

Tirakans Reiche

Freies Dark-Fantasy-Rollenspiel





MITWIRKENDE

Spielkonzept

Frank Gustav Kröner
Gerrit „Grobi“ Liebal
Joh Cieslak
Sven Bröckling

Zusatzmaterial von

@AxelF

@Blackmoon

David „Monetär“ Schlewing

@KingBuddha

@Nadan

@Vela

@derkleinedude

@elinnar

@kissofdeath50

Jana „Jii“ Klinke-Vogelsang

@rausch

Norman Geiß

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1	Aktionen durch Bonuswürfel	29
Was ist Rollenspiel?	2	Ablauf eines Angriffs	29
Besonderheiten	4	Nahkampfangriffe parieren	33
		Besondere Angriffe	33
2. Der Charakter	6	Werfen von Gegenständen	34
Persona	7	6. Ausrüstung	35
Physis	8	Gegenstände	36
Der Mindestwurf	9	Waffen	36
Ausweichen	9	Rüstung	38
Schutz	9	Währung	39
Zusatzwürfel	9	7. Wunden und Heilung	40
Fertigkeiten	9	Wunden und Boosts	41
Wissen	12	Ohnmacht und Tod	41
Schatten	12	Heilung	41
Sprachen	12	Die Rast	41
Kontakte	13	Zustände	42
Charakterbogen	13	8. Charakterentwicklung	44
3. Charaktererschaffung	17	Reputation	45
Reputation	18	Den Charakter weiterentwickeln	45
Schablonen wählen	18	Neue Zauber	45
Kontakte und Sprachen	19	9. Magie	46
Ausrüstung	19	Magieniveau	47
Zauber	20	Grundlegende Attribute	47
4. Würfe und Proben	21	Fertigkeiten	47
Die Anzahl der Würfel	22	Zauber erlernen	48
Der Mindestwurf	22	Zauberschablonen	49
Schwierigkeitsgrade	22	Zauber vergessen	49
Explodierende Würfel	23	Zauber ausführen	49
Kritische Erfolge	23	Nebeneffekte	50
Bonuswürfel	24	Magisches Duell	50
Wiederholungswürfel	24	Übernehmen fremder Zauber	50
Schicksalswürfel	24	Umlenken von Zaubern	51
Gruppenwürfel	24	Magie und Rüstungen	51
Verborgtheit	25	Magische Artefakte	51
5. Der Kampf	26	Das Speichern von Arkana	52
Beginn des Kampfes	27	Die Aspekte der Magie	52
Ablauf der Runden	27		

10. Die Kunst der Synthese und des Bravens 56

Die Fertigkeit	57
Formeln und Rezepte	57
Ausrüstung und Umgebung	58
Substitution	58
Qualität und Patzer	59
Die Goldene Regel	59

11. Pantheon 60

Glaubensniveau	61
Gunst	61
Reliquien	61
Die Formen der Anrufung	61
Die Götter	63
Die Verräter	64
Die Titanen	65
Erzdämonen	67
Die Reisenden	69
Die Drachen	70
Unabhängige Entitäten	71

A. Charakterschablonen 74

Abstammung	75
Beruf	77
Bildung	83
Interessen	84
Charakter	86
Talent	90
Lebensumstände	96

B. Waffen 99

Klingenwaffen	100
Äxte	107
Hieb Waffen	108
Stangenwaffen	113
Bögen	117
Schleudern	120
Gewehre	121
Wurfwaffen	121

C. Waffenmodifikationen 122

Visiere	123
Sondervorrichtung	123
Griffe	123
Munition	123
Klinge	124

D. Rüstung 126

Leichte Rüstung	127
Mittlere Rüstung	128
Schwere Rüstung	128
Kleidung	129
Arme und Beine	130
Kopf und Hals	131
Schild	133

E. Gegenstände 134

Erste Hilfe	135
Tränke und Gifte	135
Werfbares	145
Gefäße	145
Werkzeuge	147
Lichter	150
Überwachung	151
Trekking Ausrüstung	151
Nahrung / Proviant	154
Fahrzeuge	156
Tierbedarf	157
Kuriositäten	159
Zutaten	161
Musikinstrumente	176

F. Zauber 177

Zauberei	178
Weisse Magie	180
Schwarze Magie	184
Elementarmagie	187
Schamanismus	195
Sanguine Magie	199
Nekrologie	200
Mystizismus	204
Hermetik	205
Geisterbeschwörungen	209
Dämonologie	213
Astrale Magie	218
Echsenmagie	220
Chimärologie	222
Verfluchungen	223

G. Zaubermodifikationen 227

Grundlegend	228
Affinität	228
Form	229
Schule	230



H. Rezepte 232

Tränke und Tinkturen 233

Gifte und Drogen 265

I. Gegner 267

Untoter 268

Tier 268

Magisch 281

Paranormal 287

J. Lizenz 289

Index 291



1



Einleitung

Willkommen bei *Tirakans Reiche*!

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

*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://tirakans-reiche.de> 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 Charakter-

bogen 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 im Königreich Asgoran des Jahres 322 geben wird.

Tom beschließt, als Charakter einen adeligen Ritter namens *Jamie* zu erstellen. Er wählt die Charakterschablonen "Ritter" und "Adelig" und die Abstammungsschablone "Asgoran", 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 *Nahkampf*, *Ausdauer* und *Geschick*. Bei *Naturkunde* oder der *Darbietung* 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. 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 zu-

rückgegriffen, 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. Nebelmond des Jahres 322. Ihr befindet euch in einer Taverne in dem beschaulichen Städtchen Lindfield im Süden Asgorans. 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. Die Taverne ist gut gefüllt. 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 Teerjacke."

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. Werf 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 herum, 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 Spiel-

lerin 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 Tirakans Reiche 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, Tirakans Reiche ist jedoch keine realistische Kampfsimulation. Hier geht es darum, einen Konflikt möglichst unterhaltsam, cineastisch, und trotzdem spannend auszutragen.

Bei einem Kampf im *Tirakans Reiche* 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 aufgeschrieben ist. Es ist bei Tirakans Reiche für die Spieler wichtig zu wissen, wann sie selbst wieder an der Reihe sind (denn dann verfallen u.A. aufgehobene eigene Handlungen).

Besonderheiten

Tirakans Reiche 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 Tirakans Reiche 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 Tirakans Reiche erweiterbar gestaltet. Es gibt eine Liste von Waffenmodifikationen. Unterschiedliche Munition wird auch als Waffenmodifikation abgebildet.

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

2

A woman with long brown hair and light skin is the central figure. She wears a dark blue tunic with a fur-trimmed V-neckline, a red capelet over her left shoulder, and a brown leather pauldron with two circular metal ornaments. A chain necklace with a circular pendant hangs around her neck. She holds a longsword with a cross-guard featuring two stars. Her right hand, adorned with a ring, grips the hilt. The background is dark and moody.

Der Charakter

Um die Welt von Tirakans Reiche 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 Attributswert *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 auszulaudern.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Magiekunde

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 Adelskreisen 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 Fernkampfaffen 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

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 Zauber 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 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 au-

ßerhalb 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.

Charakterbogen

Auf den folgenden Seiten befindet sich der Charakterbogen für Tirakans Reiche. Drucke ihn aus, um deinen Charakter festzuhalten. Jede Seite ist dafür gedacht, auf ein eigenes Blatt Papier gedruckt zu werden.

Porträt

Charakter

Name

Abstammung

Beruf

Spieler

Kampagne

Epoche

Reputation

Freie Reputation

Wunden



Boost

Schutz

N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F
Feuer · R Reflektion

Kampf



Aktionen



Mindestwurf



Ausweichen

Zustände

☐ Sterbend☐ Bewusstlos☐ Geschockt☐ Brennend☐ Blutend☐ Vergiftet☐ In der Hocke

Persona

Bildung ☐

Logik ☐

Gewissenhaftigkeit ☐

Willenskraft ☐

Wachsamkeit ☐

Charme ☐

Physis

Geschick ☐

Stärke ☐

Attraktivität ☐

Ausdauer ☐

Widerstand ☐

Schnelligkeit ☐

Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick) ☐

Auftreten (Charme) ☐

Einschüchtern (Wachsamkeit) ☐

Empathie (Charme) ☐

Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit) ☐

Fahren (Geschick) ☐

Geschichte (Bildung) ☐

Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit) ☐

Kommunikation (Bildung) ☐

Magiekunde (Charme) ☐

Mechanik (Logik) ☐

Mut (Willenskraft) ☐

Nachforschung (Wachsamkeit) ☐

Nahkampf (Stärke) ☐

Naturkunde (Bildung) ☐

Orientierung (Wachsamkeit) ☐

Politik (Charme) ☐

Religion (Gewissenhaftigkeit) ☐

Schusswaffen (Geschick) ☐

Täuschung (Charme) ☐

Überzeugung (Willenskraft) ☐

Wahrnehmung (Wachsamkeit) ☐

Werfen (Stärke) ☐

Zauberwirken (Willenskraft) ☐

Schatten & Wissen

Schatten

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Waffen

[illegible]

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.

Gegenstände

[illegible]

 Sprachen

 Kontakte

 Beschreibung & Hintergrund

Größe	Gewicht	Geburtsdatum	Aussehen
-------	---------	--------------	----------

Magie

Arkana



Zauberpunkte

Magieniveau

Zauber	Typ / Variante	Arkana	Stärke	Reichweite	Aktionen	Dauer	Konz.	Notizen

Glaube

Gottheit

Glaubensniveau

Gesinnung (1-100)

Gunst

Anrufung	Gunst	Wirkung

Reliquien

3

A still life scene set in a dimly lit room. In the foreground, a wooden table holds an open, aged manuscript with handwritten text. To the left of the manuscript is a small, ornate brass candlestick holding a single lit candle. To the right is a larger, more elaborate brass candlestick holding two lit candles. A small, decorative metal object lies on the table near the larger candlestick. In the background, a window with four panes is visible, with a dark curtain tied back on the left. On the windowsill, two more candles are visible. The overall atmosphere is warm and scholarly.

Charakter- erschaffung

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.

Darüber hinaus können Charakterschablonen Spielmechaniken freischalten, wie etwa das Ausführen von Priesteraktionen oder das Erlernen von Zaubern eines Magieursprungs.

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.

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

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 Gulden.

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

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 ??.

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 Tirakans Reiche 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 Verborgenhheitswert. 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 Verborgenhheitswurf der Gegenstand mit dem *höchsten* Verborgenhheitswert.

Der Beobachter würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die seinem Wahrnehmungswert *plus* dem ermittelten Verborgenhheitswert 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 Kampfrunde 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 Kampfrunde 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 bereits 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 **robben** (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 zuge schlagen, 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.

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

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

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.

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 behandelt 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

Mit einer Waffe kann sowohl im Nah- als auch im Fernkampf gezielt werden.

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.

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 verrutscht 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

Hagen trägt einen Wappenrock aus Leinen. Dieser hat den Schutzwert "N N B", also zweimal normalen Schutz und einmal Schutz vor Blutung. Sein Gegner schlägt mit einer gewaltigen Kriegssaxt zu und verursacht 6 Treffer und einen kritischen Treffer.

Hagens Spieler entscheidet, dass er zwei der normalen Treffer mit dem "N" Schutz entfernt. Er streicht für diesen Kampf den N Schutz aus seinem Schutzpool und nimmt noch 4 Treffer hin. Die kritischen Treffer kann er nicht verhindern, da weder N (normaler Schutz) noch B (Schutz vor Blutung) kritische Treffer verhindern kann.

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 Gulden 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.

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.

Eine Karaffe Zaubertrank hat zum Beispiel 3 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
- Wurf 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 Schutzeinheiten. 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 Wurf Waffen 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.

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.

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

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

fer 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

Obwohl es in unterschiedlichen Reichen Tirakans unterschiedliche Währungen gibt, ist das Asgoraner Währungssystem jedoch nahezu überall gültig.

Die übliche Münze ist der *Gulden*, in dieser Einheit sind auch die Preise aller Gegenstände angegeben. Ein Gulden setzt sich aus 100 *Deut* zusammen. Für 250 *Gulden* erhält man eine goldene Unze, und für 4 Unzen einen *Barren*.

7

A medieval scene set in a vast, open field under a dramatic, cloudy sky. On the left, a knight in full plate armor, including a surcoat and gauntlets, is kneeling. He is tending to a wound on the right leg of another man who is also kneeling. The man being treated is wearing a red cloak over a blue tunic and has a visible injury on his leg. In the background, there are several tents, one of which has smoke rising from it, suggesting a camp. The foreground is filled with small, orange and white flowers. The overall mood is somber and focused on the act of healing.

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 Folge 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.

Der Charakter wirft zudem auf die Summe der Werte *Charme*, *Gewissenhaftigkeit* und *Willenskraft*. Für jeden Erfolg wird ein *Arkana* wiederhergestellt.

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 hilfreich 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



Charakter- entwicklung

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 Thematik im Spiel ist hierzu nicht notwendig.

9



Magie

Die Magie Tirakans ist in unterschiedlicher Weise besonders. Auf der Welt herrscht ein **Magieniveau**, welches die Stärke von Zaubern beeinflusst. Zudem ist die Magie immer von einem **Ursprung**, und Zauber können **Nebeneffekte** verursachen.

Magieniveau

Die Welt von Tirakan hat ein Magieniveau, welches sich über die Jahrhunderte entwickelt. Es gibt auch besondere Orte, an denen das Magieniveau von dem sonst üblichen abweicht.

- Erstes Jahrhundert: Magieniveau 1
- Zweites Jahrhundert: Magieniveau 2
- Drittes Jahrhundert: Magieniveau 3
- Viertes Jahrhundert: Magieniveau 4
- Fünftes Jahrhundert: Magieniveau 5
- Sechstes Jahrhundert: Magieniveau 4
- Siebtes Jahrhundert: Magieniveau 3
- Achtes Jahrhundert: Magieniveau 2
- Neuntes Jahrhundert: Magieniveau 1
- Zehntes Jahrhundert: Magieniveau 0

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

Zwei besondere Fertigkeiten sind dem Ausüben und dem Verstehen von Magie gewidmet.

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 Zauber 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 Tirakans Reiche 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.

– Zwillingszauber (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 angege-

ben 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 Zaubern 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 Wurfs 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 Artefakts 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 maximale *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*.

Die Aspekte der Magie

Seit es die Magie auf Tirakan gibt, werden Aspekte der Magie von Begabten genutzt. Einige dieser Aspekte sind in den frühen Zeitaltern entstanden, und finden auch in den Jahrhunderten des Spiels noch Anwendung. So gehören Elementarismus und Geisterbeschwörungen zu den ältesten Aspekten. Im dritten Zeitalter entstand die Dämonologie, später kamen Hermetik und Zauberei hinzu.

Astrale Magie

Die Astrale Magie ist die einzige Ausrichtung der Magie, die ihre Kraft nicht aus den Gefilden Tirakans, sondern aus den Sternbildern einer fernen Welt bezieht. Der Ursprung dieser Magie liegt in der Ankunft der Reisenden, und ihre Bindung an diese fremden gottartigen Wesen ist nicht zu übersehen. Viele Schulen der Astralen Magie sind den Elfen sehr nahe, und sie ehren die Drachen und Reisenden.

Zauber dieser Magieart haben immer aufwendige Vorbereitungszeiten, jedoch häufig auf beachtliche Effekte. Begabte, die dem Weg der Astralmagie folgen, werden Astrologen genannt.

Chimärologie

Die Chimärologie lehrt das Verbinden von Lebewesen zu neuen, grausamen Geschöpfen. Es ist eine vollkommen eigene Lehre der magischen Ausübung und kam als Abart der Nekrologie und des Elementarismus im späten vierten Zeitalter auf.

Chimärologen sind wie Nekrologen weitestgehend geächtet. Die Zauber sind oft langwierig und ähneln Ritualen.

Dämonologie

Dämonologen ziehen die Kraft ihrer Magie aus der festen Bindung an einen Dämonen. Dies ist für gewöhnlich einer der dreizehn Erzdämonen, welchem sie ihre Kräfte und ihr Leben widmen. Sie sind in der Lage niedere Dämonen aus der Domäne des von ihnen gewählten Erzdämons zu rufen und zu binden, sowie die Dämonendiener des Erzdämons anzurufen und für die "Bezahlung" in Form eines Dienstes o.ä. um eine Gefälligkeit zu bitten.

Echsenmagie

Der Ursprung dieser Magie liegt, wie der Ursprung der Echsen selbst, im verborgenen. Duster und fremd sind ihre Rituale und Zauber, unerlernbar für Menschen oder andere begabte. Ein Echsenzauber kann niemals von einem anderen Wesen gewirkt oder übernommen werden.

Viele Zauber der Echsen gleichen Ritualen, jedoch werden einige von ihnen spontan im Kampf eingesetzt. Viele Zauber der Echsen profitieren von Blutritualen oder der Gabe von nicht-echsischen Opfern.

Elementarmagie

Die Quellen der Elementarmagie sind die Elemente und Pflanzen Tirakans selbst. Zauber der Elementarmagie sind häufig nur möglich, wenn der Elementarmagier eine kleine Menge des Elements mit sich führt oder in der Nähe hat. Elementarmagie wird unter anderem von Druiden, Elementarmagiern und Waldläufern gewirkt. Elementarmagie wird sowohl von naturverbundenen Magiern gewirkt, ist jedoch auch bei eher akademisch geschulten Magiern beliebt.

Geisterbeschwörungen

Die Geisterbeschwörung ist, anders als die Nekrologie, eine Art der Magie, die zwar nicht geachtet, aber zumindest respektiert wird. Geisterbeschwörer sind in der Lage, mit den Geistern von verschiedenen Wesen Tirakans zu kommunizieren und sie in die Welt zu rufen. Die Zauber werden meistens in Form von längeren Ritualen ausgeführt.

Hermetik

Hermetik ist die hohe Kunst der Magie, und damit das Gegenstück zur Zauberei. Magier, die Begabten der Hermetik, sind zumeist angesehene Leute und haben eine lange Ausbildung hinter sich. Die

Hermetik geht davon aus, dass Magie in jeder Form beherrschbar ist, und so werden die Zauber der Hermetik in Akademien gelehrt und in Büchern aufgeschrieben.

Mystizismus

Aus dem Buch des weisen Maharil, Staatsarchiv Merid, Handschrift aus dem 3. Jahrhundert EC:

“Nicht allein dem Priester sei es vergönnt sich zur Communicatio mit den so geschimpften höheren Wesen zu begeben. Denn zuallervorderst ist der Pfad der Magie den eben jene Wesenheiten, ob nun Titan, Draco oder Daimon, am weitesten vorangeschritten sind. Und da es auch dem Menschenkinde, wenn er denn von den Kräften des Schicksals zum Magus berufen wird, vergönnt ist diesem Pfade aus freiem Willen zu folgen so kann er unter der Prämisse eines reinen und tugendhaften Lebens Kräfte wirken welche fernab dieser neumodischen akademischen Magie liegen und die an die wirklich von den Göttern verhüllten magischen Geheimnisse erinnern, der Proto-Magie allen seins. Diese neue wie sie es nennen “wissenschaftliche” Magie mit ihren spektakulären Effekten ist nicht mit unserem Weg der Mystica zu vergleichen, man mag es nicht oft genug betonen. Der Weg des Mystizismus beginnt mit kleinen Veränderungen, zuerst beim Magus selbst und dann in seinem Umfelde. Mit dem weiter voranschreiten auf dem Pfad allerdings kann der Magus nach intensivem Studium Dinge vollbringen welche tatsächlich Resultati Profundi zeigen können.”

Nekrologie

Eine der finstersten Formen der Magie ist die Nekrologie, die Belebung und Veränderung von toten Wesen. Die Zauber der Nekrologie reichen von Wiederbelebungen der Toten bis hin zu der Kommunikation mit einem Toten. Die Nekrologen, die diese Art der Magie ausüben, sind in weiten Teilen Tirakans geächtet, wenngleich es bestimmte Regionen gibt, in denen die Nekrologie zumindest teilweise geduldet wird. So gibt es in Toran über

viele Jahrhunderte das Nekrolarium, den Überlieferungen nach die einzige Nekrologische Akademie.

Runenmagie

Eine weitere Magieform ist das Legen magischer Runen. Durch gewisse Runenformationen werden Zauber ausgeführt. Die Zauber bewegen sich meistens im Bereich der Geisterbeschwörung, der Elementarmagie oder des Schamanismus. Runenleger und Waldläufer beherrschen oft diese Art der Magie.

Sanguine Magie

Geboren aus der Blutmagie, die jeder Begabte beherrschen kann, streben manche Begabte nach der Perfektion dieser Kunst. Durch diese Spezialisierung verliert der sanguine Magier die Fähigkeit, andere Magie als Sanguine zu wirken. Die Motivation hierfür können verschiedenster Art sein über die Enträtselung des Geheimnisses des Lebens selbst bis zur Verehrung des Vampirismus.

Schamanismus

Die Ursprünge des Schamanismus sind so alt wie Tirakan selbst. Seit es Lebewesen auf Tirakan gibt, gibt es auch spirituell mit ihnen verbundene Menschen. Den Schamanen und seinem Totem (von akademischen Magiern auch Krafttier genannt) eint hierbei ein besonderes Band, welches von außenstehenden kaum erfasst oder gar verstanden werden kann. Das Totem, welches den Schamanen erwählt, bestimmt hierbei die Ideale und Verhaltensweisen des Schamanen.

