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Arkana

Affinität zu Licht

Das Element des Zaubers wird auf Licht geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Licht

Affinität zu Erde

Das Element des Zaubers wird auf Erde geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Erde

Affinität zum Geist

Das Element des Zaubers wird auf Geist geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Geist

Affinität zu Dämonen

Das Element des Zaubers wird auf Dämonisch geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Dämonisch

Affinität zu Blut

Das Element des Zaubers wird auf Blut geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Blut

Affinität zu Wasser

Das Element des Zaubers wird auf Wasser geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Wasser

Affinität zu Luft

Das Element des Zaubers wird auf Luft geändert.

Zauberpunkte: 1

Variante: Luft

Form**Sphäre**

Ändert die Form des Zaubers zu einer Sphäre.

Zauberpunkte: 3

Attribut: Arkana 1

Form: Sphäre

Wolke

Die Form des Zaubers ist eine Wolke.

Zauberpunkte: 3

Form: Wolke

Kreis

Die Form des Zaubers ist ein Kreis.

Zauberpunkte: 3

Form: Kreis

Wand

Die Form des Zaubers ist eine Wand.

Zauberpunkte: 3

Form: Wand

Kegel

Die Form des Zaubers ist ein Kegel.

Zauberpunkte: 3

Form: Kegel

Schule**Schaden**

Die Schule des Zaubers wird auf Schaden geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Schaden

Kontrolle

Die Schule des Zaubers wird auf Kontrolle geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Kontrolle

Transmutation

Die Schule des Zaubers wird auf Transmutation geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Transmutation

Heilung

Die Schule des Zaubers wird auf Heilung geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Heilung

Illusion

Die Schule des Zaubers wird auf Illusion geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Illusion

Weissagung

Die Schule des Zaubers wird auf Weissagung geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Weissagung

Widerrufung

Die Schule des Zaubers wird auf Widerrufung geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Widerrufung

Beschwörung

Die Schule des Zaubers wird auf Beschwörung geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Beschwörung

Verzauberung**Zauberpunkte:** 7

Die Schule des Zaubers wird auf Verzauberung geändert.

Typ: Verzauberung

H



Rezepte

Tränke

Beturias ewige Ruhe

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 1

Zubereitung: Der Brauprozess beginnt mit dem Kochen von Wasser, Baldrian und Monddornbeeren. Die Mischung muss zunächst auf die Hälfte ihrer ursprünglichen Flüssigkeitsmenge eingekocht werden. Nach dem Entfernen von der Hitze wird der Nachtschiefer-Staub langsam eingerührt, bis der Trank eine tiefschwarze Farbe annimmt. Der Sud muss anschließend einen ganzen Tag (24 Stunden) in einem versiegelten Gefäß reifen.

Zubereitungszeit: 30 Minuten, 24 Stunden bis zur Fertigstellung

Menge: 1 Anwendung, 300 Oth Flüssigkeit, 320 Oth Gewicht

Wirkung: Nach der Einnahme fällt der Charakter sofort in einen 24-stündigen Scheintod-Zustand, wobei seine Körperfunktionen drastisch gesenkt werden und er 2W6 Wunden heilt. Um aus diesem beinahe komatösen Schlaf zu erwachen, benötigt der Charakter vier erfolgreiche Würfe auf Resistenz in Folge. Da Schütteln, laute Geräusche oder Angriffe ihn nicht wecken, kann er nur durch zwei erfolgreiche Würfe auf Untersuchen als lebend identifiziert werden; andernfalls wird er für tot gehalten.

Zutaten

- **Baldrian (*Valeriana officinalis*)** (4 Bund), *Zutaten*. Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.
- **Nachtschiefer-Staub** (120 Oth), *Zutaten*. Der Nachtschiefer ist kein gewöhnliches Mineral, sondern die fein zermahlene Essenz uralter, tiefschwarzer Gesteinsadern.

Dieses Material wird nicht geschürft, sondern muss aus dem Herz von Bergwerken gewonnen werden, die seit Äonen kein Sonnenlicht mehr ge-

sehen haben, oft nur zugänglich durch enge Stollen in den kältesten, abgelegenen Gebirgszügen. Man findet ihn ausschließlich in tiefen, stillgelegten Minen oder unterirdischen Krypten, wo das Gestein über Jahrtausende hinweg durch den konstanten Druck und die absolute Kälte des Erdinneren verdichtet wurde. Die Adern schimmern leicht, wenn sie im Schein einer Fackel erfasst werden. Ein Zeichen ihrer beinahe unnatürlichen Reinheit.

- **Wasser** (500 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Lachtrank

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst müsst ihr das Quellwasser in einem Kupferkessel zum Sieden bringen, bis es sanft vor sich hin blubbert. Gebt den zerstoßenen Beinwell hinzu, er bildet die physische Basis und sorgt dafür, dass die Lachmuskeln geschmeidig bleiben.

Nun kommt der entscheidende Moment: Die „Kicher-Erbse“ muss unter lautem Erzählen eines (wirklich!) schlechten Witzes im Mörser zerstoßen werden. Je flacher der Witz, desto spritziger der Trank! Rührt das Ganze dreimal gegen den Uhrzeigersinn, während ihr dabei leise kichert. Zum Schluss wird der Honig eingerührt, um die Bitterkeit der Welt zu vertreiben.

Zubereitungszeit: 30 Minuten aktives Rühren und Witzeerzählen, danach 1 Stunde Ruhezeit zum „Abklingeln“.

Menge: 1 Anwendung, ca. 50 Oth Flüssigkeit, Gewicht: 50 Oth.

Wirkung: Der Konsument muss bei nächster Gelegenheit über jeden noch so kleinen Vorfall lauthals lachen (Dauer: 2W6 Minuten). Spielmechanisch verleiht dies einen Bonuswürfel auf alle Proben zur „Darbietung“ oder „Kommunikation“, erschwert jedoch alle „Heimlichkeits“-Proben um +3 (SG Mittel).

Erschöpfung: Nach Ablauf der Wirkung -1 Punkt auf alle Würfelproben für 30 Minuten (Lachen ist anstrengend!).

Zutaten

- **Wasser** (60 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Beinwell (Symphytum officinale)** (10 Oth), *Zutaten*. Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.

- **Kichererbsen** (1 Stück), *Nahrung / Proviant*. Diese kleine, gelb-grüne Hülsenfrucht ist ein wahrlich wundervolles Nahrungsmittel.

Abgesehen von ihrer alchemistischen Verwendung als Basis für Lachtränke, ist sie eine hervorragende Speise für müde Wanderer.

Man findet sie oft auf den reichhaltigen Märkten in und um Al Bah Ji Ra. Ihre Beliebtheit verbreitet sich jedoch langsam in ganz Tirakan.

Der Verzehr einer Handvoll gerösteter Kichererbsen vertreibt trübe Gedanken und lässt den Schatten im Gemüt für kurze Zeit schrumpfen. Vor allem wenn man sie mit Gewürzen wie Knoblauch, Kümmel oder Pfeffer würzt.

Auch pur sind sie reich an Proteinen, komplexen Ballaststoffen und dienen so als nahrhafte Ergänzung für jeden Speiseplan.

„Wenn der Eintopf zu bitter schmeckt und das Leben zu schwer wiegt, wirf eine Handvoll Kichererbsen hinein. Dein Magen wird es dir mit einem Glucksen danken.“ — Meisterkoch Alar al-Din des Zelts der Sieben Schleier von El Kurru

- **Honig** (5 Oth), *Nahrung / Proviant*. In den kultivierten Regionen wird der Honig von fleißigen Imkern gewonnen, die ihre Stöcke oft in der Nähe von Kräutergärten aufstellen.

Dieser Honig ist klar, beständig und hat einen feinen Geschmack nach Thymian oder Lavendel. Er kostet in der Regel etwa 2 Gulden pro 5 Oth und ist die verlässliche Basis für jeden Alchemisten, der die Bitterkeit von Kräuterextrakten mildern will. Wer es wagemutiger mag, sucht in den Wäldern nach den Nestern der Wildbienen. Dieser Honig ist dunkler, zäher und oft mit Pollen oder kleinen Wachsstücken versetzt. Er hat eine kräftige, fast erdige Note. Man sagt, wilder Honig aus den Urwäldern besitze eine stärkere regenerative Kraft für die Stimme. Ideal für Barden, die nach einer langen Nacht in der Schenke ihre Kehle ölen müssen.

Elixier der elfischen Macht

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Der Tran des Schillerwals wird mit dem Wasser zusammen in einer Glasschale langsam auf Körpertemperatur erwärmt. Er darf niemals sieden, da sonst der Schimmer (die magische Essenz) verfliegt. Das Steinsalz wird hineingerieselt, bis die Flüssigkeit milchig wird. Die Silberorchideen-Blätter werden nun in das warme Öl eingelegt (Mazeration). Sie müssen dort 12 Stunden ruhen und langsam ihre Säfte an das Öl abgeben. Am Ende wird das Elixier durch ein Seidentuch gefiltert. Die zurückbleibende Flüssigkeit sollte nun das charakteristische perlmuttartige Leuchten des Wals angenommen haben.

Zubereitungszeit: 12 Stunden

Menge: 2 Anwendungen, 2x275 Oth Flüssigkeit, 2x275 Oth Gewicht

Wirkung: Der Spieler fügt seinem Würfelpool für die Dauer von 2W6 Minuten 2W6 hinzu. Nach Ablauf erleidet der Charakter den Zustand geschockt 2 und ist 2W6 Minuten Betäubt, da der Stoffwechsel nach dem Abklingen des hochpotenten Öls abrupt herunterfährt. Elfische Charaktere erleiden diese Nebenwirkung nicht.

Zutaten

- **Silberorchidee** (3 Blütenblätter), *Zutaten*. Die Silberorchidee gilt als die unangefochtene und trügerische Königin der südlichen Flora. Sie ist ein botanisches Wunderwerk, das ebenso schön wie tödlich für jene ist, die sich von ihrem Glanz täuschen lassen.

Ihre Blätter sind nicht grün, sondern besitzen eine dunkelgraue, fast metallische Färbung, die im Mondlicht wie poliertes Silber glänzt. Die Adern pulsieren schwach in einem blassen Violett, wenn Magie in der Nähe ist. Die Blüte selbst ist groß und kelchförmig, mit schneeweißen Blütenblättern, die am Rand rasiermesserscharf sind. Doch das Verstörendste an ihr ist nicht ihre Schönheit, sondern ihre Mobilität: Die Pflanze reckt sich auf

freiliegenden, muskulösen Wurzeln empor, mit denen sie in der Lage ist, langsam kriechend über den Boden zu wandern.

Die Silberorchidee ist fast ausschließlich im tiefen Süden Tirakans heimisch, jenseits der Eisernen Berge. Man findet sie in den weiten, grünen Steppen und an Flussläufen, oft im Schatten der dortigen Flora getarnt. Sie wächst oft in beunruhigender Nähe zu den riesenhaften Wesen aus Stein, die in den Pässen hausen.

Nähert man sich der Pflanze, stößt sie eine glitzernde Wolke aus feinem, silbernem Staub aus. Dies ist kein harmloser Pollenflug, sondern ein tödlicher Angriff. Wer den Staub einatmet, wird von schwerem Husten und Atemnot ergriffen. Binnen Augenblicken bilden sich schwarze Pocken auf der Haut, und das Opfer fällt in eine tiefe, todesähnliche Ohnmacht. Ist das Opfer wehrlos, sondert die Pflanze ein ätzendes Sekret aus ihren Wurzeln ab, um die Beute langsam zu zersetzen und aufzunehmen.

Trotz dieser Gefahren wird sie gejagt, denn sie ist ein mächtiger Potenzierer. In der Alchemie wird der extrahierte Nektar genutzt, um die Wirkung anderer Tränke ins Extreme zu steigern. Doch die Verarbeitung ist riskant: Ein Fehler in der Destillation führt dazu, dass die magische Energie den Körper überlädt (analog zum Silbertod), was oft tödlich endet.

In den alten Legenden heißt es, die Silberorchideen seien entstanden, als im Ersten Zeitalter das Blut eines gefallenen Sternengottes auf die Erde tropfte. Die Elfen hingegen nennen die Blume Veräterschmuck und glauben, dass sie dort wächst, wo die Realität Risse bekommen hat und Chaos in die Welt sickert.

Sieht aus wie Schmuck, kriecht wie eine Spinne und ist mehr wert als mein Haus. Aber pass auf, Junge: Wenn du das Glitzern siehst, halte den Atem an und renn. Bevor du merkst, dass du krank wirst, bist du schon ihr Dünger. – Randnotiz in den Aufzeichnungen des Kräutersammlers 'Drei-Finger-Hannes'

- **Phiole mit Tran des Schillerwals** (1 Phiole), *Zutaten*. Der Tran, das Fettgewebe unter der Haut, ist der Grund, warum diese majestätischen Tiere gejagt werden. Es ist kein gewöhnliches Fett, sondern

ein Speicher magischer Energie.

Der Tran ist im rohen Zustand eine zähe, geleeartige Masse, die schwach bläulich leuchtet. Nach der Veredelung (Schmelzen und Filtern) wird er zu einem klaren, öligen Elixier, das wie flüssiges Perlmutter schlieren zieht. Im Gegensatz zum ranzigen Tran gewöhnlicher Wale riecht der Tran des Schillerwals frisch, salzig und leicht metallisch (wie die Luft vor einem Gewitter).

Er ist das beste bekannte Mittel, um flüchtige Magie in Tränken zu binden (siehe Elixier der Elfenwacht).

In Lampen verbrannt, gibt er ein Licht ab, das niemals rußt und unsichtbares sichtbar machen kann. Waffenöle aus diesem Tran lassen Geister verletzen.

Elixier des saften Schlummers

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 2

Zubereitung: Zuerst wird das Wasser in einem geeigneten Gefäß erhitzt und zum Kochen gebracht. Sobald es sprudelnd kocht, wird der Baldrian hinzugefügt und die Mischung muss für fünf Minuten kochen, damit sich die Wirkstoffe freisetzen können. Anschließend wird das Gefäß vom Feuer genommen und der Sud für weitere dreißig Minuten ziehen gelassen. Abschließend wird die fertige Flüssigkeit abgeseiht und in ein sauberes Gefäß gefüllt. Honig für den Geschmack hinzufügen.

Menge: 2 Anwendung, 2x250 Oth Flüssigkeit, 2x250 Oth Gewicht

Wirkung: Nach dem Konsum fällt der Charakter innerhalb von zehn Minuten in einen festen Schlaf, der mindestens fünf Stunden anhält. Wird der Charakter während dieser Zeit gestört oder versucht man, ihn zu wecken, muss er einen Wurf auf Resistenz ablegen. Bei einem Erfolg erwacht der Charakter augenblicklich. Bei einem Misserfolg bleibt der Schlaf erhalten, und der Wurf kann bei der nächsten Störung oder einem erneuten Weckversuch wiederholt werden. Wichtig ist jedoch: Wird der Charakter geschüttelt, angegriffen oder sehr lauten Geräuschen ausgesetzt, erwacht er sofort.

Zutaten

- **Baldrian (*Valeriana officinalis*)** (1 Bund), *Zutaten*. Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.
- **Wasser** (500 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Zaubertrank (eine volle Karaffe)

Schwierigkeit: Einfach
Ausbeute: 3

Zubereitung: Zuerst bereitet Ihr den Sud aus Alant, Beinwell und Schafgarbe vor. Wenn der Dampf beginnt, schwer und kräuterig in der Nase zu brennen, fügt Ihr die Schuppe einer Flussjungfer hinzu. Rührt siebenmal gegen den Sonnenlauf, während Ihr an das kalte, tiefe Wasser denkt. Der Trank wird nicht leuchten wie ein billiger Jahrmarktstrick, sondern ein tiefes, erdiges Blau annehmen, das im richtigen Winkel schimmert.

Zubereitungszeit: Aktive Zeit: 1 Stunde (das Schaben und Reinigen der Schuppe dauert seine Zeit)
Ruhezeit: 2 Stunden

Menge: 3 Anwendungen, 300 Oth Flüssigkeit, Gewicht: 300 Oth

Wirkung: Stellt pro Anwendung 2 Arkana wieder her.

Zutaten

- **Wasser** (300 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Alant (*Inula helenium*)** (10 Oth), *Zutaten*. Diese Heilpflanze aus dem Mittelalter ist in modernen Zeiten nicht mehr weit verbreitet. Ihre Anwendung verbessert die Verdauung, und ihr wird eine vorbeugende Wirkung gegen Darmkrebs zugeschrieben.
- **Beinwell (*Symphytum officinale*)** (15 Oth), *Zutaten*. Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.
- **Schafgarbe (*Achillea millefolium*)** (5 Oth), *Zutaten*. Schafgarbe wird wegen ihrer blutstillenden

Wirkung eingesetzt. Die Blüten und die Blätter enthalten Gerb-, Bitter- und Mineralstoffe. Das ätherische Öl der Pflanze wirkt entzündungshemmend und krampflösend.

- **Schuppe einer Flussjungfer** (1 Stück), *Zutaten*. Die Flussjungfer ist eine überaus scheue Kreatur, die, so munkelt man in Alchemistischen Kreisen, wohl noch kein sterbliches Wesen in Tirakan wahrhaftig zu Gesicht bekommen hat. Der einzige greifbare Beweis ihrer Existenz sind die Schuppen. Man findet sie gelegentlich an schlammigen Flussufern, auf gischtumspülten Felsen oder in der Finsternis unterirdischer Seen entdeckt.

In der Dämmerung wirken diese Schuppen oft schlicht grün-bräunlich, fast wie herkömmliches Horn oder vertrocknetes Laub. Doch sobald die Sonne Tirakans die Oberfläche küsst, erwachen sie zum Leben und schimmern in allen Farben des Perlmutter. Sie erreichen oft die Größe einer stolzen Handfläche und ähneln in ihrer Beschaffenheit den Schuppen eines großen Fisches.

Glücklicherweise ist diese magische Zutat auf den Märkten des Reichs, besonders auf den Handelsrouten zwischen Toran und Yavon bis hinunter nach Meridian, kein seltener Anblick. Da sie regelmäßig gefunden werden, bleibt ihr Wert überschaubar, was sie zu einer ehrlichen Zutat macht. Sie sind sogar so verbreitet, dass es sich für Fälscher kaum lohnt, minderwertige Kopien zu fertigen. Aber ein Wort der Warnung von mir: Achtet stets auf das charakteristische Schimmern!

Einer alten Legende nach thronen die Flussjungfern in einsamen Nächten auf bemoosten Felsen und richten ihr endloses, wasserfarbenes Haar mit Kämmen aus Knochen und altem Treibholz. Ihr Antlitz sei dabei von einer friedlichen Melancholie gezeichnet, während sie leise Lieder summen, deren tiefere Bedeutung allein dem fließenden Wasser vorbehalten bleibt.

Einfacher Heiltrank

Schwierigkeit: Schwer
Ausbeute: 3

Zubereitung: Zunächst muss das reine Quellwasser über einem Feuer aus getrocknetem Eichenholz

langsam zum Sieden gebracht werden. Die getrockneten Sonnenblütenblätter werden fein im Mörser zerstoßen, bis sie ein feines Pulver ergeben, das vorsichtig eingerührt wird. Danach folgt das zerstoßene Blutkraut, welches dem Trank seine charakteristische, tiefrote Färbung verleiht. Der kritischste Moment ist die Beigabe des Taniumstaubs. Die magische Komponente muss unter ständigem Rühren in einer Acht-Bewegung hinzugefügt werden, um die heilenden Energien zu binden. Zum Schluss wird das Destillat durch ein feines Seidentuch gefiltert und in eine Phiole abgefüllt.

Zubereitungszeit: Aktive Zeit: 6 Stunden (Konstantes Rühren und Temperaturkontrolle).

Ruhezeit: 24 Stunden in völliger Dunkelheit.

Menge: 3 Anwendungen (reicht für 3 separate Heilungen).

Flüssigkeitsmenge: 15 Oth pro Anwendung (Gesamt 45 Oth).

Gewicht: ca. 50 Oth.

Wirkung: Heilung: Bei der Anwendung werden 1W3 Wunden geheilt.

Zutaten

- **Wasser** (15 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Gemeines Blutkraut** (10 Oth), *Zutaten*. Das Blutkraut ist ein bodennahes Gewächs, das vor allem durch seine fleischigen, tiefroten Blätter auffällt.

Die feinen Adern auf der Blattoberfläche leuchten in einem kräftigen Scharlachrot, fast so, als würde echtes Blut durch sie pulsieren. Wenn man ein Blatt zerreibt, tritt ein klebriger, süßlich riechender Saft aus, der die Finger tagelang verfärbt. Es ist keine magische Pflanze im klassischen Sinne. Sie bezieht ihre Kraft aus dem eisenreichen Boden und dem fahlen Licht der dichten Wälder.

Ihr findet das Blutkraut meist dort, wo es schattig und feucht ist. Es bevorzugt den Fuß alter Eichen oder die unmittelbare Nähe von verrottendem Unterholz in tiefen Wäldern. Ein unaufmerksamer Reisender hält es oft für gewöhnlichen Purpur-Ampfer, doch ein geschulter Alchemist achtet auf

die kleinen, perlenartigen Tautropfen, die sich stets an den Rändern der Blätter sammeln.

Man erntet es am besten in den frühen Morgenstunden, bevor die Sonne das Blätterdach durchbricht. Man schneidet nur die äußeren Blätter ab, um die Wurzel zu schonen.

- **Taniumstaub** (1 Oth), *Zutaten*. Tanium ist ein dunkles, kristallines Element von außergewöhnlicher Härte. Im Rohzustand findet man es oft als tiefschwarze Adern in uraltem Gestein, meist in Gebieten mit hoher natürlicher Magiekonzentration.

Es ist so hart, dass herkömmliche Mörser daran zerbrechen; nur Werkzeuge aus gehärtetem Diamant oder magisch verstärkte Mahlwerke können es zu feinem Staub zermahlen.

Tanium fungiert als perfekter Speicher für arkane Energie. Doch Vorsicht: Es hat kein Sättigungsgefühl! Wird es mit zu viel Magie gesättigt oder durch unsaubere Alchemie instabil, entlädt es sich in einer magischen Explosion.

- **Sonnenblüte** (5 Oth), *Zutaten*. Die Sonnenblüte ist der Inbegriff von Beständigkeit. Mit ihrem kräftigen, rauhen Stängel und dem stolzen, goldgelben Kranz aus Blütenblättern folgt sie unermüdlich dem Lauf des Sonnenwagens über das Firmament von Tiraka.

Ihr Kern ist gefüllt mit nahrhaften, ölhaltigen Samen, doch für Alchemisten sind es vor allem die leuchtenden Randblätter, die den Wert ausmachen. Sie speichern die reine, sanfte Wärme des Tages, ohne dabei die gefährliche Hitze des Feuers oder die Unberechenbarkeit der Magie in sich zu tragen.

Man findet sie fast überall in den fruchtbaren Ebenen Tirakas, besonders auf den sonnenverwöhnten Hügeln rund um Asgoran oder in den Gärten der Bauern im Hinterland. Sie liebt offene Flächen und tiefen, schwarzen Boden. Es ist keine seltene Pflanze, nein, aber eine, die Pflege braucht. Die wilden Varianten in den Heiden sind oft kleiner, aber ihre Essenz ist konzentrierter als die der gezüchteten Prachtexemplare.

Die Blätter sollten zur Mittagsstunde gezupft werden, wenn die Sonne am höchsten steht und die Blüte ihre volle Pracht entfaltet hat. Man trocknet sie flach liegend auf Leinentüchern an einem

luftigen Ort, niemals im direkten Ofenfeuer!

Kinstarchel Sekret

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst müssen die Knochen eines frisch (oder zumindest nicht allzu verwitterten) verstorbenen Kinstarchels sorgsam gereinigt und zerschlagen werden, um an das tiefschwarze Mark zu gelangen. Dieses wird in reinem Alkohol, über kleiner Flamme erhitzt. Man darf es nicht sieden lassen! Sobald sich eine ölige, leicht schimmernde Schicht an der Oberfläche bildet, muss diese mit einer silbernen Pipette abgezogen werden. Das Sekret wird dann direkt mit einem bereits fertigen Trank oder Gift vermischt. Die Mischung ist hochgradig instabil; eine heftige Erschütterung (wie der Aufprall einer Phiolen) genügt, um die enthaltene Energie schlagartig freizusetzen.

Zubereitungszeit: 4 Stunden aktive Extraktion, danach muss die Mischung 1 Stunde in einem kühlen, dunklen Gefäß ruhen, bevor sie stabil genug für den Transport ist.

Menge: 1 Anwendung (ca. 10 Oth Sekret), ausreichend, um eine Phiolen (50-100 Oth) eines anderen Tranks zu präparieren.

Wirkung: Das Sekret verleiht einem Trank die Eigenschaft „Explosiv“. Beim Zerschlagen des Gefäßes (Wurf-Probe auf Gewandtheit erforderlich) explodiert die Mischung in einem Umkreis von 1W3 Metern. Jedes Wesen in diesem Bereich wird so behandelt, als hätte es den Trank oder das Gift direkt eingenommen.

Anmerkung: Das Sekret selbst verursacht keinen Schaden, es dient lediglich als rasanter Trägerstoff für die Wirkung des beigemischten Tranks.

Zutaten

- **Alkohol** (300 Oth), *Zutaten*. In den Laboren der Alchemisten und den Hütten der Kräuterkundigen wird Alkohol selten zum Vergnügen gelagert.

Er gilt als Lösungsmittel, dazu fähig, die Essenz von Pflanzen und Mineralien zu entfesseln.

Er wird durch mehrfache Destillation aus vergorenem Getreide oder Früchten gewonnen. Es ist ein brennend scharf riechendes Destillat, das so stark ist, dass es beim Einatmen die Nase kitzelt und auf der Haut sofort kühl verdunstet.

- **Kinstarchel Knochen** (2 Stein), *Zutaten*. Knochen eines verstorbenen Kinstarchels. Aus dem Mark der Knochen kann ein explosives Sekret gewonnen werden.

Trank des Schutzes

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst müsst Ihr das Quellwasser in einem Kupferkessel zum Sieden bringen, bis der Dampf die Fenster beschlägt. Gebt die getrockneten Beifußblätter hinzu. Sobald das Wasser eine tiefgrüne Färbung annimmt, rührt Ihr das Kiefernharz ein. Hier ist Vorsicht geboten: Rührt langsam und stets im Uhrzeigersinn, sonst klumpt das Harz und Ihr habt am Ende nur klebrigen Schleim statt flüssigen Schutzes! Zum Schluss wird die Alantwurzel fein zerstoßen und hinzugefügt, um die Vitalität zu binden. Filtert das Ganze durch ein feines Leinentuch in eine Phiolen.

Zubereitungszeit: 45 Minuten aktive Brauzzeit, danach 2 Stunden Ruhezeit zum Abkühlen und Binden der Essenzen.

Menge: 1 Anwendung (ca. 8 Oth Flüssigkeit, Gewicht der Phiolen inklusive Inhalt: 10 Oth).

Wirkung: Bei der Anwendung erhält der Charakter 1W3 Boost auf seine Rüstung. Jeder dieser Boosts kann als Normaler Schutz (N) eingesetzt werden. Das bedeutet, ein Boost kann verbraucht werden, um einen normalen Treffer komplett zu verhindern.

Zutaten

- **Wasser** (50 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Beifuß (Artemisia vulgaris)** (1 Bund), *Zutaten*. Eine Beifuß Pflanze. Die Spitzen des Sprosses wer-

den verwendet um den Gallenfluss und die Verdauung in Gang zu bringen.

- **Alant (Inula helenium)** (1 Bund), *Zutaten*. Diese Heilpflanze aus dem Mittelalter ist in modernen Zeiten nicht mehr weit verbreitet. Ihre Anwendung verbessert die Verdauung, und ihr wird eine vorbeugende Wirkung gegen Darmkrebs zugeschrieben.

- **Kiefernharz** (10 Oth), *Zutaten*. Das schützende Blut des Baumes. Wenn die raue Rinde einer Kiefer, sei es durch den Biss eines Wildtieres oder das ungeschickte Beil eines Holzfällers, verletzt wird, tritt diese zähe, goldgelbe Flüssigkeit aus.

Sie fließt langsam, beinahe träge, und erfüllt die Umgebung mit diesem unverwechselbaren, herben Duft.

Es wird genutzt, um spröde Korken zu versiegeln, Fackeln eine kräftige Flamme zu verleihen oder um einfache Wundsalben dickflüssig zu machen.

Sobald es an der Luft trocknet, wird es steinhart und schließt die Wunde des Baumes wie ein natürlicher Pfropfen.

Wenn Ihr das Zeug erst einmal an den Händen habt, hilft nur noch ordentlich Fett oder sehr viel Geduld, um den Kleber wieder loszuwerden.

Schlangengöl

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst wird das Fett (irgendeines Hauptsache fettig!) in einem kleinen Eisentiegel bei mäßiger Hitze ausgelassen. Achtet darauf, dass es nicht verbrennt. Sobald das Fett flüssig ist, rührt Ihr den Absud aus Minze unter. Diese dient allein dazu, den stechenden Geruch des Fetts zu überdecken und der Tinktur eine medizinisch-seriöse grüne Färbung zu verleihen. Ein Schuss Rübenschnaps sorgt dafür, dass die Mischung im Hals brennt. Den nur was brennt, das hilft auch. Zum Schluss wird die Emulsion kräftig geschüttelt, bis sie trüb und geheimnisvoll aussieht.

Zubereitungszeit: 30 Minuten aktive Rührarbeit, 1 Stunde zum Abkühlen und Absetzen.

Menge: 1 Anwendung (Flüssigkeit: 5 Oth / Ge-

wicht: 6 Oth inklusive Fläschchen).

Wirkung: Stellt bei Anwendung sofort 1 Wunde wieder her. Der Patient fühlt sich kurzzeitig belebt, leidet aber unter dem schrecklichen Nachgeschmack.

Zutaten

- **Fett** (10 Oth), *Zutaten*. Es ist Fett. Pflanzlichem oder tierischem Ursprung. Es dient zum braten, zum Verfeinern von Speisen oder zum Schmieren.

- **Minze** (1 Bund), *Zutaten*. Die Minze ist in Tirakan weit verbreitet, doch unter jenen, die sich mit der Kräuterkunde befassen, gilt sie als unverzichtbares Grundnahrungsmittel für Geist und Körper. Vorkommen & Wuchs: Man findet die Minze meist an feuchten, halbschattigen Orten. Sie wuchert an den Ufern von Bachläufen, in verwunschenen Waldlichtungen oder in den Kräutergärten weiser Heilerinnen.

Sie gilt als magenberuhigend, wirkt kühlend und lindert Halsschmerzen. Sie findet Verwendung in Salben, Tinkturen und Tees. Wird auch oft genutzt, um den strengen Geschmack von Wildfleisch zu mildern oder um billigem Dünnbier eine frische Note zu verleihen.

- **Wasser** (10 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Trank der tiefen Ruhe

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Das Brauen dieses Tranks beginnt damit, dass das Wasser zum Kochen gebracht wird, um anschließend Baldrian und zerstoßene Mondornbeeren für fünf Minuten darin zu kochen. Der Sud wird danach vom Feuer genommen und muss dreißig Minuten ziehen, bevor er abgefüllt wird.

Zubereitungszeit: 50 Minuten

Menge: 2 Anwendungen, 2x250 Oth Flüssigkeit, 2x250 Oth Gewicht

Wirkung: Die Essenz führt dazu, dass der Charakter innerhalb von fünf Minuten in einen tiefen,

zehnstündigen Schlaf fällt, wobei währenddessen W6 Wunden regeneriert werden. Um aus diesem tiefen Schlummer zu erwachen, muss der Charakter bei Störungen oder Weckversuchen zwei erfolgreiche Würfe auf Resistenz in Folge erzielen. Nur direkte körperliche Gewalt (Schütteln/Angriff) oder extrem laute Geräusche bewirken ein sofortiges Erwachen.

Zutaten

- **Monddornbeere** (5 Beeren), *Zutaten*. Die Monddornbeere ist ein Geschenk der tiefsten Nacht. Sie wächst als bodendeckender Strauch, dessen zarte Ranken und tiefgrüne Blätter von markanten, kurzen Dornen geschützt werden.

Man findet sie ausschließlich an Orten, die selten das Licht der Sonne erblicken, meist tief in uralten Wäldern oder in der Nähe von feuchten Grotten- und Höhleneingängen. Ihre wahre Pracht entfaltet sie nur unter dem Licht des Vollmonds, wenn ihre kleinen, beerenartigen Früchte in einem geheimnisvollen, matten Blau leuchten, fast als hätten sie das Licht der Himmelskugel selbst verschluckt.

Die Beere ist berüchtigt für ihre starke sedierende Wirkung. In kleiner Dosis wirkt sie beruhigend, doch konzentriert in einem Trank, kann ihre Essenz den Geist betäuben und den Körper in einen Zustand tiefer, traumloser Stille versetzen. Das Sammeln ist riskant, da ihre Dornen bei Berührung einen temporären Juckreiz auslösen können.

- **Baldrian (*Valeriana officinalis*)** (1 Bund), *Zutaten*. Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.

- **Wasser** (500 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Trank der Macht

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst muss die Galle eines Bergwyverns in einem Tiegel aus gehärtetem Stahl langsam erhitzt werden, bis die ätzenden Dämpfe verflogen sind und eine goldgelbe Grundsubstanz zurückbleibt. In diese Basis werden die geraspelten

Klauenstücke des Felsentrolls gegeben, welche die rohe, physische Kraft binden. Unter ständigem Rühren muss nun das getrocknete Tirakan-Moos hinzugefügt werden, welches als katalytischer Leiter dient. Sobald die Mischung zu leicht zu pulsieren beginnt, werden die Silberspäne eingestreut. Der Trank muss nun für genau eine Stunde über einem Feuer sieden, bis er dickflüssig wird und eine metallisch glänzende Farbe annimmt. Nach der Ruhezeit von einer Stunde kann er verwendet werden.

Zubereitungszeit: 3 Stunden (aktives Brauen), 1 Stunde Ruhezeit

Menge: 1 Anwendung, 200 Oth Flüssigkeit, 250 Oth Gewicht

Wirkung: Nach der Einnahme spürt der Charakter, wie sich seine Muskeln verhärten und seine Sinne schärfen. Die Anzahl aller Würfel die der Spieler wirft werden verdoppelt. Der Trank hält 2W6 Minuten an. Der Anwender ignoriert zudem alle Mali durch Erschöpfung oder Wunden und erhält einen temporären Rüstungsschutz von 2 gegen normalen Schaden (2xR) physischen Schaden (dieser addiert sich zu vorhandener Rüstung).

Sobald die Wirkung nachlässt, fordert die Magie ihren Tribut: Der Charakter erleidet sofort 2W6+6 Runden Erschöpfung und ist während diesem Zeitraum benommen (+2 Malus auf alle Mindestwürfe).

Zutaten

- **Bergwyvern Galle** (200 Oth), *Zutaten*. Die Galle ist eine hochviskose, leuchtend goldgelbe bis giftgrüne Flüssigkeit, die in der Gallenblase der Bergwyvern gespeichert wird.

Der Geruch ist beißend, schwefelig und mit einer Note von verbranntem Kupfer. Schon das Einatmen der reinen Dämpfe kann die Nasenschleimhäute verätzen.

In Tiraka glaubt man, dass die Galle die „Essenz des ungestillten Hungers“ enthält. In der Alchemie wird sie als Katalysator verwendet, um andere Zutaten gewaltsam miteinander zu verschmelzen, die sich normalerweise abstoßen würden.

Die Gewinnung der Galle ist ein schwieriges Unterfangen für einen Alchemisten, da sie höchste Präzision unter widrigen Bedingungen erfordert. Die Galle muss innerhalb von 1W6 Stunden nach dem Tod der Kreatur entnommen werden. Danach beginnt die Zersetzung der Gallenblase, und die Flüssigkeit verliert ihre alchemistische Potenz. Man benötigt chirurgisches Besteck aus gehärtetem Stahl oder speziellen Keramikmessern. Einfaches Eisen würde von der Säure binnen Sekunden zerfressen werden.

Der Prozess des Eingriffs läuft wie folgt ab: Der Kadaver muss auf dem Rücken fixiert werden. Ein tiefer Schnitt unterhalb des Brustbeins legt die Leber frei. Die Gallenblase ist ein prall gefüllter, pulsierender Beutel. Sie muss mit einer Klemme am oberen Ende abgebunden werden, bevor man sie vorsichtig ausschneidet. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschick (oder Medizin) gegen MW 8 ist erforderlich.

Sollte der Beutel platzen, erleidet der Erntende sofort 1W6 Schaden durch Verätzung, und die Zutat ist unwiederbringlich verloren.

Wyvern-Galle kann nicht in normalen Glasfläschchen aufbewahrt werden, da sie das Glas mit der Zeit „blind“ macht und spröde werden lässt. Erfahrene Abenteurer nutzen bleigefütterte Tonkrüge oder Gefäße aus reinem Quarz, um die Substanz sicher nach Hause zu bringen.

- **Felsenmoos** (2 Bund), *Zutaten*. Das Tirakan-Moos, von den Bergvölkern oft „Schattenflor“ oder „Schattensamt“ genannt, wächst meist in der Nähe von Bergwyvern Kollonien. Es ist in Felsspalten und kleinen Höhlen zu finden. Man erzählt sich, dass es möglicherweise die Luft in engen Höhlen reinigt.

Das Moos wächst in dichten, schwammartigen Polstern. Seine Farbe ist ein tiefes, fast unnatürliches Dunkelviolett, das bei Berührung oder Luftzug in einem sanften, pulsierenden Indigo leuchtet (Biolumineszenz). Bei Berührung hinterlässt es einen leicht klebrigen, metallisch riechenden Film auf der Haut.

Seine Hauptfunktion in Tränken ist die Erdung. Es verhindert, dass Energien oder rohe Kräfte sich verflüchtigen.

Roh zerkaut wirkt es stark schmerzlindernd und

fiebersenkend, führt jedoch bei Überdosierung zu einer gefährlichen Verlangsamung des Herzschlags.

Die Ältesten behaupten, das Moos würde die Flüstern der Berge aufsaugen. Wer sein Ohr lange genug an ein Moospolster presst, soll die Stimmen der Vorfahren hören können oder den Berg, der vor Hunger knurrt.

- **Felsentroll-Klauen** (*Lithocrinus tirakanis*) (40 Oth), *Zutaten*. Die Klauen eines Felsentrolls sind keine Krallen im biologischen Sinne, sondern mineralisierte Auswüchse aus verhärtetem Keratin und konzentrierten Erzen.

Sie spiegeln die unbändige, physische Regenerationskraft der Trolle wider, deren Haut eine Symbiose mit dem Gestein der Schattenfelsen eingegangen ist.

Eine einzelne, intakte Klaue hat etwa die Größe eines Kurzschwerters. Die Färbung reicht von tiefem Grau bis hin zu Obsidian-Schwarz, wobei oft Schichten erkennbar sind, die an Schiefer erinnern. Sie sind so hart, dass sie Funken schlagen, wenn sie auf Metall treffen. Gewöhnliche Klingen stumpfen an ihnen meistens sofort ab.

In der Alchemie wird fast nie die ganze Klaue verwendet, sondern eine verarbeitete Form. Die Klaue muss mühsam mit Diamantfeilen oder Meißeln aus gehärtetem Stahl bearbeitet werden.

Als Zutat dienen fein geraspelte Späne oder Staub. Dieser Staub ist schwer, aschefarben und glitzert unter Lichteinfall. Der Staub muss extrem fein sein. Zu grobe Späne lösen sich im Trank nicht auf und können beim Konsum die Speiseröhre des Anwenders schwer verletzen. Alternativ ist es ratsam, nach dem Brauvorgang, die Flüssigkeit durch ein Sieb zu geben.

- **Silberspäne** (10 Oth), *Zutaten*. In Tiraka werden Silberspäne meist als Nebenprodukt in Schmieden oder bei der Herstellung von Schmuck gewonnen.

Für alchemistische Zwecke werden sie oft im Feuer gereinigt, um als Läutersilber die magischen Ströme in Tränken zu stabilisieren. Silberspäne dienen als energetischer Anker. Sie verhindern, dass die instabilen Komponenten den Trank während des Brauprozesses zerreißen.

Sud der seichten Ermächtigung

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 2

Zubereitung: Der Schnaps wird mit der Frostflechte angesetzt, bis er eine bläuliche Färbung annimmt. Das Blut der Flugechse wird erst nach der Verfärbung untergerührt. Der Sud muss mindestens 5 Stunden an einem kühlen Ort ziehen (Keller, Höhle). Danach in die Phiolen des Flugechsenblutes einfüllen, für den besten Effekt!

Zubereitungszeit: 5 Stunden

Menge: 2 Anwendungen, 2x200 Oth Flüssigkeit, 2x200 Oth Gewicht

Wirkung: Der Spieler fügt seinem Würfelpool für die Dauer von 1W6 Minuten einen W6 hinzu. Dies gilt für alle Attributs-, Fertigungs-, Kampf-, Magie-, Wissenswürfe, usw. Nach Ablauf der Wirkungszeit ist der Spieler leicht reizbar und neigt zu Streitereien.

Zutaten

- **Phiolen Flugechsenblut** (2 Phiolen), *Zutaten*. Meistens extrahiert aus den Adern der Flugechsen, die von den O'Gru domestiziert wurden. Es unterscheidet sich nicht vom Blut der in der Wildnis lebenden Exemplare.

Eine Phiolen enthält 50 Oth Flugechsenblut.

- **Frostflechte** (100 Oth), *Zutaten*. Ein zähes Gewächs, das ausschließlich in den nördlichen Steppen und den kältesten Regionen der Gebirge Tirakans gedeiht.

Sie wächst bevorzugt an der Baumgrenze und auf kargen, windgepeitschten Felsvorsprüngen, wo die Temperaturen selbst im Sommer kaum über den Gefrierpunkt steigen. Sie ist bei zwergischen Prospektoren aus dem Norden gut bekannt.

Die Flechte selbst besitzt keine eigene Magie, aber sie hat eine extreme Kältebindende Eigenschaft. Sie absorbiert die arktische Kälte ihrer Umgebung und hält sie für bis zu 3 Tage gespeichert, wenn die Umgebungstemperatur nicht über 30° steigt. Innerhalb dieses Zeitraums beträgt die Temperatur der Pflanze weiterhin die des letzten Standorts.