Schwarze Magie

Schwarze Magie hat ihren Ursprung bei den Dämonen und dunklen Göttern. Den Mythen und

Magietheoretikern nach ist es der dunkle Gott Dogan, welcher im Krieg mit den Titanen Dilae gegenüber trat und die schwarze Magie in die Welt brachte. Zauber der schwarzen Magie sollten im Sinne der dunklen Götter sein und sind mitunter mit Opfern verbunden.

Verfluchungen

Das Sprechen von Flügen ist ein weitreichendes Gebiet. Flüche werden entweder direkt gesprochen oder über lebende Wesen überbracht und haben direkten Einfluss auf eine Person oder ein Gebiet. Einzig Hexen/Hexer können Flüche sprechen.

Weißer Magie

Der Ursprung der weißen Magie ist weitestgehend unbekannt, wird jedoch der Titanin Dilae direkt

zugewiesen. Wirken der weißen Magie ist seit dem zweiten Zeitalter bekannt, die Ursprünge führen weit vor die Existenz von Magieschulen oder Akademien zurück. Weiße Magie kennt nur defensive oder heilende Zauber. Mit der weißen Magie kann kein Schaden verursacht werden. Sie vermag es jedoch, Untote zu bannen und wirksame Sprüche gegen das Volk der Echse zu wirken.

Zauberei

Zauberei ist die in den Augen der anderen magischen Zünfte "niedere Kunst der Magie". Die Zauber sind hauptsächlich in die Kategorie Tricks und Scharlatanerie zu fassen, sie können zwar mächtige Illusionen schaffen, jedoch nur geringen Einfluss auf die Umwelt nehmen. Die Ausübung der Zauberei ist bis auf wenige Ausnahmen mit wenig Aufwand verbunden.

10

Die Kunst der
Synthese und
des Bravens

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 Tirakans Reiche 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):** Knetief im Schlamm, im fahrenden Fluchtauto oder in Eile.
- **Chaos (-2 Würfel):** Aktiver Schusswechsel, einstürzende Ruine oder extremer Zeitdruck.

Beispiel

Toria versucht hastig, ein experimentelles Gegengift 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

Die Götterwelt Tirakans ist vielfältig und für Laien schwer zu überschauen. Alle Kulturen der Welt haben eigene Gottheiten, die mehr oder weniger präsent sind. Im Allgemeinen sind Götter auf Tirakan sehr nahbar, viele sind direkt anrufbar. Die Völker Tirakans beten für bestimmtes Wetter, für persönliches Glück, für Erfolg in der Schlacht oder für Mitmenschen.

Diese Regeln spiegeln die Nähe der Völker zur Welt der Götter wider.

Glaubensniveau

Ähnlich wie die Magie entwickelt sich der Glaube Tirakans über die Jahrhunderte. Während die Kirchen lange Zeit in stillem Abwarten für die Rückkehr des Götterwirkens beten, entwickelt sich der Einfluss der Götter zum Ende des Zeitalters zu einem sehr starken, direkten Einfluss. Dies wird durch das **Glaubensniveau** dargestellt, welches sich ähnlich wie das **Magieniveau** verhält und über die Jahrhunderte ändert.

- Erstes Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- Zweites Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- Drittes Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- Viertes Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- Fünftes Jahrhundert: Glaubensniveau 1
- Sechstes Jahrhundert: Glaubensniveau 2
- Siebtes Jahrhundert: Glaubensniveau 3
- Achtes Jahrhundert: Glaubensniveau 4
- Neuntes Jahrhundert: Glaubensniveau 5
- Zehntes Jahrhundert: Glaubensniveau 6

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: $-(\text{Gunst}/2)$

- 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 Doldag: **-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 erflieht direktes göttliches Wirken. Dabei können die als "nieder" eingestuften 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 Würfe 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.

Die Götter

Einst erwachten elf Geschwister, welche in einer Zeit lange vor Menschen, Elfen und Zwergen die Welt bevölkerten. Sie waren Töchter und Söhne unbekannter Eltern, und sie existierten in Einheit bis zu einem großen Verrat. Sieben Verräter unter ihnen spalteten sich ab, und so blieben vier Götter auf der hellen Seite.

Chronar - Gott der Zeit

Chronar ist der Älteste der Geschwister, er wacht über den Fluss der Zeit. Er wird oft als oberster Gott dargestellt und ihm werden die größten Tempel und Kathedralen errichtet.

Chronar wird oft als alter Mann mit einem Stundenglas dargestellt, obwohl es keine einheitliche Darstellung gibt.

Der höchste Feiertag, der mit Chronar in Verbindung gebracht wird, ist der letzte Tag des Jahres, das Fest des Jahreswechsels.

Nadal - Wächterin der Magie

Nadal, die jüngste der Geschwister ist es, die die Magie auf die Welt brachte, und die sie auch bis heute hütet. Alle Magie der Welt fließt durch ihre Hände und wird von ihr geleitet, zumindest ist es das, was die Priester und Anhänger von Nadal predigen. Die Tempel der Nadal sind Orte des Studiums und der Lehre der Magie, und es wird ein höherer Wert auf Ruhe und Abgeschiedenheit als auf Prunk und große Gottesdienste gelegt.

Algor - Behüter des Lichts

Die Darstellungen von Algor als Gott treten sehr selten auf, häufig wird er als das Symbol der Sonne auf den Schriften und Tempeln dargestellt. Selten sieht man ihn als jungen Mann mit einem kristallinen Stab in der Hand abgebildet, noch seltener wird er als alter Mann mit einem schlichten Holzstab skizziert. Diese Darstellungen stammen vornehmlich aus der Zeit zwischen dem 2. und 6. Jahrhundert. Algor wird am ersten Tag des neuen Jahres gefeiert, mit dem Fest des neuen Jahres, das direkt an die Feierlichkeiten des Jahreswechsels anschließt.

Herbarin - Der Gefallene

Herbarin war der zweitjüngste der elf Geschwister, die von unbekannten Eltern dazu auserkoren wurden, die Götter der Welt Tirakan zu sein. Im dritten Zeitalter wurde er tödlich von dem Dämon Brahas getroffen, und sank sterbend und von Hass und Verbitterung erfüllt auf das Eis der Ebenen zu Kaal wo sich seine Spur für immer verlor.

Die Verräter

Sieben Geschwister spalteten sich im ersten Zeitalter von den Göttern ab und wandten sich gegen diese und die Wesen, die auf der Welt existierten. Missgunst und Abneigung führte sie auf einen dunklen Pfad, und sie folgten fortan ihren eigenen, dunklen Interessen.

Thzularn - Dunkle Göttin des Hasses

Thzularn gilt als Auslöserin des Streites zwischen den Göttern. Sie führte die dunklen Götter an und schürte das Feuer des Hasses. Sie gilt als unberechenbar und abgrundtief grausam, und ihre Anhänger opfern ihr oft mehr als nur ihr Leben. Im Gegenzug bietet sie ihnen große Macht über die

Menschen und noch mehr, wenn sie bereit sind, genug zu geben. Ihr Bruder und Geliebter ist Dogan, der Meister der schwarzen Magie.

Dogan - Dunkler Gott der Magie

Dogan, Thzularns Bruder und Geliebter, brachte in der Zeit der Dämonenzüge eine grausame, dunkle Magie, die die Kräfte der Dämonen vervielfachte und das Gleichgewicht der Welt bedrohte. Auch wenn seine Kräfte denen der Nadal unterlegen sind, ist seine Kraft immer noch present, und seine Anhänger wissen von ihr Gebrauch zu machen.

Besonders die höheren Künste der Magie verleiten dazu, die Kräfte des Dogan zu benutzen, hat sich ein Begabter jedoch einmal dazu entschlossen, Dogan zu dienen, wird dieser ihm wohl nie wieder die Freiheit geben.

Seth'Nra - Dunkle Göttin, Wächterin der Pforte

Seth'Nra ist es, die die Toten empfängt, falls sie sich im Angesicht des Rhodd'hrom für den falschen Weg entscheiden. Die Toten werden für immer zu ihren Sklaven, und zu den Sklaven der Nekrologen und Begabten, die sich für ihren Weg entschieden haben.

In alten Schauermärchen ist oft die Rede von Seth'Nras Sklaventreiber der Seelen, Uhruk. Erbarmungslos treibt er die ihm Untergebenen zur Arbeit an und holt angeblich unartige Kinder nachts zu sich in seine Reihen ...

Rhodd'hrom - Dunkler Gott der verfluchten Seelen

Vor langer Zeit, als die Dämonen schon lange in die Flucht geschlagen waren und langsam Ruhe auf der Welt einkehrte, gelang es Rhodd'hrom, den Platz an der Seelenwaage einzunehmen, und so

über das Schicksal der Toten zu bestimmen. Diese Prüfung ist es, die jeder Mensch nach seinem Tod auf sich nehmen muss, besteht seine Seele nicht gegen die Stärke des dunklen Gottes, so ist er für immer ein Sklave von Seth'Nra.

Ranorh - Dunkler Gott des verdamnten Heeres

Zu der Zeit, als die Dämonen in die Unterwelt vertrieben wurden, wurde auch Ranorh's Einfluß auf die Welt geringer. Der Gott, der als Anführer der Dämonen selbst die Gestalt eines Dämons anzunehmen pflegt, hat eine bedeutende Anhängerschaft unter den Dämonologen. Diener des Ranorh zu sein verspricht treue und starke Sklaven, jedoch auch eine sichere Unendlichkeit in der Unterwelt.

Ishaa'Nra - Dunkle Göttin der Verführung

Ishaa'Nra ist nicht so mächtig wie ihr Bruder Chronar, und ihre Versuche, das Zeitgefüge nachhaltig zu stören, scheinen bislang vergebens gewesen zu sein. Jedoch bietet sie ihren menschlichen Verehrern die Macht, die Zeit zu beeinflussen, wenn auch nur in geringem Maße.

Ihre Verführungskünste sind von nichts übertroffen, auch gewährt sie ihren Anhängern ein besonderes Charisma.

Als Ishaa'Nras Bote tritt Nughlhuu häufig auf, er gilt als der zeitlose Übermittler, der Verkünder des widernatürlichen, vorzeitigen Todes.

Dhas'Garyll - Der Geflohene

Der Verbleib von Dhas'Garyll ist ein ungelöstes Rätsel, das die Gelehrten bis heute beschäftigt. Der dunkle Gott, der einst im Zentrum des dämonischen Einflusses stand, zog sich vor der endgültigen Vertreibung der Dämonen aus den bekannten Ebenen zurück. Sein gegenwärtiger Aufent-

haltsort oder Zustand ist unbekannt, aber es wird angenommen, dass er weiterhin auf der Welt existiert. Die Form, in der er sich aufhält, scheint ein weltlicher Körper zu sein, der es ihm ermöglicht, unerkannt unter den Sterblichen zu agieren.

Die Titanen

Nachdem Ranorh dreizehn grausame Dämonen schuf, welche die Welt bevölkerten, erschufen die Götter die Titanen, um die Welt Tirakan zu vor denen schützen. Die Titanen sind greifbar für die Menschen und Wesen Tirakans, sie wandeln auf der Welt. Oft wurden sie bei ihrem Wirken beobachtet.

Ce-Nya - Titanin des Nebels

Ce-Nya ist wohl die geheimnisvollste Titanin. Über sie gibt es viele Gerüchte, und vieles ist noch völlig unbekannt. Mit ihr wird keine Gestalt verbunden, nur die Wölfe, ihre Diener, sind sehr häufig anzutreffen. Ce-Nya gebietet über Tod, den Schlaf und das Vergessen und ist Schutztitanin der Diebe und Spitzbuben. Ihre Tempel liegen versteckt und sind häufig für Fremde der Stadt nicht einfach zu erkennen.

Dilae - Titanin der Magie

Dilae ist nach Ce-Nya die geheimnisvollste der Titanen. Sie dient Nadal im Sinne der Magie, und ihre Tempel sind, ähnlich denen der Nadal, eher mit Bibliotheken denn mit zeremoniellen Orten vergleichbar. Ihre Dienerwesen sind wohl die seltsamsten Wesen, die auf der Welt vorkommen. Die Bolde gibt es in allen nur erdenklichen Gestalten, und sie sind in ihrer Art unberechenbar. Dilae gebietet über die Magie und ist Schutztitanin der Begabten.

Ginae - Titanin des Wassers

Ginae, die Titanin des Wassers, wurde von Chronar geschaffen, und schloss die Morgalas für immer in den Tiefen des Schlundes nahe der Ebene von Jaar ein. Ginae gilt als äußerst launisch und wechselhaft in ihren Handlungen auf der Welt. Sie ist die Schutztitantin der Seeleute und gebietet über Geburt, Neuentstehung und Erneuerung.

Ihre Dienerwesen sind die Hydren, jene mehrköpfigen Wesen welche es in allen Meeren Tirakans in den Tiefen gibt. Allen voran steht Hydonia, die legendenbehaftete große Hydra aus dem Felsenmeer.

Gronar - Titan der Erde

Auch von Gronar ist wenig bekannt. Gronar dient dem Humus und der Erde, und gilt als ein sanftmütiger, den Menschen zugetaner Titan. Seine Diener sind die Riesen, und auch wenn die Menschen sie sehr selten zu Gesicht bekommen, gibt es wohl mehr, als man annimmt. Gronar gebietet über das Leben selbst und ist Schutztitant der Bauern.

Jogran - Titanin des Eises

Jogran steht für das Eis und den Winter. Jogran wird nachgesagt, sie hätte einen Eispalast weit im Norden, in einem Land, das von grausamen großen Wesen bewohnt wird. Dort sei auch der Ursprung ihrer Diener, der Einhörner. Sie gebietet über den Winter und das Eis und ist Schutztitantin der Jäger.

Nilan - Titan des Lichts

Nilan ist der Titan des Lichts, und die Menschen bauen ihm große, helle Tempel, die denen des Algor ähnlich sind. Ihm dienen die geflügelten Schlangen, die weit draußen auf der See heimisch sind und nur selten über dem Land zu sehen sind. Nilan wird dem Recht und dem Gesetz zugesprochen und ist Schutztitant aller Paladine.

Pailos - Titan der Luft

Pailos, Herr über die Luft, das Wetter und die Winde, gilt als ein gütiges Wesen, dass im Dienste der Götter die Winde der Welt lenkt und anfaht. Er gebietet über das Wetter und die Wetteränderungen und ist Schutztitant der Gaukler, der Hochstapler und der Scharlatane.

Seine Diener sind die Pegasi, geflügelte Pferde, die in den großen Steppen des Nordens anzutreffen sind.

Rogal - Titan des Erzes

Rogal ist der Titan des Erzes, Schutztitant der Schmiede. Seinem Sohn Taurus dienen die Minotauren, menschenähnliche Wesen mit Köpfen gleich denen der Stiere. Die Minotauren leben tief unter der Oberfläche, und man sagt ihnen nach, dass sie die einzigen Wesen seien, die Kontakt zu den verfluchten Morgalas haben.

Rogal wird mit Standhaftigkeit und Treue in Verbindung gebracht.

Tador - Titan des Steins

Der mächtige Tador, Schutztitant der Bergleute, ist der Vater des Steins. Er gebietet über die Sicherheit und den Schutz. Die Dienerwesen des Tador sind die mächtigen Steinwesen Tonarr und Astaron, der im Jahr 722 EC. im Kampf gegen Telatoon beim wahren Sturm des Hufen fällt. Ebenfalls dienen ihm die irdischen Centauren, große Wesen mit Körpern gleich denen der Pferde und Oberkörpern und Köpfen von Menschen. Die Centauren leben, wie auch die Minotauren, größtenteils unter der Erde. Nur selten wagen sie sich auf die Oberfläche. Die Eingänge zu ihren Höhlen liegen versteckt in den Wäldern des Nordens.

Zyral - Titanin des Fevers

Zyral brachte den Wesen auf der Welt das Feuer, und rüstete sie zum Kampf. Geschaffen von Chronar ist Zyral die Schutztitanin der Krieger und kämpfenden Klassen, und sie gebietet über Waffen und den erfolgreichen Kampf.

Die Greifen dienen Zyral in ihrem Auftrag, jene großen gefiederten Wesen, deren Leib der eines Löwen, deren Kopf jedoch der eines Adlers ist. Sie folgen Fessaal, dem Feuergreifen aus dem Kemalgebirge. Ihre Gefährtin ist Phidia, die Feuergreifin. Ihr zu Ehren hat sich auch der Orden der Phidia gegründet deren Motto "Feuer, Flamme Schwert" ist.

Erzdämonen

Im zweiten Zeitalter von Ranorh geschaffen, haben die Dämonen lange die Welt für sich beansprucht. Erst durch das Wirken Dhas'Garylls sind sie im dritten Zeitalter in die Dämonenebene vertrieben worden. Diese titanengleichen Wesen bevölkern nun die Unterwelt.

Erzdämonen haben direkte Dienerwesen, die üblicherweise in ihrer Nähe zugegen sind, aber auch von ihnen auf die Welt entsandt werden.

Duglaraan - Der verfluchte Ersäuer - I

Die erste Domäne ist die Welt des Wassers, über die Duglaraan mit äußerster Grausamkeit herrscht. Duglaraan, der verfluchte Ersäuer und Schänder der Seefahrt, hat die Gestalt einer riesigen Seeschlange mit sieben Köpfen und großen Hörnern auf der Rückseite der Wirbel. Seine beiden Dienerwesen, Shuugai und Ganod, sind nicht besser als er, sie sind seine Begleiter und haben eine sehr ähnliche Gestalt, wenn auch wesentlich kleiner.

Calysporn - Der verfluchte Herrscher des Nebels - II

Über diese Domäne herrscht Calysporn, der verfluchte Herrscher des Nebels und der Nacht. Calysporn, der keine feste Gestalt hat, wird begleitet von Dugai und Sarag'Roh, die beide eine menschenähnliche Gestalt haben, wenn auch ihre Körper nur aus Nebel bestehen.

Dugai scheint männliches Aussehen zu haben, während Sarag'Roh wohl seine Gefährtin ist. Sie vermögen es des nächtens unter Türen und durch Fenster hindurch zu gleiten und werden im Volksmund verdächtigt, Kinder in ihren Krippen ums Leben zu bringen. Dem Dämonologen können sie die Gabe der Unsichtbarkeit oder des Nebelkörpers verleihen.

Gyral - Der verfluchte Entzündler - III

Die dritte Domäne ist die Welt des Feuers. Über diese Welt herrscht Gyral, auch Gyralph genannt, mit seinen furchtbaren Dienern. Gyralph, eine große Gestalt gleich einem Troll, trägt den Kopf eines Adlers. An der Stelle des Schnabels befinden sich drei lange Rüssel, die bis zum Boden reichen. Gyralph scheint immer zu brennen, seine Haut gleicht glühender, schwarzer Asche mit unzähligen feurigen Wunden. Seine Diener, Nugshu und Tulhu, gleichen den Greifen, jedoch tragen sie vier Hörner auf dem Rücken und die gleiche brennende Haut wie ihr Meister.

Cthupheen - Der Tod aus der Erde - IV

Wer immer Cthupheen begegnet, wird diese Begegnung sein Leben lang nicht vergessen. Viele hundert Schritt misst der gigantische, irdene Wurm, an dessen Maul tausende von Zähnen gleich denen des Haifisches prangen. Wenn auch seine Begleiter, Ijothu und Shoggu Hai, um vieles kleiner sind, so haben sie auch noch eine Länge von mehreren

Schritt und einen Durchmesser von gut einem halben Schritt. Die schwarzen Würmer gelten als der Tod aus der Erde und verschlingen oder erwürgen ihre Opfer.

Brahas - Vater der Sucht - V

Über die fünfte Domäne herrscht Brahas, der den sterbenden Gott Herbarin gesteinigt hat. Er wird als der Vater der Sucht und der Schänder der Freuden bezeichnet. Brahas Diener sind Yoghas und Bhulu, zwei steinernde Wesen in der Gestalt von Trollen mit toten, schwarzen Augen. In seiner Umgebung werden alle lebenden Wesen träge, faul und schläfrig. Kaum ein Wesen, außer Priestern und geweihten oder heiligen Tieren, kann sich dem entziehen. Wie Rauschmohndampf legt sich der Atem Brahas um die, welche in seiner Nähe sind. Yoghas und Bhulu allerdings sind trotz ihrer steinernen Gestalt und anscheinender Abwesenheit von Leben sehr kräftige Wesenheiten. Sie vermögen es jeden den sie berühren in einen ewigen, fast schlafartigen Rausch zu versetzen indem das Opfer durch Alpträume solange gequält wird bis nach einigen Aeonen der Tod eintritt. Allerdings hat dies noch kein Mensch dokumentieren können, sodass diese Qual auch ewig dauern kann.

Lhugghu - Der verfluchte Herr der Katastrophen - VI

Lhugghu, der diese Domäne anführt, ist der dämonische Herr des Windes und des Sturms, der Erschaffer des Chaos und des Neides. Lhugghu hat die Gestalt einer schwarzen Wolke ohne ein Gesicht, und seine Diener, Zzibra und Cayogbaar, begleiten ihn in Form von mißgestalteten Raben ohne Flügel und mit schwarzer Haut.