In der Alchemie dient sie daher als Katalysator der Stabilisierung, der starke, flüchtige Substanzen (wie Blut oder hochprozentigen Alkohol) in einen Zustand des Kälteschocks versetzt.

Die Frostflechte erscheint als ein unauffälliges, dichtes Geflecht in Tiefblau oder Weißgrau. Sie liegt wie ein verkrusteter Teppich auf den Steinen und ist bei oberflächlicher Betrachtung kaum von eisüberzogenen Felsen oder von gefrorenem Moos zu unterscheiden. Sie besitzt keine Blätter und keine Blüten.

Sie ist oft ein Handelsartikel in den südlichen Königreichen der Menschen, da sie dort nicht wächst, aber für einfache Heil- und Stärkungstränke unerlässlich ist.

- **Rübenschnaps** (400 Oth), *Nahrung / Proviant*. Der Rübenschnaps ist ein typisches Erzeugnis der menschlichen Ackerländer in den gemäßigteren Zonen Tirakans, insbesondere in den westlichen und zentralen Königreichen der Menschen.

Er wird aus fermentierten und destillierten Zuckerrüben hergestellt.

Es handelt sich um einen billigen, aber hochprozentigen Fusel. Er dient in der Alchemie lediglich als Lösungsmittel und Hitzequelle, um die aggressiven oder flüchtigen Eigenschaften anderer Substanzen (wie die Galle der Flugechse) zu extrahieren. Aufgrund seiner Reinheit und seines Mangels an komplexen Inhaltsstoffen ist er ideal als einfache Basis für Massenträger.

Der Rübenschnaps ist meist klar oder leicht gelblich-trüb und riecht stechend nach Ethanol und einer unterschwellig, erdigen Süße. Er brennt beim Trinken und hinterlässt einen starken, unangenehmen Nachgeschmack.

Der Rübenschnaps symbolisiert die Ausdauer und Pragmatik der Menschen in Tirakan. Während die Elfen ihr Lebendes Wasser und die Zwerge ihr Tiefen-Salz haben, verlassen sich die Menschen auf einfache, schnell verfügbare Lösungen.

Er ist ein Massenartikel und ein wichtiger Handelsgegenstand in den Grenzregionen und den Söldnerlagern. Ein Großteil des Preises einfacher Getränke entfällt auf die Destillation und den Transport, nicht auf die Zutat selbst.

Für die hochrangigen Alchemisten in den Akademien ist der Rübenschnaps ein Zeichen des Dilet-

tantismus; sie bevorzugen raffiniertere, weniger aggressive Lösungsmittel. Die Dorfalchemisten hingegen nutzen ihn wegen seiner Effizienz und Verfügbarkeit.

Gifte

Flugschlangengift

Schwierigkeit: Einfach

Zubereitung: Zuerst müsst Ihr das Rohgift der Flugschlange in einer kleinen Schale vorsichtig erwärmen. Aber hütet Euch vor Siedehitze! Wenn es zu dampfen beginnt, verfliegen die flüchtigen Lähmstoffe. Gebt das zerstoßene Schöllkraut hinzu, um die Durchblutung an der Einstichstelle beim Opfer zu reizen, so schlüpft das Gift schneller in die Säfte des Körpers. Rührt den getrockneten Salbei ein, bis die Flüssigkeit eine trübe, bernsteinartige Farbe annimmt. Zum Schluss wird das Ganze durch ein feines Leinentuch oder durch einen Filter aus Kohlenstaub gepresst, um die groben Rückstände zu entfernen. Übrig bleibt eine klare, leicht zähe Flüssigkeit.

Zubereitungszeit: 30 Minuten aktive Arbeit, danach etwa 1 Stunde Ruhezeit zum Abkühlen und Absetzen.

Menge: 1 Anwendung (ca. 5 Oth Flüssigkeit), Gesamtgewicht ca. 5 Oth.

Wirkung: Das Opfer verspürt eine sofortige Kälte an der Wunde, die sich wie Blei in die Gliedmaßen ausbreitet. Es ist nicht tödlich, führt aber zu starker Benommenheit und verlangsamten Reflexen. Das Opfer muss eine Probe auf Resistenz gegen MW 8 bestehen. Bei Misserfolg sinkt die Bewegungsweite für 1D6 Kampfrunden um 2 Punkte. Zudem erleidet das Opfer 1D3 Punkte Erschöpfung.

Diese gefiederten Ottern sind ein Segen und ein Fluch. Ein Segen, wenn man sie für ihre Federn jagt, ein Fluch, wenn man im Unterholz ein Nickerchen macht und mit einem tauben Gesicht aufwacht, während die Schlange genüsslich an deinem Proviant nagt. — Garrick, Fallensteller aus den Grenzwäldern

Zutaten

- **Salbei (*Salvia officinalis*)** (1 Bund), *Zutaten*. Die Blätter des Salbeis haben eine entzündungshemmende, schweißhemmende und zusammenziehende Wirkung. Ein Tee oder Spülungen sind bei Halsentzündungen oder auch Schweißausbrüchen empfehlenswert.
- **Schöllkraut (*Chelidonium majus*)** (1 Bund), *Zutaten*. Im Mittelalter wurde Schöllkraut bei Hautausschlägen, Sehschwäche oder Gelbsucht verwendet. Die Alkaloide der Pflanze haben einen krampflösenden Effekt. Sie helfen bei Verdauungsproblemen und regen den Gallenfluss an.
- **Phiole Flugschlangengift** (1 Phiole), *Tränke und Gifte*. Eine Phiole gefüllt mit Gift einer Flugschlange.

Tinktur

Einfache Wundtinktur

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst müsst Ihr den Alant und den Beinwell sorgfältig reinigen. Die Wurzeln des Alants werden in feine Scheiben geschnitten und in einem Mörser zu einem Brei zerstoßen, während die Blätter des Beinwells nur leicht zwischen den Fingern gerieben werden, um ihre Säfte freizusetzen. Gebt beides in eine Keramikflasche und füllt sie mit klarem Quellwasser (oder, wenn Ihr es besonders rein wollt, mit destilliertem Geist) auf. Lasst das Gemisch über einem sanften Feuer köcheln, bis die Flüssigkeit eine tiefgrüne, fast ölige Konsistenz annimmt. Seid vorsichtig! Wer das Feuer zu heiß schürt, verbrennt die heilenden Geister der Pflanzen!

Zubereitungszeit: Aktive Zeit: 2 Stunden (Zerkleinern und Sieden). Ruhezeit: 1 Tag an einem kühlen, dunklen Ort, damit die Wirkstoffe in die Tinktur übergehen können.

Menge: 1 Anwendung, ca. 0.60 Oth Flüssigkeit in einer Flasche. Gesamtgewicht: 0.80 Stein (inklusive Gefäß).

Wirkung: Bei erfolgreicher Anwendung mit Erster Hilfe und einer Bandage heilt die Bandage 1W3 Wunden zusätzlich.

Zutaten

- **Alant (*Inula helenium*)** (300 Oth), *Zutaten*. Diese Heilpflanze aus dem Mittelalter ist in modernen Zeiten nicht mehr weit verbreitet. Ihre Anwendung verbessert die Verdauung, und ihr wird eine vorbeugende Wirkung gegen Darmkrebs zugeschrieben.
- **Beinwell (*Symphytum officinale*)** (300 Oth), *Zutaten*. Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.
- **Wasser** (100 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Droge

Morphin

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 1

Zubereitung: Als natürliches Schmerzmittel findet sich Morphin primär im Schlafmohn (*Papaver somniferum*). Es ist der wichtigste Bestandteil des Opiums, das durch das Trocknen des Milchsafts aus den unreifen Samenkapseln gewonnen wird. Um den Wirkstoff zu isolieren, wird der wässrige Auszug mit Calciumchlorid oder Ammoniak behandelt. Dabei trennt sich das mekonsaure Calcium ab. Durch das spätere Eindampfen der verbleibenden Flüssigkeit gewinnt man schließlich Morphin und Codein in Form von Hydrochloridsalzen.

Zubereitungszeit: 60 Minuten zur Extraktion, danach 1 Stunde zum Abscheiden des Morphin.

Menge: 1 Anwendung, ca. 50 ml Flüssigkeit, Gewicht: 50 g.

Wirkung: Morphin wirkt direkt im Gehirn und lindert dort das Schmerzempfinden sowie die Weiterleitung von Schmerzsignalen. Zusätzlich unter-

drückt es den Hustenreiz und wirkt beruhigend auf den Körper, was auch den Blutdruck und den Puls senken kann.

Für Menschen, die das Medikament nicht gewohnt sind, können bereits 100 mg zu einer schweren Vergiftung führen. Wer das Mittel jedoch dauerhaft einnimmt, verträgt oft deutlich höhere Mengen. Morphin besitzt zudem ein hohes Suchtpotenzial. Ein häufiges Vorurteil ist, dass Morphin das Sterben beschleunigt. Dafür gibt es keine wissenschaftlichen Belege. Oft werden lediglich Begleiterscheinungen wie starke Schläfrigkeit oder Verwirrtheit fälschlicherweise als Zeichen für ein baldiges Lebensende gedeutet.

Zutaten

- **Calciumchlorid** (50 ml (Milliliter)), *Zutaten*. Bei Calciumchlorid handelt es sich um eine Verbindung aus Calcium und Chlor mit der Formel CaCl_2 .

Chemisch gesehen befindet sich das Calcium darin in der Oxidationsstufe +2 und das Chlor in der Stufe -1. Man findet diesen Stoff in der Natur vor allem in Salzsolen gelöst. Wenn Calciumchlorid Wasser bindet und fest wird, entstehen daraus sehr seltene Minerale: Das Dihydrat wird als Sinjarit bezeichnet, während das Hexahydrat unter dem Namen Antarcticit bekannt ist. Man kann es jedoch auch einfach online bestellen.

- **Ammoniak** (10 ml (Milliliter)), *Zutaten*. Ammoniak (NH_3) fungiert als essenzieller Basiskemikalie in der chemischen Industrie.

Das Hauptanwendungsgebiet liegt in der Produktion von stickstoffhaltigen Düngemitteln (z. B. Harnstoff oder Ammoniumnitrat), welche den Großteil des weltweiten Verbrauchs ausmachen. Darüber hinaus dient Ammoniak als Vorläufer für organische Synthesen, insbesondere bei der Herstellung von Polymeren und synthetischen Fasern. Die Substanz ist als toxisch eingestuft. In hoher Konzentration wirken Ammoniakdämpfe stark reizend auf die Okularschleimhäute sowie das respiratorische System, wobei schwere Lungenschäden bis hin zum letalen Ausgang möglich sind. In der täglichen Anwendung sind solche Extremereignisse jedoch selten.

• **Schlafmohn (*Papaver somniferum*)** (5 Bund), *Zutaten*. Der Schlafmohn (*Papaver somniferum*) gehört zur Familie der Mohngewächse und blickt auf eine lange Geschichte als eine unserer ältesten Heilpflanzen zurück.

Er ist jedoch nicht nur medizinisch interessant: Seine Samen werden in der Küche als Nahrungsmittel geschätzt oder zur Gewinnung von hochwertigem Speiseöl gepresst.

Das Besondere am Schlafmohn ist, dass fast alle Teile der Pflanze Alkaloide wie Morphin enthal-

ten. Diese Wirkstoffe konzentrieren sich vor allem im weißen Milchsaft, der durch ein feines Kanalsystem die gesamte Pflanze durchläuft – besonders dicht ist dieses Netz in der Wand der Kapsel Frucht. Um an diese Stoffe zu gelangen, werden die unreifen Kapseln leicht eingeritzt, sodass der Saft austreten kann. Wenn dieser Milchsaft an der Luft trocknet, entsteht das bekannte Betäubungsmittel Opium. Der Name leitet sich übrigens aus dem Griechischen ab und bedeutet schlicht „Säftchen“.



|

Eigenarten

Wahnsinn und Visionen

Schizophrenie

Der Charakter erlebt die Welt auf eine Weise, die von der Realität anderer Menschen abweicht. Er hat möglicherweise Halluzinationen, durch die er Dinge sieht, hört oder fühlt, die nicht vorhanden sind. Zudem kann er Wahnvorstellungen haben, die sein Handeln und Denken beeinflussen.

Der Charakter kann außergewöhnlich kreativ sein und einzigartige Lösungen für Probleme finden, auf die andere nicht kommen würden. Seine andere Art, die Welt zu sehen, kann zu innovativen Ideen und künstlerischen Ausdrucksformen führen. Er verfügt über eine ausgeprägte **Darbietungs-** und **Logikfähigkeit**.

Die Symptome der Schizophrenie erschweren es dem Charakter, soziale Kontakte zu knüpfen und stabile Beziehungen zu führen. **Kommunikationsfähigkeit** und **Charme** sind eingeschränkt.

Logik	+1
Charme	-1
Darbietung	+2
Kommunikation	-2

Wahn

Der Charakter hält an Überzeugungen fest, die nicht der Realität entsprechen und von anderen nicht geteilt werden. Diese Wahnvorstellungen können verschiedene Themen betreffen, beispielsweise Verfolgungswahn, Größenwahn oder Beziehungswahn.

Der Wahn verleiht dem Charakter ein starkes Gefühl von Zweck und Richtung. Er glaubt unerschütterlich an seine Sache, was ihm in bestimmten Situationen eine starke innere Motivation und Entschlossenheit verleiht. Seine **Tapferkeit** und **Willenskraft*** sind erhöht.

Wahnvorstellungen können den Charakter von der Realität entfremden und seine Fähigkeit beeinträchtigen, rational zu handeln oder effektiv mit

anderen zu interagieren. Der Spielleiter kann jederzeit eine Logik-Probe verlangen. Misslingt diese, hat der Charakter in diesem Moment eine aktive Wahnvorstellung.

Willenskraft	+1
Logik	+1

Dunkle Visionen

Der Charakter wird von unheimlichen Visionen heimgesucht, die ihm gelegentlich Einblicke in verborgene oder zukünftige Ereignisse gewähren. Diese Visionen sind häufig fragmentarisch und rätselhaft. Manchmal zeigen sie beunruhigende oder bedrohliche Szenen. Sie kommen unvorhersehbar und lassen den Charakter manchmal wie in einer anderen Realität gefangen erscheinen.

Die Visionen können dem Charakter wertvolle Hinweise oder Warnungen liefern, die ihm dabei helfen, Gefahren zu vermeiden und verborgene Wahrheiten aufzudecken.

Die Visionen sind oft beunruhigend und können den Charakter emotional belasten. Nach einer Vision muss der Charakter einen Stresstest ablegen. Misslingt dieser, erhält er 2 **Stress**.

Besessenheit

Der Charakter wird von einer fremden Entität beeinflusst, die ihm zwar zusätzliche Fähigkeiten verleiht, aber auch gelegentlich die Kontrolle über seinen Körper oder Geist übernimmt. Diese Besessenheit manifestiert sich in unvorhersehbaren Momenten und kann sowohl nützlich als auch gefährlich sein. Die Entität verfolgt eigene Ziele und Absichten, die nicht immer mit denen des Charakters übereinstimmen.

Der Charakter erhält einen permanenten Bonus von +2 auf ein Attribut seiner Wahl, das der Entität entspricht.

Gelegentlich kann die Entität die Kontrolle übernehmen und den Charakter zu unvorhersehbaren oder gefährlichen Handlungen zwingen. In dem

Moment, in dem die Entität den Charakter übernimmt, wirft dieser einen W6. Je höher das Ergebnis, desto positiver ist das Eingreifen für den Charakter. Ergebnisse über 3 sind in der Regel positiv.

Zweifelnder Geist

Der Charakter ist von Natur aus misstrauisch und hinterfragt ständig die Absichten und Handlungen anderer. Diese Skepsis schützt ihn zwar vor Täuschungen, macht es ihm aber auch schwer, echte Verbündete zu finden und Vertrauen aufzubauen. Er neigt dazu, in allem einen versteckten Plan oder eine Falle zu sehen.

Der Charakter ist immun gegen Manipulationen und Täuschungen, die einen Wurf auf Täuschen und Betrügen involvieren.

Aufgrund seines ständigen Misstrauens hat der Charakter Schwierigkeiten, anderen zu vertrauen. Er erhält -2 auf seinen Wert in **Kommunikation**.

Kommunikation -2

Impulsives Verhalten

Depression

Der Charakter leidet unter anhaltenden Gefühlen von Hoffnungslosigkeit. Er hat möglicherweise das Interesse an Aktivitäten verloren, die ihm früher Freude bereitet haben, und fühlt sich oft müde oder energielos.

Aufgrund seiner Erfahrungen mit Depressionen kann der Charakter ein tiefes Verständnis und Mitgefühl für das Leid anderer entwickeln.

Die Symptome der Depression können den Charakter daran hindern, alltägliche Aufgaben zu bewältigen oder sich an sozialen Aktivitäten zu beteiligen. Er kann sich zurückziehen und isolieren.

Gewissenhaftigkeit -1
Ausdauer -1
Empathie +2

Gedankenlos

Der Charakter handelt oft impulsiv und ohne lange nachzudenken. Diese Spontanität führt dazu, dass er schnell Entscheidungen trifft und sich auf seine Instinkte verlässt. Allerdings kann diese Eigenschaft auch dazu führen, dass ihm wichtige Details entgehen oder er unüberlegte Risiken eingeht.

Der Charakter ist in der Lage, in gefährlichen oder stressigen Situationen schnell zu handeln. Bei der Regel der **Blitzreaktion** kann er einen fehlgeschlagenen Wurf einmal wiederholen.

Aufgrund seiner impulsiven Art neigt der Charakter dazu, wichtige Details zu übersehen und unüberlegte Risiken einzugehen. Dies hat einen Malus auf **Logik** zur Folge.

Logik -1

Rastlosigkeit

Der Charakter ist von innerer Unruhe getrieben, die ihn ständig in Bewegung hält. Er hat Schwierigkeiten, zur Ruhe zu kommen oder sich über einen längeren Zeitraum an einem Ort aufzuhalten.

Aufgrund seiner Rastlosigkeit kann der Charakter länger ohne Pause aktiv bleiben. Seine Ausdauer ist erhöht.

Der Charakter hat Probleme, sich auf Aufgaben zu konzentrieren, die Ruhe oder Geduld erfordern. **Geschick** und **Gewissenhaftigkeit** sind verringert.

Gewissenhaftigkeit -1
Geschick -1
Ausdauer +2

Draufgänger

Der Charakter wird zunehmend waghalsiger und fahrlässiger. Er geht Risiken ein, wo andere zögern würden, und handelt oft aus dem Bauch heraus.

Der Charakter hat eine erhöhte **Tapferkeit**.

Die **Logik** des Charakters ist verringert.

Logik -2
Tapferkeit +2

Persönliche Eigenheiten

Nervosität

Der Charakter ist von grundlegender Nervosität geprägt. Diese sorgt einerseits dafür, dass er im Kampf leicht abgelenkt ist, ermöglicht ihm aber auch, überraschende Angriffe auszuführen.

Pro Kampf erhält der Charakter 10 Würfel, die er beliebig auf Angriffe und Verteidigungen anwenden kann.

Der Charakter kann keine kritischen Treffer im Angriff erzielen.

Ungeschickt

Der Charakter neigt dazu, Dinge fallen zu lassen, zu stolpern oder auf andere Weise ungeschickt zu sein. Diese Eigenschaft kann im Alltag zu unbeabsichtigten Missgeschicken führen. Sie bringt jedoch auch eine gewisse Unvorhersehbarkeit und Kreativität mit sich.

Der Charakter zeichnet sich durch seine einzigartige Fähigkeit aus, Probleme auf unkonventionelle Weise zu lösen. Seine ungeschickte Art führt oft zu Lösungen, die anderen nicht in den Sinn kommen würden und die daher unerwartet sind. Dafür erhält er einen Bonus von zwei Würfeln auf Proben, die unkonventionelles Denken erfordern.

Der Charakter hat ein verringertes **Geschick**.

Geschick -2

Schwacher Lebenswille

Der Charakter zeigt eine geringe Widerstandsfähigkeit gegenüber den Herausforderungen des Lebens. In schwierigen Situationen neigt er dazu, schneller aufzugeben oder sich von Rückschlägen entmutigen zu lassen.

Aufgrund seiner Gleichgültigkeit hat sich der Charakter in gewisser Hinsicht seinem Schicksal ergeben. Er erhält einen Schicksalswürfel.

Der Charakter hat eine verringerte **Resistenz**.

Schicksalswürfel +1
Resistenz -2

Perfektionismus

Der Charakter strebt in allem, was er tut, nach Perfektion. Er gibt sich nie mit halbherzigen Lösungen zufrieden und arbeitet unermüdlich daran, seine Tätigkeiten bestmöglich zu erledigen.

Aufgrund seines Perfektionismus erhält der Charakter zwei Bonuswürfel und zwei Wiederholungswürfel.

Komplexere Tätigkeiten des Charakters dauern in der Regel doppelt so lange wie bei anderen Charakteren. Falls es auf Geschwindigkeit ankommt, kann der Spielleiter einen Logikwurf verlangen. Falls dieser misslingt, verdoppelt sich die angegebene Zeit.