Haiphen - Der verfluchte Bringer des Todes mit dem Stahl - VII

Die siebte Domäne wird beherrscht von Haiphen, der die menschliche Form eines Kriegers in schwarzer Rüstung, jedoch ohne ein Gesicht hat. Haiphen, der als verfluchter Herr des Erzes und Bringer des Todes mit dem Stahl bezeichnet wird, trägt ein blau glühendes Schwert und einen brennenden Streitkolben, mit dem er tödliche Wunden schlägt. Seine Begleiter sind Ghyogh und Hasoo, die schwarzen Bluthunde ohne Augen. Er gilt vielen Söldnern, welche sogar dem Echsenheer oder den Minotauern dienen, als Schutzherr.

Lothcam - Der verfluchte Beherrscher der Schatten - VIII

Lothcam, der Beherrscher der Schatten und Schattenwesen hat die Gestalt einer riesigen Amöbe oder eines riesigen Wurms. Seine Diener sind Thurgroth und Brasho. Lothcam folgt seinem eigenen Plan. Er will nichts anderes als die Herrschaft über ganz Tirakan.

Nughlhuu - Der Bote Ishaa'Nras - IX

Nughlhuu ist ein Vierbeiner, der einem Einhorn gleicht. Schwarze Flüssigkeit trieft dauerhaft von seinem mageren, fast verhungerten Körper. Man sagt, das der, der in das Licht blickt, dass von dem Horn auf seinem Kopf ausgeht, für immer zu Stein erstarrt und dämonische Qualen leiden muss, während er von Nycalhu und Nugaa langsam zerfressen wird. Die beiden Begleiter Nughlhuus haben die Gestalt skelettierter Vögel, von deren bleichen Knochen die modernnden Federn herabhängen.

Iiinyca - Der Schänder der magischen Kraft - X

Iiinyca, der Schänder der Magischen Kraft, ist der Herrscher über die zehnte Domäne, die dämonische Welt der Magie. Iiinyca tritt selbst nicht in Erscheinung und ist nur als unglaublich starke dämonische Magie zu erahnen, die alles magische in ihrer Umgebung stört und selbst von nicht Begabten wahrgenommen wird. Iiinycas Begleiter, Tur Oggu und Yogzzi, sind dunkle, grausame Bolde, die mit ihren scharfen Zähnen und mit unheiliger Magie starke Gegner für jeden Rechtschaffenden darstellen.

Nycalha - Die verfluchte Herrin der perversen Lust - XI

Die elfte Domäne wird angeführt von Nycalha, die die dämonische Eifersucht und die perverse Lust bringt. Nycalha's Gestalt ist die einer großen Frau mit bleicher, kranker Haut, die kein Haupthaar hat. Ihre Begleiter, Bradhi und Flamer, treten als Zwillingsspaar auf, beides wunderschöne Frauen, die eine mit flammendem roten Haar und bleicher Haut, die andere mit schwarzem vollen und sinnlichen Haar mit südländischer Haut.

Nyphen - Der Herr des kalten Todes - XII

Nyphen, der verfluchte Herr des Eises und des kalten Todes, ist eine kristallene, tiefblaue Gestalt mit tausenden von Dornen und Stacheln. Die riesenhafte, eiskalte Wesenheit wird begleitet von Lhuu und Baarhai, schwarzen, krötenförmigen Dämonen. Deren Stacheln, vom Körper geschossen, reissen furchtbare Wunden die niemals heilen.

Wisgu - Gebieter des Ersten Bundes - XIII

Wisgu, Hasser der Elfen und Zwerge, Gebieter des ersten Bundes ist eine nicht greifbare Gestalt aus Staub und reiner Energie. Im dritten Zeitalter ging Wisgu den Bund mit den Morgalas ein, und versklavte sie zu immerwährender Dienerschaft. Seine Diener Turzzi und Ylvath haben die Gestalt irdener Statuen.

Die Reisenden

Die Götter waren sich ihrer selbst noch nicht bewusst geworden, als vier dieser urzeitlichen Wesen auf der Welt erschienen. Niemand wusste, woher sie kamen. Den Grund ihrer Existenz konnten nur sie selbst bestimmen. Die Götter bemerkten sie erst spät, als sie die Welt schon eine Weile beobachtet hatten.

Es waren vier Reisende, die aus der Ferne kamen. Ihre Macht war der der Götter gleich, und sie sollten die Geschichte Tirakans in den kommenden Zeitaltern entscheidend mitbestimmen.

Hagarun - Die die Liebe und den Hass eines ganzen Volkes in sich trägt

Hagarun ist die Reisende der Emotionen, ein Wesen, das die tiefsten Gefühle der Sterblichen in sich aufnimmt. Ihre Erscheinung ist wandelbar und spiegelt die Seelen derer wider, die sie betrachten. Mal erscheint sie als strahlende, mal als schattenhafte Gestalt, je nachdem, welche Emotionen sie in sich trägt.

Ihr Einfluss ist subtil, aber allgegenwärtig. Sie knüpft Bande zwischen Menschen, stärkt Bündnisse und entfacht Feindschaften. Viele Kriege und große Liebesgeschichten Tirakans werden ihr zugeschrieben, als hätte sie die Herzen der Beteiligten gelenkt. Ihre Macht liegt nicht in der direkten Manipulation, sondern in der Verstärkung dessen, was

bereits in den Sterblichen schlummert.

Irminar - Der Ruhe ist

Irminar verkörpert Stille und Unveränderlichkeit als Gegenpol zu Modordes ständiger Bewegung. Er ist der Reisende des Gleichgewichts, dessen Gegenwart als unendliche Nacht empfunden wird. In den wenigen Überlieferungen, die ihn beschreiben, wird er als ein schweigendes, in Nebel gehülltes Wesen dargestellt, dessen Augen die Ewigkeit zu durchdringen scheinen.

Seine Macht liegt im Stabilisieren und Bewahren. Während Modorde Veränderungen einleitet, sorgt Irminar dafür, dass das Fundament intakt bleibt. Sein Wirken zeigt sich vor allem in Momenten, in denen das Chaos die Welt aus den Fugen zu reißen droht. Viele sehen in ihm die unsichtbare Hand, die Tirakan im Gleichgewicht hält.

Modorde - Der das Sein beendet und neu erschafft

Modorde ist ein Reisender des Wandels, der Zerstörung und der Wiedergeburt. Sein Wesen ist geprägt von einem tiefen Verständnis des Vergehens und des Neubeginns. Oft erscheint er als schattenhafte Gestalt, deren Form sich ständig wandelt - ein Spiegelbild seiner Natur. Seine Anwesenheit wird von einem Gefühl des Endes begleitet, das Furcht und Hoffnung zugleich weckt.

Er ist kein grausamer Zerstörer, sondern ein unbittlicher Erneuerer. Für Modorde ist jedes Ende der Beginn eines neuen Zyklus. Sein Einfluss ist besonders in Zeiten großer Umbrüche spürbar, wenn alte Strukturen zusammenbrechen und Platz für Neues geschaffen wird. Die Legende erzählt, dass Modorde selbst das Zeitalter der Drachen beendete, um Platz für die Völker zu schaffen.

Odovacar - Der Feuer und Leben aus der Ferne bringt

Odovacar ist der Reisende des Feuers, ein ungezähmter Geist, der sowohl Leben als auch Zerstörung bringt. Er wird oft als brennende Gestalt beschrieben, ein wandelnder Sturm aus Flammen und Hitze. Wo er wandelt, entstehen sowohl fruchtbare Böden als auch verwüstete Landstriche - ein Sinnbild für seine zwiespältige Natur.

Die Drachen

Geboren als Kinder der Reisenden sind die Drachen die wohl mächtigsten unabhängigen Wesen Tirakans. Die Reisenden kamen zu einer Zeit auf die Welt, da die Götter noch nicht einmal ihres Ursprungs gewahr waren, und beobachteten die Geschehnisse, ohne in die Kämpfe der Vorzeit einzugreifen. Zu Ende des ersten Zeitalters begab es sich, dass die Reisenden sieben Kinder zeugten, um die Kämpfe der Titanen und Dämonen zu überwinden. Diese Kinder waren fortan Drachen genannt. Den Legenden nach leben vier dieser sieben Kinder noch heute auf Tirakan, wenngleich auch nur wenige, nicht bestätigte Berichte von ihnen erzählen.

Tar - Der Mutige

Tar der Mutige war das erste Kind der Reisenden und ist somit der Älteste der sieben Geschwister. Tar, der auch der mächtigste der Drachen ist, hält sich bis heute hauptsächlich in den nördlichen Bergen auf. Von den Elfenvölkern als Halbgott verehrt, nimmt er bei den Atiarelen den Platz des höchsten Gottes ein. Nach dem Drachen Tar ist auch ein Fluss benannt, der von den Bergen der Atiarele durch die Ebenen von Meridian bis zum Felsenmeer fließt.

Aspersia - Die Gefallene

Während des Kampfes am Schlund wurde Aspersia mit den Dämonen hinabgezogen. Ihr Schicksal ist nicht bekannt. Legenden zufolge soll sich Aspersia jedoch in der Erschaffung eines eigenen Volkes versucht haben. Aufgrund der tragischen Umstände und der dämonischen Umgebung muss es dabei jedoch zu einem furchtbaren Fehler gekommen sein. So erschuf Aspersia zwei Völker nach ihrem Bilde. Die eine in humanoider Gestalt, die andere ihrer Form gleich. Diese wurden fortan Sethlarn genannt.

Derumir - Der Rote

Derumir, „der Rote“, ist einer der sieben Urdra- chen, die von den Reisenden geschaffen wurden, um über die Welt zu wachen. Seine leuchtend roten Schuppen und die feurige Aura, die ihn umgibt, machen ihn zu einem Symbol elementarer Urkraft.

Er zeigt sich nur in Zeiten äußerster Not, wenn die Grundfesten Tirakans bedroht sind, und sein Erscheinen ist selten ein Segen für die Sterblichen. Wo er wandelt, folgt ihm das Feuer als Zeichen seiner untrennbaren Verbindung mit den vulkanischen und chaotischen Kräften der Welt. Sein Einfluss ist meist indirekt, aber in den Gebieten, in denen er vorkommt, spürbar. Er bevorzugt die Nähe von brodelnden Vulkanen und urzeitlichen Lavaströmen, und seine Anwesenheit kann ganze Landstriche verändern.

Saranor - Der Schnelle

Saranor der Schnelle zog sich aufgrund einer Auseinandersetzung mit den Reisenden von der Oberfläche Tirakans zurück.

Tedasiél

Tedasiél geriet während der Zeit der Dienerwesen in einen Streit mit Irminar und wurde von ihm

getötet. Die Legenden erzählen davon, dass sein Tod mit dem Auflehn der Drachen gegen die Reisenden zu tun hat.

Samvsa - Die Mutter

Die älteste Tochter der Hagarun ist die Mutter des Volkes der Elfen. Als die Drachen den Verrat an ihren Eltern begingen war sie es, die die Elfen gebar. Seither ist, unter Anderem in der Iana Alyaria, von Samusas Hort die Rede, wenn es um den Ritus geht.

Héroda - Der aus der Nacht kommt

Héroda ist einer der sieben Urdra- chen von Tira- kan, die von den Reisenden am Ende des ersten Zeitalters geschaffen wurden. Wie seine Geschwister ist Héroda ein göttliches, unsterbliches Wesen, das sich von der Welt der Sterblichen fernhält. Er zeigt sich nur in seltenen Momenten, wenn das Gleichgewicht der Schöpfung selbst bedroht ist. Anders als Tar der Mutige oder Aspersia, deren Sturz in den Schlund legendär ist, vermeidet Hé- roda jede Form der direkten Einflussnahme. Seine Existenz ist eine Konstante im Verborgenen, eine stille Wache über die Schattenseiten der Welt.

Unabhängige Entitäten

Unabhängige Entitäten göttlicher Natur gibt es viele auf Tirakan. Völker wie die Quitaron oder Xordai beten ihre eigenen, den Reichen fremden Gottheiten an, Wesenheiten wie Robärthrunius haben selbst einen gottähnlichen Status, wenn- gleich auch ohne Anhänger.

Argorin - Der Erschaffer

Die Xordai unterscheiden sich in ihrem Glauben von den meisten Völkern Tirakans. Diese verehren in vielfältigen Formen die vier bzw. sieben Götter, die auch von den Menschen als höchste Wesen der Welt angesehen werden. Die Xordai jedoch beten zu den beiden Göttern Argorin und Dargumir.

Argorin ist der ehrfürchtige, der das Leben in all seinen Formen achtet. Er ist der Erschaffer, der die Glut im Innern der Welt am Leben hält. Seine Taten sind weise, und er kennt seinen Weg hin zu einer besseren Welt ohne die fürchterlichen Sethlarn.

Dargumir - Der Narr

Dargumir ist der Narr. Er ist Argorins Gefährte und begleitet ihn auf der immerwährenden Suche. Anders als Argorin ist er fern von einem inneren Frieden. Sein Handeln ist Chaotisch, seine Werke zum Teil grausam. Er ist die Hoffnungslosigkeit, steht aber auch für das Leben im absoluten Jetzt. Dargumir wird die Zerstörung und der Tod zugeschrieben.

Akhrosch - Der Gott der Orks

Der erste Vater war Akhrosch. Damals, kurz nachdem Licht von Dunkelheit durch den Allvater und die Allmutter getrennt wurde, erschien er auf Tirakan. Er wurde der Ungeborene genannt denn er hatte keinen Vater und keine Mutter. Aus sich selbst und dem Lehm der Erde schuf er Kchtuh, seine Gefährtin. Gemeinsam jagten sie die damaligen Lebewesen Tirakans und gebaren viele Kinder.

... von Edis Elbenfreund, Anthropologe zu Yavon, ca.300 EC

Taxaros - Herr des Fevers

Taxaros ist ein mächtiger Feuerelementarer, der, schätzungsweise im 8. Jahrhundert, durch Mei-

ster Astrum Fabula zur Akademie von Jaar nach Tirakan geholt wurde. Unklar ist allerdings, wie Fabula dies vollbringen konnte, da dieser Meister der Schwarzen Magie zu Jaar war. Man vermutet, dass er, bei dem mehrere Dekaden dauernden Ritual das nötig war, um Taxaros zu binden, Hilfe durch einen Elementaristen hatte.

Robärthrunius - Mystischer Klabauter

Robärthrunius ist ein Mythischer König der Klabauter, der auf einem verzauberten Schiff die Meere kreuzen soll. Er wird von vielen als gottgleich bezeichnet, doch es gibt immer wieder Geschichten, die seine Sterblichkeit andeuten. Einige Berichte erzählen von Wunden, die selbst er nicht sofort heilen konnte, oder von Momenten der Schwäche, die ihn kurz innehalten ließen.

Niemand weiß genau, warum Robärthrunius die Meere durchstreift, ohne Rast und ohne Ziel. Manche sagen, er sei auf der Suche nach etwas Verlorenem, andere glauben, er sei auf der Flucht vor einer großen Gefahr. Vielleicht teilt er mit den Stürmen mehr als nur die Liebe zum Meer - vielleicht ist er selbst ein Teil von ihnen.

Hirrukh - Der, der das Rad der Schöpfung in Händen hält

Die Goblins der Asch-Ta-Khi verehren das Gottwesen Hirrukh, welches in ihrem Augen das Rad der Schöpfung in den Händen hält. Hirrukh wird bei den verschiedenen Sippen unterschiedlich verehrt, mal als Heiler und Lebensspender, mal als wilder Krieger oder rachsüchtiger Vernichter.

Caltae - Minotaurenschamanin

Caltae ist die Gefährtin von Taurus. Sie war es, bevor die Minotauren für tausend Jahre in eine Lethargie verfielen, und sie wird es für immer sein. Caltae lag mit Taurus in der Kammer des Schlafs,

paralysiert und unfähig, sich zu regen oder Gefühle zu empfinden. Mit dem Erwachen von Taurus im Jahre 0 EC erwachte auch sie, und sie sollte für die nächsten 1000 Jahre die gewissenhafte Seite von Taurus sein.

Der Chronist

Der Chronist ist eine mythische Gestalt Tirakans, die angeblich die Geschichte der Welt in seiner Ganzheit aufzeichnet. Einige sprechen von ihm als eine Wesenheit fern dieser Welt, andere behaupten es sei Chronar selbst der die Geschichte in seinem ewigen Buch festhält. Neben dem Chronisten existiert auch noch die philosophische Vorstellung eines Erzählers.

Der Chronist ist dem Volk Tirakans unbekannt. Die Gestalt des Chronisten und des Erzählers existiert allenfalls in magietheoretischen oder religiösen Werken großer Philosophen. Sie spielen keiner-

lei Rolle im Geschehen der ersten 950 Jahre des fünften Zeitalters.

Der Träumer

Es gelang ihm kaum, seine Freude zu verbergen. Lange hatte er auf diesen Moment warten müssen. All die unzähligen Jahre hatte der Chronist ihn für seinen Sohn gehalten, doch er wußte es besser. Er war nicht zum Chronisten geboren. Nein, er war ein Träumer. Während sein "Vater" die Geschichte Tirakans aufzeichnete, wie sie passierte, sah er ihm über die Schulter und träumte davon, wie sie wohl weitergehen mochte. Wie erstaunt er doch war, als er feststellte, daß von Zeit zu Zeit eine seiner hämischen, kleinen Ideen ihren Weg aus seinen Träumen in die Welt Tirakans fand. Dies geschah recht selten, ein Frevel hier, ein dämonischer Pakt dort - Kleinigkeiten in seinen Augen. Doch war es für ihn ein Zeichen seiner Bestimmung.

A



Charakter- schablonen

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

○ Rep

Bonuswürfel	+2
Wiederholungswürfe	+2

Asgoraner

○ Rep

Geschick	+1
Ausdauer	+1
Seefahrt	+2
Schwimmen	+2

Flügler

○ Rep

Fliegen: Flügler lernen in der Kindheit das Fliegen, so wie Menschen das Laufen erlernen. Sie können sich frei in der Luft bewegen.

Aktionen	+1
Ausweichen	+1
Maximale Lebenspunkte	-3
Ausdauer	+1
Schnelligkeit	+2
Kommunikation	+1
Akrobatik	+2

Doldagor

○ Rep

Fliegen: Doldagor fliegen von Geburt an und bewegen sich frei in der Luft. Das Abheben erfordert einen hohen Absprungpunkt oder Anlauf plus einen erfolgreichen Schnelligkeitswurf. Im Flug

ist die Bewegungsreichweite verdoppelt. Fliegen erlaubt eine parallele Aktion wie beim Gehen.

Sturzflug: Im Sturzflug ist ein waffenloser Schlag möglich. Pro 5 Meter Flugdistanz in derselben Kampfrunde erhält der Angriff +1 Würfel. Pro 10 Meter Flugdistanz in derselben Kampfrunde erleidet der Doldagor beim Aufprall selbst einen normalen Treffer.

Schutz	+1
Maximale Lebenspunkte	+3
Aktionen	-1
Resistenz	+1
Historie	+2
Altertümer	+1

O'Grut

○ Rep

Resistenz	+2
Geschick	+1
Täuschen und Betrügen	+2
Darbietung	+1

Dvigosz

○ Rep

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

Katora

○ Rep

Nachtsicht: Katora haben eine angeborene Nachtsicht. Sie sehen zwar etwas schlechter als Elfen bei Nacht, können sich jedoch gut orientieren. Bei allen *schweren Wahrnehmungsproben* in Dunkelheit erhalten Katora 2 Würfel zusätzlich.

Willenskraft	+1
Kraft	+2
Religion	+1
Nahkampf	+2

Kroto'Chim

o Rep ♦

Schnelligkeit	+1
Kraft	+1
Resistenz	+1
Naturkunde	+2
Nahkampf	+1

Fraxut

o Rep ♦

Nachtsicht: Fraxut haben eine angeborene Nachtsicht. Bei allen *Wahrnehmungsproben* in Dunkelheit erhalten Fraxut 2 Würfel zusätzlich.

Gewissenhaftigkeit	+2
Ausdauer	+1
Orientierung	+1
Gesteinskunde	+2

Xordai

o Rep ♦

Nachtsicht: Xordai haben eine angeborene Nachtsicht. Bei allen *Wahrnehmungsproben* in Dunkelheit erhalten Xordai 2 Würfel zusätzlich.

Ausdauer	+2
Geschick	+1
Mechanik	+1
Gesteinskunde	+1
Bergbau	+1

Silkanda

o Rep ♦

Nachtsicht: Silkanda haben eine angeborene Nachtsicht. Bei allen *Wahrnehmungsproben* in Dunkelheit erhalten Silkanda 2 Würfel zusätzlich.

Schnelligkeit	+1
Geschick	+1
Naturkunde	+2
Empathie	+1
Zoologie	+1

Atiare

o Rep ♦

Nachtsicht: Atiare haben eine angeborene Nachtsicht. Bei allen *Wahrnehmungsproben* in Dunkelheit erhalten Atiare 2 Würfel zusätzlich.

Logik	+1
Charme	+2
Zaubern	+1
Magiekunde	+1
Überzeugen	+1

Ancatir

o Rep ♦

Nachtsicht: Ancatir haben eine angeborene Nachtsicht. Bei allen *Wahrnehmungsproben* in Dunkelheit erhalten Ancatir 2 Würfel zusätzlich.