Wiederholungswürfe +2
Bonuswürfel +2

Ängste und Abneigungen

Agoraphobie

Ausweichen +1
Gewissenhaftigkeit -1
Wahrnehmung +1

Soziale Phobie

Wiederholungswürfe -1
Gewissenhaftigkeit +1
Kommunikation -1

Akrophobie

Wahrnehmung +1
Tapferkeit -2

Hydrophobie

Tapferkeit	-2
Orientierung	+1

Mysophobie

Gewissenhaftigkeit	+1
Resistenz	-1

Zoophobie

Ausweichen	+1
Tapferkeit	-1
Naturkunde	-1

Dermatozoenwahn

Maximaler Stress	+1
Gewissenhaftigkeit	-2

Coulrophobie

Auffassungsgabe	+1
Darbietung	-1
Tapferkeit	-1

Teratophobie

Wiederholungswürfe	+1
Resistenz	-1
Orientierung	-1

Verfolgungsangst

der betroffene wird von Phasen geplagt in denen er sich von einer paranoiden Verfolgungsangst heim-
gesucht sieht,

Charme	-1
Heimlichkeit	-1
Tapferkeit	-1

Angst vor Altertümern

Der Charakter hat eine irrationale Angst vor allem Alten. Er ist überzeugt, dass in jedem alten Objekt eine Macht oder ein Geheimnis schlummert, das ihn bedroht.

Aufgrund seiner Angst beschäftigt sich der Charakter naturgemäß mehr mit Altertümern. Er erhält den Wert 4 in Altertumskunde.

In der Nähe von Altertümern (wie alten Gemäuern, Ruinen, Statuen, aber auch Schriftstücken oder Büchern) wird der Charakter durch die Angst ungeschickter. Alle **Physis** Attribute sind um eins verringert.

Altertümer	+4
-------------------	----

Ungläubig

Der Charakter hat jeglichen Glauben an höhere Wesen oder Religionen verloren. Er sucht für alles nach rationalen Erklärungen und ist oft misstrauisch gegenüber Dingen, die sich nicht logisch erklären lassen.

Aufgrund seines Unglaubens ist der Charakter stets bemüht, eine rationale Erklärung zu finden. Er erhält drei **Wiederholungswürfe**.

Alle Würfe, die Übernatürliches involvieren, haben einen um zwei erschwerten Mindestwurf. Der Charakter hat eine verminderte Religionsfertigkeit.

Religion	-3
-----------------	----

Hypochondrie

Der Charakter ist übermäßig besorgt um seine Gesundheit und deutet selbst die kleinsten körperlichen Symptome als Anzeichen für ernsthafte Krankheiten.

Aufgrund seiner ständigen Sorge um seine Gesundheit ist der Charakter sehr gut über medizinische Themen und gesundheitliche Vorsorge informiert. Er erhält einen Bonus auf **Erste Hilfe** und das Wissen **Medizin**.

Die übertriebene Angst vor Krankheiten belastet den Charakter stark und beeinträchtigt seine Handlungsfähigkeit. Seine **Logik** und **Gewissenhaftigkeit** sind verringert.

Logik	-1
Gewissenhaftigkeit	-1
Erste Hilfe	+2
Medizin	+1

Stimmungsschwankungen

Nachtmensch

Eine Schlaflosigkeit in der Nacht plagt den Charakter und lässt ihn tagsüber erschöpft sein.

Der Charakter ist nachts besonders wachsam und aufmerksam. Er erhält einen Bonus von +2 auf **Wahrnehmung** und +1 auf **Orientierung** bei Nacht.

Der übermüdete Charakter erhält einen Malus von -2 auf **Logik** und von -1 auf **Mechanik** bei Tag.

Launenhaft

Der Charakter ist für seine schnellen und unvorhersehbaren Stimmungsschwankungen bekannt. Diese Launenhaftigkeit lässt ihn manchmal charmant und überzeugend wirken, während er im nächsten Moment gereizt oder melancholisch erscheint.

In sozialen Situationen kann der Charakter sehr charmant und überzeugend sein. Das verleiht ihm einen Bonus auf seinen **Charme**. Dank seiner Fähigkeit, schnell zwischen verschiedenen Stimmungen zu wechseln, kann er sich flexibel an unterschiedliche soziale Dynamiken anpassen.

Bei jeder längeren oder tiefergehenden Unterhaltung muss der Charakter auf seine Kommunikation würfeln. Misslingt der Wurf, kommt es zu einer Stimmungsschwankung und der Bonus wird für die nächsten W6 Stunden zum Malus.

Charme	+2
Kommunikation	+1

Tagaktiv

Der Charakter ist tagsüber am leistungsfähigsten und fühlt sich bei Tageslicht besonders wohl. Nachts hingegen plagt ihn ein ständiges Unwohlsein und eine subtile Angst.

Tagsüber ist der Mindestwurf für alle Fertigkeitwürfe um eins verringert.

In der Nacht ist der Mindestwurf für alle Fertigkeitwürfe um eins erhöht.

Rastloser Geist

Der Charakter hat einen rastlosen Geist, der ihn ständig wachsam und aufmerksam macht. Diese innere Unruhe verhindert, dass er jemals zur Ruhe kommt oder sich vollständig entspannen kann.

Der Charakter ist stets aufmerksam und wachsam. Das verleiht ihm einen Bonus auf **Wahrnehmung**.

Aufgrund seiner Unfähigkeit, vollständig zur Ruhe zu kommen, regeneriert der Charakter bei jeder Instanz von Stressreduktion nur die Hälfte der normalen Stressreduktion (aufgerundet). Auch bei der Rast wird der Stress nur halbiert statt auf 0 gesetzt.

Wahrnehmung	+2
--------------------	----

Sinnesveränderungen

Hypersensitivität

Der Charakter nimmt seine Umgebung intensiver wahr als andere. Er nimmt Geräusche, Lichter, Gerüche und sogar subtile Veränderungen in seiner Umgebung stärker und deutlicher wahr. Diese erhöhte Sensibilität kann sowohl eine Bereicherung als auch eine Belastung darstellen.

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit **Wahrnehmung**.

In lauten Umgebung ist der Charakter schnell überfordert. In diesen Situationen muss er einen

Stresstest bestehen. Misslingt dieser, so erhält er 1 **Stress**.

Wahrnehmung +2

Tinnitus

Der Charakter leidet unter einem konstanten Klingeln oder Summen in den Ohren, das ihn ständig begleitet. In ruhigen Momenten kann dieses Geräusch besonders störend sein und die Konzentration beeinträchtigen.

Aufgrund der konstanten Geräusche in seinen Ohren ist der Charakter immun gegen akustische Täuschungen oder Manipulationen. Er kann nicht durch Geräusche aus seiner Umgebung abgelenkt werden.

Der Mindestwurf aller **Wahrnehmungsproben**, die das Hören einschließen, ist um 3 erhöht.

Mystische Eigenschaften

Blutlinie der Alten

Der Charakter glaubt, dass er von einer uralten, mystischen Blutlinie abstammt. Dies soll ihm besondere Fähigkeiten sowie ein tiefes Verständnis für vergessene Sprachen und Symbole verleihen.

Der Charakter kann alte Sprachen und Symbole verstehen und interpretieren. Er erhält einen Bonus von 2 Würfeln auf Proben auf Bildung, Historie und Altertümer, sofern diese im Zusammenhang mit alten Schriften stehen. Der Charakter erhält das Wissen Altertümer 1.

Der Charakter fühlt sich elitär und wird zunehmend verschrobener. Er nimmt einen Malus auf Kommunikation und Charme in Kauf.

Charme -1
Kommunikation -1
Altertümer +1

Unstillbarer Wissensdurst

Der Charakter ist von einem unersättlichen Verlangen nach Wissen getrieben. Ständig ist er auf der Suche nach neuen Informationen, sei es durch Bücher, Gespräche oder Erkundungen.

Der Charakter erhält einen Bonus auf **Logik** und **Bildung**.

Der unstillbare Wissensdurst hat zur Folge, dass die generelle Wahrnehmung des Charakters leidet.

Bildung +1
Logik +1
Wahrnehmung -1

Asket

Der Charakter sieht zunehmend keinen Sinn mehr in materiellen Besitztümern und zieht sich auch sonst immer weiter zurück. Diese Lebensweise verleiht ihm zwar innere Stärke und Unabhängigkeit, führt aber auch dazu, dass er sich von sozialen Normen und Beziehungen distanziert.

Der Charakter verspürt später Hunger und Durst, und er hat eine erhöhte **Resistenz**.

Aufgrund seines enthaltsamen Lebensstils hat der Charakter Schwierigkeiten, sich in soziale Gruppen einzufügen oder Beziehungen aufzubauen. Dies führt zu einem Malus in *Kommunikation**.

Resistenz +2
Kommunikation -2

Körperliche Besonderheiten

Schwächlich

Der Charakter wird zunehmend schwächer, seine Ängste lassen seine Kräfte schwinden. Einerseits kann ihn diese körperliche Schwäche anfälliger für physische Belastungen machen, andererseits verleiht sie ihm aber auch eine gewisse Leichtigkeit und Beweglichkeit.

Aufgrund seiner weniger robusten Statur kann sich der Charakter leiser und unauffälliger bewegen. Er erhält einen Bonus auf **Heimlichkeit**.

Der Charakter hat eine verringerte **Kraft** und ein ständiges Gefühl von körperlicher Schwäche und Unsicherheit.

Kraft -1
Heimlichkeit +2

Abhängigkeit

Der Charakter ist von einer bestimmten Substanz, Aktivität oder einem bestimmten Verhalten abhän-

gig, um normal zu funktionieren. Diese Abhängigkeit kann sich auf verschiedene Lebensbereiche auswirken und die Entscheidungen und Handlungen massiv beeinflussen.

Hat der Charakter Zugang zu dem, wovon er abhängig ist, ist er extrem fokussiert und motiviert. In dieser Zeit hat er zwei Schicksalswürfel.

Ohne Zugang zu dem, wovon er abhängig ist, leidet der Charakter unter Entzugserscheinungen, welche seine körperliche und geistige Leistungsfähigkeit beeinträchtigen. Sein Mindestwurf ist um eins erhöht.

J



Körpermodifikationen

Generatoren

Solkopfhaut

Dieses spezielle Hauttransplantat ist mit unzähligen Mikrorezeptoren durchzogen, welche dem Gewebe einen schwachen, fast metallischen Schimmer verleihen. Bei ausreichender Lichteinstrahlung erzeugt es einen kontinuierlichen, schwachen Strom. Dieser Energiefluss eignet sich ideal zur Versorgung kleinerer Erweiterungen oder als Ergänzung zu einer primären Energiequelle.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	0
Energieverbrauch:	-2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Kinetischer Generator

Dieses Implantat enthält ein internes System aus oszillierenden Gewichten und Leitern, die auf die Bewegungen des Benutzers reagieren. Es wandelt die kinetische Energie jeder körperlichen Aktivität, vom Gehen bis zum Kampf, effizient in eine beträchtliche elektrische Ladung um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	1000
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-8 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Thermo-Konverter

Dieses Implantat fungiert als interner Wärmetauscher, der thermische Energie direkt aus der Kerntemperatur des Körpers bezieht. Es wandelt die

Abwärme des Körpers geräuschlos in einen konstanten und zuverlässigen Strom um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	900
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-6 mAh

Einbau
Torso (3)

Atemluft-Turbine

In die Atemwege des Benutzers ist eine Reihe empfindlicher, flossenartiger Turbinen integriert, die sich bei jedem Ein- und Ausatmen drehen. Durch diese konstante Bewegung wird der Mechanismus angetrieben und es wird ein gleichmäßiger elektrischer Strom aus der durch die Lunge strömenden Luft erzeugt.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-4 mAh

Einbau
Torso (1)

Elektrostatischer Sammler

In die Haare und die Epidermis des Trägers ist ein Netz aus fast unsichtbaren, leitfähigen Filamenten eingewoben. Diese Kollektoren sammeln passiv die statische Aufladung aus der Umgebung. Die aufgefangene Energie wird in einen internen Kondensator geleitet, was einen langsamen, aber beständigen Energiefluss erzeugt.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-3 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Piezoelektrischer Geh-Generator

Entlang der Fuß- und Schienbeinknochen geschichtet oder direkt in die Fußsohlen integriert, befindet sich eine Reihe von druckempfindlichen Komponenten. Durch den Aufprall und die Belastung jedes Schrittes geben diese Elemente einen elektrischen Impuls ab. Diese Energie wird bei jedem Schritt aufgefangen und ausschließlich durch die Handlung des Gehens oder Rennens erzeugt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -2 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Magnetfeld-Harvester

Ein feines Gitter aus induktiven Filamenten ist unter die Haut implantiert, oft in kunstvollen, spiralförmigen Mustern angeordnet. Dieses Netzwerk bleibt inaktiv, bis es ein signifikantes Magnetfeld durchquert, sei es natürlichen oder künstlichen Ursprungs. Die Interaktion induziert einen elektrischen Strom, dessen Stärke direkt proportional zur Intensität des umgebenden Feldes ist.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -6 mAh

Einbau

Torso (1)

Blutfluss-Dynamo

In einer Hauptarterie verankert, dreht sich eine miniaturisierte Turbine unaufhörlich im Blutstrom des Trägers. Der unerbittliche Druck des Kreislaufsystems treibt diesen winzigen Dynamo an und wandelt hämodynamische Kraft in elektrische Energie um. So wird ein kontinuierlicher und beachtlicher Strom erzeugt, gewonnen aus dem ureigenen Puls des Lebens.

Aktivierung: Passiv
Preis: 900
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: -9 mAh

Einbau

Torso (1)

Schallwellen-Konverter

Eine empfindliche Membran, oft direkt unter der Haut hinter dem Ohr platziert, schwingt mit den Vibrationen von Umgebungsgeräuschen mit. Der ständige Wechsel des Schalldrucks, von Flüstern bis zu Explosionen, bringt die Membran zum Oszillieren und erzeugt so eine Ladung. Ihre Energieabgabe schwankt daher und ist direkt von der Lautstärke der unmittelbaren Umgebung abhängig.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -4 mAh

Einbau

Kopf (1)

Photosynthese-Haut

Die natürliche Epidermis des Trägers wird durch ein symbiotisches, biotechnologisch hergestelltes Gewebe ersetzt, das der Haut oft einen dezenten, grünlichen Schimmer verleiht. In dieser lebenden

Schicht führen Millionen spezieller Organellen eine Art Photosynthese durch und wandeln direktes Licht in biochemische Energie um. Bei ausreichender Beleuchtung wird ein signifikanter Strom erzeugt, was dazu führen kann, dass feine, adernähnliche Muster auf der Haut lumineszieren.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	800
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	-7 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Muskelkontraktions-Generator

Ein Netz aus responsiven Fasern ist direkt durch die Hauptmuskelgruppen des Trägers gewebt, wo es parallel zum natürlichen Gewebe verläuft. Jedes Mal, wenn der Wirtsmuskel anspannt oder entspannt, erzeugen diese integrierten Filamente eine myoelektrische Ladung.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	700
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-5 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)
Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Feuchtigkeits-Kondensator

Eine kleine, interne hygroskopische Membran entzieht der umgebenden Atmosphäre konstant Feuchtigkeit. Dieses kondensierte Wasser wird durch eine mikro-galvanische Zelle geleitet, wodurch eine schwache elektrische Ladung entsteht.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-3 mAh

Einbau

Kopf (1)

Radiofrequenz-Empfänger

Eine empfindliche Antennenanordnung, die manchmal als externes Zierstück oder als subdermales Fraktalmuster erscheint, ist darauf ausgelegt, Sendeenergie aus der Umgebung aufzunehmen. Die ständige Flut von Radiowellen - von öffentlichen Sendungen bis hin zu privater Kommunikation - wird absorbiert und in Gleichstrom umgewandelt.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	400
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	-3 mAh

Einbau

Kopf (1)

Chemischer Energie-Extraktor

Ein katalytischer Kern, der in das Verdauungs- oder Kreislaufsystem des Trägers integriert ist, fungiert als miniaturisierter biochemischer Reaktor. Er fängt organische Verbindungen aus der Nährstoffversorgung des Trägers ab und verstoffwechselt sie rapide, um chemische Bindungsenergie direkt zu extrahieren. Dieser Prozess liefert einen beachtlichen und stetigen Strom, stellt aber eine spürbare, kontinuierliche Belastung für die Stoffwechselressourcen des Körpers dar.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	400
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	-8 mAh

Einbau
Torso (2)

Maximale Lebenspunkte -1

Mikrowellen-Absorber

Eingebettet in die Hautschichten des Trägers befindet sich ein feines Netz aus Schaltungen, das speziell darauf abgestimmt ist, mit hochfrequenten Mikrowellenemissionen in Resonanz zu treten. Diese Anordnung absorbiert passiv diese spezielle Art von Umgebungsstrahlung und wandelt die Energie in einen nutzbaren, schwachen Strom um.

Aktivierung: Passiv
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -2 mAh

Einbau
Torso (1)

Ultraschall-Generator

Ein Satz kristalliner Resonatoren, der zur besseren Leitung in Knochennähe implantiert ist, ist darauf kalibriert, bei Frequenzen jenseits der Hörschwelle in Schwingung zu geraten. Es wandelt diese unhörbaren, hochfrequenten Wellen in eine schwache, aber stetige elektrische Ladung um.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -3 mAh

Einbau
Kopf (1)

Ionen-Kollektor

Eine Reihe von feingeladenen Filamenten, die oft als externe Krone angeordnet oder in die Atemwege integriert sind, ist darauf ausgelegt, geladene Teilchen aus der Luft anzuziehen. Wenn der Träger sich bewegt oder atmet, haften freischwebende Ionen an diesen Kollektoren, wo ihr elektrisches Potenzial neutralisiert und gesammelt wird.

Aktivierung: Passiv
Preis: 400
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -2 mAh

Einbau
Torso (1)

Elektromagnetischer Induktor

Eine dichte Spule aus leitfähigem Draht, oft um einen empfindlichen Ferritkern gewickelt, wird subdermal implantiert. Sie ist speziell darauf kalibriert, einen Strom zu erzeugen, wenn sie die fluktuierenden elektromagnetischen Felder von aktiven Stromnetzen, Motoren und Transformatoren durchquert.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -4 mAh

Einbau
Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Infrarot-Absorber

Platten aus einem matten, wärmeabsorbierenden Material werden auf die Haut des Trägers aufgepfropft und fühlen sich bis zu ihrer Aktivierung kühl an. Diese Oberflächen sind darauf ausgelegt,

hochintensive Strahlung speziell im Infrarotspektrum einzufangen. Wenn sie einer bedeutenden Quelle von Strahlungswärme ausgesetzt sind - einer Schmiede, einem laufenden Motor, der Wüstensonne - absorbieren die Platten die Energie und wandeln sie in einen starken Strom um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	800
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-6 mAh

Einbau
Kopf (1)

Piezoelektrischer Hautsensor

Direkt unter die Epidermis ist ein flexibles Netz aus druckempfindlichen Mikrokristallen laminiert. Dieses subdermale Gitter wandelt jede direkte kinetische Einwirkung auf die Haut - von einer leichten Berührung bis zu einem harten Schlag - in einen kurzen Funken elektrischer Energie um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	400
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-1 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)
Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Bio-Brennstoffzelle

Ein synthetischer Bioreaktor, der als zweiter Magen fungiert, wird in den Verdauungstrakt des Trägers eingepflanzt. In diesem Organ zersetzen gentechnisch veränderte Mikroben und wirksame Katalysatoren aggressiv jede aufgenommene Biomasse und wandeln sie direkt in eine massive elektrische Leistung um. Obwohl dieser Prozess eine gewaltige Energiemenge erzeugt, extrahiert er fast

keinen Nährwert, was einen extremen und ständigen Kalorienbedarf für den Wirt zur Folge hat.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	1100
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	-10 mAh

Einbau
Torso (3)

Akustischer Resonator

Eine Reihe präzise kalibrierter Resonanzkristalle ist an der Knochenstruktur des Trägers befestigt. Jeder Kristall ist darauf abgestimmt, sympathisch zu schwingen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-3 mAh

Einbau
Kopf (1)

Thermoelektrischer Generator

Ein Satz gepaarter thermoelektrischer Sonden, die oft aus den Fingerknöcheln oder Unterarmen ragen, ist intern miteinander verbunden. Das Implantat erzeugt nur dann Strom, wenn ein signifikanter Temperaturunterschied zwischen diesen beiden externen Kontaktpunkten besteht. Indem eine Sonde eine heiße und die andere eine kalte Oberfläche berührt, wird über das Temperaturgefälle ein beträchtlicher Energiefluss erzeugt.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	600
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	-8 mAh

Einbau

Kopf (1)
 Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)
 Linkes Bein (1)
 Rechtes Bein (1)

Elektrostatischer Luftfilter

Die oberen Atemwege des Trägers sind mit einem mikroskopischen Gitter ausgekleidet, das die eingeatmete Luft elektrisch auflädt. Dies bewirkt, dass Schwebeteilchen - Ruß, Staub, Allergene - an geladenen Kollektorflächen weiter unten in den Atemwegen haften bleiben. Der Prozess des Einfangens und Neutralisierens dieser Partikel erzeugt einen kleinen, stetigen Strom.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -2 mAh

Einbau

Kopf (1)

Resistenz +1

Nanobot-Energieernter

Ein subdermales Reservoir beherbergt eine wimmelnde Kolonie mikroskopischer Automaten, von denen jeder ein autarker Energiekollektor ist. Nach ihrer Freisetzung verteilt sich der Schwarm in der unmittelbaren Umgebung, um thermische, kinetische oder elektrische Umgebungsenergie zu absorbieren. Die Automaten kehren regelmäßig zum Wirt zurück, um ihre gesammelte Ladung in fokussierten Stößen abzuladen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -5 mAh

Einbau

Kopf (1)

Osmotischer Druckgenerator

Tief im Körpergewebe ist eine Anordnung fortschrittlicher, semipermeabler Membranen integriert. Dieses System nutzt kontinuierlich das natürliche osmotische Gefälle zwischen verschiedenen Körperflüssigkeiten und wandelt den feinen, aber konstanten Druckunterschied in einen nutzbaren elektrischen Strom um. Der Generator liefert einen lautlosen, unaufhörlichen Energiefluss, dessen Effizienz direkt vom Hydratationszustand des Wirtes abhängt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -4 mAh

Einbau

Torso (1)

Photovoltaischer Hautfleck

Auf eine freiliegende Hautstelle ist ein markanter Flecken aus einem dunklen, facettierten, kristallinen Material aufgepfropft. Seine Oberfläche besteht aus einer dichten Anordnung fotorezeptiver Zellen, die für die direkte und hocheffiziente Umwandlung von Licht in Elektrizität konstruiert wurden.