Charme	+2
Geschick	+1
Schnelligkeit	+1
Schießen	+1
Heimlichkeit	+1
Kommunikation	+1

Al Bah JiRa

o Rep ♦

Willenskraft	+1
Auffassungsgabe	+1
Orientierung	+2
Religion	+1
Darbietung	+1

Nur'Tuk

o Rep ♦

Willenskraft	+2
Mechanik	+1
Tapferkeit	+1
Reiten	+1
Zoologie	+1

Meridian

o Rep ♦

Bildung	+1
Logik	+2
Politik	+1
Mythen und Legenden	+1
Staatskunst	+1

Qvitaron

o Rep ♦

Willenskraft	+1
Ausdauer	+1
Schnelligkeit	+1
Naturkunde	+1
Reiten	+1
Zoologie	+1

Gasdaria

o Rep ♦

Schicksalswürfel	+1
Geschick	+1
Kraft	+1
Nahkampf	+1
Politik	+1
Überzeugen	+1

Yavon

o Rep ♦

Willenskraft	+1
Auffassungsgabe	+2
Tapferkeit	+1
Überzeugen	+1
Staatskunst	+1

Hadewald

o Rep ♦

Kraft	+2
Geschick	+1
Mechanik	+2
Akrobatik	+1

Yadosien

o Rep ♦

Charme	+2
Bildung	+1
Darbietung	+2
Heraldik	+1

Gas'Danir

o Rep ♦

Schnelligkeit	+1
Geschick	+2
Heimlichkeit	+1
Seefahrt	+2

Toran

o Rep ♦

Gewissenhaftigkeit	+2
Bildung	+1
Schießen	+1
Politik	+1
Verwaltung	+1

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 ♦

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

Schnelligkeit	+2
Heimlichkeit	+2
Täuschen und Betrügen	+2
Wahrnehmung	+2
Kommunikation	+1

Förster

7 Rep ♦

Kraft	+1
Orientierung	+2
Kommunikation	-1
Naturkunde	+2
Schießen	+1

Boxer

8 Rep ♦

Schnelligkeit	+2
Ausdauer	+2
Nahkampf	+2

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

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

Schmied

8 Rep ♦

Kraft	+2
Geschick	+2
Mechanik	+2

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

Seefahrer

12 Rep ♦

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

Kurier

8 Rep ♦

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

Händler

8 Rep ♦

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

Dieb

10 Rep ♦

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

Bestatter

8 Rep ♦

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

Meuchler

11 Rep ♦

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

Gelehrter

10 Rep ♦

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

Medicus

10 Rep ♦

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

Abenteurer

9 Rep ♦

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

Ritter

10 Rep ♦

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

Barde

12 Rep ♦

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

Bader

7 Rep ♦

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

Abdecker

5 Rep ♦

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

Wirt

9 Rep ♦

Auffassungsgabe	+2
Empathie	+2
Kommunikation	+2

Bereiter

10 Rep ♦

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

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

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

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
Auffassungsgabe	+1
Charme	+1
Zaubern	+1
Erste Hilfe	+2
Magiekunde	+1
Verfluchungen	True

Dämonologe

10 Rep ♦

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

Brenna Yovanoff

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

Waldläufer

10 Rep ♦

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

Zauberer

10 Rep ♦

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

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

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

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

Vampirjäger

10 Rep ♦

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

Weißmagier

10 Rep ♦

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

Schwarzmagier

10 Rep ♦

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

Hermetiker

10 Rep ♦

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

Schamane

10 Rep ♦

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

Geisterbeschwörer

10 Rep ♦

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

Mystiker

10 Rep ♦

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

Chimärologe

10 Rep ♦

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

Mumienbefrieder

10 Rep ♦

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

Astrologe

10 Rep ♦

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

Medium

8 Rep ♦

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

Krieger

10 Rep ♦

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

Mechanikus

10 Rep ♦

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

Pirat

11 Rep ♦

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

Medikus

12 Rep ♦

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

Bildung

Die Charakterschablonen der Bildung stellen die Schulbildung des Charakters dar.

Freisprechung

10 Rep ♦

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

Trivium

12 Rep ♦

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

Quadrivium

18 Rep ♦

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

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 Schule

10 Rep ♦

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

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

Interessen

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

Jagð

6 Rep ♦

Ausdauer	+1
Schießen	+2
Zoologie	+1

Musik

6 Rep ♦

Geschick	+1
Darbietung	+1
Musik	+2

Kunst

2 Rep ♦

Darbietung	+2
------------	----

Lesen

5 Rep ♦

Gewissenhaftigkeit	+1
Lesen/Schreiben	+2

Geschichte

4 Rep ♦

Historie	+2
Altertümer	+2

Handarbeit

4 Rep ♦

Geschick	+2
----------	----

Esoterik

6 Rep ♦

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

Heraldik

8 Rep ♦

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

Kultmitgliedschaft

5 Rep ♦

Wiederholungswürfe	+1
Schicksalswürfel	+1
Bonuswürfel	-2

Tanzen

6 Rep ♦

Geschick	+1
Ausdauer	+1
Attraktivität	+2

Reiten

5 Rep ♦

Fahren	+1
Reiten	+2

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

Kochen

3 Rep ♦

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

Gordon Ramsay

Kochen +2

Arkane Training 3 Rep ♦

Zauberpunkte +5

Krafttraining 3 Rep ♦

Kraft +1

Akolyth 5 Rep ♦

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

Melissa Marr

Religion +2

Etikette +1

Botanik 3 Rep ♦

Naturkunde +2

Schnitzen 3 Rep ♦

Mechanik +1

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.

Tausendsassa 6 Rep ♦

Wiederholungswürfel +1

Bonuswürfel +2

Kommunikation +1

Spieler -5 Rep ♦

Gewissenhaftigkeit -2

Raucher -5 Rep ♦

Ausdauer -2

Attraktivität -1

Robust 4 Rep ♦

Maximale Lebenspunkte +2

Notorischer Lügner 2 Rep ♦

Logik -1

Täuschen und Betrügen +2

Philanthrop 4 Rep ♦

Attraktivität +1

Empathie +1

Korrupt 3 Rep ♦

Gewissenhaftigkeit -2

Täuschen und Betrügen +2

Einschüchtern +1

Säufer -5 Rep ♦

Schicksalswürfel +1

Auffassungsgabe -2

Wahrnehmung -1

Betrüger 5 Rep ♦

Täuschen und Betrügen +3

Chauvinist

2 Rep ♦

Charme	-2
Attraktivität	+2

Tratschtante

2 Rep ♦

Kommunikation	+3
Heimlichkeit	-3

Sympathisch

5 Rep ♦

Attraktivität	+2
Charme	+1

Egoistisch

2 Rep ♦

Schicksalswürfel	+1
Gewissenhaftigkeit	-1

Risikofreudig

2 Rep ♦

Gewissenhaftigkeit	-2
Resistenz	+1
Auffassungsgabe	+1

Hilfsbereit

4 Rep ♦

Charme	+1
Kommunikation	+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

Gewissenhaft

4 Rep ♦

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

Pedantisch

5 Rep ♦

Wiederholungswürfe	+2
Gewissenhaftigkeit	+1

Maverblümchen

1 Rep ♦

Attraktivität	-1
Charme	-1
Kommunikation	-1
Heimlichkeit	+3

Genügsam

4 Rep ♦

Willenskraft	+1
Gewissenhaftigkeit	+1

Besserwisser

4 Rep ♦

Charme	-1
Gewissenhaftigkeit	+1
Überzeugen	+2

Max Arkana	+1
Zauberpunkte	+5
Magiekunde	+2

Arkane Initiation

8 Rep ♦

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 reaktionäreren Weltbildern.

Charme -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

Streithahn 6 Rep ♦

Maximale Lebenspunkte +1
Nahkampf +1

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

Bücherwurm 2 Rep ♦

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

Sadist 3 Rep ♦

Charme +1
Empathie +1
Überzeugen +1

Rational 3 Rep ♦

Logik +1

Einschüchternd 4 Rep ♦

Charme -1
Einschüchtern +2

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

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.

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

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

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

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.

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.

Waffennarr 5 Rep ♦

Nahkampf +1

Schießen +1

Kriegsführung +1

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. Misslingt der Wurf, so glaubt der Charakter dem NSC.

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.

Wissbegierig 3 Rep ♦

Bildung +2

Willensstark 3 Rep ♦

Willenskraft +2

Gutes Benehmen 4 Rep ♦

Etikette +2

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.

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.

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

Synästhesie 5 Rep ♦

Auffassungsgabe +1

Wahrnehmung +2

Schlangenmensch 6 Rep ♦

Geschick +3

Resistenz +1

Starkes Immunsystem 5 Rep ♦

Resistenz +3

Photographisches Gedächtnis 6 Rep

Logik	+1
Wahrnehmung	+1
Orientierung	+2

Eiskalte Händchen 2 Rep

Attraktivität	-1
Einschüchtern	+1

Kraftpaket 5 Rep

Kraft	+2
Einschüchtern	+1

Guter Schläfer 3 Rep

Rast Mindestwurf	-1
Gewissenhaftigkeit	+1

Tierempathie 6 Rep

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

Empathie	+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
--------------------	----

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

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

Meisterlicher Kämpfer 30 Rep ♦*Everyone has a plan until they've been hit.**Joe Lewis***Aktionen** +1**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**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.

Inspirierender Anführer 15 Rep ♦

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

Charme +1**Überzeugen** +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

Schildtraining 5 Rep ♦

Der Charakter 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.

Adlerauge 7 Rep ♦

Reichweiten von Fernkampfwaffen sind um 25% erhöht.

Ausweichen 11 Rep ♦*Knowing where the trap is—that's the first step in evading it.**Frank Herbert, Dune***Ausweichen** +2**Schnelligkeit** +1**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**Hautdegen 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

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

Preschen

6 Rep ♦

Immer, wenn der Charakter im Kampf die Laufaktion 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

Trainierter Schwertarm 5 Rep ♦

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

None

Kraft +2

Nahkampf +1

Geschickt

4 Rep ♦

Geschick +2

Gewissenhaft

4 Rep ♦

Gewissenhaftigkeit +2

Guter Schütze

3 Rep ♦

Schießen +1

Eins mit der Magie

10 Rep ♦

Zauberpunkte +15

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

Medizin

5 Rep ♦

Erste Hilfe +1

Medizin +2

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 Kampfunde an der Reihe ist überschreiben seine Aktionen diese zusätzliche Aktion.

Verhör

6 Rep ♦

Einschüchtern +1

Empathie +1

Verhören +2

Tarnen und Verstecken

4 Rep ♦

Heimlichkeit +2

Zauberei

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5

Zauberei True

Weisse Magie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +7

Weisse Magie True

Schwarze Magie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5

Schwarze Magie True

Elementarmagie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5

Elementarmagie True

Schamanismus

7 Rep ♦

Zauberpunkte +7

Schamanismus True

Sanguine Magie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5

Sanguine Magie True

Nekrologie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Nekrologie True

Mystizismus

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Mystizismus True

Hermetik

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Hermetik True

Geisterbeschwörungen 7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Geisterbeschwörungen True

Dämonologie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Dämonologie True

Astrale Magie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Astrale Magie True

Chimärologie

7 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Chimärologie True

Guter Looter

6 Rep ♦

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

Arkane Naturtalent

6 Rep ♦

Zauberpunkte +5
Max Arkana +2

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.

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

Agil

3 Rep ♦

Schnelligkeit +1

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.

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.

Gelegenheitsangriff

10 Rep ♦

Der Charakter kann einmal pro Kampfrunde als Reaktion einen Angriff gegen einen Gegner ausführen, wenn dieser durch Bewegung den Wirkungsbereich (Reichweite) seiner Nahkampfwaffe verlässt. Dafür wird keine Aktion verwendet.

Ausweichen

7 Rep ♦

Ausweichen +2

Schnell

4 Rep ♦

Schnelligkeit +2

Vollkommene Untergebenheit

20 Rep

Jegliche erhaltene Gunst wird verdoppelt.

Widerstand

20 Rep ♦

Der Charakter ist in der Lage, Verletzungen natürlich zu widerstehen. Für jede erfolgte Wunde wird ein W6 geworfen. Der Mindestwurf hierfür beträgt 5 + die Anzahl der verursachten Wunden. Jeder Erfolg verhindert eine Wunde.

Unglaubliche Reaktion

10 Rep ♦

Du kannst Fernkampfangriffen ausweichen als wären es Nahkampfangriffe

Meisterliches Ausweichen

30 Rep

Das Ausweichen erfordert keine Aktion mehr.

Meisterliche Parade

30 Rep ♦

Das Parieren eines Angriffs kostet keine Aktion mehr.

Lebensumstände

Diese Schablonen beschreiben die Lebensumstände des Charakters.

Waise

4 Rep ♦

Schicksalswürfel +1

Resistenz +1

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

Alleinerziehend

4 Rep ♦

Willenskraft +1

Tapferkeit +1

Verlust eines Familienmitgliedes

5 Rep ♦

Schicksalswürfel +1

Tapferkeit +2

Adelig

9 Rep ♦

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

Verlust eines Körperteils 1 Rep ♦

Schicksalswürfel	+1
Attraktivität	-1
Geschick	-1

Guru

7 Rep ♦

Charme	+1
Attraktivität	+2
Kommunikation	+2

Entstellt

4 Rep ♦

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

Unglücklich verliebt

3 Rep ♦

Willenskraft	+1
--------------	----

Leibeigener

5 Rep ♦

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

Auffassungsgabe	+2
Heimlichkeit	+1

Klosterleben

5 Rep ♦

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

Eremit

2 Rep ♦

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

Obdachlos

5 Rep ♦

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

Resistenz	+3
Attraktivität	-1
Nahkampf	+1

Witwer

5 Rep ♦

Bonuswürfel	+1
Tapferkeit	+2

Wanderjahre

7 Rep ♦

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

Magische Begegnung

5 Rep ♦

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

Borkenhaut

3 Rep ♦

Schutz	+1
Schnelligkeit	-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 erbitten.

Maximale Lebenspunkte	+2
Altertümer	+2

Gesegnet

60 Rep ♦

Mindestwurf	-1
Schicksalswürfel	+2

B

Waffen



Klingenwaffen

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

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

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

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

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

Skalpell

Das Skalpell besteht aus einem schlanken Griff aus Metall oder Knochen, der für einen feinen, präzi-

sen 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
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2

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

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 Kampf Klinge angesiedelt ist.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	300
Verborgenheit	4
Schadenspotential	2

Breitschwert

Dieses Schwert zeichnet sich durch eine deutlich breite, gerade, zweischneidige 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 Ritterschwertes vermissen.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	500
Verborgenheit	5
Schadenspotential	4

Machete

Sende keine Botschaft!

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	450
Verborgenheit	4
Schadenspotential	3

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

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

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, zweischneidige 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

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
Verborgtheit	3
Schadenspotential	2

Ancatir Langschwert

Diese Waffe ist von Ancatir Machart, nur wenige Menschen haben je die Wälder der Ancatir mit eigenen Augen erblicken dürfen, noch weniger haben sie betreten, von jenen die sie betreten dürfen haben nur eine Hand voll eine Waffe der Ancatir führen dürfen,

Es ist nicht bekannt wie die Ancatir ihre Waffen Schmieden, sicher ist nur das jeder der sie zu Gesicht bekommt von ihrer überragenden Qualität überrascht wird.

Nahkampf

Gewicht:	1.40 kg
Preis:	1400
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

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 zweihändige Führung ausgelegt und weist oft eine komplexe Parierstange mit vorwärts gerichteten Haken oder Seitenringen auf.

Nahkampf

Gewicht:	1.40 kg
Preis:	2200
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	3
Blutend	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

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
Verborgenheit	5
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 Bluten 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
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1
Blutend	1

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
Verborgenheit	3
Schadenspotential	1

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

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
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

Barbarenschwert

Dieses massive Schwert wird durch sein schieres Gewicht und seine grobe, funktionale Bauweise definiert. Die Klinge ist eine überdimensionierte, schwere Platte aus dunklem Metall, die oft Kerben und eine ungleichmäßige Schneide aufweist und weit breiter als ein gewöhnliches Ritterschwert ist. Der Griff ist dick, mit rauem Leder umwickelt und wird von einem einfachen, schweren Eisenblock als Parierstange geschützt.

Nahkampf

Gewicht:	5.00 kg
Preis:	2500
Reichweite	2
Verborgenheit	7
Schadenspotential	4

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 Kordel 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
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

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
Verborgenheit 3
Schadenspotential 3

Ancatir Anderthalbhänder

Ancatir Anderthalbhänder. Besteht aus Ancatir Stahl und zeichnet sich durch besondere Härte des Stahls und seine Leichtigkeit aus.

Nahkampf

Gewicht: 1.20 kg
Preis: 1000
Verborgenheit 3
Schadenspotential 3

Al'bah JiRa'scher Runendolch

Eine Recht seltene Waffe die in den Oasen Al'Bah JiRas zu finden ist.

Die Runengravierte Klinge dieser Waffe ist leicht gebogen und scharf wie eine Rasierklinge.

Nahkampf

Gewicht: 0.25 kg
Preis: 6000
Verborgenheit 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
Verborgenheit 4
Schadenspotential 2

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

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 ech-

te 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
Verborgenheit	3
Schadenspotential	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
Verborgenheit	3
Schadenspotential	1
Panzerbrechend	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
Verborgenheit	4
Schadenspotential	3

Zweihänder

Eine enorme, gerade, zweischneidige 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
Verborgenheit	8
Schadenspotential	3

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

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

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
Verborgtheit	8
Schadenspotential	4

Axt

Ein keilförmiger Kopf aus Gusseisen oder Stahl ist auf einem robusten, einhändigen Holzschaft mon-

tiert. 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
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

Orkenspalter

Eine lange Kriegsaxt, welche die Reichweite bietet, einen Ork aus einiger Distanz zu spalten.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	2900
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3

Tss'Krokk

Eine echsische Kriegsaxt. Der einzige Weg, diese Axt zu erlangen ist, sie aus den toten Händen einer Echse zu nehmen.

Nahkampf

Gewicht:	6.00 kg
Preis:	8500
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	8
Vorbereitung	2
Schadenspotential	4

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
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	3

Hiebswaffen

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
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	3

Morgenstern

Diese Waffe verfügt über einen robusten Schaft aus Holz oder Metall, der für eine Hand ausbalanciert ist und von einem massiven, schweren Kopf gekrönt wird. Dieser oft kugelförmige Kopf ist mit zahlreichen scharfen, feststehenden Stacheln besetzt, was ihn von den stumpfen Klingenflanschen eines Streitkolbens unterscheidet. Das Design ist eindeutig darauf ausgelegt, wuchtige Einschläge mit panzerbrechenden Spitzen zu kombinieren.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1600
Durchschlag	1
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

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
Verborgenheit	6
Schadenspotential	2

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
Verborgenheit	6
Vorbereitung	2
Schadenspotential	2

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
Verborgenheit	5
Schadenspotential	2

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
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3

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
Verborgenheit	5
Schadenspotential	4

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

Dreschflegel

Der Dreschflegel besteht aus zwei Holzteilen - einem langen Stab, der als Griff dient, und einem kürzeren, frei schwingenden Schlagstück. 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 militärischen Kriegsflegels fehlen.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	120
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	1

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
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

Tss'Glonx

Ein echsischer Kriegshammer. Der einzige Weg, diesen Hammer zu erlangen ist, ihn aus den toten Händen einer Echse zu nehmen.

Nahkampf

Gewicht:	6.00 kg
Preis:	8500
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	9
Vorbereitung	2
Schadenspotential	4

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 un-mittelbar vom starren, fixierten Kopf eines Streitkolbens oder Morgensterns.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	580
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	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 Hammerfläche, während die Gegenseite zu einem langen, scharfen Dorn ausgeformt ist, der dem namensgebenden Rabenschnabel ähnelt. Diese Konstruktion sitzt auf einem langen Holzschaft.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	1800
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	3

Keule

Die Keule ist ein einzelnes, massives Stück behauenes Hartholz, das durch seine grobe, kopflastige Balance definiert wird. Sie schwillt von einem rauen Griff, der für 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

Gorashs Argoringesegneter Metalkrug

Gorash, Sohn von Marbor führt diesen einzigartigen Bierkrug komplett aus Metal mit einem verzinnnten Inneren, an den Aussenseiten von breiten Nietenverzierten Banderolen gesäumt.

Nahkampf

Gewicht:	4.50 kg
Preis:	8500
Verborgenheit	3
Schadenspotential	4

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

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
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

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 Zwillingflächen eines Vorschlaghammers unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	850
Verborgenheit	4
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
Verborgenheit	1
Kapazität	1
Schadenspotential	1

Stangenwaffen

Würdenstab

Ein Insignium eines Priesters, eigentlich nicht zum Kampf gedacht.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	950
Reichweite	2
Verborgenheit	7
Vorbereitung	0

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

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

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

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

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

Glefe

Eine lange, einschneidige Klinge, die an ein großes Messer oder ein Kurzschwert erinnert, ist vertikal

am Ende eines langen Holzschafts 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

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

Toraner Sauspieß

Diese Waffe ist um einen außergewöhnlich dicken und schweren Schaft aus dunklem, verstärktem Holz gebaut, der viel robuster als ein normaler Militärspeer ist. Ihr Kopf ist eine massive, breite blattförmige Klinge, doch ihr markantestes Merkmal

ist ein starker, fester Eisen-Querbalken oder „Knebel“ direkt unterhalb der Tülle. Die Metallarbeit ist schwer und praktisch und trägt ein einfaches Schmiedezeichen in Form eines Hauers.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	650
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	2

Hadbard's Stab

Der magische Kampfstab des großartig dilletantischen Illusionisten Hadbard Fuzknod. Werden beim Trefferwurf vier gleich Zahlen geworfen, so wirkt der Stab einen zufälligen Zauber der Zauberei.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	6800
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

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

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

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

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

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

Angraschs Esse

Ein Zwergenkampfstab mit dem goldenen Branding Angraschs Esse. In die Spitze ist eine magische Zwergenrune eingebracht.

Nahkampf

Gewicht:	0.70 kg
Preis:	8000
Durchschlag	2
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	2

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

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	600
Durchschlag	1
Reichweite	60
Verborgenheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	2

Bögen

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
Verborgenheit	3
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

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 eingelassen, 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

Elfenbogen

Dieser Langbogen zeichnet sich durch seine nahtlose, elegante Konstruktion aus einem einzigen Stück blassen, polierten Holzes aus, was ihn merklich leichter als einen Standard-Schlachtbogen macht. Zarte, fließende Schnitzereien, die Blättern oder Schriftzeichen ähneln, sind direkt in die schlanken Wurfarme geätzt. Die Bogensehne ist eine dünne, straff gesponnene Kordel, die beinahe silbern wirkt.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	2
Reichweite	70
Verborgenheit	5
Schadenspotential	2

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
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2

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

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

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
Verborgenheit	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
Verborgenheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	2

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

Schweif des Taxaros

Hierbei handelt es sich um den Schweif des Taxaros, einen mächtigen Artefaktbogen, welcher nur einmalig vorkommt. Verursacht Brennend 2.

Einzelschuss

Gewicht:	2.10 kg
Preis:	6500
Durchschlag	1
Reichweite	50
Verborgenheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	4

Vierfacharmbrust

Diese schwere Waffe besitzt einen breiten, verstärkten Schaft, der vier horizontale Wurfarme aufnimmt, 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
Verborgenheit	8
Vorbereitung	2
Kapazität	4
Nachladeaktionen	4
Schadenspotential	3

Zweifacharmbrust

Ein zentraler Schaft aus Holz oder Metall ist mit zwei horizontalen Wurffarmen 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
Verborgenheit	4
Vorbereitung	2
Kapazität	2
Schadenspotential	3

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 Fingerschleife 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 Fingerschleife 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 geschnitzt 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 geschnitzt 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

O'Grut Donnerbüchse

Wenn ein Trefferwurf 4 gleiche Würfel zeigt, verursacht die O'Grut Donnerbüchse 2 Wunden am Träger.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	3800
Durchschlag	1
Reichweite	45
Verborgenheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	5

Wurfwaffen

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
Verborgenheit	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
Verborgenheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	3

C

A detailed still life composition featuring a variety of historical weapons and artifacts. On the left, a long, intricately carved wooden staff or spear stands vertically. Next to it is a smaller, similarly decorated staff. In the center, a lit candle sits in a brass candlestick, casting a warm glow. To the right, several ornate metal weapons, including what appear to be maces or staffs with decorative heads, are arranged. In the foreground, a small bowl filled with round, brown objects (possibly nuts or bullets) sits on the table. Other items include a small brass container, a book, and various small metal pieces. The background is a dark, wood-paneled wall with a small framed picture hanging on it. The overall atmosphere is one of historical significance and craftsmanship.

Waffenmo- difikationen

Visiere

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

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

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

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

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

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

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

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 S¹

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

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

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

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

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

Glitter ballerinas

Ballerinas. Sie glitzern.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 50
Schutz: B

Mittlere Rüstung

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 ²

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

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 ³

Ulrichs Plattenrüstung

Dieser Harnisch wurde von einem Schmiedemeister namens Ulrich gefertigt. Er besitzt eine erhöh-

te Widerstandsfähigkeit.

Gewicht: 15.00 kg
Preis: 5000
Behinderung: 4
Schutz: N N N N N 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

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

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 Kopfföffnung.

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 120
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

Robe der nützlichen Dinge

Es handelt sich um ein äußerlich unauffälliges Kleidungsstück, das jedoch beim Anlegen mit drei kleinen, unterschiedlich geformten Flicken bestickt ist. Nur der Träger der Robe kann diese Flicker sehen, ihre Funktion erkennen und sie von der Robe entfernen. Es dauert eine Runde, um einen Flicker zu entfernen. Wenn man es geschafft hat, verwandelt er sich in einen echten Gegenstand. Sind alle Flicker entfernt, ist der Zauber vorbei.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 500
Behinderung: 1
Schutz: R

Schickes Kleid

Ein wirklich schickes Kleid, in einer beliebigen Farbe.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 250
Schutz: B

Arme und Beine

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 N⁵

Lederschuhe

Geschnürte Schuhe aus Leder

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 70
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

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

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

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

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

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

Wollhandschuhe

Wollhandschuhe schützen die Hände vor Schnittwunden und Kälte.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 20
Behinderung: 1
Schutz: B N

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

Kopf und Hals

Amulett wider dem Dämon

Ein massives Medaillon aus dunklem, kaltem Eisen hängt an einer dicken Lederschnur. Seine Vorderseite ist mit einem komplexen, kantigen Siegel geätzt, das das Licht abzuweisen scheint. Das Metall bleibt unnatürlich kalt, unabhängig von der Umgebungstemperatur.

Gewicht: 0.10 kg
Preis: 200
Schutz: D D ⁶

Helmbrünne

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

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

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

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

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

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: N H

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 Ritterschilds unterscheidet.

Gewicht: 2.50 kg
Preis: 500
Behinderung: 2
Schutz: 7

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 Unterarmhlänge, 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:

Flüglerbuckler

Ein Buckler für Flügler

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 100
Behinderung: 1
Schutz:

€

Gegenstände

Erste Hilfe

Bandagen

Ermöglicht die Anwendung von Erster Hilfe.

Gewicht: 0.30
Preis: 5
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

Karaffe Zaubertrank

Stellt bei Anwendung 2 Arkana wieder her. Enthält 3 Anwendungen.

Gewicht: 1.00
Preis: 200
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

Lachtrank

Der Konsument muss bei nächster Gelegenheit über jeden noch so kleinen Vorfall lauthals lachen (Dauer: 2W6 Minuten).

Verleiht einen Bonuswürfel (+1 Würfel auf den Pool) auf alle Proben zur Darbietung oder Kommunikation, erschwert jedoch alle Heimlichkeits-Proben um +3 auf den Mindestwurf.

Nach Ablauf der Wirkung setzt Erschöpfung ein: -1 Punkt auf alle Würfelproben für 30 Minuten.

Eine leicht dickflüssige, goldgelbe Tinktur, die süßlich nach Honig und leicht nussig riecht. Beim Schütteln bilden sich winzige Luftbläschen, die leicht zu poppen scheinen. Beliebt bei Scharlatanen, um traurige Adlige aufzuheitern, oder bei Gauklern, die dem Publikum nachhelfen wollen.

Gewicht: 0.05
Preis: 35
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 1

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. Stellt bei Einnahme sofort 1 Wunde wieder her. Der Patient fühlt sich kurzzeitig belebt, leidet aber unter dem schrecklichen Nachgeschmack.

Eine trübe, leicht grünliche Emulsion, die verdächtig nach ranzigem Fett und scharfer Minze riecht. Beim Hinunterstürzen brennt sie schrecklich in der Kehle und hinterlässt einen verheerten Nachgeschmack, lenkt den Körper jedoch kurzzeitig durch den Schock von seinen Qualen ab.

Gewicht: 0.50
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 5

Kinstarchel Sekret

Dieses Sekret wird aus den Knochen toter Kinstarchel gewonnen. Es vermag, wenn es mit einem Trank vermischt wird, diesen beim Wurf zur Explosion zu bringen. Eine Phiole oder Karaffe des geworfenen Tranks wirkt im Umkreis von 1W3 Metern, als würde der Trank eingenommen werden. Gleiches gilt für Gifte.

Gewicht: 0.20
Preis: 800
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 3

Elixier des saften Schlummers

Ein Schlaftrunk, 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, erholenden 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 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.

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 Phiole 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

Aufmunterer

Vertreibt augenblicklich alle Sorgen und Traurigkeit. Reinigt den Geist von akutem Stress (und die Auswirkungen auf Würfel-Mali).

Ein nach Beeren, Melisse und Honig duftender Trank aus Bettinas Allerlei Alchemistisches in Bärheim.

Die instinktive, fast chaotische Brauweise erinnert an die heitere Seite der Goblin-Alchemie: Unorthodox, süßlich und seltsam klebrig, aber von unfehlbarer Wirkung gegen die Schatten des Gemüts.

Gewicht: 0.20
Preis: 35
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 1

Flüstern des Waldes

Sobald eine Dosis der Salbe auf die Schläfen aufgetragen wird, spürt der Anwender ein leichtes Kribbeln. Für 1 Stunde ist der Anwender in der Lage, die subtilen Regungen, Stimmungen und vereinfachten Gedanken der Flora (insbesondere Bäume und Sträucher) wahrzunehmen und einfach mit ihr zu kommunizieren (im Ermessen der Spielleitung für Wahrnehmungs- oder Naturkunde-Proben bezüglich der Umgebung).

Eine geschmeidige, grünlich schimmernde Salbe mit frisch-krautigem Duft nach zerriebenen Blättern und feuchtem Waldboden. Von einfachen Kräuterbauern und Waldläufern Tirakans geschätzt, ermöglicht diese Rezeptur eine feine, fast spirituelle Verbundenheit mit dem pflanzlichen Leben.

Gewicht: 0.05
Preis: 120
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

Felsenfevers Destillat

Die konzentrierten Wirkstoffe beschleunigen die Regeneration der Zellen und heilen 1W3 Wunden.

Ein klares, leicht bernsteinfarbenes Destillat, das den feinen, erdigen Geruch der Meridianischen Hochebenen in sich trägt. Es wurde mit absoluter hermetischer Präzision destilliert, um selbst die feinsten Wirkstoffe des Beinwells unbeschadet zu extrahieren. Ein verlässlicher Begleiter für jeden geschundenen Reisenden, dem sein Leben ein paar Gulden wert ist.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 1

Gilden-Elixier

Bei Einnahme einer Ladung wird sofort 1 Punkt Erschöpfung abgebaut. Zudem erhält der Konsument für die nächsten 1W6 Stunden einen Bonus von +1 Würfel auf alle Proben, die Konzentration oder Wachsamkeit erfordern.

Ein goldgelb schimmernder Trank, der frisch nach Wiesenblumen und scharfem Harz duftet. Ursprünglich in den Gelehrtenstuben von Toran entwickelt, um den Geist während langer Studien wach zu halten, hat sich dieses Elixier rasch bei Nachtwächtern und Handwerkern im gesamten Binnenland etabliert.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

Sud des unkontrollierten Fleißes (Goblin-Variante)

Dieser Sud wirkt nur auf Individuen der Goblinvölker. Trinkt ein anderes Wesen diesen Trank, fühlt dieses sich etwas munterer und ist voller Tatendrang. Der Goblin jedoch verfällt für 1W 6 × 10 Minuten in einen Arbeitswahn. Er erhält +2 Würfel auf alle handwerklichen oder körperlichen Proben (z.B. Mechanik, Bergbau, Klettern). Allerdings sind alle feingliedrigen oder logischen Proben (Logik, Täuschen und Betrügen) in dieser Zeit um +3 erschwert, da der Geist völlig unkoordiniert hin und her springt. Er kann nicht an sich halten, kann kaum aufgehalten werden, außer von starken Armen der Fesseln.

Dieser trübe, nussig riechende Sud schimmert in einem ungesunden Braunton und stinkt nach billigem Rübenschnaps. Goblins schätzen dieses Gebräu, um Sklaven, Arbeiter oder sich selbst in einen kochenden Rausch der Tatkraft zu versetzen. Für andere Völker ist es kaum mehr als ein extrem starker, wärmender Magenbitter, doch in den Adern eines Goblins setzt es augenblicklich chaotische Reserven frei.

Gewicht:	0.10
Preis:	15
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0
Ladungen:	1

Lachsunder Seemagen

Heilt sofort alle Mali, die durch Seekrankheit entstanden sind (kann auch präventiv bis zu 2 Stunden vor einer Seereise eingenommen werden). Nach Ablauf von 2 Stunden heilt die Dosis zudem 1 Wunde.

Ein dunkelgrüner, bitter-scharfer Sud, der nach salziger Meeresbrise und scharfem Ingwer riecht. An den Küsten von Lachsund schätzen Seebären und Handelsfahrer diese Tinktur gleichermaßen, um selbst den schwersten Wellengang ohne Flauheit im Magen zu überstehen.

Gewicht:	0.10
Preis:	75
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgtheit:	0
Ladungen:	3

Gorbens Husten

Wird das Gefäß geworfen, zerplatzt es beim Aufprall und setzt eine kaum sichtbare Wolke in einem Radius von 2 Metern frei. Alle Lebewesen im Einflussbereich erleiden sofort den Zustand Geschockt und müssen eine Resistenz-Probe (MW 8+) bestehen. Misslingt die Probe, verfallen sie für 1W3 Runden in einen heftigen Hustenkrampf, gelten als handlungsunfähig und verlieren jegliche Deckung.

Ein goldig schimmernder, leicht flüchtiger Sud, der in dicken Phiolen aufbewahrt wird. Seinen Namen verdankt er der Wirkung, die eintritt, sobald das Gefäß zerschellt: Wer die kaum sichtbare Wolke einatmet, verfällt augenblicklich in einen unkontrollierbaren, krampfartigen Hustenanfall.

Gewicht:	0.40
Preis:	1250
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgtheit:	0
Ladungen:	2

Nebel von Thenon

Erzeugt beim Zerschellen (Werfen-Probe, MW 5+) augenblicklich eine stationäre Nebelwolke in einem Radius von 3 Metern, die für 5 Runden bestehen bleibt. Alle Kreaturen darin erhalten den Zustand Blind und jegliche Sicht ist stark eingeschränkt (Angriffe und Wahrnehmungsproben von außen nach innen und umgekehrt gelten als schwere Proben mit +2 MW).

Eine dunkel getönte Glasphiole, an deren Boden ein zähflüssiges, gelbliches Sekret haftet. Darüber ruht eine grünlich-graue, zähflüssige Essenz aus Spitzwegerich und gebundenem Bernstein. Wird

das Glas zerbrochen, reagieren die Komponenten schlagartig und setzen einen undurchdringlichen, milchigen Rauch frei.

Gewicht:	0.50
Preis:	885
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	1

Meridischer Klarblick

Neutralisiert einfache und mittlere Gifte im Blutkreislauf und schärft die Sinne, um den Geist vor Halluzinationen zu schützen. Bei Einnahme einer Anwendung wird der Zustand Vergiftet augenblicklich neutralisiert. Zusätzlich erhält der Konsument für die nächsten 1W6 Stunden einen Bonus von +1 Würfel auf jegliche Resistenzproben gegen bewusstseinsverändernde Effekte oder Halluzinationen.

Eine kristallklare, leicht silbrig schimmernde Flüssigkeit, in der feinste Kohlepartikel am Boden ruhen wie Sternenstaub im Nachthimmel. Der Trank schmeckt kühl, adstringierend und streng nach getrockneter Distel. Er wurde nach den hermetischen Prinzipien Meridias destilliert, um sowohl das Blut von giftigen Schlacken zu reinigen als auch den Geist gegen den Schleier von Halluzinationen zu stählen.

Gewicht:	0.40
Preis:	82
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	2

Jesbecheas wundersamer Garten

Wird eine Ladung (ca. 33 Oth) auf den Boden vergossen oder versprüht, sprießt innerhalb von 1W6 Minuten auf einer Fläche von bis zu 10 Quadratmetern eine blühende, dicht bewachsene Oase aus Beerensträuchern, Wildblumen und essbaren

Wurzeln empor. Selbst auf reinem Fels oder trockenem Wüstensand.

Die Pflanzen tragen sofort reife Früchte und Beeren, welche Proviant für bis zu 4 Personen für einen ganzen Tag liefern (heilt zudem 1W3 Wunden bei Konsum durch die frische Nahrung). Sollte die Umgebung extrem widrig sein (z.B. eisige Kälte oder giftiger Boden), halten die Gewächse für mindestens 24 Stunden stand, bevor sie langsam verblühen.

Dieser seidige, goldgelb schimmernde Trank wurde in den legendären Brauküchen der Sharifi Jesbechea III. in Al'Bah JiRa entwickelt. Ursprünglich konzipiert, um die kargen Sandböden selbst während großer Dürren fruchtbar zu halten. Ein einziger verschütteter Tropfen lässt binnen Augenblicken frisches Grün aus dem trockensten Gestein sprießen.

Gewicht:	0.10
Preis:	120
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	3

Grammis Elexir

Die Muskeln und Gelenke des Konsumenten werden für die Dauer von 10 Minuten elastisch wie Gummi. Die Sprungkraft explodiert förmlich: Er kann gewaltige Sätze aus dem Stand (bis zu 5 Meter hoch und 8 Meter weit) vollführen. Zudem erhöht sich die Schnelligkeit für 1W6+2 Runden um +3, und mit der Aktion Rennen wird die doppelte Distanz überwunden. Der Körper federt bei Stürzen und Landungen wie ein Gummiball ab. Es wird absolut kein Fallschaden verursacht.

Jede Landung nach einem Sprung oder Sturz erfordert zwingend eine gelungene Akrobatik-Probe. Misslingt die Probe, kann der Charakter seine Landung nicht kontrollieren, federt ungerichtet 1W6 Meter weiter in eine zufällige Richtung und prallt unkontrolliert gegen das nächste Hindernis (was 1 leichte Wunde durch den Aufprall verursachen kann und ihn direkt mitten in den nächsten

Schlammassel befördert).

Eine dickflüssige, leuchtend rote Tinktur, die süßlich nach Waldbeeren und geheimnisvoller Wurzelknolle riecht. Das Elixier geht auf eine altüberlieferte Rezeptur waldbewohnender Koboldstämme zurück. Wer einen Schluck nimmt, verspürt augenblicklich ein Kribbeln in den Beinen und die unbändige Kraft, meterhohe Sprünge zu vollziehen.

Gewicht:	0.30
Preis:	450
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgtheit:	0
Ladungen:	3

Genesis-Elixier

Stellt das Leben eines verstorbenen Charakters wieder her, zieht jedoch einen schrecklichen, mehrtägigen Verwandlungsprozess nach sich.

Sobald die Essenz dem Verstorbenen verabreicht wird, verflüssigt sich das Fleisch vollständig und zerfällt binnen Augenblicken zu einer schimmern- den Ursuppe. Aus dieser organischen Masse erwächst nach wenigen Minuten der Verunglückte neu: als hilfloser Säugling.

In den folgenden 7 Tagen durchläuft der Verwandelte einen extrem beschleunigten, schmerzhaften körperlichen und emotionalen Reifungsprozess:

Urschleim > Säugling > Kleinkind > Heranwachsender > Ursprüngliches Alter

Während dieser Reifungsphase ist der Charakter physisch wie mental extrem schutzbedürftig und absolut handlungsunfähig.

Körperlicher Verfall & Wachstum: Seine Knochen brechen und formen sich jeden Tag neu. Die Muskeln wachsen unter rasenden Schmerzen.

Geistige Verwirrung: Der Verwandelte besitzt zunächst kaum Sprachvermögen. Seine Erinnerungen und Gefühle kehren nur in bruchstückhaften, oft beängstigenden Schüben zurück. Gefährten werden meist nur schemenhaft am Geruch oder der Stimme erkannt. Ob sie Freund oder Feind

sind, löst beim Reifenden oft wechselnde Wellen von Urvertrauen oder panischer Verlustangst aus.

Der Spieler sollte in diesen 7 Tagen einen Schützing verkörpern, der von der Gruppe beschützt, gefüttert und getragen werden muss, während er schrittweise seine Persönlichkeit zurückgewinnt.

Erst nach Ablauf der 7 Tage stoppt der Alterungsprozess exakt am Tag des ursprünglichen Todes.

Der Charakter ist nun vollständig wiederhergestellt: Alle Lebenspunkte sind regeneriert, sämtliche alten Gebrechen, Narben oder Flüche sind geheilt, und der Charakter erlangt sein volles Wissen sowie all seine Erinnerungen lückenlos zurück.

Er fühlt sich im wahrsten Sinne des Wortes wie neu geboren.

Das Gebräu präsentiert sich als eine dickflüssige, opaleszierende Essenz von tiefmeerblauem Schimmer, gebraut nach den verbotenen maritimen Riten der Schamanen und Sanguiniker. Es bewegt sich träge in der Phiole und verströmt einen intensiven Geruch nach frischer Meeresgischt, uraltem Seetang und dem scharfen, metallischen Hauch des Ursprungs. Das Einflößen dieser Essenz zieht den flüchtigen Lebensfunken gewaltsam aus der Finsternis des Todes zurück, fordert dafür jedoch den vollkommenen Zerfall des Fleisches bis ins Stadium der Ursuppe.

Gewicht:	0.10
Preis:	9999
Seltenheit:	Legendär
Verborgtheit:	0
Ladungen:	1

Weißer-Essenz

Der Konsument erhält für die nächsten 4 Stunden einen Geistigen Schutzwall. Alle Proben auf Willenskraft sowie Schutzwürfe zur Abwehr mentaler Beeinflussung, Beherrschung, Täuschungen oder Schreckenseffekten erhalten +2 Bonuswürfel.