Aktivierung: Passiv
Preis: 800
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -7 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)

Elektrolytischer Zellgenerator

Eine Reihe von Platten aus zwei sorgfältig ausgewählten, unterschiedlichen leitfähigen Materialien ist tief im Körpergewebe implantiert. Unter Nutzung der körpereigenen Flüssigkeiten als Elektrolyt erzeugt eine kontinuierliche galvanische Reaktion zwischen den Platten einen stetigen elektrischen Strom. Dieser Prozess liefert eine beträchtliche und zuverlässige Energiequelle, allerdings korrodiert das reaktivere der beiden Materialien mit der Zeit, was einen eventuellen Austausch erforderlich macht.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	700
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	-6 mAh

Einbau
Torso (1)

Quantenpunkt-Solarzelle

In einem lichtdurchlässigen Hautflicken ist eine dichte Lösung aus speziell behandelten, mikroskopischen Kristallen suspendiert. Diese prismatischen Partikel sind darauf ausgelegt, Licht über ein außergewöhnlich breites Spektrum zu absorbieren, was der Haut des Trägers ein schwaches, öliges Irisieren verleiht. Diese Methode ermöglicht eine unglaublich effiziente Energieumwandlung und erzeugt bei ausreichender Lichteinwirkung einen gewaltigen Strom.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	900
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	-9 mAh

Einbau
Kopf (1)

Handkurbel

Ein einfacher kinetischer Generator, der über eine ausklappbare, externe Handkurbel betrieben wird, ist in den Arm oder Rumpf des Trägers integriert. Die Energieerzeugung erfordert mehrere Sekunden anstrengendes und ununterbrochenes Drehen der Kurbel, um einen internen Dynamo auf Touren zu bringen und einen kleinen Kondensator zu laden. Die gespeicherte Energie ist kurzlebig und erschöpft sich schnell, wodurch nur ein temporärer Energieschub für wenige Momente der Aktivität bereitgestellt wird.

Die Energie nach einer Betätigung der Handkurbel reicht für 2 Kampfrunden oder 10 Minuten außerhalb des Kampfes. Es benötigt zwei Aktionen, die Kurbel zu betätigen.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	100
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	0
Energieverbrauch:	-2 mAh

Einbau
Kopf (1)
Torso (1)
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Waffen

Smartlink

Eine neuronale Schnittstelle ermöglicht es dem Träger, eine direkte Datenverbindung zwischen seinem Augenimplantat und einer kompatiblen Waffe herzustellen. Sobald die Verbindung steht, wird ein Strom von Zielinformationen - Flugbahnbögen, Umgebungsdaten und Ziel-Feedback - in das Sichtfeld des Trägers projiziert. Diese ständige Rückkopplungsschleife erlaubt unterbewusste Mikrokorrekturen, was die Hand des Trägers stabilisiert und die Wahrscheinlichkeit eines völlig verfehlten Schusses reduziert.

Der Mindestwurf für Angriffe mit verbundenen Waffen wird um 1 reduziert.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Giftklauen

Versteckt in Scheiden unter den Fingernägeln befinden sich scharfe, ausfahrbare Klauen aus Knochen, Keratin oder Metall. Eine subdermale Drüse oder ein Reservoir sondert ununterbrochen ein wirksames Neurotoxin ab, das durch mikroskopisch kleine Kanäle fließt, um die Spitze jeder Klaue zu überziehen. Die Wunden, die sie verursachen, sind oft nur geringfügig, dienen aber dazu, das schnell wirkende Gift direkt in den Blutkreislauf des Ziels zu bringen und es rasch kampfunfähig zu machen.

Einziehbare Klauen, die als waffenloser Nahkampfangriff eingesetzt werden. Der Angriff hat ein Schadenspotenzial von 2 und verursacht den Zustand „Vergiftet 2“.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2300
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Nahkampf +2

Plasmawerfer

Der Unterarm des Trägers ist durch eine leistungsstarke gerichtete Energiewaffe ersetzt, deren Lauf

mit Eindämmungsspulen und Fokussieremittern verstärkt ist. Sie bezieht eine gewaltige Ladung aus der internen Energieversorgung des Trägers, um einen einzigen, sengenden Bolzen glühender Materie abzufeuern. Das Projektil schlägt mit verheerender thermischer Wucht ein und ist darauf ausgelegt, durch gehärtete Panzerung zu schmelzen und das Ziel dahinter zu überhitzen.

Eine integrierte Fernkampf-Waffe. Der Angriff nutzt die Fertigkeit „Schießen“. Reichweite: 40 m, Schadenspotenzial: 5, Durchschlagskraft: 2, Angriffsmodi: Einzelschuss.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3700
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	9 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Elektro-Peitsche

Eine segmentierte, leitfähige Peitsche schnell mit einem lauten Knall aus einem verborgenen Gehäuse im Unterarm des Trägers hervor. Beim Aufprall entlädt ein leistungsstarker Kondensator eine Hochspannungsentladung, die über die gesamte Länge der Waffe in das Ziel überspringt. Während die Peitsche selbst nur geringen physischen Schaden anrichtet, ist der massive Elektroschock darauf ausgelegt, das Nervensystem des Ziels zu lähmen und es kampfunfähig zu machen.

Eine einziehbare Peitschenwaffe. Der Angriff nutzt die Fertigkeit „Nahkampf“. Reichweite: 3 m, Schadenspotenzial 2, verursacht den Zustand „Geschockt 2“.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1800
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

Cyber-Kralle

Die Hand des Trägers ist mit einem Satz schwerer, ausfahrbarer Klauen aus gehärteten Legierungen nachgerüstet. Jede Klaue wird von leistungsstarken Mikro-Aktuatoren angetrieben, die es ihr ermöglichen, mit genügend gebündelter Kraft zuzuschlagen, um Metallbleche zu durchdringen und schwächere Panzerungen zu zerreißen. Dies sind keine subtilen Instrumente, sondern brutale Waffen, die dazu bestimmt sind, mit verheerender Wirkung zu schlitzeln, zu reißen und zu stechen.

Ein mächtiger waffenloser Nahkampfgriff mit Schadenspotenzial 4 und Durchschlag 1.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1700
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

Schallwerfer

Ein breiter, glockenförmiger Akustikprojektor ist in den Arm des Trägers integriert. Beim Abfeuern stößt er einen gerichteten Kegel aus kraftvollen, niederfrequenten Schallschwingungen aus. Diese Druckwelle aus Schall ist nicht dazu konzipiert, Fleisch zu zerreißen, sondern jedes Ziel in ihrem Weg gewaltsam zu desorientieren, seinen Gleichgewichtssinn zu überfordern und es taumelnd und handlungsunfähig zurückzulassen.

Feuert einen 5 m langen Kegel aus Schallenergie ab. Ziele müssen einen Widerstandstest bestehen (Mindestwurf +2) oder verlieren ihre nächste Aktion und erhalten Schock 2.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1700
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

EMP-Generator

Eine im Körper des Trägers integrierte, leistungsstarke Kondensatoranordnung kann ausgelöst werden, um ihre gesamte Ladung in einem einzigen, gewaltigen Stoß freizusetzen. Dies entfesselt eine nicht-tödliche, omnidirektionale Welle störender elektromagnetischer Energie, die vom Träger ausgeht. Obwohl dieser Impuls für organische Wesen harmlos ist, ist er darauf ausgelegt, die empfindlichen inneren Abläufe ungeschirmter elektronischer oder Uhrwerk-basierter Systeme in seinem Radius augenblicklich zu überlasten und sie vorübergehend außer Betrieb zu setzen.

Wenn aktiviert (1 Aktion), werden alle ungeschützten elektronischen Geräte im Umkreis von 10 Metern für 1W6 Runden deaktiviert.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

Nanobot-Schwarm

Aus einer Eindämmungseinheit am Körper des Trägers wird eine schimmernde Wolke mikroskopisch kleiner, aggressiver Automaten freigesetzt. Der Schwarm stürzt sich sofort auf ein einzelnes zugewiesenes Ziel und hüllt es in einen kaum sichtbaren, kriechenden Dunst. Jeder einzelne Auto-

mat ist eine winzige Zerstörungsmaschine, die unbittlich Schwachstellen sucht, um ihr Ziel auf granularer Ebene zu zerlegen, sich durch Panzerung zu bohren und Gewebe zu zerfetzen, bis ihre kurzlebige Energiereserve aufgebraucht ist.

Kann als Angriff eingesetzt werden (1 Aktion). Der Schwarm greift ein Ziel innerhalb von 10 m für 1W3 Runden an und verursacht dabei 3 Treffer mit Durchschlag 3 pro Runde.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3000
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Torso (1)

Plasma-Klinge

Aus einem Emitter im Unterarm des Trägers schießt eine Klinge aus reiner, magnetisch gebundener thermischer Energie hervor, die ein leises Summen von sich gibt. Die glühende Schneide ist kein fester Gegenstand, sondern ein fokussiertes Feld intensiver Hitze, das eine flimmernde Spur verzerrter Luft hinterlässt. Dies erlaubt es der Klinge, sich durch dicke Panzerung zu schneiden, als wäre sie Butter, und die von ihr verursachten Wunden augenblicklich zu kauterisieren.

Eine einziehbare Nahkampfwaffe. Sie hat Schadenspotenzial 3 und Durchschlag 3.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3500
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Rechter Arm (1)
 Linker Arm (1)

Photonen-Kanone

Dieses integrierte Waffensystem ersetzt den Unterarm durch eine Vorrichtung, die darauf ausgelegt ist, einen hochfokussierten Strahl kohärenten Lichts auszusenden. Eine Reihe von Verstärkerlinsen und ein leistungsstarkes Lasermedium erzeugen eine augenblickliche, schnurgerade Linie zerstörerischer Energie. Die Waffe wird für ihre extreme Reichweite und punktgenaue Genauigkeit geschätzt und trifft entfernte Ziele mit einer Lanze aus gleißendem Licht.

Eine integrierte Fernkampfwaffe. Der Angriff nutzt die Fertigkeit „Schießen“. Reichweite: 100 m, Schadenspotenzial: 4, Durchschlag 1, Angriffsmodi: Einzelschuss.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3600
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)

Elektro-Magnetische Klinge

Eine Klinge aus einer leitfähigen Legierung schnell aus einem verborgenen Emitter am Arm des Trägers hervor und summt hörbar vor gespeicherter Energie. Häufig wird die Klinge in Ultraschallschwingungen versetzt, um ihre Fähigkeit zu verbessern, durch widerstandsfähige Materialien zu schneiden. Bei einem ausreichend tiefen oder gut gezielten Hieb kann ein integrierter Kondensator eine starke elektrische Entladung durch die Klinge freisetzen, die das Ziel schockt.

Eine einziehbare Nahkampfwaffe mit Schadenspotenzial 3 und Durchschlag 1. Bei einem kritischen Treffer erhält das Ziel den Zustand „Geschockt 1“.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1800
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
 Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)

Bum Bum Arm

Dieser klobige kybernetische Arm ist speziell dafür konstruiert, einen einzigen, verheerenden Schlag auszuführen, und endet anstelle einer Hand in einem kolbengetriebenen Rammbock. Bei Auslösung schnellt die gesamte Unterarmbaugruppe mit explosiver Wucht nach vorn und trifft Ziele knapp außerhalb der üblichen Nahkampfreichweite. Die schiere kinetische Energie des Aufpralls ist darauf ausgelegt, Panzerungen zu verbeulen und die darunter liegende Struktur mit einem brutalen, erschütternden Schlag zu zertrümmern.

Ermöglicht einen waffenlosen Nahkampfangriff mit Schadenspotenzial 6, Durchschlag 1, 2 Aktionen und einer Reichweite von 2 m.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	900
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	4
Energieverbrauch:	0 mAh

Einbau
 Linker Arm (2)
 Rechter Arm (2)

Sinne

Cyberaugen I

Diese grundlegende Augenprothese ersetzt ein natürliches Auge durch einen sichtlich künstlichen Sinnesapparat. Ihre kunstvolle, mechanische Iris passt sich hörbar an das Licht an, während interne

Linsen eine schärfere Fokussierung ermöglichen, als es das organische Auge vermag. Der Träger kann so feine Details auf größere Entfernung wahrnehmen und Dinge erkennen, die sonst verschwommen wären.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2000
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Wahrnehmung +1

Audioverstärker

Die Gehörgänge des Trägers sind mit einem System leistungsstarker akustischer Verstärker ausgestattet, das in der Lage ist, die feinsten klanglichen Details wahrzunehmen. Flüstern quer durch einen Raum, das leise Geräusch einer Bodendiele oder die Zuhaltungen eines fernen Schlosses werden mit verblüffender Deutlichkeit wiedergegeben.

Gewährt einen Bonus von +2 Würfeln auf Wahrnehmungsproben, die das Gehör betreffen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	800
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Infrarotsicht

Eine spezialisierte Sensoreinheit ist in das Augenimplantat des Trägers integriert, die es ihm erlaubt, seine Wahrnehmung in das Infrarotspektrum zu verschieben. Ist dieser Modus aktiv, wird die Welt in einer geisterhaften Palette von Wärmesignaturen dargestellt, in der Lebewesen und laufende Ma-

schinen vor dem kalten Hintergrund lebloser Objekte hell aufleuchten. Dies ermöglicht es dem Träger, durch Dunkelheit und Rauch hindurchzusehen, als wären sie nicht existent, und Ziele anhand ihrer Wärmeabstrahlung zu verfolgen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1500
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Cyberaugen II

Diese fortschrittliche Augenprothese stellt eine deutliche Verbesserung gegenüber früheren Modellen dar und verfügt über eine lautlose, fließende Iris sowie überlegene optische Prozessoren für eine kristallklare Sicht. Ein integrierter Multispektralsensor erlaubt es dem Träger, nahtlos zwischen dem sichtbaren, thermischen und lichtverstärkten Spektrum zu wechseln, als wäre es eine natürliche Erweiterung seines Willens. Zudem analysiert ein eingebauter Zielcomputer das Sichtfeld, um wichtige Details hervorzuheben und Zielberechnungen zu projizieren, was sowohl die Situationswahrnehmung als auch die Schussgenauigkeit erheblich verbessert.

Beinhaltet die Modi Nachtsicht und Infrarotsicht, die als freie Aktion umgeschaltet werden können. Gewährt einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung und Schießen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3600
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Schießen +2
Wahrnehmung +2

Sonar-Implantat

Ein Implantat verleiht dem Träger eine Form der aktiven Echolotung, indem es einen konstanten Strom hochfrequenter Schallimpulse aussendet. Das Gehirn des Trägers lernt, die zurückkehrenden Echos zu interpretieren und ein präzises, dreidimensionales akustisches Bild der Umgebung zu erstellen. Da dieser Sinn auf Schall und nicht auf Licht beruht, kann der Träger perfekt in absoluter Dunkelheit navigieren und die wahre Position von Zielen erkennen, die durch visuelle Tricks verborgen sind.

Ermöglicht die Wahrnehmung durch Schallwellen und ignoriert Unsichtbarkeit und Nachteile durch völlige Dunkelheit in einem Umkreis von 20 Metern.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1000
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Emotionssensor

Eine Anordnung passiver Biosensoren ermöglicht es dem Träger, die unsichtbaren Signale menschlicher Emotionen wahrzunehmen. Das Implantat analysiert in Echtzeit die subtilen physiologischen Reaktionen eines Ziels: Mikroexpressionen, Herzfrequenzschwankungen, stimmliche Anspannung und Veränderungen der Hauttemperatur. Dieser Datenstrom verschafft dem Träger einen tiefen und präzisen Einblick in den wahren emotionalen Zustand seiner Mitmenschen und durchbricht dabei Täuschung und soziale Fassaden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1200
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Empathie +2

Chemischer Analysator

Eine chemische Analyseeinheit ist in die Fingerspitze oder das Geruchssystem des Trägers integriert. Das Implantat kann eine mikroskopische Probe von jeder flüssigen, festen oder luftgetragenen Substanz aufnehmen und diese augenblicklich in ihre chemischen Grundbestandteile zerlegen. Dies erlaubt es dem Träger, unbekannte Materialien - von komplexen Giften bis zu seltenen Mineralien - mit unglaublicher Geschwindigkeit und Präzision zu identifizieren.

Gewährt einen Bonus von 3 Würfeln auf Untersuchungen oder Naturproben im Zusammenhang mit der Identifizierung von Substanzen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1000
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Ultraschall-Ortung

Dieses Implantat ermöglicht es dem Träger, fokussierte Ultraschallimpulse auszusenden, um die Umgebung aktiv zu scannen. Ein hochentwickelter Prozessor analysiert die zurückkehrenden Echos und hebt winzige Unregelmäßigkeiten in Materialdichte und akustischer Resonanz hervor. Dies erlaubt dem Träger, gewissermaßen durch feste Oberflächen zu „sehen“ und so versteckte Fächer, verborgene Objekte oder die feinen Konturen einer getarnten Kreatur aufzudecken.

Gewährt einen Bonus von 2 Würfeln auf Wahrnehmungsproben, um versteckte Objekte oder Kreaturen innerhalb von 30 Metern zu finden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2100
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Künstliche Gliedmaßen

Cyberarm

Dieser vollständige Armersatz basiert auf einem dichten, verstärkten Chassis, und seine Bewegungen werden von leistungsstarken Aktuatoren mit hohem Drehmoment angetrieben. Die rohe Kraft der Gliedmaße ist immens und fähig, Schläge auszuführen, die Stahl verbeulen können. Zusätzlich verbessern integrierte gyroskopische Stabilisatoren und reaktionsschnelle Servomotoren die Leistung im waffenlosen Kampf, indem sie Angriffe und Paraden mit brutaler Effizienz leiten.

Andere Körpermodifikationen, die Einbauplätze im Arm verwenden, können in den Cyberarm integriert werden, sodass sie selbst keine Einbauplätze benötigen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3000
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
Linker Arm (3)
Rechter Arm (3)

Kraft +2
Nahkampf +1

Cyberbein

Der Ersatz eines einzelnen Beines durch diese leistungsstarke Prothese erzeugt ein deutliches Un-

gleichgewicht im Gangbild und Körperbau des Trägers. Mit der Zeit lernt der Träger, diese Asymmetrie als Waffe zu nutzen, was explosive Ausweichmanöver aus der Balance und kraftvolle, einbeinige Sprünge ermöglicht. Im vollen Lauf legt der Träger einen eigentümlichen, ausgreifenden Schritt an den Tag, bei dem die unermüdliche Prothese dem verbliebenen organischen Bein ein zermürendes Tempo aufzwingt.

Andere Körpermodifikationen, die Einbauplätze im Bein verwenden, können in das Cyberbein integriert werden, sodass sie selbst keine Einbauplätze benötigen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3500
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Schnelligkeit +2

Kybernetischer Schwanz

An der Basis der Wirbelsäule des Trägers ist ein voll beweglicher, greiffähiger Schwanz angebracht, der von einem integrierten gyroskopischen Balancierkern gesteuert wird. Das Anhängsel passt sich ständig den Bewegungen des Trägers an und agiert als dynamisches Gegengewicht, das ein übermenschliches Gleichgewichtsgefühl und eine bemerkenswerte Agilität verleiht. Obwohl sein Hauptzweck das Gleichgewicht ist, kann der Schwanz auch für einen schnellen, ablenkenden Schlag im Nahkampf eingesetzt werden.

Gewährt einen Bonus von +2 auf Akrobatik-Proben zum Balancieren. Kann einen waffenlosen Nahkampfangriff mit Schadenspotenzial 1 ausführen.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3200
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Torso (1)

Akrobatik +2

Schutz

Dermapanzer

Ein widerstandsfähiges, ablatives Gitter ist direkt unter die Epidermis des Trägers gewebt, was der Haut eine leicht starre, oft gemusterte Textur verleiht. Bei einem Treffer zersplittert oder verhärtet sich ein lokaler Bereich dieser Schicht, um die Wucht der kinetischen Kraft zu absorbieren, und fungiert so als Einwegschutzschild. Fast augenblicklich regeneriert sich dieser beeinträchtigte Bereich oder wird von innen ersetzt, wodurch die Integrität der Panzerung für den nächsten Aufprall wiederhergestellt wird.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2200
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Torso (1)

Schutz +1

Toxinfilter

Dieses duale Implantatsystem integriert einen leistungsstarken Filter in die Atemwege und eine Reinigungseinheit in den Blutkreislauf. Die respiratorische Komponente säubert die eingeatmete Luft und neutralisiert durch einen katalytischen Prozess luftgetragene Gifte und Gase vollständig.