Gegen direkte magische Angriffe und Zaubereinflüsse (wie Energieblitze, Flüche oder nekromantische Schocks) wirkt die Essenz wie eine Bar-

riere: Der Konsument darf pro magischem Treffer 2 Erfolge der Zaubervirkung ignorieren beziehungsweise erleidet -2 Wunden weniger durch Zauber. Der Zustand Geschockt wird beim Einnehmen sofort komplett entfernt und der Konsument wird für die Wirkungsdauer immun gegen den Zustand Geschockt.

Die Weiße-Essenz leuchtet in einem sanften, silber rot goldenen Schimmer und fühlt sich kühl in den Händen an. Wenn man die Glasphiole leicht schwenkt, steigen feine, glitzernde Partikel auf, die sich nie ganz am Boden absetzen. Der Trank schmeckt klar, erfrischend und leicht nach Minze und Bergquellwasser. Er entfaltet beim Trinken eine spürbare Ruhe im Geist, die wie ein arkaner Schutzschild gegen fremde Magie wirkt.

Gewicht: 0.10
Preis: 750
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 0
Ladungen: 2

Vesperas Makellosigkeit

Dieses kostbare Elixier entstammt den elitären Alchemie-Hallen des Lyzeums von Chipahua. Die seidige, silberglänzende Essenz glättet Gefieder und Haut binnen Augenblicken zu absoluter Makellosigkeit und verleiht eine schimmernde, fast übernatürliche Ästhetik. Wer von der Essenz trinkt, strahlt Perfektion, Eleganz und majestätische Erhabenheit aus. Doch die Magie des Mittels ist trügerisch.

Für die nächsten 4 Stunden erhält der Konsument einen Bonus von +3 Würfeln auf alle Proben für Charme, Attraktivität und Überzeugen. Sobald dem Charakter jedoch während der Wirkungsdauer eine Probe auf Kommunikation, Politik, Etikette oder Rhetorik misslingt (kein Erfolg gewürfelt wird), verwandelt sich die Wirkung sofort ins Gegenteil: Der Bonus auf Charme und Überzeugen verfällt augenblicklich und verwandelt sich für den Rest der Wirkungsdauer in einen Malus von -3 Würfeln, da der Charakter extrem arrogant, überheblich und eitel wirkt.

Gewicht: 0.20
Preis: 1250
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 2

Fliegenbann

Eine Anwendung reicht aus, um eine Person oder eine kleine Raststätte für 6 Stunden vollkommen frei von Stechinsekten zu halten. Versuchen Jäger oder Bestien, die Duftfährte der Eingeriebenen aufzunehmen, ist deren Probe um +3 erschwert.

Ein reichhaltiges, duftendes Öl aus den Blütenblättern des Hauses der ewigen Blüte. Auf die Haut aufgetragen, verströmt es eine schwere, blumige Note, die selbst die gierigsten Blutsauger der Feuchtgebiete verscheucht. Jäger nutzen es gar, um ihre eigene Witterung vor den scharfen Nasen von Sumpfmonstern zu verschleiern.

Gewicht: 0.15
Preis: 180
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

Gronars Segen

Bei Konsum heilt die Flüssigkeit leichte bis mittlere Krankheiten und reinigt das Blut. Der Charakter erhält für 24 Stunden einen Bonus von +2 Würfeln auf jegliche Resistenz-Proben, die mit Krankheitserregern, verseuchten Wunden oder Fieber zu tun haben. Ein Segen für jeden Abenteurer!

Ein heller, golden schimmernder Trank, der verlockend nach Kamille und einer leichten, erdigen Süße duftet. Dieses Gebräu stammt ursprünglich aus den altherwürdigen Hallen der Kinder Gronars in Havenheim und hat sich dank der findigen Händler Asgorans rasch über die Kontinente verbreitet. Es ist das Standardwerkzeug jedes Reisenden, der die Seuchen der Sümpfe oder das modrige Fieber der tiefen Wälder fürchtet. Kein stechender

Geruch, sondern pure, ehrliche Kräuterkunst der Menschen.

Gewicht:	0.10
Preis:	15
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	2

Eichenhaut-Tinktur

Die Haut des Trinkers härtet augenblicklich zu einer borkenartigen Struktur aus. Für die Dauer von 1W 6 + 2 Kampfrunden erhält der Charakter einen temporären Schutzpool von N N K (zwei normale Treffer und ein Schutz vor kritischen Treffern). Durch die Versteifung der Haut sind alle Proben auf Akrobatik und körperliche Beweglichkeit für die Wirkungsdauer um +1 erschwert.

Eine dicke, tiefbraune Flüssigkeit, die nach bitterem Harz, feuchter Eichenrinde und Waldboden riecht. Beim Schütteln bewegt sie sich träge wie flüssiges Pech. Trinkt man sie, fühlt es sich an, als würde man flüssiges Holz schlucken.

Gewicht:	0.20
Preis:	180
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	2

Farnavgas Blick

Der Konsument erhält für die nächsten 4 Stunden eine scharfe, lupenreine Sicht. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 Würfeln auf alle Proben für Wahrnehmung, Untersuchen sowie Orientierung. Zusätzlich werden Mali durch natürliche Dunkelheit oder leichten Nebel um 1 reduziert. Ebenso hebt das Elixier beim Trinken sofort den Zustand geschockt auf, da die geistige Klarheit schlagartig zurückkehrt.

Ein leicht dickflüssiges, smaragdgrünes Elixier, das bei Lichteinfall feine, goldene Adern zeigt. Dieses

Gebräu vereint das akademische Wissen hermetischer Menschenalchemie mit der überlieferten Pflanzenkunde der Elfen des Alchemistischen Paktes. Es schmeckt nach feuchtem Moos, Waldhimbeeren und hat einen scharfen, harzigen Nachgeschmack. Beim Einnehmen erweitert es die Pupillen katzenartig und lässt die Konturen der Welt gestochen scharf hervortreten.

Gewicht:	0.10
Preis:	85
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	2

Panthomeischer Wachmacher

Beseitigt temporär Schlafmangel. Der Konsument ignoriert alle Abzüge durch Müdigkeit und erhält zudem einen satten Bonus von +2 Würfeln auf Wahrnehmung und Wachsamkeit für 1W6 Stunden. Sobald die Wirkung jedoch abklingt, stürzt der Körper unweigerlich in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Eine tiefgrüne, zähflüssige Substanz, in der feine, silberne Schlieren zu schwimmen scheinen. Der Geruch erinnert an den herben Duft nasser Nadelhölzer nach einem Sommergewitter, gepaart mit einer fast beißenden Schärfe. Wer diesen Trank zu sich nimmt, spürt ein eisiges Prickeln, das sich vom Nacken bis in die Fingerspitzen ausbreitet und selbst die tiefste Erschöpfung für eine Weile einfach wegbrennt.

Gewicht:	0.20
Preis:	125
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Verborgenheit:	0
Ladungen:	2

Transalbe der Falk's

Das Auftragen erfordert 1 Minute Zeit. Gewährt dem Anwender für die nächsten 2 Stunden 1

Punkt Wundheilung (absorbiert eine beliebige Wunde) sowie die Schutzeinheiten N (Normaler Schutz) und B (Blutungsschutz) für den nächsten Kampf. Zudem ist der Anwender in dieser Zeit immun gegen die Effekte natürlicher Kälte.

Eine zähe, übelriechende Paste, die in schmucklosen Blechdosen gehandelt wird. Sie wird in der berühmten Siederei Falke zu Lachsund aus dem Tran des seltenen Schillerwals gewonnen. Seeleute und Krieger Asgorans reiben sich damit ein, bis ihre Haut glänzt wie Speckstein.

Gewicht: 0.50
Preis: 45
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 5

Stärketrank

Erhöht das körperliche Attribut Kraft für die Dauer von Ausdauer in Stunden um +2 Punkte.

Dieser dicke, schlammig-erdige Trank verströmt ein Aroma von Ruß, wildem Knoblauch und bitterer Schafgarbe. Erfunden von Rurik Kohlschlepper, einem legendären Zwergen-Bergmann aus den schattigen Ausläufern der eisernen Berge Asgorans. Rurik erkannte, dass das feine Zermahlen von Felsentroll-Klauen das versteinerte Urgedächtnis der Kreatur freisetzt. Wer diesen zähen Sud schluckt, spürt ein brennendes Reißen im Fleisch, während die Muskeln wie dicke Ankertae anschwellen.

Gewicht: 0.30
Preis: 150
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 2

Linyas tiefer Schlaf

Wird die Essenz eingenommen oder über eine Waffe mit Giftkanal in die Blutbahn injiziert, verfällt

das Opfer augenblicklich in den Zustand Bewusstlos. Das Opfer muss zu Beginn jeder seiner Kampfunden auf seine Willenskraft würfeln. Erst wenn die Anzahl der Erfolge (Würfe von 5+, explodierende 6en erlaubt) exakt 5 erreicht, erwacht die Kreatur. Äußere Reize wie Rütteln oder Lärm sind wirkungslos; lediglich echter erlittener Schaden gewährt einen sofortigen Bonus von +2 Würfeln auf den Rettungswurf.

Eine zähflüssige, beinahe ölige Essenz von tiefstem Violettschwarz. Wenn man die bleierne Phiole entkorkt, entweicht ein schwerer, süßlich-betäubender Duft, der an welches Herbstlaub und kalte Erde erinnert. Gewonnen aus den schwarzen Blütenblättern des echten Totenmohns, welcher nur auf den kargen Felsen der asgoranischen Insel Linya im salzigen Gischtwind gedeiht. Keine wissenschaftliche Hermetik vermag diesen natürlichen Schlaf vollends nachzuahmen.

Gewicht: 0.40
Preis: 750
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 1

Starker Heiltrank

Bei der Anwendung werden 1W3+3 Wunden geheilt.

Ein tiefrotes, sanft schimmerndes Destillat, das in einer geschliffenen Glasphiole aufbewahrt wird. Beim Schütteln offenbart sich ein feiner, goldener Wirbel aus Schwebstoffen – das Tanium. Ein schwerer, leicht süßlicher Duft nach Sonnenblüten und kräftigem Blutkraut steigt auf, sobald der Pfropfen gelöst wird. Auf den Märkten Tirakans wird dieses Elixier von erfahrenen Feldalchemisten und Lazarettmeistern gleichermaßen geschätzt, um selbst klaffende Hiebunden in Sekunden zu schließen.

Gewicht: 0.40
Preis: 450
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

Titanenstärke

Das Attribut Kraft wird für die Dauer von Resistenz × 2 Runden im Kampf um phänomenale +6 Punkte erhöht. Waffenlose Angriffe (Fäuste, Tritte) erhalten automatisch die Eigenschaft Durchschlag 2. Gleichzeitig erhält der Anwender +4 Einheiten Normalen Schutz (N) für seinen Schutzpool. Nach Ablauf der Wirkungsdauer erleidet der Anwender Vergiftung. Er verliert 10 Minuten lang, jede Runde 1W3 Wunden. Es wirkt kein Gegengift.

Eine dickflüssige, rot-gold schimmernde Essenz in einer schweren Phiole, deren Glas von der intensiven Hitze des Destillationsprozesses leicht milchig angelaufen ist. Sie verströmt einen schweren Duft nach reduziertem Rotwein, geschmolzenem Bernstein und dem markanten, animalischen Moschus von Felsentroll-Klauen. Selbst durch das verschlossene Gefäß spürt man ein feines, fiebriges Vibrieren. Ein untrügliches Zeichen der rohen, unbändigen Urkraft, die in diesem alchemistischen Gebräu schlummert.

Gewicht: 0.40
Preis: 1250
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 1

Viltmaars-Härte

Das Auftragen auf eine Klinge erfordert das Anmischen mit etwas Fett oder Öl und dauert 2 Aktionen im Kampf. Verleiht einer Klingenwaffe für 1 Kampfdauer (oder maximal 1 Stunde) +1 Schadenspotential, +1 Durchschlag sowie Immunität gegen strukturelle Beschädigung der Klinge.

Dieses tiefschwarze, rußige Gebräu verströmt den scharfen, beißenden Duft von Holzessig und mineralischer Schwere. Einst von den alten Meistern der späten Epochen entwickelt, wird es von Söldnern und Haudegen hoch geschätzt, die ihre Klingen gegen die Grausamkeiten der Wildnis rüsten. Ein alchemistisches Meisterwerk, das aus dem zer-

kleinerten Staub des Nachtschiefers und Obsidian gewoben wurde und das jede Schneide in eine unerbittliche Demolierklinge verwandelt.

Gewicht: 0.10
Preis: 1400
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0
Ladungen: 2

Werfbares

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

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

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

Werkzeuge

Feverstein und Zunder

Gewicht: 0.30
Preis: 10
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

Pfeife

Eine Pfeife zum Rauchen von Tabak und ähnlichem.

Gewicht: 0.10
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Mörser und Stößel

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Improvisierter Diedrich

Gewicht: 0.01
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Reiselaboratorium

Eine robuste, abschließbare Holzkiste oder eine Art Koffer, gefüllt mit den wichtigsten, bruch sicheren Geräten: Ein kleiner Mörser, Probierlöffel aus Horn, verschließbare Lederbeutel für Pulver und ein paar kleine, mit Wachs versiegelbare Glas kolben. Kann auf Reisen verwendet werden.

Gewicht: 6.00
Preis: 50
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 8

Dietriche

Wird ein Dietrich mit dem Wissen Schloss knacken verwendet, so wird ein leichter Wurf statt eines normalen Wurfs geworfen.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Obsidian Ritvaldolch

Gewicht: 1.00
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

Tisch des Essenzenbravers

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

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

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

Kohlestifte

Kohlestifte können verwendet werden um auf Pergament oder Papier zu schreiben.

Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Pinsel

Nutze diesen Pinsel um auf einer Leinwand zu malen.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Schaufel

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 3

Hammer

Gewicht: 2.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

Kleiner Webrahmen

Ein kleiner Webrahmen, um auf der Reise gewebte Stoffe herstellen zu können.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

Federkiel

Ein Federkiel zum Schreiben

Gewicht: 0.10
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Stundenglas

Das Stundenglas kann benutzt werden um die Zeit genau abzuschätzen.

Gewicht: 0.30
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Kleiner Kessel

Ein kleiner Kessel aus Eisen

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Schiefertafel

Auf dieser Schiefertafel kann man schreiben, und man kann das geschriebene jederzeit wegwischen.

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Brechstange

Gordon Freeman knows how to use it

Gewicht: 1.00
Preis: 29
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

Fesselseil

Dieses Fesselseil ist dafür geeignet feste Knoten zu knüpfen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Nägel

Eine handvoll simpler Nägel

Gewicht: 0.05
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Abakus

Der Abakus ist eine einfache Rechenmaschine. Kommt er zur Anwendung sind alle Mechanik Würfel leichte Aürfe.

Gewicht: 0.70
Preis: 80
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

Senkblei

Ein Senkblei, um etwa die Tiefe von etwas abzuschätzen.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Reisigbesen

Ein Besen. Man kann mit ihm fegen.

Gewicht: 2.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

Kleine Pfanne

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Pergament

Ein Blatt Pergament zum beschreiben

Gewicht: 0.01
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Lichter

Fackel

Gewicht: 0.20
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Laterne

Gewicht: 1.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

Kerze

Eine Kerze. Brennt etwa 8 Stunden.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Pechfackel

Die Pechfackel brennt für etwa 8 Stunden und erzeugt ein angenehmes, großflächiges Licht.

Gewicht: 0.50
Preis: 10
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

Öllampe

Die Öllampe verbreitet ein angenehmes, großflächiges Licht, und ist nicht so windanfällig wie eine Fackel.

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Trekking Ausrüstung

Rucksack

Gewicht: 1.20
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

Sturmlaterne

Die Sturmlaterne ist besonders resistent gegen Wind und Wetter. Sie verbreitet ein angenehmes Licht.

Gewicht: 1.00
Preis: 60
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Schlafsack

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

Decke

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

Überwachung

Handschellen

Gewicht: 0.50
Preis: 80
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

Seil (3m)

Gewicht: 3.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

Fell einer Hyäne

Das abgezogene Fell einer ausgewachsenen Hyäne.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

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

Angelhaken und Schnur

Eine simple Anlgerausrüstung.

Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Lampenöl

Ein Gefäß voller Lampenöl, um Sturmlaternen oder Öllampen nachzufüllen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
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

Zunderdose

Eine Zunderdose. Mit dem Inhalt kann ein Feuer bequem entzündet werden.

Gewicht: 0.10
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

Gürteltaschen

Bequem zu erreichende Gürteltaschen. Etwa 4 davon können an einem Gürtel angebracht werden.

Gewicht: 0.30
Preis: 30
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

Fischnetz

Mit diesem Netz kann man gut angeln.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
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

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

Schneeschuhe

Dieses Paar Schneeschuhe kann benutzt werden um auf Schnee bequem und schnell zu laufen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
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

Wasserschlauch

Ein 1 Liter Lederschlauch um Wasser zu transportieren.

Gewicht: 0.30
Preis: 20
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

Nahrung / Proviant

Nahrungsgegenstände zur Versorgung der Hungerigen Helden und Heldinnen

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

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 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 Diletantismus; 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

Waldbeeren

Waldbeeren sind die süß-säuerlichen, tiefroten bis bläulichen Früchte, die im dichten Unterholz der ungezähmten Wälder Tirakans gedeihen. Besonders häufig findet man sie in schattigen Wäldern oder den Ausläufern der unwegsamen Wildnis. Sie wachsen im feuchten Humus unter alten Farnen und im Schatten mächtiger Eichen.

Gewicht: 0.20
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Knoblauch (*Allium toranum*)

Eine streng riechende, Knolle aus Zehen, die Alchemisten die Tränen in die Augen treibt.

In der Alchemie dient er als Reinigungsmittel. Er scheucht Schleim aus den Lungen, desinfiziert Wunden und hält aufgrund des Gestanks Ungeziefer sowie zartbesaitete Elfen auf sicherem Abstand.

Er wächst auf jedem ehrlichen Bauernhof in Toran und Hadewald und ist bei jedem Krämer für ein paar Deut zu haben.

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Fahrzeuge

Einfacher Einspanner

Der einfache Einspanner 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

Historische Bibel

Eine gebundene, historische Ausgabe der Bibel.

Gewicht:	1.00
Preis:	100
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0

Früchtekuchen

Gewicht:	0.30
Preis:	10
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0

Haarnadel

Kann auch als einfacher Dietrich und Stichwerkzeug dienen.

Gewicht:	0.03
Preis:	19
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0

Heiliges Symbol von Ravenkind

Heiliges Symbol des Rabenkindes Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert die Einweihung durch einen Kleriker oder Paladin mit guter Gesinnung)

Das Heilige Symbol von Ravenkind ist ein einzigartiges heiliges Symbol, das den gutherzigen Gläubigen von Barovia heilig ist. Es entstand vor der Gründung einer Kirche in Barovia. Der Legende nach wurde es von einem riesigen Raben – oder einem Engel in Form eines riesigen Raben – an einen Paladin namens Lugdana übergeben. Lugdana nutzte das heilige Symbol, um bis zu ihrem Tod

Vampirnester auszurotten und zu zerstören. Die Hohepriester von Ravenloft behielten und trugen das heilige Symbol nach Lugdanas Tod.

Das heilige Symbol ist ein Platinamulett in Form einer Sonne, in dessen Mitte ein großer Kristall eingebettet ist. Das heilige Symbol hat 10 Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Es erhält täglich im Morgengrauen 1W6 + 4 Ladungen zurück.

Halten Sie Vampire. Als Aktion können Sie 1 Ladung ausgeben und das heilige Symbol präsentieren, damit es mit heiliger Kraft aufflammt. Vampire und Vampire, die innerhalb von 30 Fuß um das heilige Symbol erscheinen, müssen einen Weisheitsrettungswurf mit DC 15 durchführen, wenn es aufflammt. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf ist das Ziel 1 Minute lang gelähmt. Es kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, um den Effekt auf sich selbst zu beenden.

Verwandle Untote. Wenn Sie über die Funktion „Untote verwandeln“ oder „Unheilig machen“ verfügen, können Sie 3 Ladungen verbrauchen, wenn Sie bei Verwendung dieser Funktion das heilige Symbol präsentieren. Wenn Sie dies tun, haben Untote einen Nachteil bei ihren Rettungswürfen gegen den Effekt.

Sonnenlicht. Als Aktion können Sie beim Präsentieren des heiligen Symbols 5 Ladungen aufwenden, um es in einem Radius von 30 Fuß helles Licht und für weitere 30 Fuß gedämpftes Licht ausstrahlen zu lassen. Das Licht ist Sonnenlicht und dauert 10 Minuten oder bis die Wirkung beendet ist (keine Aktion erforderlich).

Gewicht:	1.00
Preis:	1
Seltenheit:	Einmalig
Verborgenheit:	0
Ladungen:	10

Sonnenuhr

Eine transportable Sonnenuhr.

Gewicht: 0.50
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Stoffpuppe

Eine einfache Stoffpuppe.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Brille

Eine Brille, hoffentlich auf deine Sehstärke abgestimmt.

Gewicht: 0.40
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Haubt des logischen Denkens

+1 Logik

Gewicht: 1.00
Preis: 1111
Seltenheit: Legendar
Verborgenheit: 0

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

Handspiegel

Ein einfacher, kleiner Handspiegel

Gewicht: 0.30
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Jonglierbälle

Entweder du kannst es, oder du kannst es nicht.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Talisman eines Sethlarn

Klaue eines Sethlarn an einem Lederband Es geht eine enorme magische Macht von ihm aus. Es stoppt den Alterungsprozess des Trägers. Wird es abgelegt, holt die Zeit den Träger ein.

Gewicht: 0.30
Preis: 1000
Seltenheit: Legendar
Verborgenheit: 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
Verborgenheit: 0

Ring, Silber

Ein silberner Ring

Gewicht: 0.10
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Ring, Gold

Ein goldener Ring.

Gewicht: 0.10
Preis: 60
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

Scherbe aus Tanium

Gewicht: 1.00
Preis: 9999
Seltenheit: Selten
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

Toraner Bürgerausweis

Dieser Ausweis erklärt den Träger zum Bürger Torans, und eröffnet ihm alle Rechte und Pflichten des Toraner Bürgertums.

Gewicht: 1.00
Preis: 0
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

Zutaten

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

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 wächst 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
Verborgenheit: 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
Verborgenheit:	0

Silberdistel (*Carlina acaulis*)

Eine tief am Boden wachsende, widerstandsfähige Pflanze mit einer silbrig glänzenden, stacheligen Blütenkrone, die selbst bei eisigen Temperaturen nicht verkümmerte.

In der Alchemie gilt sie als reinigender Katalysator, dessen Essenz Gifte im Blut bindet, Entzündungen hemmt und die natürlichen Abwehrkräfte des Körpers stärkt.

Sie gedeiht vor allem auf den kargen, sonnengefluteten Bergwiesen und felsigen Hängen des Toraner Hochlands. Man findet sie jedoch auch in gemäßigteren Gebieten in ganz Tirakan.

Gewicht:	0.05
Preis:	3
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0

Kohle

Ein rein tiefschwarzer Stoff, der durch das kontrollierte Verkohlen von hartem Holz unter Luftabschluss gewonnen wird. Kohle.

Sie dient alchemistisch als universelles Filtriermedium. In Rezepten eingebunden oder zu feinstem Staub zerstoßen, saugt sie Verunreinigungen, Trübungen und unerwünschte Bitterstoffe wie ein Schwamm aus siedenden Flüssigkeiten.

Sie ist überall in Tirakan bei Köhlern, Hufschmieden und gewöhnlichen Krämern in rauen Mengen

für wenige Deut oder Gulden auf den städtischen Märkten erhältlich.

Gewicht:	1.00
Preis:	2
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0

Phiole Trollblut

Eine Phiole gefüllt mit Trollblut.

Gewicht:	0.10
Preis:	30
Seltenheit:	Selten
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

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

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

Gildenkraut (*Vigilia mercatoris*)

Das Gildenkraut ist eine zähe, beinahe unscheinbare Pflanze, die nur dem geschulten Auge eines Kundigen auffällt.

Sie zeichnet sich durch gezackte, ledrige Blätter von tiefgrüner Färbung aus, deren dicke Blattadern einen leichten rötlichen Schimmer aufweisen. Ihre Blüten sind winzig, blassgelb und schließen sich sofort, sobald die Sonne ihren Zenit überschreitet.

Das Kraut ist vollkommen mundan und besitzt nicht den geringsten Funken Arkana. Sein Wert liegt vielmehr in der extrem hohen, natürlichen Konzentration an Alkaloiden, vor allem reinem Koffein. Zerreibt man die harten Blätter zwischen den Fingern, verströmen sie einen scharfen, erdigen Duft, der an stark geröstete Nüsse erinnert.

Lage und Lebensraum: Dieses Gewächs ist verhältnismäßig selten, da es ganz bestimmte, widrige Umstände benötigt, um seine anregenden Säfte zu bilden. Es gedeiht ausschließlich in kargen, mineralreichen Böden und meidet das feuchte Moos tiefer Wälder.

Man findet das Gildenkraut vornehmlich in den felsigen Spalten uralter Handelsrouten, im bröckelnden Steinmörtel verlassener Gilden-Außenposten oder an den steilen, sonnengegerbten Hängen des Toraner Hochlands. Es braucht den harten Fels und viel Wind, um nicht zu verkümmern.

Gewicht:	1.00
Preis:	50
Seltenheit:	Selten
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

Wachkraut (Meridisches Scharfblatt)

Das Meridische Scharfblatt (oft kurz Wachkraut) wächst an den ausgedörrten Felsspalten südlicher Regionen.

Seine lanzenförmigen, rot geäderten Blätter verströmen einen scharfen Harz- und Pfefferduft. Roh verzehrt schmeckt es stechend bitter und hinterlässt ein feuriges Prickeln auf der Zunge.

In der Alchemie wird die Pflanze vor allem wegen ihrer feurigen, anregenden Natur geschätzt.

Gewicht:	0.50
Preis:	10
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	0

Phiole Harpyenblut

Eine Phiole gefüllt mit Harpyenblut.

Gewicht:	0.10
Preis:	5
Seltenheit:	Selten
Verborgenheit:	0

Kieselstein

Ein kleiner Stein, benutzbar als Schleudermuniti-
on.

Gewicht:	0.10
Preis:	0
Seltenheit:	Gewöhnlich
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 'Dreifinger-Hannes'

Gewicht:	0.10
Preis:	550
Seltenheit:	Selten
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
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

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 durch-

bricht. Man schneidet nur die äußeren Blätter ab, um die Wurzel zu schonen.

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

Goldnugget

Ein kleines Stück unverarbeitetes Gold, etwa 5 Gramm.

Gewicht: 0.05
Preis: 300
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Öl (Basis)

Öl bildet in Tirakan das fundamentale Bindemittel, Lösungsmittel und Brennstoff für alchemistische Tränke, Salben und Brandmittel.

Aus Pflanzen hergestellt: Gepresst aus Samen, Nüssen oder Rinden. Dünnflüssig und schnell einziehend; ideal als Basis für heilsame Elixiere, Medizin und feine Mechanik-Schmiermittel.

Aus tierischen Materialien: Gewonnen aus ausgekochten Wildtieren oder Fischen. Zäh, riecht ranzig und haftet stark; perfekt für langanhaltende Waffengifte und schwer löschbare Brandwaffen.

Gewicht: 0.50
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Felsentroll-Klaven (*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 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.

Gewicht: 1.00
Preis: 125
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 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

Sumpfechsen-Galle

Eine zähe, dunkelgrüne und übelriechende Flüssigkeit, die frisch aus der Gallenblase der massigen Sumpfechse gewonnen wird. Sie ist ätzend und enthält ein lähmendes Gift.

Da die Sumpfechse verborgen in den feuchtwarmen Sumpfgebieten und an den Grenzen der O'grut-Ländereien lebt, ist die Beschaffung aufwendig.

Gewicht: 0.10
Preis: 10
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

Mondlicht-Lilie (Lilium lunaris)

Die Mondlicht-Lilie ist eine seltene, nachtblühende Pflanze von wundersamer Schönheit. Ihre makellosen, schmalen Blütenblätter besitzen einen silbrig-weißen Farbton und scheinen selbst in tiefster Dunkelheit ein sanftes, kühles Glimmen abzugeben.

Während sie tagsüber fest verschlossen bleibt und wie eine unscheinbare, welke Knospe wirkt, öffnet sie ihre Blüte erst nach Einbruch der Dämmerung vollkommen. Um den zentralen Stempel sammelt sich ein feiner, silbriger Blütenstaub, der bei der geringsten Berührung glitzernde Spuren in der Luft hinterlässt. Die Pflanze verströmt einen leicht süßlichen, kühlen Duft, der an frischen Abendtau und zarte Minze erinnert.

Sie gedeiht ausschließlich an schattigen, feuchten Orten. Man findet sie vorwiegend an den moosigen Ufern verlassener Waldseen, nahe dem Gischtnebel von Bergwasserfällen oder auf tief im Dickicht verborgenen Lichtungen des Klammgebirges. Die Mondlicht-Lilie wächst nie in großen Verbänden, sondern stets als seltene Einzelblüte im Schutz alter Baumwurzeln.

Gewicht: 0.10
Preis: 20
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

Eichenrinde

Eichenrinde ist eine altbewährte Zutat, die vor allem für ihre festigenden und schützenden Eigenschaften geschätzt wird.

Die bitter duftende Rinde alter Eichen lässt sich leicht lagern und entfaltet im Tiegel vor allem unter starker Hitze ihre Wirkung.

Gewicht: 1.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Zitronen-Ingwer (Zingiber meridionale)

Eine knollige, faserige Wurzel von hellbrauner Farbe, deren saftiges, gelbes Fleisch beim Aufschneiden eine brennende Schärfe und ein intensiv frisches Zitrusaroma freisetzt.

In der Alchemie gilt er als feuriger, die Durchblutung anregender Vitalisator. Er wird genutzt, um die Säfte des Körpers in Wallung zu bringen, Magenbeschwerden zu lindern und die Aufnahme von Heilelixieren im Blut drastisch zu beschleunigen.

Die Pflanze liebt feuchte Wärme und gedeiht prächtig in den fruchtbaren, flussreichen Ländern der O'grut oder wird über die weitreichenden Handelsnetzwerke der Menschen aus den südlichen Oasen nach Meridian importiert.

Gewicht: 0.50
Preis: 4
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

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
Verborgenheit: 0

Bienenwachs (Cera apis)

Gewonnen aus den Waben der feldmärkischen Honigbienen oder den aggressiven Riesensumpfbienen der O'Grut. Das goldgelbe, fest gepresste Wachs verströmt einen warmen, honigsüßen Duft.

In der Alchemie Tirakans wird es selten als aktiver Wirkstoff genutzt, sondern dient primär als unentbehrlicher Bindestoff: Es fängt flüchtige, dämpfende oder verfeuernde Essenzen ein, hält sie in der Mischung fest und versiegelt Fläschchen und Döschen.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
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: Selten
Verborgenheit: 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
Verborgenheit: 0

Lachsunder Seetang (Alga asgorania)

Eine zähe, dunkelgrüne bis bräunliche Meeresalge mit breiten, ledrigen Blättern, die an den Küsten von Lachsund im kalten Meerwasser gedeiht.

Sie schmeckt extrem salzig und verströmt einen intensiven Duft nach frischer Gischt und Jod.

In der alchemistischen Naturkunde dient er als Stabilisator für den Magen. Seine Inhaltsstoffe beruhigen den Gleichgewichtssinn und binden Giftstoffe im Verdauungstrakt. Für den alltäglichen Verzehr ist er nicht geeignet

Das Gewächs wird in großen Mengen an den felsigen Küsten von Asgoran angespült oder gezielt von den maritimen Sammlern der Siederei Falke aus dem Meer gefischt, getrocknet und verarbeitet. Auf den Fischmärkten von Lachsund ist er körbe-weise erhältlich.

Gewicht: 0.01
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0

Kräutermischung

Eine leckere Kräutermischung um Essen zu verfeinern.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 0
Ladungen: 10

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

Wasser

Kaltes klares Wasser.

Gewicht: 1.00
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgtheit: 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 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.

Gewicht: 0.10
Preis: 40
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgtheit: 0

Getrocknete Leuchtkäfer

Leuchtkäfer (Glühwürmchen) sind an den lauen Sommerabenden fast überall in den gemäßigten Breiten Tirakans anzutreffen.

Sie sind bevorzugt an dichten Waldrändern oder in blühenden Gärten zu finden, sofern das Klima milde bleibt. In der Dämmerung lassen sich die Insekten mit engmaschigen Netz von den Blättern streifen.

In der Braukunst wird vorrangig das getrocknete Leuchtorgan am Hinterleib des Käfers verarbeitet. Zermörsert und unter sanfter Beigabe von Alkohol oder Quellwasser gelöst.

Sie fügen Gebräuen kalte Energie sowie Biolumineszenz hinzu.

Gewicht: 0.05
Preis: 1
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgtheit: 0

Panthomeischer Nadelzapfen

Panthomeische Nadelzapfen sind die verholzten, harzreichen Fruchtstände der seltenen Panthomeischen Gebirgskiefer.

Diese Zapfen sind von einer harten, fast metallisch wirkenden Schuppenschicht überzogen, die im Inneren einen tiefvioletten, hochgradig klebrigen Balsam einschließt. Sie besitzen keine inhärente magische Energie, sind jedoch in der Alchemie für ihre stark konservierenden, strukturfestigenden und wärmespendenden Eigenschaften bekannt.

Diese Zapfen wachsen ausschließlich in den eisigen, sturmdurchpeitschten Höhen der Panthomeischen Gipfel, weit oberhalb der Baumgrenze im unwegsamen Hochland.

Die Ernte ist beschwerlich, da die Zapfen nur von den Jägern oder den Hil-JabalJarh' geschlagen werden müssen.

Gelegentlich bringen zwergische Gebirgskarawanen vereinzelte Exemplare auf die Märkte in ganz Tirakan.

Gewicht: 0.15
Preis: 35
Seltenheit: Selten
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 gepulvt 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 Offenfeuer!

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

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
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

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

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 Glasflaschen 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

Totenmohn

Der Totenmohn wird ausschließlich auf der asgoraner Insel Linya angebaut, das Gewächs lässt sich sonst nirgends kultivieren. Bei der Pflanze handelt es sich um eine etwa zwanzig Finger hohe, mohnartige Blüte, welche zum Teil schwarz gefärbt ist.

Der Totenmohn wird für allerhand Rituale und Tränke verwendet, was die Pflanze zu einem wahren Exportschlager Asgorans werden lässt.

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 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
Verborgenheit: 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

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
Verborgenheit: 0

Wein (alchemistische Basis)

Ein gegorener Traubensaft. Wahlweise rot oder weiß. Er wird häufig aufgrund seines Alkohol- und Säuregehalts als verlässliche Trägerflüssigkeit für alchemistische Rohstoffe verwendet.

Er dient als gemässigttes Lösungsmittel. Der Alkohol entzieht getrockneten Kräutern, Beeren oder Wurzeln ihre Wirkstoffe, während die Säure den Sud im Kessel stabilisiert.

Er ist in jeder Taverne, bei jedem Winzer oder Krämer in ganz Tirakan fässerweise oder in Krügen erhältlich.

Gewicht: 1.00
Preis: 8
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 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
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

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

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

Kinstarchel Sekret

Eine hoch reaktive Flüssigkeit, die aus den Knochen der possierlichen Kinstarchel hergestellt wird.

Gewicht: 0.10
Preis: 30
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

Trollzahn

Der Fangzahn eines Trolls

Gewicht: 0.10
Preis: 30
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 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
Verborgenheit: 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
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:	Selten
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

Essig (Basis)

Eine saure, durch zweifache Fermentation gewonnene Flüssigkeit, die durch ihre stechende Säure als hervorragendes alchemistisches Lösungsmittel und Extraktionsmittel dient.

Er wird genutzt, um mineralische Stoffe (wie Kalk oder feine Pulver) aufzulösen, fettige oder ölige Bestandteile zu emulgieren und organische Zutaten stark zu konservieren.

Er ist in jedem Haushalt, auf Bauernhöfen, in Schenken und auf Märkten überall in Tirakan für sehr wenig Geld erhältlich.

Gewicht:	1.00
Preis:	1
Seltenheit:	Gewöhnlich
Verborgenheit:	1

Kiefernharz

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.

Gewicht: 0.50
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Rubinstaub (Pulvis rubinus)

Feinst vermahlene Splitter edelster Blutrubine, die meist in polierten Holz- oder Hornbüchsen aufbewahrt werden. In den alchemistischen Akademien von Meridian sowie in den geschliffenen Laboren der Duigoshz schätzt man das leuchtend rote Mehl als mächtigen arkanen Binder. Der Staub trägt die unbändige Hitze der Erde in sich und wird verwendet, um Abwehrbarrieren gegen feindliche Zauberei zu weben, die thermische Energie in Brandölen zu fixieren oder den Lebensgeistern einen feurigen Impuls zu verleihen.

Gewicht: 0.10
Preis: 100
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

Obsidian (Staub)

Obsidianstaub ist ein mundaner, mineralischer alchemistischer Grundstoff, der aus vulkanischem Glas gewonnen wird.

Er besitzt keinerlei innewohnende magische Kraft, ist jedoch aufgrund seiner extremen Härte, seiner scharfen Kanten im mikroskopischen Bereich und seiner enormen Hitzebeständigkeit ein unschätzbare mechanischer Katalysator.

In der Alchemie wird er genutzt, um Unreinheiten und Bitterstoffe aus kochenden Suden zu binden und feine Pflanzenessenzen zu zwingen, sich abzusetzen.

Obsidian entsteht dort, wo feurige Magma rasch an der frischen Luft oder durch Wasser abkühlt. Man findet das vulkanische Glas in den tiefen, erstarrten Lavaseen der Unterwelt oder an den rauen, vulkanischen Bruchstellen des Hochlands. Er kann in schweren Mörsern zu einem mehlfeinen, grauen Staub zerstoßen werden.

Die unangefochtenen Hauptlieferanten für den besten Obsidianstaub in Tirakan sind die Zwerge der Xordai. Insbesondere die Kolonie Kor-Vamak, die direkt in einem erstarrten Lavasee errichtet wurde, hat sich auf den Abbau und die Verarbeitung dieses Materials spezialisiert.

Das dort ansässige Syndikat exportiert den Staub über ihre gut bewachten Handelskarawanen bis an die Oberfläche.

Gewicht: 0.01
Preis: 20
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

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 re-

gelmäßig gefunden werden, bleibt ihr Wert überschau-
bar, 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 Flussjung-
fern 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
Verborgenheit: 0

Augentrost

Augentrost ist ein zierliches, aber hochgeschätztes Kraut, das vor allem auf sonnigen Lichtungen und an staubigen Wegrändern wächst.

In der Alchemie wird die Pflanze vorwiegend frisch verarbeitet, da ihre zarten Blüten rasch ihre Kraft verlieren, wenn sie falschen Einflüssen ausgesetzt sind.

Das Kraut gilt als exzellenter Wirkungsverstärker für Elixiere, die Schärfe, Wahrnehmung und geistige Klarheit fördern, weshalb es häufig zu Augen-

salben gegen Blenden oder Tränken für geschärfte Sinne verarbeitet wird.

Gewicht: 0.50
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Musikinstrumente

Laute

Die Laute (über spätmittelhochdeutsch lüte von arabisch القوت, DMG al-‘ūd ‚der Stab, das Holz, Laute‘) ist ein Zupfinstrument mit Korpus und angesetztem Hals sowie mit gleichlaufend zur Instrumentendecke verlaufenden Saiten.

Gewicht: 1.50
Preis: 25
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 3

Dudelsack

Zwergischer Dudelsack. Da ist genug Luft im Behälter um zu Singen während Zwerg spielt.

Gewicht: 5.00
Preis: 250
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 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 $10 \times \text{Stärke}$ 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.

Magieniveau 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.

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.

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, begehbare 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 **Magieniveau** 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.

Verschwimmen

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	1
Aktionen:	1
Dauer:	Stärke Runden
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Licht

Der Zauberne bricht das Licht um sich und lässt sein Form verschwimmen. 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 Zaubernenden 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 Verwandelnde darf mit seinem Magiekunde Wert gegen den Bann des Zaubernenden 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 Zaubernenden. 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 Körper 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 irgend-etwas 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.

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 Zaubernenden 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 Zaubernenden 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 Zaubernenden als Zentrum.

Der Nebel wirkt durch die magische Verbindung zum Zaubernenden 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 Zaubernenden 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 Zaubernenden 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 Zaubernende 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 Zaubernende entkleidet sich vollkommen und legt sich mit dem Gesicht nach unten in fließendes Gewässer, welches so gross ist, dass der Zaubernende ganz darin unterkommt. Dort lässt er sich treiben.

Während der ganzen Zeit des Treibens zieht der Zaubernende 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 dass 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** Kampf-runden.

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 Erfolge als die **Stärke** des Zaubers, so wird es 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.

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 kontrollie-

ren, 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 Duell 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 Minuten
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 hölzernen 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 Jorgan 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.

Feverball

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 son- dert einen magischen Dunst ab, jeder, der den Ring durchschreitet regeneriert einmalig **Magieniveau** Wunden und ist *Geschockt 1*.

Der Zauber dauert **Stärke** Kampfrunden an.

Schock

Zauberpunkte:	5
Arkanakosten:	1
Reichweite:	10
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Transmutation
Variante:	Energie

Feuert einen Blitz aus reiner Energie auf einen Geg- ner. Der Blitz verursacht **Stärke**-3 Treffer und hat eine Durchschlagskraft von 2. Das Opfer erhält Geschockt **Magieniveau**, auch wenn der Zauber keine Wunden verursacht.

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.

Wettervorhersage

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 Wetterän- derungen immer zeitgenau vorhersagen, andern- falls ist ihm nur bekannt, wie sich das Wetter ent- wickeln wird.

Vogelruf

Zauberpunkte:	3
Arkanakosten:	1
Reichweite:	0
Aktionen:	1
Benötigt Konzentration:	Nein
Typ:	Beschwörung
Variante:	Natur

Der Zaubernde ruft hiermit alle Vögel innerhalb eine 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** Erfolgen, 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** Monate 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 Fernkampfwaffen 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 ist der Magiewurf eine schwere Probe (+1).

Biolumineszenz

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 Biolumineszenz 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 Begabte 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 entgeschleudert.