Währenddessen filtert die zirkulatorische Einheit konstant das Blut des Trägers, identifiziert und zersetzt fremde chemische Verbindungen, wodurch die meisten Gifte erheblich an Wirksamkeit verlieren.

Gewährt einen Bonus von 2 Würfeln auf Widerstandswürfe gegen Gifte und Toxine und verleiht Immunität gegen eingeatmete Gase.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Energieschild

Eine Reihe von Emittlern am Unterarm des Trägers kann aktiviert werden, um einen defensiven Energieschild zu projizieren. Dies erzeugt eine schimmernde, halb sichtbare Barriere aus verzerrter Energie in geringem Abstand vor dem Träger. Das Feld ist speziell darauf kalibriert, Hochenergieprojektilen wie gebündeltes Licht oder Plasma zu zerstreuen oder abzulenken, bietet jedoch keinen Widerstand gegen massive, kinetische Objekte.

Kann aktiviert werden (1 Aktion). Wenn aktiv, bietet es eine 4+ Deckungswurf gegen Fernkampfangriffe. Verbraucht nur Energie, wenn es aktiv ist.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3100
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Torso (1)

Nanobot-Heiler

In einem spezialisierten internen Reservoir ist ein schlafender Schwarm von Bio-Reparaturautomaten untergebracht. Bei Aktivierung werden diese mikroskopischen Agenten in den Blutkreislauf freigesetzt, um an den verletzten Stellen des Körpers zusammenzulaufen. Sie beginnen einen schnellen, systematischen Prozess der Gewebewiederherstellung, bei dem sie für eine kurze, intensive Dauer Muskeln zusammenfügen und Wunden versiegeln, bevor sie inaktiv werden, um ihre Ressourcen wieder aufzufüllen.

Einmal pro Tag kann der Benutzer die Nanobots aktivieren, um 1W6 Wunden zu heilen. Dieser Vorgang dauert eine Minute.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2100
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau
Torso (1)

Elektrostatische Barriere

Ein feines Netz aus leitfähigen Filamenten verläuft direkt unter der Haut des Trägers und bildet einen persönlichen Faradayschen Käfig. Dieses subdermale Gitter ist darauf ausgelegt, ankommende elektrische Angriffe abzufangen und die tödliche Spannung augenblicklich über seine Oberfläche harmlos in den Boden abzuleiten. Nachdem es eine starke Entladung absorbiert hat, muss sich das gesamte System kurz repolarisieren, um für die Neutralisierung des nächsten Schocks bereit zu sein.

Die Barriere bietet drei Einheiten Schockschutz, die zu Beginn der Kampfrunde des Charakters aufgefrischt werden. Dieser Schockschutz verhindert nur den Zustand „Geschockt“, nicht jedoch Verletzungen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2200
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 5 mAh

Einbau
 Torso (1)

Thermoregulator

Ein Wärmetauschersystem ist in den Kreislauf und die Atemwege des Trägers integriert. Dieses Netzwerk fungiert als leistungsstarker, interner Thermoregulator, der in der Lage ist, überschüssige Körperwärme schnell abzuleiten oder eigene Wärme zu erzeugen. Es ermöglicht dem Träger, eine perfekt stabile Kerntemperatur beizubehalten, was ihn gegenüber den Strapazen eisiger Schneestürme oder sengender Wüstenhitze völlig unempfindlich macht.

Der Charakter ist immun gegen die negativen Auswirkungen extremer Kälte oder Hitze.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Chamäleon-Haut

Die Haut des Trägers ist permanent mit einem subtilen, nicht wiederholenden Muster aus gesprenkelten, reflexionsarmen Farben versehen. Dies ist kein aktives Tarnsystem, sondern ein passives, das die Silhouette des Trägers konstant vor jedem Hintergrund auflöst. Diese Tarnfärbung macht es von Natur aus schwieriger, den Träger zu erkennen, und lässt den Blick eines Beobachters oft über ihn hinweggleiten, ohne seine Präsenz wahrzunehmen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Heimlichkeit +2

Photonen-Schild

Ein am Unterarm angebrachter Projektor setzt bei Aktivierung eine schimmernde, zerstäubte Wolke aus reflektierenden Mikropartikeln frei. Diese Suspension bildet in der Luft einen temporären, blendenden Schirm, der speziell darauf ausgelegt ist, fokussierte Lichtstrahlen zu streuen und zu zerstreuen. Während er einen außergewöhnlichen Schutz gegen laserbasierte Waffen bietet, gewährt der immaterielle Nebel keinerlei Abwehr gegen kinetische oder thermische Angriffe.

Wenn aktiviert (1 Aktion), gewährt einen Deckungswurf von 5+ gegen Licht- und Laserangriffe.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2400
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Torso (1)

Bio-Feedback-Sensor

Ein Netzwerk mikroskopischer Diagnosesensoren patrouilliert ständig den Blutkreislauf des Trägers und fungiert als internes Frühwarnsystem. Diese Biomonitoring sind darauf programmiert, die feinen chemischen Signaturen von fremden Giftstoffen und Krankheitserregern zu erkennen. Sobald ein Eindringling identifiziert wird, sendet das Implantat einen unverkennbaren Alarm an das Bewusst-

sein des Trägers und verschafft dessen natürlichem Immunsystem wertvolle Zeit, eine Verteidigung aufzubauen, bevor Symptome auftreten können.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1000
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Resistenz +1

Elektro-Magnetische Tarnung

Die Haut des Trägers ist mit einer Schicht aus sensorabsorbierendem Material oder einem aktiven Netz zur Signalunterdrückung versehen. Dieses System ist darauf ausgelegt, ankommende elektromagnetische Erfassungswellen, wie Radar- oder Lidar-Impulse, einzufangen oder zu fälschen. Obwohl es keine Auswirkung auf die visuelle Beobachtung hat, löscht es die elektronische Signatur des Trägers effektiv aus und ermöglicht es ihm, automatisierte Sensornetze unbemerkt zu durchqueren.

Macht den Träger für elektromagnetische Sensoren wie Radar unsichtbar.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1300
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Infrarot-Tarnung

Ein Wärmedämpfungssystem ist in die Haut des Trägers eingewoben und fungiert als aktiver Hitzeschleier. Das Netzwerk entzieht der Körperoberfläche rapide die Strahlungswärme, speichert sie in einem internen Kühlkörper oder stößt sie als

zerstäubten, gekühlten Dunst aus. Dadurch kann die thermische Signatur des Trägers perfekt mit der Umgebungstemperatur übereinstimmen, was ihn für jede Art von wärmebasierter Ortung unsichtbar macht.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1200
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Plasma-Schild

Bei Aktivierung stößt ein Unterarm-Projektor einen wirbelnden Vortex aus glühender Materie aus, der durch ein starkes Eindämpfungsfeld zu einem Schutzschild geformt wird. Diese flimmernde Barriere aus überhitzten Partikeln ist sowohl außerordentlich dicht als auch extrem heiß. Ihre einzigartigen Eigenschaften erlauben es ihr, ankommende Projektile zu blockieren oder zu verdampfen und gleichzeitig die Energie von gerichteten Strahlungswaffen zu absorbieren und zu zerstreuen, was sie zu einer formidablen Allzweckverteidigung macht.

Wenn er aktiviert wird (1 Aktion), gewährt er drei Einheiten normalen Schutz, der gegen physische und Energieangriffe eingesetzt werden kann. Der Schild ist für einen Kampf aktiv.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3200
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)

Verbesserungen

Neuralverstärker

Ein feines Netz aus leitfähigen Filamenten durchzieht die Großhirnrinde des Trägers und fungiert als neuronaler Co-Prozessor. Die Vorrichtung beschleunigt die synaptische Reaktion und ermöglicht es dem Gehirn, Sinneseindrücke zu verarbeiten und logische Schlussfolgerungen mit drastisch erhöhter Geschwindigkeit zu ziehen. Komplexe Situationen werden schneller erfasst, und Lösungen für verzwickte Probleme offenbaren sich mit neu gewonnener Klarheit.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2000
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Logik	+1
Auffassungsgabe	+1

Reflexverstärker

Direkt mit dem Rückenmark integriert, überflutet dieser neuronale Beschleuniger bei Kampfbeginn das Nervensystem des Trägers mit starken synaptischen Stimulanzen. Diese induzierte Hyperreaktivität verändert die Zeitwahrnehmung des Trägers drastisch und lässt die Welt um ihn herum träge und langsam erscheinen. In diesem beschleunigten Zustand kann der Träger Informationen verarbeiten und körperliche Handlungen sehr schnell ausführen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Aktionen +1

Datenbuchse

Ein universeller Schnittstellenanschluss, meist bündig in die Haut an der Schläfe oder im Nacken eingelassen, ermöglicht eine direkte physische Verbindung zu kompatiblen Maschinen. Das Einklinken stellt eine vollständige neuronale Verbindung her und überflutet das Bewusstsein des Nutzers mit dem rohen Datenstrom der Maschine. Durch diese intuitive, breitbandige Verbindung fühlen sich die Navigation in Systemen und die Diagnose mechanischer Probleme wie eine natürliche Erweiterung der eigenen Sinne an.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	250
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Knochenverstärkung

Das gesamte Skelett des Trägers ist mit einem molekular gebundenen Metallverbundstoff durchzogen, was seine Dichte und Zugfestigkeit enorm erhöht. Dieses verstärkte Skelett ist unglaublich widerstandsfähig und fähig, Stöße und Traumata zu absorbieren, die gewöhnliche Knochen zermalmen würden.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2400
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Torso (2)

Maximale Lebenspunkte	+2
Resistenz	+1

Muskelverstärker

Die natürliche Muskulatur des Trägers ist mit Bündeln aus Hochleistungs-Myomer oder elektroaktiven Fasern durchwoben. Dieses synthetische Gewebe kontrahiert mit explosiver Kraft, was zu einer enormen Steigerung der rohen Körperkraft beim Heben, Ringen und Schlagen führt. Die Augmentierung ist auf unglaubliche Effizienz ausgelegt und wirkt der Ansammlung von Ermüdungstoxinen entgegen, wodurch der Träger seine körperliche Höchstleistung deutlich länger aufrechterhalten kann, als es von Natur aus möglich ist.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3000
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Linker Arm (2)
Rechter Arm (2)
Linkes Bein (2)
Rechtes Bein (2)

Kraft	+2
Ausdauer	+1

Cyberherz

Das natürliche Herz des Körpers wird durch eine leistungsstarke mechanische Pumpe ersetzt, deren gleichmäßiger, metronomischer Schlag eine ständige Erinnerung an ihre künstliche Herkunft ist. Dieses Gerät zirkuliert das Blut mit einer unerbittlichen Effizienz, die organisches Gewebe nicht erreichen kann, was die Ausdauer und Widerstandsfähigkeit des Trägers gegen Ermüdung drastisch steigert. Die robuste und kraftvolle Zirkulation stärkt zudem das gesamte System und macht den Träger widerstandsfähiger und unempfindlicher gegenüber körperlichen Traumata.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3300
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Torso (1)

Maximale Lebenspunkte	+1
Ausdauer	+2

Schalldämpfer

Ein System aus internen gyroskopischen Stabilisatoren und Bewegungsdämpfern ist in den Bewegungsapparat des Trägers integriert. Dieses Implantat glättet aktiv die Bewegungen des Trägers und eliminiert die kleinen, unwillkürlichen Zuckungen, die Geräusche erzeugen. Schritte werden beinahe lautlos, und das Rascheln von Ausrüstung wird erheblich gedämpft, was dem Träger erlaubt, sich mit einer fast unnatürlichen Ruhe zu bewegen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Heimlichkeit	+2
---------------------	----

Cyberlunge

Dieses prothetische Atmungssystem ersetzt die organischen Lungen durch einen weitaus effizienteren Mechanismus zum Gasaustausch. Es extrahiert und verarbeitet Sauerstoff so effektiv, dass das Blut des Trägers übersättigt wird, was ihm eine enorme Ausdauerreserve für körperliche Anstrengungen verleiht. Das Implantat verfügt zudem über eine interne Sauerstoffspeichercelle, die es dem Träger er-

möglicht, für eine unglaublich lange Zeit die Luft anzuhalten.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2600
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Torso (1)

Ausdauer +2

Gedächtnisverstärker

Ein mnemotechnischer Co-Prozessor, der mit dem Hippocampus des Gehirns verdrahtet ist, zeichnet alle Sinneseindrücke mit perfekter Wiedergabetreue auf. Dieses System archiviert Erinnerungen als makellose, durchsuchbare Daten und ermöglicht es dem Träger, sich an jedes vergangene Ereignis, Gespräch oder gelesene Seite mit absoluter Klarheit zu erinnern. Mit diesem perfekten Wissensspeicher kann der Träger riesige Informationsmengen sofort abgleichen und mit un-menschlicher Geschwindigkeit und Präzision logische Schlussfolgerungen ziehen und Muster erkennen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2000
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Kopf (1)

Bildung +1

Logik +1

Cybergehirn

Die neuronale Architektur des Trägers wird grundlegend verändert, indem organisches Hirngewebe durch einen hochentwickelten Rechenkern ergänzt oder ersetzt wird. Dieser kybernetische Ver-

stand verarbeitet Informationen nicht durch Intuition, sondern durch reine Hochgeschwindigkeitsberechnung, was die schnelle Assimilation und den perfekten Abruf gewaltiger Datenmengen ermöglicht. Komplexe logische Probleme werden mit erstaunlicher Geschwindigkeit gelöst, und umfangreiche Wissensgebiete können in einem Bruchteil der üblichen Zeit erlernt werden.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	5000
Seltenheit:	Selten
Biolast:	5
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Kopf (1)

Logik +2

Bildung +1

Auffassungsgabe +2

Tarnhaut

Die Haut des Trägers ist mit einem Netz aus programmierbaren Chromatophoren oder lichtbeugenden Kristallen durchsetzt. Bei Aktivierung scannt dieses System die unmittelbare Umgebung und bildet deren Farben und Texturen nach, wodurch der Träger optisch wie ein lebender Geist mit seiner Umgebung verschmilzt. Der Tarneffekt ist im Stillstand oder bei langsamer Bewegung nahezu perfekt, verzerrt sich jedoch und bricht zusammen, wenn der Träger sich zu schnell bewegt, als dass das System den wechselnden Hintergrund verarbeiten kann.

Wenn es aktiviert ist (was eine Aktion erfordert), gewährt es einen Bonus von +4 Würfeln auf Proben auf Heimlichkeit, wenn man stillsteht oder sich langsam bewegt. Es wird nur Energie verbraucht, wenn es aktiv ist.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1700
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Torso (1)

Adrenalinpumpe

Eine Hochdruckpumpe, die mit einem Reservoir potenter Kampfstimulanzien verbunden ist, ist in den Blutkreislauf des Trägers integriert. Die Aktivierung des Geräts injiziert eine volle Dosis dieses Hyper-Adrenalin-Cocktails direkt in den Körper und versetzt ihn in einen Zustand extremer temporaler Beschleunigung. Für einige wenige Herzschläge bewegt sich der Träger wie eine Unschärfe, seine Gedanken und Handlungen komprimiert zu einem rasenden Geschwindigkeitsschub, der es ihm erlaubt, mehrere Aktionen in einem Augenblick auszuführen.

Kann einmal pro Kampf aktiviert werden (kostet 1 Aktion). Der Benutzer erhält +2 Aktionen für die aktuelle Kampfrunde. Die Pumpe hat 3 Ladungen, die während einer Rast wieder aufgefüllt werden.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2400
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh
Ladungen:	3

Einbau

Torso (1)

Tarnfeldgenerator

Eine hochentwickelte Anordnung von Feldprojektoren ermöglicht es dem Träger, Lichtwellen aktiv um seinen Körper zu krümmen. Im aktivierten Zustand erzeugt dies eine starke optische Verzerrung, die den Träger fast vollständig unsichtbar macht und nur ein feines, wässriges Flimmern an seiner Stelle hinterlässt. Diese tiefgreifende visuelle Verdrängung macht den Träger zu einem außerordentlich schwierigen Ziel, jedoch wird die empfindliche Matrix des Feldes durch jede feindselige Handlung des Trägers augenblicklich zerstört.

Bei Aktivierung (1 Aktion) wird der Benutzer nahezu unsichtbar. Angriffe gegen ihn erhalten einen Bonus von +3 auf den Mindestwurf. Das Feld wird deaktiviert, wenn der Benutzer angreift.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2500
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Torso (1)

Neuralinterface

Ein leistungsstarker neuronaler Transceiver ermöglicht es dem Träger, Gedanken in ein lautloses, übertragbares Signal umzuwandeln. Dies erlaubt eine sofortige, konzeptionelle Kommunikation mit anderen, ähnlich ausgestatteten Personen und stellt eine direkte, drahtlose Verbindung zu kompatiblen Maschinensystemen her. Die Interaktion mit einer digitalen Umgebung über diese Schnittstelle fühlt sich mühelos und angeboren an und verleiht dem Träger die meisterhafte Fähigkeit, komplexen Code und Sicherheitsprotokolle zu greifen und zu manipulieren.

Ermöglicht stille, drahtlose Kommunikation mit anderen Geräten oder Personen mit einer ähnlichen Schnittstelle. Gewährt einen Bonus von 3 Würfeln auf Proben gegen digitale Systeme.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	1200
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Kopf (1)

Gravitations-Manipulator

Ein hochentwickelter Feldgenerator ermöglicht es dem Träger, ein lokal begrenztes Verzerrungsfeld

zu projizieren, das die effektive Masse von Zielen in seiner Reichweite verändert. Dieser Strahl kann so moduliert werden, dass er entweder das Gewicht eines Objekts drastisch erhöht und es mit erdrückender Wucht zu Boden drückt, oder es so stark reduziert, dass sich massive Objekte fast schwerelos anfühlen. Der Effekt kann genutzt werden, um Gegner unter ihrem eigenen, immensen Gewicht zu fixieren oder um Lasten zu heben, die weit über den normalen körperlichen Grenzen des Trägers liegen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1400
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Torso (1)

Bio-Lumineszenz-Tattoos

Die Haut des Trägers ist mit kunstvollen Tätowierungen aus einer speziellen, biolumineszenten Tinte verziert. Auf Befehl beginnen diese Muster hell und stetig zu leuchten und erhellen die Umgebung so wirkungsvoll wie eine Fackel. Die Farbe des Leuchtens ist eine dauerhafte, stilistische Entscheidung, die beim Stechen des Tattoos getroffen wird und den Körper in eine lebende Laterne verwandelt.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 500
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Holografischer Projektor

Ein Miniaturprojektor ermöglicht es dem Träger, ein dreidimensionales Bild aus Licht und Schatten

in die Luft zu projizieren. Das Gerät erzeugt ein leuchtendes, halb durchsichtiges Trugbild, indem es Muster auf Partikel in der Umgebung oder einen selbst erzeugten, lichtbrechenden Dunst wirft. Obwohl diese Erscheinungen nicht greifbar sind und sichtlich flimmern, sind sie realistisch genug, um als überzeugende Ablenkung zu dienen oder einfache visuelle Informationen anzuzeigen.

Kann einfache Hologramme in einer Entfernung von bis zu 10 Metern projizieren. Kann verwendet werden, um Ablenkungen zu erzeugen oder zu kommunizieren. Täuschungsversuche mit den Hologrammen erhalten einen Bonus von 2 Würfeln.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1000
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Nano-Reparatur-Bots

Eine Kolonie mikroskopischer Reparaturautomaten zirkuliert unentwegt durch den Körper des Trägers, führt zelluläre Routinewartungen durch und behebt langsam kleinere Schäden. Dies sorgt für eine stetige, passive Regeneration, die den Körper in einem Zustand der konstanten Instandhaltung hält. Einmal pro Tag kann der gesamte Schwarm einen Prioritätsbefehl erhalten, woraufhin er sich auf eine schwere Verletzung konzentriert, um in einem einzigen, schnellen Schub eine beschleunigte Heilung zu bewirken, was jedoch seine unmittelbaren Ressourcen erschöpft.

Es heilt automatisch alle drei Stunden eine Wunde. Es kann einmal pro Tag aktiviert werden, um sofort 1W3 Wunden zu heilen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3500
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
Torso (1)

Magnetische Greifhaken

Leistungsstarke Elektromagnete sind in die Hände und Füße des Trägers eingebettet und an seine interne Energiequelle angeschlossen. Auf Befehl erzeugen diese Vorrichtungen ein fokussiertes und unglaublich starkes Magnetfeld. Dies erlaubt es dem Träger, mit gewaltiger Kraft an jeder eisenhaltigen Oberfläche zu haften und so senkrechte Metallwände hinauf oder an Decken entlang zu laufen, als befände er sich auf festem Boden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 800
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (2)

Neuro-Stimulator

Ein an der Schädelbasis integrierter neuronaler Schrittmacher sendet eine kontinuierliche Kaskade von Mikrostimulationen durch das zentrale Nervensystem des Trägers. Diese ständige Aktivierung der Nervenbahnen verkürzt die Zeitspanne zwischen Sinneswahrnehmung und körperlicher Reaktion. Das Ergebnis ist ein Geist, der schneller und klarer denkt, und ein Körper, der mit scharfer, erhöhter Behendigkeit reagiert.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3600
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Logik +1
Schnelligkeit +1

Elektro-Muskelstimulator

Ein subdermales Gitter aus leitfähigen Filamenten ist über die Kernmuskelgruppen des Trägers gelegt. Dieses System synchronisiert sich mit den natürlichen Nervenimpulsen des Körpers und versetzt den Muskeln im genauen Moment der Kontraktion einen zusätzlichen elektrischen Impuls. Diese erzwungene Überkontraktion erhöht die Rohkraft des Trägers und optimiert die muskuläre Effizienz, was mehr Leistung und Ausdauer ermöglicht.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2700
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)
Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Kraft +1
Ausdauer +1

Quanten-Verschränkung

Dieses Implantat enthält die eine Hälfte eines perfekt abgestimmten Paares sympathischer Resonatoren, deren Gegenstück in einem einzigen anderen Gerät untergebracht ist. Diese beiden Objekte sind auf fundamentaler Ebene untrennbar miteinander verbunden und spiegeln den Zustand des jeweils anderen sofort wider, ohne dass ein wahrnehmbares Signal zwischen ihnen übertragen wird. Dieses Phänomen ermöglicht einen lautlosen, nicht verfolgbaren und augenblicklichen Kommunikationskanal, der von Entfernungen oder physischen Hindernissen gänzlich unberührt bleibt.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	1800
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Nano-Konstruktions-Bots

Ein spezialisierter Behälter am Körper des Trägers beherbergt einen Schwarm mikroskopischer Konstruktionsautomaten. Auf einen Vorrat an Rohstoffen losgelassen, arbeiten diese Agenten einstimmig daran, Objekte nach den Anweisungen des Trägers zu montieren oder zu reparieren. Der Schwarm kann Materie neu konfigurieren, um aus Schrott einfache Werkzeuge zu formen oder die Mechanik eines defekten Geräts akribisch zu flicken, wobei die einzigen Grenzen das technische Wissen des Trägers und die Qualität der verfügbaren Materialien sind.

Kann zum Bau einfacher Werkzeuge oder zur Reparatur von Gegenständen verwendet werden. Erfordert eine Mechanik-Probe und Rohstoffe.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	900
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Schallwellen-Manipulator

Der Kehlkopf des Trägers ist mit einem Schallmodulationssystem ausgestattet, das es ihm erlaubt, seine Stimmabgabe mit unglaublicher Präzision zu steuern. Dieses Gerät kann die akustischen Eigenschaften von Geräuschen analysieren und speichern, von einer bestimmten Stimme bis hin zu einem mechanischen Klicken. Der Träger kann

diese gespeicherten Klänge dann perfekt replizieren, was eine makellose Stimmenimitation oder das Erzeugen äußerst überzeugender Geräusche zur Ablenkung ermöglicht.

Ermöglicht es dem Benutzer, Stimmen nachzuahmen oder bestimmte Geräusche zur Ablenkung zu erzeugen. Gewährt einen Bonus von 2 Würfeln auf Täuschungs- oder Darstellungsproben, bei denen Geräusche zum Einsatz kommen.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2100
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Plasma-Schneider

Dieses am Unterarm montierte Industriewerkzeug ist dafür ausgelegt, einen kurzen, eingedämmten Strahl überhitzter Materie zu projizieren. Der fokussierte thermische Strahl kann sich methodisch durch dicke Platten aus gehärtetem Stahl schneiden, was es zu einem hervorragenden Werkzeug für Durchbrüche und Bergungsarbeiten macht. Obwohl seine Schneidkraft gewaltig ist, ist das Gerät schwer und für den Kampf unausgewogen, was den Versuch, es als Nahkampfwaffe einzusetzen, zu einer ungeschickten und unberechenbaren Angelegenheit macht.

Ein Werkzeug, das pro Minute bis zu 10 cm Standardstahl durchschneiden kann. Kann als Nahkampfwaffe mit Schadenspotenzial 4 verwendet werden, ist jedoch unhandlich (Mindestwurf +2).

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2900
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

Gravitations-Stabilisator

Ein leistungsstarker gyroskopischer Stabilisator ist in den Rumpf des Trägers integriert und arbeitet ununterbrochen daran, einen perfekten Schwerpunkt zu halten. Das System nutzt vorausschauende Bewegungssensoren und Mikroanpassungen, um jedes Schwanken oder Ungleichgewicht, das durch instabile Oberflächen verursacht wird, sofort auszugleichen. Dadurch bewegt sich der Träger mit einer unheimlichen Stabilität und kann Geröllfelder oder Umgebungen mit fluktuierender Gravitation durchqueren, als würde er auf einer vollkommen ebenen und festen Fläche gehen.

Der Charakter ignoriert Nachteile durch schwieriges Gelände, die durch instabile Oberflächen oder unterschiedliche Schwerkraft verursacht werden.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Neuro-Link-Kommunikator

Dieses neuronale Implantat ist darauf ausgelegt, die Gedanken des Trägers in einen lautlosen, übertragbaren Datenstrom umzuwandeln. Es ermöglicht direkte, mentale Unterhaltungen mit jedem, der über eine kompatible Verbindung verfügt, wodurch die Notwendigkeit gesprochener Worte umgangen wird. Dasselbe System kann genutzt werden, um sich gedanklich mit kompatiblen Maschinen zu verbinden und sie zu steuern, was eine grundlegende, aber direkte Form der Fernsteuerung darstellt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 800
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Elektro-Magnetische Greifer

Leistungsstarke elektromagnetische Generatoren sind in die Handflächen des Trägers eingebettet und ermöglichen es ihm, ein starkes, lokalisiertes Magnetfeld zu projizieren. Dieses Feld erlaubt es dem Träger, schwere eisenhaltige Objekte mit einer Kraft zu greifen und zu heben, die seine eigene körperliche Stärke bei Weitem übertrifft. So kann ein massiver Stahlträger mit der Leichtigkeit eines Holzstabes gehalten werden, während der Griff bei nichtmetallischen Materialien völlig wirkungslos ist.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)

Elektro-Magnetische Wurfanker

Ein am Unterarm montierter Werfer schießt einen beschwerten Projektilkopf ab, der an einem langlebigen, hochfesten Seil befestigt ist. Der Kopf ist mit einem leistungsstarken Elektromagneten ausgestattet, der aktiviert werden kann, um an jeder getroffenen metallischen Oberfläche einen sicheren Anker zu schaffen. Eine drehmomentstarke, interne Winde kann dann zugeschaltet werden, um den Träger in die Höhe oder über Abgründe zu ziehen und so eine schnelle Methode der vertikalen und horizontalen Fortbewegung zu ermöglichen.

Feuert einen bis zu 50 Meter langen Enterhaken ab, der sich an metallischen Oberflächen festsetzen kann.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1000
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Holografischer Kommunikator

Dieses Gerät kombiniert einen hochentwickelten Scanner mit einem Miniaturprojektor, um dreidimensionale Kommunikation in Echtzeit zu ermöglichen. Wenn eine Verbindung zu einer kompatiblen Einheit hergestellt ist, wirft der Projektor ein leuchtendes, halb durchsichtiges Trugbild des Anrufers in die Luft. Diese projizierte Erscheinung spiegelt jedes Wort und jede Geste des Anrufers wider und erlaubt so ein Gespräch von Angesicht zu Angesicht, ungeachtet der räumlichen Distanz.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1200
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Kopf (1)

Gravitations-Manipulator

Ein im Körper des Trägers integrierter Trägheitsregulator ermöglicht es ihm, seine eigene Masse und die Bodenhaftung aktiv zu manipulieren. In einem Modus kann das Gerät den Träger nahezu schweelos machen, sodass er sanft schweben oder weite Sprünge machen kann. Umgekehrt kann es das effektive Gewicht des Trägers drastisch erhöhen, ihn mit gewaltiger Kraft an seinem Platz verankern und ihn so fast unbeweglich machen.

Ermöglicht es dem Benutzer, sein eigenes Gewicht zu reduzieren, um zu schweben, oder es zu erhöhen, um unbeweglich zu werden. Erfordert eine Aktion, um den Zustand zu ändern.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3200
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Schallwellen-Manipulator

Eine Reihe von Akustik-Emittern in der Handfläche des Trägers kann ausgelöst werden, um einen fokussierten, unsichtbaren Schallstoß zu entfesseln. Dieser gerichtete, hochintensive Schallimpuls ist nicht dazu bestimmt, bleibende Schäden zu verursachen, sondern ein einzelnes Ziel mit einer starken Druckwelle zu treffen. Der Schock für das Innenohr und das Nervensystem genügt, um einen Gegner kurzzeitig kampfunfähig zu machen und ihn betäubt und desorientiert zurückzulassen.

Kann einen fokussierten Schallstoß abgeben (1 Aktion). Ein einzelnes Ziel innerhalb von 10 m muss eine Resistenzprobe bestehen oder wird für eine Runde betäubt.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

Subdermales Heilimplantat

Eine Gruppe subdermaler Beutel, jeder gefüllt mit einem wirksamen Regenerationscocktail, ist in den

Rumpf des Trägers implantiert. Auf direkten Befehl hin reißt einer dieser Beutel auf und flutet das System des Trägers mit einer starken Dosis an Gerinnungsmitteln und schnell wirkenden Wachstumsstimulanzien. Dies bewirkt einen nahezu augenblicklichen Heilungsschub, um Wunden mitten im Kampf zu schließen, jedoch trägt das Implantat nur eine begrenzte Anzahl von Ladungen, bevor es aufgebraucht ist.

Wenn aktiviert (1 Aktion), heilt es den Träger um 3W3 Wunden. Es verfügt über drei Ladungen, die manuell bei einem Anbieter für Körpermodifikationen wieder aufgefüllt werden müssen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1800
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh
Ladungen: 3

Einbau
 Torso (2)

Bionischer Sprint

Die Beine des Trägers sind mit einem Netz aus Hochleistungs-Myomeren versehen, das eine ge-

ringfügige, aber konstante Steigerung seiner Agilität bewirkt. Das System verfügt über einen Overdrive-Modus, der aktiviert werden kann, um diese Fasern mit einem gewaltigen Energieschub zu fluten und sie zu unglaublich schnellen Kontraktionen zu zwingen. Dies resultiert in einem kurzen, explosiven Geschwindigkeitsschub, der es dem Träger erlaubt, für einige Momente in einem atemberaubenden Tempo zu rennen, bevor das System abkühlen muss.

Bei Aktivierung (1 Aktion) verdoppelt sich die Bewegungsreichweite des Charakters für 1W3 Kampfrunden. Erhöht die Schnelligkeit um 1.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 900
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh
Ladungen: 2

Einbau
 Linkes Bein (2)
 Rechtes Bein (2)

Schnelligkeit +1

K

米公木潤持恫

詭醫并藥

Gegner



Untoter

Vampirbrut

Die Vampirbrut ist ein niederer Vampir. Ohne großen Einfluss ist dies eine Gestalt, welche nur begrenzte Kräfte hat, und vielleicht auf sich selbst gestellt ist.

Wunden:	10
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	2
Geist:	2
Widerstände:	['Kälte', 'Wasser']

Biss (8)

Bluten 1

Schwarze Magie (6)

Die Vampirbrut wirkt einen Zauber der Schwarzen Magie. Die Erfolge dieses Wurfs stellen die **Stärke** des Zaubers dar.

Zombie

Der Zombie ist eine tragische Gestalt, welche in vielen Geschichten vorkommt. Ein Mensch, welcher auf besondere und unnatürliche Weise nach seinem Tod am Leben gehalten wird. Zombies haben ein Gehirn von der Größe einer Erbse, sie kennen nicht viel mehr als das Verlangen nach Blut. Und Gehirnen. Also, wenn man der Popkultur glauben darf.

Wunden:	6
Bewegung:	3
Stärke:	3
Gewandtheit:	1
Geist:	1
Widerstände:	['Feuer', 'Gift']

Untoter Griff (4)

Vergiftet 1

Biss (5)

Vergiftet 1

Mumie

Die lebendige Mumie ist ein Untoter. Sie ist auf magische Weise zum Leben erweckt worden. Nichts ist von ihrem Geist erhalten geblieben, alles, wonach sie trachtet, ist das Leben ihrer Opfer zu nehmen. Sie ist in der Regel unbewaffnet, ihr Fluch vergiftet jedoch ihre Opfer.

Wunden:	8
Bewegung:	3
Stärke:	3
Gewandtheit:	1
Geist:	2
Widerstände:	['Feuer', 'Gift']

Griff (6)

Durchschlag 0

Fluch (4)

Durchschlag 3, Gift 2

Skelett

Ein wandelndes Skelett, von dunkler Magie belebt.

Wunden:	4
Bewegung:	3
Stärke:	2
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Knochengriff (8)

Vergiftet 1

Kalter Atem (6)

Geschockt 2, 5 Meter Reichweite

Tier

Geier

Auf aufsteigenden Luftströmen kreist der Geier geduldig und beobachtet jede Regung unter sich. Er jagt nicht im klassischen Sinne, sondern wartet auf das Unvermeidliche, angezogen von Tod, Verfall und leichter Beute. Seine Präsenz wirkt wie ein stummes Omen und erscheint oft schon, bevor

das Ende vollständig eingetreten ist. Am Boden bewegt er sich unbeholfen, doch mit unerbittlicher Effizienz beim Reißen und Fressen. In düsteren Auslegungen wirkt er wie ein Vorbote des Schicksals, der überall dort erscheint, wo Leben schwindet – als würde ihn das Sterben selbst rufen.

Wunden: 2
Bewegung: 6
Stärke: 1
Gewandtheit: 3
Geist: 2

Schnabel (7)
 Durchschlag 1

Robbe

An kalten Küsten und treibendem Eis bewegt sich die Robbe mühelos zwischen Wasser und Land. Im Meer ist sie schnell und schwer fassbar, taucht und wendet sich mit fließender Präzision; an Land wirkt sie langsamer, bleibt jedoch wachsam und vorsichtig. Robben sind keine von Natur aus aggressiven Tiere, doch in die Enge getrieben oder beim Schutz ihres Nachwuchses reagieren sie mit plötzlicher Heftigkeit – beißen und schlagen mit überraschender Kraft um sich. Ihr Auftreten weist oft auf reiche Jagdgründe hin, aber auch auf verborgene Gefahren unter der Oberfläche. In düsteren Auslegungen wirken sie wachsam und wissend, ihre Augen knapp über der Wasserlinie, bevor sie lautlos verschwinden.

Wunden: 5
Bewegung: 5
Stärke: 1
Gewandtheit: 2
Geist: 2

Biss (5)
 Durchschlag 0

Nashorn

Ein massiger und reizbarer Gigant, der für rohe Wucht, unbeugsame Zähigkeit und plötzliche Ag-

gression steht. Sein schwaches Sehvermögen wird durch feines Gehör und Geruchssinn ausgeglichen, sodass es auf jede wahrgenommene Bedrohung sofort reagiert. Hat es sich einmal entschieden, stürmt es mit unaufhaltsamer Kraft voran und speißt oder zertrampelt alles auf seinem Weg. Ein Nashorn weicht nicht aus und zögert nicht – es durchbricht. In düsteren Auslegungen wirkt es wie ein lebender Rammbock, getrieben von blinder Wucht und unerschütterlichem Instinkt.

Wunden: 10
Bewegung: 4
Stärke: 3
Gewandtheit: 3
Geist: 1

Ansturm (10)
 Durchschlag 2

Snake

Ein lautloser und schwer fassbarer Jäger, der für Geduld, Präzision und verborgene Tödlichkeit steht. Die Giftschlange verlässt sich auf Tarnung und regungslose Ruhe, um blitzschnell zuzuschlagen, sobald sich Beute nähert. Ihr Gift übernimmt den eigentlichen Tod – es schwächt, lähmt oder zerstört das Opfer langsam von innen. Schlangen meiden offene Konfrontationen und setzen auf Hinterhalt und Rückzug, doch ein einziger Fehler kann tödlich sein. In düsteren Auslegungen wirken sie kalt und berechnend, als sei jede Bewegung geplant und jeder Biss unausweichlich.

Wunden: 2
Bewegung: 5
Stärke: 1
Gewandtheit: 3
Geist: 1

Biss (8)
 Vergiftet 1

Ratte

In Dunkelheit und verborgenen Winkeln gedeiht die Ratte dort, wo andere scheitern. Sie zwingt sich durch kleinste Spalten, nistet sich in Wänden ein und tritt oft in solcher Zahl auf, dass aus einer Plage eine Bedrohung wird. Allein ist sie scheu und leicht zu vertreiben, doch im Schwarm wird sie kühn – sie nagt, beißt und überwältigt durch schiefe Hartnäckigkeit. Ratten verbreiten Schmutz, vernichten Vorräte und bringen unsichtbare Gefahren mit sich. In düsteren Auslegungen wirken sie wie eine schleichende Verseuchung, ein lebendiges Zeichen des Verfalls, das stärker wird, je länger man es ignoriert.

Wunden:	2
Bewegung:	5
Stärke:	1
Gewandtheit:	3
Geist:	1

Biss (5)
Blutend 1

Skorpion

Unter Sand, Stein oder im Schatten verborgen, verharrt der Skorpion in unheimlicher Regungslosigkeit. Wird er gestört, reagiert er augenblicklich – sein Stachel trifft mit präziser, geübter Geschwindigkeit. Seine Stärke liegt nicht in roher Gewalt, sondern im Gift, das schwächt, lähmt oder den Kampf sofort beendet. Er verfolgt nicht – er bestraft das Eindringen. In düsteren Auslegungen wirkt er uralte und gleichgültig, perfekt angepasst an eine Welt, in der Zögern den Tod bedeutet.

Wunden:	3
Bewegung:	5
Stärke:	1
Gewandtheit:	3
Geist:	1

Biss (6)
Vergiftet 1
Stachel (8)

Vergiftet 2

Frosch

Leuchtende Farben im Unterholz warnen vor Gefahr, lange bevor sich der Frosch selbst bewegt. Klein und leicht zu übersehen, verlässt er sich nicht auf Stärke, sondern auf hochwirksame Gifte, die selbst eine unachtsame Berührung gefährlich machen. Er jagt nicht durch Verfolgung, sondern durch Nähe – seine bloße Anwesenheit kann bereits schaden. In dichten Dschungeln oder feuchten Umgebungen wird er Teil der Landschaft, eine verborgene Gefahr zwischen Blättern und Wasser. In düsteren Auslegungen wirkt er beinahe unnatürlich, seine grelle Erscheinung wie eine bewusste Warnung, dass unter der Oberfläche etwas nicht stimmt.

Wunden:	2
Bewegung:	4
Stärke:	1
Gewandtheit:	1
Geist:	1

Zunge (3)
Vergiftet 1

Tiger

Ein einzelgängerischer und schwer fassbarer Präda- tor, der für Heimlichkeit, Geduld und plötzliche, explosive Gewalt steht. Anders als Rudeljäger verlässt er sich auf den perfekten Moment: un- gesehen anschleichen, lautlos nähern und die Jagd mit einem einzigen, entscheidenden Angriff be- enden. Tiger sind territorial und unberechenbar, verschwinden in ihrer Umgebung ebenso mühe- los, wie sie daraus hervortreten. In düsteren Aus- legungen wirken sie beinahe geisterhaft – lautlos, unausweichlich und tödlich präzise.

Wunden:	6
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	3
Geist:	2

Biss (10)

Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen (10)

Durchschlag 1

Qualle

Lautlos und beinahe anmutig treibt die Qualle durch das Wasser und wirkt zunächst harmlos – bis es zur Berührung kommt. Ihr durchscheinender Körper verbirgt lange Tentakel, die mit starkem Gift versehen sind und augenblicklich reagieren. Sie jagt nicht im klassischen Sinne, sondern macht ihre Umgebung selbst zur Gefahr, in der jede Bewegung riskant wird. In Gruppen bilden sie fast unsichtbare Barrieren, die oft erst bemerkt werden, wenn es zu spät ist. In düsteren Auslegungen wirken sie wie lebende Fallen des Meeres – still, gleichgültig und unausweichlich.

Wunden:	2
Bewegung:	4
Stärke:	1
Gewandtheit:	2
Geist:	1

Stachel (4)

Vergiftet 1

Ochse

Ein kräftiges und eigensinniges Tier, das für rohe Gewalt, Ausdauer und territoriale Wut steht. Ob wild oder in Rage versetzt, reagiert es mit plötzlichen, heftigen Angriffen und setzt seine Hörner ein, um Gegner aufzuschlitzen oder fortzuschleudern. Anders als Raubtiere jagt es nicht – es stellt sich entgegen und vertreibt Eindringlinge durch schiere Wucht und Einschüchterung. Ochsen sind zwar kontrollierter, verfügen jedoch über enorme

Kraft und können unter Stress oder Überlastung gefährlich werden. In düsteren Auslegungen wird der Bulle zum Sinnbild blinder Raserei und unaufhaltsamer Wucht – eine lebende Kraft, die sich nicht aufhalten lässt.

Wunden:	8
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	3
Geist:	2

Rammen (10)

Durchschlag 1

Elefant

Ein gewaltiger Riese der Natur, der für enorme Stärke, Widerstandskraft und unaufhaltsame Wucht steht. Meist ruhig und bedacht, wird er bei Bedrohung oder Provokation zu einer verheerenden Macht – er stürmt mit erdrückendem Gewicht voran und fegt alles beiseite, was sich ihm in den Weg stellt. Schon seine Größe verändert das Schlachtfeld und macht das Gelände zu seinem Vorteil. Elefanten sind nicht von Natur aus aggressiv, doch einmal erzürnt oder in Panik, sind sie kaum aufzuhalten. In düsteren Auslegungen wirken sie wie lebende Zerstörungsmaschinen – schwerfällig im Zorn, aber vernichtend in ihrer Wirkung.

Wunden:	10
Bewegung:	4
Stärke:	4
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Würgen (8)

Der Elefant würgt das Opfer mit seinem Rüssel.

Stampfen (16)

Das ganze Gewicht des Elefanten lastet auf dem Opfer. Der Angriff verursacht Durchschlag 2, kann aber nur ausgeführt werden, wenn der Elefant bereits eine Runde neben dem Opfer steht.

Adler

Hoch über dem Land zieht der Adler seine Kreise und überblickt mit scharfem Blick jede Bewegung unter sich. Er verschwendet keine Kraft – er wartet auf den richtigen Moment, bevor er in einem schnellen, tödlichen Sturzflug angreift. Seine Fänge treffen mit Präzision und Wucht und greifen die Beute, bevor sie reagieren kann. Selbst ohne Angriff beherrscht seine Präsenz den Himmel, ein ständiger Beobachter, dem man sich kaum entziehen kann. In düsteren Auslegungen wirkt er wie ein unerbittliches Auge des Himmels – fern, geduldig und absolut entschlossen, wenn er zuschlägt.

Wunden:	2
Bewegung:	10
Stärke:	1
Gewandtheit:	4
Geist:	2

Krallen (7)

Blutend 1

Schnabel (7)

Durchschlag 1

Fledermaus

Von Dachsparren und Höhlendecken stoßen Fledermäuse in rastloser Bewegung herab, geleitet eher von Klang als von Sicht. In unberechenbaren Schwärmen wirbeln sie durch die Luft, verwirren und beunruhigen, und ihre plötzliche Nähe kann selbst Erfahrene erschrecken. Allein sind sie zerbrechlich, doch in der Masse überwältigen sie – kratzen, beißen und erfüllen die Luft mit chaotischer Bewegung. Ihr Auftreten kündigt oft von Verfall, Dunkelheit oder vergessenen Orten. In düsteren Auslegungen wirken sie wie lebendige Schatten, die aus der Finsternis hervorbrechen und ebenso schnell wieder verschwinden.

Wunden:	2
Bewegung:	5
Stärke:	1
Gewandtheit:	4
Geist:	1

Biss (2)

Durchschlag 2

Wildschwein

Eine brutale und furchtlose Naturgewalt, die für Aggression, Zähigkeit und territoriale Dominanz steht. Wird ein Wildschwein bedroht oder in die Enge getrieben, greift es mit explosiver Geschwindigkeit an und setzt seine Hauer ein, um Gegner aufzuschlitzen und niederzuwalzen. Wildschweine weichen kaum zurück – sie kämpfen kompromisslos weiter, selbst verletzt und im Schmerz. In düsteren Auslegungen wirken sie nahezu unaufhaltsam, getrieben von blinder Wut und dem unerbittlichen Instinkt, Eindringlinge zu vernichten.

Wunden:	8
Bewegung:	4
Stärke:	3
Gewandtheit:	1
Geist:	2

Rammen (10)

Durchschlag 1

Kamel

Ein widerstandsfähiges Tier rauer Landschaften, das in eine aggressive und gefährliche Form umschlägt. Kamele sind normalerweise zäh und bedächtig, können jedoch unter Stress oder in ihrem Revier äußerst unberechenbar werden und mit kräftigen Bissen, Tritten und plötzlichen Angriffen reagieren. Ihre Ausdauer erlaubt es ihnen, Gegner zu überdauern und Angriffe länger aufrechtzuerhalten, als man erwarten würde. Einmal erzürnt, lassen sie sich kaum einschüchtern – ihre Sturheit schlägt in unerbittliche Feindseligkeit um. In düsteren Auslegungen wirken sie unheimlich – zäh, nachtragend und beunruhigend hartnäckig, als würde die Wüste selbst sich wehren.

Wunden:	8
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Biss (6)

Durchschlag 1

Gorilla

Ein massiger und intelligenter Primat, der für kontrollierte Stärke, soziale Dominanz und plötzliche, explosive Gewalt steht. Innerhalb seiner Gruppe meist ruhig, reagiert er bei Bedrohung mit furchteinflößender Kraft und verteidigt Revier und Gefährten mit überwältigender physischer Gewalt. Dominanzgesten – Brusttrommeln, Brüllen, Scheinangriffe – dienen oft als Warnung, doch wenn er angreift, geschieht dies schnell und brutal. Ein Gorilla jagt nicht wie ein Raubtier; er stellt sich der Gefahr und zerschmettert sie. In düsteren Auslegungen wirkt er beinahe bewusst in seinem Zorn – berechnend, beschützend und unaufhaltsam, wenn er entfesselt wird.

Wunden:	6
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	3
Geist:	3

Griff (8)

Das Opfer wird festgehalten und kann sich nur mit einer Kraft Probe befreien.

Eule

In den stillen Stunden bewegt sich die Eule dort, wo selbst Geräusche zu verschwinden scheinen. Ihr Flug ist nahezu lautlos, die Schwingen gleiten ohne Vorwarnung durch die Dunkelheit. Geleitet von außergewöhnlichem Gehör nimmt sie Bewegungen wahr, die anderen entgehen, und schlägt mit plötzlicher Präzision von oben zu. Sie verweilt

nicht – erscheint nur kurz, um zu greifen, und verschwindet ebenso schnell wieder im Schatten. In düsteren Auslegungen wirkt sie wie eine Beobachterin der Nacht, ungesehen und doch stets präsent, ein Flüstern von Bewegung jenseits der Wahrnehmung.

Wunden:	2
Bewegung:	8
Stärke:	1
Gewandtheit:	3
Geist:	4

Schnabel (6)

Durchschlag 0

Gans

An stillen Gewässern und auf offenen Flächen behauptet die Gans ihr Revier mit unerwarteter Entschlossenheit. Was zunächst harmlos wirkt, wird bei Annäherung schnell konfrontativ – sie zischt, breitet die Flügel aus und geht ohne Zögern nach vorn. Mit überraschender Kühnheit verteidigt sie ihr Gebiet und ihren Nachwuchs, hackt mit dem Schnabel zu und schlägt mit kräftigen Flügeln. Rückzug ist nicht ihr erster Impuls – sondern Angriff. In düsteren Auslegungen wirkt sie fast unerbittlich, eine kleine, aber wütende Wächterin, die sich unter keinen Umständen vertreiben lässt.

Wunden:	2
Bewegung:	6
Stärke:	1
Gewandtheit:	2
Geist:	3

Biss (8)

Blutend 1

Wilder Hund

Ein unerbittlicher Rudeljäger, der von Koordination, Ausdauer und Instinkt lebt. Wilde Hunde verlassen sich nicht auf reine Stärke – sie siegen durch Zusammenarbeit, Kommunikation und das Zermürben ihrer Beute. Über lange Strecken treiben

sie ihr Ziel vor sich her, erzwingen Fehler und isolieren Schwache, bevor sie gemeinsam zuschlagen. Einzelne sind beherrschbar, doch als Rudel werden sie zu einer schnellen, disziplinierten Bedrohung. In düsteren Auslegungen wirken sie unheimlich synchron – wie ein einziger Wille, verteilt auf viele Körper.

Wunden:	6
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Biss (6)

Blutend 1

Ruf nach dem Rudel (6)

Der wilde Hund ruft nach seinem Rudel. Nach 1W3 Kampfrunden erscheinen weitere wilde Hunde entsprechend der Erfolge dieses Wurfs.

Riesenkralbe

Über Gezeitenflächen und entlang zerklüfteter Küsten bewegt sich die Riesenkralbe mit beunruhigender Zielstrebigkeit. Ihr schwerer Panzer hält selbst kräftige Schläge ab, während ihre gewaltigen Scheren mit zermalmender Kraft zuschnappen und Knochen wie Rüstung brechen können. Sie stürmt nicht blind voran – jede Bewegung ist bedacht, während sie sich nähert und sich zugleich mit erhobenen Scheren schützt. In ihrem Revier ist der Untergrund tückisch, und die Flucht wird durch das Gelände erschwert, das sie bestens kennt. In düsteren Auslegungen wirkt sie wie eine lebende Bastion der Küste – unnachgiebig, fremdartig und darauf ausgelegt, Unvorsichtige einem langsamen, unausweichlichen Ende entgegenzuführen.

Wunden:	6
Bewegung:	6
Stärke:	2
Gewandtheit:	2
Geist:	1

Klauen (10)

Dad-a-chum? Dum-a-chum? Ded-a-chek? Did-a-chick?

Wolf

Ein räuberischer Jäger der Wildnis, der für Geduld, Instinkt und Zusammenarbeit steht. Wölfe treten selten allein auf, sondern jagen im Rudel, prüfen ihre Beute auf Schwäche und schlagen erst dann zu. Sie meiden unnötige Risiken, kreisen ihr Ziel ein, zermürben es und greifen an, wenn der Vorteil sicher ist. In düsteren Auslegungen wirken sie unnatürlich klug, unerbittlich oder beunruhigend furchtlos.

Wunden:	4
Bewegung:	5
Stärke:	2
Gewandtheit:	3
Geist:	2

Biss (7)

Blutend 1

Spinne

Ein geduldiger und methodischer Jäger, der für Regungslosigkeit, Präzision und das Einfangen steht. Die giftige Spinne wartet verborgen in Netzen oder dunklen Winkeln und schlägt nur zu, wenn ihre Beute gefangen oder wehrlos ist. Ihr Gift schwächt oder lähmt, sodass ein Entkommen kaum möglich ist. Anders als verfolgenden Jägern gehört ihr die Umgebung selbst – sie macht den Raum zur Falle. In düsteren Auslegungen wirkt sie berechnend und fremdartig, eine lautlose Architektin des Todes, deren Präsenz oft erst bemerkt wird, wenn es zu spät ist.

Wunden:	2
Bewegung:	2
Stärke:	1
Gewandtheit:	3
Geist:	1

Biss (4)

Vergiftet 1, Durchschlag 1

Riesenkralen

Aus der Tiefe entfaltet sich etwas Großes und Geduldiges. Der Riesenkalmar ist ein Meister der Tarnung, verschmilzt mit Fels und Riff, bis er sich entscheidet zu handeln. Seine Intelligenz wirkt beunruhigend – prüfend, tastend, lernend. Wenn er zuschlägt, dann mit plötzlicher Reichweite, umschlingt seine Beute mit kraftvollen Armen und zieht sie in einen erdrückenden, unausweichlichen Griff. Das Wasser selbst wird zur Waffe, verschleiert Sicht und Orientierung. In düsteren Auslegungen wirkt er uralt und wachsam, ein lauernder Verstand in der Tiefe, der auf den richtigen Moment wartet.

Wunden:	10
Bewegung:	4
Stärke:	3
Gewandtheit:	3
Geist:	2

Würgegriff (10)

Das Opfer ist gegriffen und erleidet jede Kampf-
runde 2 Wunden. Es kann sich in seiner Kampf-
runde mit einer Kraft Probe befreien.

Bär

Eine gewaltige und widerstandsfähige Naturge-
walt, die für rohe Stärke, Ausdauer und territo-
riale Wut steht. Anders als schnelle Jäger verlässt
sich der Bär nicht auf Geschwindigkeit oder Heim-
lichkeit – einmal aufgebracht, überwältigt er sei-
ne Gegner durch schiere Kraft und unerbittliche
Härte. Meist wirkt er gleichgültig, doch bei Bedro-
hung oder zur Verteidigung seines Reviers wird er
zu einer verheerenden Macht. In düsteren Ausle-
gungen erscheint er nahezu unaufhaltsam – die
Verkörperung urtümlicher Raserei.

Wunden:	8
Bewegung:	3
Stärke:	3
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Biss (8)

Blutend 2

Kralen (8)

Blutend 1

Krokodil

Ein geduldiger, urtümlicher Lauerjäger, der für
Regungslosigkeit, Präzision und plötzliche, über-
wältigende Gewalt steht. Halb im Wasser verbor-
gen, nahezu unsichtbar, schlägt er in einem Augen-
blick zu, wenn Beute dem Ufer zu nahe kommt.
Sein Griff ist unerbittlich – einmal gepackt, gibt es
kaum ein Entkommen. Krokodile verfolgen ihre
Beute nicht weit; sie beherrschen die Grenze zwi-
schen Land und Wasser und verwandeln sicheren
Boden in eine tödliche Falle. In düsteren Ausle-
gungen wirken sie uralt und berechnend, als hätte
das Wasser selbst Zähne.

Wunden:	6
Bewegung:	4
Stärke:	2
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Biss (10)

Das Opfer kann sich nur mit einer Kraft Probe
aus dem Biss befreien. Das Krokodil zieht gerne
Opfer unter Wasser, wenn dies möglich ist.

Hai

Unter der Oberfläche bewegt sich der Hai mit laut-
loser Sicherheit und nimmt wahr, was unsichtbar
bleibt. Er stürzt sich nicht blind auf seine Beute –
er kreist, prüft und nähert sich mit kalkulierter Ent-
schlossenheit. Ein plötzlicher Angriff beendet die
Begegnung in einem Augenblick aus Bewegung
und Blut, bevor er wieder in der Tiefe verschwin-
det. In seinem Element gibt es keinen festen Halt
und kaum ein Entkommen. In düsteren Auslegun-
gen wirkt er wie eine unsichtbare Macht der Tiefe,
angezogen von Schwäche und Unruhe – als hätte
sich das Wasser selbst gegen seine Beute gewandt.

Wunden:	8
Bewegung:	6
Stärke:	2
Gewandtheit:	3
Geist:	1

Biss (10)
Durchschlag 1

Hyene

Ein listiger Aasfresser und Gelegenheitsjäger, der dort überlebt, wo andere scheitern. Die Hyäne lebt von Anpassungsfähigkeit, Ausdauer und rücksichtsloser Zweckmäßigkeit und meidet oft den direkten Angriff, bis sich eine Schwäche zeigt. Sie prüfen ihre Beute unermüdlich, zermürben sie und nutzen jede Gelegenheit aus. Ihre unheimlichen Laute und ihr verstörendes Auftreten verleihen ihnen einen beinahe widernatürlichen Ruf. In düsteren Auslegungen wirken sie spöttisch und grausam – Kreaturen, die sich am Verfall und am Untergang anderer laben.

Wunden:	4
Bewegung:	4
Stärke:	1
Gewandtheit:	3
Geist:	2

Biss (8)
Blutend 1

Löwe

Ein dominanter Jäger, der für Stärke, Autorität und tödliche Präzision steht. Anders als ausdauernde Rudeljäger verlässt er sich auf kurze, überwältigende Angriffe, oft aus dem Hinterhalt, oder behauptet sein Revier allein durch seine Präsenz. Ein Löwe jagt nicht endlos – er entscheidet, wann die Jagd beginnt und endet. In düsteren Auslegungen wirkt er königlich und furchteinflößend, ein Sinnbild von Macht, das keinen Widerspruch duldet.

Wunden:	6
Bewegung:	4
Stärke:	3
Gewandtheit:	2
Geist:	2

Biss (8)
Durchschlag 1, Blutend 1
Krallen (6)
Piercing 1, Bleeding 2

Magisch

Werwolf

Der Werwolf ist ein Lebewesen, halb Wolf, halb Mensch. Bei Vollmond verwandelt sich der bis dahin normale Mensch in einen Wolf, welcher jedoch bis zu zwei Schritt groß werden kann und äußerst aggressiv ist. Jeder kann ein Werwolf werden, sobald er von einem bereits infizierten Werwolf gebissen wird.

Wunden:	12
Bewegung:	8
Stärke:	5
Gewandtheit:	3
Geist:	3

Biss (8)
Durchschlag 1, Blutend 1
Krallen (8)
Blutend 1

Kompostfee

Die Kompostfee ist ein sonderbares, magisches Wesen. Sie lebte einst im Kompost der Hexe Mare, im Mittelalter auf der Erde, unweit der Stadt Aquisgrani. Mare und sie verbinden ein besonderes Band, welches auch auf magische Weise geprägt ist.

Wunden:	2
Bewegung:	8
Stärke:	2
Gewandtheit:	5
Geist:	3
Widerstände:	['Magie']

Energiekugel (2)

Durchschlag 2, Geschockt 1

Schillerwal (Leviatan)

Der Schillerwal ähnelt in seiner Form einem irdischen Blauwal, ist jedoch schlanker und besitzt längere, fast flügelartige Seitenflossen. Das Besondere ist seine Haut: Sie ist nicht grau, sondern besitzt eine perlmuttartige, semitransparente Oberfläche.

Je nach Lichteinfall und magischer Sättigung der Umgebung bricht seine Haut das Licht in alle Farben des Spektrums. Daher der Name. Wenn ein Schillerwal an der Oberfläche bricht, sieht es aus, als würde ein lebender Regenbogen aus dem Wasser steigen. Gelehrte glauben, dass diese Wale sich nicht nur von Krill ernähren, sondern auch das Licht des Mondes und der Sterne absorbieren, wenn sie nachts an die Oberfläche kommen.

Schillerwale meiden die flachen Küstengewässer. Sie ziehen durch die tiefen Ozeane, weit abseits der Routen der Handelsschiffe.

Man sichtet sie am häufigsten im Südmeer, in den kalten Strömungen fernab der Hitze des Dschungels, oder in den mystischen Gewässern rund um verlassene Inselarchive.

Sie reisen in kleinen Familienverbänden (Pods). Es heißt, ihr Gesang kann Stürme beruhigen oder Wahnsinn bei jenen auslösen, die ihn zu lange hören.

Da die Jagd extrem gefährlich ist (Schillerwale wehren sich selten, werden aber oft von See-Elementaren oder Meerjungfrauen beschützt) und die Tiere selten sind, ist der Preis enorm.

Die Ancatir betrachten die Jagd auf Schillerwale als Frevel. Sie nutzen nur Tran, der von natürlich

gestrandeten Walen stammt (Geschenk der Gezeiten). Alchemisten, die blutigen Tran verwenden, werden in elfischen Enklaven oft der Stadt verwiesen.

Der Schillerwal gehört zu den faszinierendsten und friedliebendsten Giganten der Meere um Tirakan. Er ist nicht nur ein Tier, sondern eine lebende Anomalie, die eng mit den magischen Strömungen der Ozeane verbunden ist.

Schillerwale greifen niemals zuerst an. Wird er getötet, erleiden alle Beteiligten einen Fluch des Meeres (+2 Erschöpfung pro Tag auf See).

Wir sahen ihn bei Neumond. Er leuchtete unter dem Kiel wie eine versunkene Stadt. Als wir die Harpunen warfen, schrie das Biest nicht. Es fing an zu singen. Ein Ton, so tief, dass das Holz meines Schiffs splitterte und zwei meiner Männer einfach ins Wasser sprangen, mit einem Lächeln im Gesicht. Wir haben ihn erlegt, ja. Aber das Öl... es brennt in den Lampen meiner Kajüte, und ich schwöre, in den Schatten sehe ich die Gesichter derer, die gesprungen sind. Aus dem Logbuch des Walfängers 'Haken-Ulf'

Wunden:	80
Bewegung:	20
Stärke:	16
Gewandtheit:	12
Geist:	11

Sonarstoß (16)

Der Wal stößt einen extrem lauten, gerichteten Schallimpuls aus.

Die Ziele müssen eine Resistenz-Probe (WI) bestehen. Bei Misserfolg sind sie für 1W6 Runden betäubt und erleiden einen Malus von +4 auf alle Proben.

Gewaltiger Flossenschlag (14)

Ein Schlag mit der massiven Schwanzflosse, der das Wasser peitscht.

3W6+16 Schaden. Trifft alle Ziele in einem 5-Meter-Radius hinter dem Wal.

Irisierendes Leuchten (14)

Der Wal lässt seine Haut in einem blendenden Farbspektrum aufblitzen.

Alle Angreifer im Nahbereich müssen eine Wahrnehmungs-Probe bestehen. Bei Misserfolg sind sie für die nächste Runde geblendet und können keine Angriffe ausführen.

Abtauchen (12)

Der Wal zieht sich in die Tiefe zurück.

Erhöht den RS für eine Runde um weitere +4 Schilde, während er sich aus dem Kampfbereich entfernt.

L



Lizenz

Das Phase Six Regelbuch und der Spielinhalt sind unter der [Creative Commons BY-NC-SA 4.0](#) Lizenz lizenziert.

Daher dürfen Sie:

- **Teilen** — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- **Bearbeiten** — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung** — Sie müssen [angemessene Urheber- und Rechteangaben machen](#), einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob [Änderungen vorgenommen](#) wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- **Nicht kommerziell** — Sie dürfen das Material nicht für [kommerzielle Zwecke](#) nutzen.

- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter [derselben Lizenz](#) wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder [technische Verfahren](#) einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch [Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts](#) gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.