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** Kampfunden 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 Zaubernenden ein und verwitern 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 Zaubernenden formt sich eine ca. 3 Meter lange Knochenpeitsche, die von dem Zaubernenden 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 Zaubernende 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 Zaubernende kniet über einer Leiche oder einem Skelett und beginnt diese langsam zu zerlegen.

Der Zaubernende 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 *Gehen* 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.

Dilatatio

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 unberechenbare 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.

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 Zaubernde 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 Zaubernde legt einen Gegenstand des Toten vor sich, schliesst die Augen und konzentriert sich auf den Gegenstand und das Reich der Toten.

Der Zaubernde verfällt in eine leichte Trance, seine Stimme verändert sich und ähnelt der des Toten, je mehr desto persönlicher Gegenstand ist und je mehr der Zaubernde über den Toten weiß. Der Zaubernde 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 Zaubernde 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 Zaubernde 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 Reicheite 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** bestimmten 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 Bessenheit, 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 Zaubernden 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 Zaubernde 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 Zaubernde 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 Zaubernde 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 Wisgü

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, 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 Erzdämon 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 Zaubernde 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 Dämons 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 überstehen 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, so-

fort 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 Bewegungsein-

schränkungen 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 Zaubernenden matt zu werden, und er sieht sowohl am Tage als auch in der Nacht. Helles Licht blendet den Zaubernenden nicht. Bei völliger Dunkelheit kann der Zaubernende 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 Zaubernenden 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 Zaubernende ist in der Lage eine Analyse eines gewirkten oder gerade im wirken begriffenen Zaubers durchzuführen. Der Zaubernende 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 Zaubernende 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 Zaubernenden.

Der Mindestwurf für Zauber und Magiekunde ist im Kreis um 4 erhöht, dies gilt auch für den Zaubernenden. Alle Geräusche werden von der Stille verschluckt. Der Zaubernende 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.

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.

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.

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.

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**.

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 Attributsverlust 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.

Schlangenblick

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 Minuten nur noch an die Flucht. Das Opfer dem Fluch durch einen gelungenen Tapferkeitswurf entgegen. 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 wunde 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 übergeht.

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.

Madæus 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 Madeus 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 sei-

ne 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 wer-

den. 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

Zauber- difikationen

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 Wirkunsdauer 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

Die Schule des Zaubers wird auf Verzauberung geändert.

Zauberpunkte: 7

Typ: Verzauberung



H

Rezepte

Tränke und Tinkturen

Stärketrank

Schwierigkeit: Mittel
Ausbeute: 2

Zubereitung: Nutzt einen massiven Eisenkessel über feste Kohle. Mahlt die Felsentroll-Klaue in einem Granitmörser zu aschgrauem Staub (Vorsicht: Staub nicht einatmen!). Bringt das Wasser zum Kochen und rührt das Klauenmehl stetig im Uhrzeigersinn ein, bis sich die Konsistenz verdickt. Fügt die Schafgarbe hinzu, gefolgt vom zerstoßenen Knoblauch.

Zubereitungszeit: 4 Stunden aktive Siedezeit, danach 12 Stunden Ruhephase im abklingenden Kohlebett. Menge: 2 Anwendungen (2x150 Oth Flüssigkeit, Gesamtgewicht 300 Oth ohne Gefäß).

Wirkung: Erhöht das körperliche Attribut Kraft für die Dauer von Ausdauer in Stunden um +2 Punkte.

Zutaten

- **Felsentroll-Klauen (*Lithocrinus tirakanis*)** (50 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.

- **Schafgarbe (*Achillea millefolium*)** (50 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.

- **Knoblauch (*Allium toranum*)** (2 Stück), *Nahrung / Proviant*. Eine streng riechende, Knolle aus Zehen, die Alchemisten die Tränen in die Augen treibt.

In der Alchemie dient er als Reinigungsmittel. Er scheucht Schleim aus den Lungen, desinfiziert Wunden und hält aufgrund des Gestanks Ungeziefer sowie zartbesaitete Elfen auf sicherem Abstand. Er wächst auf jedem ehrlichen Bauernhof in Toran und Hadewald und ist bei jedem Krämer für ein paar Deut zu haben.

- **Wasser** (350 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

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 hineinerieselt, bis die Flüssigkeit milchig wird. Die Silberorchideen-Blätter werden nun in das warme Öl eingelegt (Mazeration). Sie müssen dort 11 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: 1 Stunde aktive Zeit (für die genaue Temperaturkontrolle) und 11 Stunden Ruhezeit.

Menge: 2 Anwendungen, 2x25 Oth Flüssigkeit, 2x25 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 Verräterschmuck 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 'Dreifinger-Hannes'

- **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.

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 wirklich 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.

Titanenstärke

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 1

Zubereitung: Reduziere den Rotwein so lange, bis eine dunkle Paste entsteht. Sie darf nicht anbrennen. Die Weinreduktion in einem Tiegel erhitzen.

Dann den feingemahlten Bernstein unter Zufuhr von Rührbewegungen und Wasser (vorsichtig hinein tropfen lassen) vollständig aufzulösen, bis ein rot-goldener Schleier entsteht.

Bringt nun zwei Portionen feinstes Felsentroll-Klauenmehl sowie die Kinstarchel-Knochenmehl ein. Fügt Arnika hinzu, um die Toxizität des Trollmehls abzdämpfen.

Die Reaktion lässt aus der Masse eine dünnflüssige Brühe entstehen. Sie ist hochgradig explosiv und neigt zum Aufschäumen. Rührt exakt gegen die Laufbahn des Tagmondes um den Druck zu binden. Nicht zu schnell, nicht zu langsam. Mit einem Kolben das leicht goldgelbe Destilat auffangen, bis die Brühe fast vollständig verdampft ist.

(Bei einem Patzer wird nicht auf der Fehlschlagstabelle gewürfelt. Es explodiert einfach. BOOM!)

Zubereitungszeit: 20 Minuten Vorbereitung, 2 Stunden vorsichtiges Kochen, 12 Stunden kontinuierliche Destillation, danach 3 Tage Reifezeit in absoluter Dunkelheit.

Menge: 1 Anwendung (150 Oth hochkonzentrierte Essenz).

Wirkung: Das Attribut Kraft wird für die Dauer von Resistenz $\times$ 2 Runden im Kampf um +6 Punkte erhöht. Waffenlose Angriffe (Fäuste, Tritte) erhalten automatisch die Eigenschaft Durchschlag 2. Gleichzeitig erhält der Anwender +4 Einheiten Normalen Schutz (N) für seinen Schutzpool. Nach Ablauf der Wirkungsdauer erleidet der Anwender Vergiftung. Er verliert 10 Minuten lang, jede Runde 1W3 Wunden. Es wirkt kein Gegengift.

Zutaten

- **Felsentroll-Klauen (*Lithocrinus tirakanis*)** (100 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.

- **Bernstein** (100 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Wasser** (50 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

- **Kinstarchel Knochen** (10 Oth), *Zutaten*. Knochen eines verstorbenen Kinstarchels. Aus dem Mark der Knochen kann ein explosives Sekret gewonnen werden.

- **Wein (alchemistische Basis)** (1 Stein), *Zutaten*. Ein gegorener Traubensaft. Wahlweise rot oder weiß. Er wird häufig aufgrund seines Alkohol- und Säuregehalts als verlässliche Trägerflüssigkeit für alchemistische Rohstoffe verwendet.

Er dient als gemässigttes Lösungsmittel. Der Alkohol entzieht getrockneten Kräutern, Beeren oder Wurzeln ihre Wirkstoffe, während die Säure den Sud im Kessel stabilisiert.

Er ist in jeder Taverne, bei jedem Winzer oder Krämer in ganz Tirakan fässerweise oder in Krügen erhältlich.

Lachsunder Seemagen

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 3

Zubereitung: Nehmt Euren Kleinen Kessel und füllt ihn mit klarem Quellwasser. Zerstoßt die getrocknete Beifußpflanze und die Algen mit Mörser und Stößel, bis ein grober Brei entsteht. Nun gebt Ihr frisch geriebenen Ingwer hinzu. Lasst das Ganze kurz aufkochen und sodann bei mäßiger Hitze siedend, bis sich die Flüssigkeit dunkelgrün färbt. Seiht den Sud durch ein Leinentuch ab und füllt ihn in eine Phiole.

Zubereitungszeit: 20 Minuten aktive Brauzzeit, keine Ruhezeit erforderlich.

Menge: 3 Anwendung (Flüssigkeit: 30 Oth, Gesamtgewicht 90 Oth).

Wirkung: Heilt sofort alle Mali die durch Seekrankheit entstanden sind (kann auch präventiv bis zu 2 Stunden vor der Seereise eingenommen werden) und nach 2 Stunden eine Wunde.

Zutaten

- **Beifuß (*Artemisia vulgaris*)** (1 Bund), *Zutaten*. Eine Beifuß Pflanze. Die Spitzen des Sprosses werden verwendet um den Gallenfluss und die Verdauung in Gang zu bringen.

- **Lachsunder Seetang (*Alga asgorania*)** (10 Oth), *Zutaten*. Eine zähe, dunkelgrüne bis bräunliche Meeresalge mit breiten, ledrigen Blättern, die an den Küsten von Lachsund im kalten Meerwasser gedeiht.

Sie schmeckt extrem salzig und verströmt einen intensiven Duft nach frischer Gischt und Jod.

In der alchemistischen Naturkunde dient er als Stabilisator für den Magen. Seine Inhaltsstoffe beruhigen den Gleichgewichtssinn und binden Giftstoffe im Verdauungstrakt. Für den alltäglichen Verzehr ist er nicht geeignet.

Das Gewächs wird in großen Mengen an den felsigen Küsten von Asgoran angespült oder gezielt von den maritimen Sammlern der Siederei Falke aus dem Meer gefischt, getrocknet und verarbeitet.

Auf den Fischmärkten von Lachsund ist er körbchenweise erhältlich.

- **Zitronen-Ingwer (*Zingiber meridionale*)** (5 Oth), *Zutaten*. Eine knollige, faserige Wurzel von hellbrauner Farbe, deren saftiges, gelbes Fleisch beim Aufschneiden eine brennende Schärfe und ein intensiv frisches Zitrusaroma freisetzt.

In der Alchemie gilt er als feuriger, die Durchblutung anregender Vitalisator. Er wird genutzt, um die Säfte des Körpers in Wallung zu bringen, Magenbeschwerden zu lindern und die Aufnahme von Heilelixieren im Blut drastisch zu beschleunigen.

Die Pflanze liebt feuchte Wärme und gedeiht prächtig in den fruchtbaren, flussreichen Ländern der O'grut oder wird über die weitreichenden Handelsnetzwerke der Menschen aus den südlichen Oasen nach Meridian importiert.

- **Wasser** (90 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Elixier des Chronos

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 1

Zubereitung: Bringt das reine Quellwasser in einem schweren Eisenkessel zum Sieden. Fügt den Obsidianstaub hinzu und rührt ununterbrochen, bis das Wasser eine trübe, graue Färbung annimmt. Nun gebt das getrocknete Gildenkraut und den Baldrian hinzu. Der Staub bindet die Pflanzenfasern und sinkt während des dreistündigen, schweren Siedens langsam zu Boden, während er die konzentrierten Alkaloide in der Flüssigkeit freisetzt.

Das Filtern muss hier durch ein dreifaches Leinentuch erfolgen. Verbleibt Obsidianstaub im Trank, liegt er dem Konsumenten schwer in den Eingeweiden, was 1W6 Stunden Erschöpfung verursacht. Alle Proben sind während dieser Zeit um +1 erschwert.

Zubereitungszeit: 3 Stunden aktive, hochkonzentrierte Arbeit. 12 Stunden Ruhezeit in absoluter Dunkelheit und Stille.

Menge: 1 Anwendung (ca. 15 Oth reine Essenz, Gesamtgewicht 15 Oth).

Wirkung: Der Konsument tritt für die nächsten 6 Stunden in einen Zustand absoluter, übernatürlicher Hyper-Fokussierung. Der Charakter erhält einen permanenten Bonus von +2 Würfeln auf alle Proben, die Logik, Gewissenhaftigkeit, Auffassungsgabe oder Wissen erfordern.

Zudem wird der Charakter für die Dauer der Wirkung vollkommen immun gegen den Zustand Benommenheit sowie gegen alle mentalen Beeinflussungsversuche oder Schlafzauber (da das Gehirn schlicht zu schnell arbeitet).

Sobald die 6 Stunden ablaufen, bricht das Nervensystem schlagartig zusammen. Der Charakter fällt augenblicklich für 1W6+2 Stunden in einen komatösen Tiefschlaf, aus dem er absolut nicht geweckt werden kann (selbst Schaden weckt ihn nicht). Er erwacht danach etwas verwirrt und kann sich nicht erinnern, was innerhalb der 6 stündigen Wirkungszeit passiert ist.

Der Tiefschlaf bewirkt jedoch, dass der Charakter einen Rast-Wurf werfen darf.

Zutaten

- **Gildenkraut (*Vigilia mercatoris*)** (30 Oth), *Zutaten*. Das Gildenkraut ist eine zähe, beinahe unscheinbare Pflanze, die nur dem geschulten Auge eines Kundigen auffällt.

Sie zeichnet sich durch gezackte, ledrige Blätter von tiefgrüner Färbung aus, deren dicke Blattadern einen leichten rötlichen Schimmer aufweisen. Ihre Blüten sind winzig, blassgelb und schließen sich sofort, sobald die Sonne ihren Zenit überschreitet. Das Kraut ist vollkommen mundan und besitzt nicht den geringsten Funken Arkana. Sein Wert liegt vielmehr in der extrem hohen, natürlichen Konzentration an Alkaloiden, vor allem reinem Koffein. Zerreibt man die harten Blätter zwischen den Fingern, verströmen sie einen scharfen, erdigen Duft, der an stark geröstete Nüsse erinnert.

Lage und Lebensraum: Dieses Gewächs ist verhältnismäßig selten, da es ganz bestimmte, widrige Umstände benötigt, um seine anregenden Säfte zu bilden. Es gedeiht ausschließlich in kargen, mineralreichen Böden und meidet das feuchte Moos tiefer Wälder.

Man findet das Gildenkraut vornehmlich in den felsigen Spalten uralter Handelsrouten, im bröckelnden Steinmörtel verlassener Gilden-Außenposten oder an den steilen, sonnengegerbten Hängen des Toraner Hochlands. Es braucht den harten Fels und viel Wind, um nicht zu verkümmern.

- **Baldrian (*Valeriana officinalis*)** (1 Bund), *Zutaten*. Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.

- **Obsidian (Staub)** (5 Oth), *Zutaten*. Obsidianstaub ist ein mundaner, mineralischer alchemistischer Grundstoff, der aus vulkanischem Glas gewonnen wird.

Er besitzt keinerlei innewohnende magische Kraft, ist jedoch aufgrund seiner extremen Härte, seiner scharfen Kanten im mikroskopischen Bereich und seiner enormen Hitzebeständigkeit ein unschätzbarer mechanischer Katalysator.

In der Alchemie wird er genutzt, um Unreinheiten und Bitterstoffe aus kochenden Suden zu binden und feine Pflanzenessenzen zu zwingen, sich abzusetzen.

Obsidian entsteht dort, wo feurige Magma rasch an der frischen Luft oder durch Wasser abkühlt. Man findet das vulkanische Glas in den tiefen, erstarrten Lavaseen der Unterwelt oder an den rauen, vulkanischen Bruchstellen des Hochlands. Er kann in schweren Mörsern zu einem mehlfeinen, grauen Staub zerstoßen werden.

Die unangefochtenen Hauptlieferanten für den besten Obsidianstaub in Tirakan sind die Zwerge der Xordai. Insbesondere die Kolonie Kor-Vamak, die direkt in einem erstarrten Lavasee errichtet wurde, hat sich auf den Abbau und die Verarbeitung dieses Materials spezialisiert.

Das dort ansässige Syndikat exportiert den Staub über ihre gut bewachten Handelskarawanen bis an die Oberfläche.

Felsenfevers Destillat

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 1

Zubereitung: Die Zubereitung verlangt meridiani-

sche Präzision. Zunächst wird die Eibischwurzel kalt angesetzt und exakt zwei Stunden ziehen gelassen, bevor die Flüssigkeit gesiebt und erhitzt wird. In der Zwischenzeit werden Beinwell und Kamille in einem Mörser zu einem feinen Pulver zerrieben. Die erhitzte Eibischflüssigkeit wird mit dem Pulver vermengt und mehrfach destilliert, bis eine klare Essenz entsteht.

Zubereitungszeit: 2 Stunden Ruhezeit für den Kaltauszug der Eibischwurzel, gefolgt von 1 Stunde aktiver Zeit an den Destillationsapparaturen.

Menge: 1 Anwendung. Ca. 200 Oth Flüssigkeit, Gesamtgewicht 800 Oth (inklusive Keramikflasche).

Wirkung: Die konzentrierten Wirkstoffe beschleunigen die Regeneration der Zellen und heilen 1W3 Wunden.

Zutaten

- **Wasser** (200 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Kamille (*Matricaria recutita*)** (50 Oth), *Zutaten*. 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.
- **Beinwell (*Symphytum officinale*)** (50 Oth), *Zutaten*. Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.
- **Eibisch (*Althaea officinalis*)** (100 Oth), *Zutaten*. 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.

Genesis-Elixier

Schwierigkeit: Schwer
Ausbeute: 1

Zubereitung: Bringt das Ozeanwasser in einem Kessel aus reinem Silber zum Sieden. Gebt den vermahlenden Bernstein und den Obsidianstaub hinein, um die arkane Matrix der Flüssigkeit zu verdichten.

Unter ständigem Rühren gegen den Lauf der Sonne bindet Ihr nun das Kinstarchel-Sekret ein. Hütet Euch vor den Dämpfen! Wenn die Lösung tiefblau aufwallt, gebt das Schmetterlingsdrachensekret hinzu, welches den Geist in den Zustand des Ur-Schlafs versetzt.

Als Letztes müsst Ihr die zerriebene Klaue des Sethlarn hineinwerfen, die als zeitlicher Anker dient. Das Gebräu muss nun exakt drei Tage lang auf sanfter Glut köcheln, bis sich die Masse zu einer zähflüssigen, schimmernden Essenz verdichtet hat.

Zubereitungszeit: 6 Stunden aktive Brauzzeit, 72 Stunden Ruhe- und Reifezeit auf Glut.

Menge: 1 Anwendung (ca. 50 Oth reine Essenz, Gesamtgewicht 50 Oth).

Wirkung: Stellt das Leben eines verstorbenen Charakters wieder her, zieht jedoch einen schrecklichen, mehrtägigen Verwandlungsprozess nach sich. Sobald die Essenz dem Verstorbenen verabreicht wird, verflüssigt sich das Fleisch vollständig und zerfällt binnen Augenblicken zu einer schimmernden Ursuppe. Aus dieser organischen Masse erwächst nach wenigen Minuten der Verunglückte neu: als hilfloser Säugling.

In den folgenden 7 Tagen durchläuft der Verwandelte einen extrem beschleunigten, schmerzhaften körperlichen und emotionalen Reifungsprozess:

Urschleim > Säugling > Kleinkind > Heranwachsender > Ursprüngliches Alter

Während dieser Reifungsphase ist der Charakter physisch wie mental extrem schutzbedürftig und absolut handlungsunfähig. Körperlicher Verfall & Wachstum: Seine Knochen brechen und formen sich jeden Tag neu. Die Muskeln wachsen

unter rasenden Schmerzen. Geistige Verwirrung: Der Verwandelte besitzt zunächst kaum Sprachvermögen. Seine Erinnerungen und Gefühle kehren nur in bruchstückhaften, oft beängstigenden Schüben zurück. Gefährten werden meist nur schemenhaft am Geruch oder der Stimme erkannt. Ob sie Freund oder Feind sind, löst beim Reifenden oft wechselnde Wellen von Urvertrauen oder panischer Verlustangst aus. Der Spieler sollte in diesen 7 Tagen einen Schützling verkörpern, der von der Gruppe beschützt, gefüttert und getragen werden muss, während er schrittweise seine Persönlichkeit zurückgewinnt. Erst nach Ablauf der 7 Tage stoppt der Alterungsprozess exakt am Tag des ursprünglichen Todes. Der Charakter ist nun vollständig wiederhergestellt: Alle Lebenspunkte sind regeneriert, sämtliche alten Gebrechen, Narben oder Flüche sind geheilt, und der Charakter erlangt sein volles Wissen sowie all seine Erinnerungen lückenlos zurück. Er fühlt sich im wahrsten Sinne des Wortes wie neu geboren.

Zutaten

- **Wasser** (50 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Schmetterlingsdrachensekret** (10 Oth), *Zutaten*. 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.
- **Kinstarchel Sekret** (10 Oth), *Zutaten*. Eine hoch reaktive Flüssigkeit, die aus den Knochen der posierlichen Kinstarchel hergestellt wird.
- **Talisman eines Sethlarn** (1 Stück), *Kuriositäten*. Klaue eines Sethlarn an einem Lederband. Es geht eine enorme magische Macht von ihm aus. Es stoppt den Alterungsprozess des Trägers. Wird es abgelegt, holt die Zeit den Träger ein.
- **Bernstein** (5 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Obsidian (Staub)** (5 Oth), *Zutaten*. Obsidianstaub ist ein mundaner, mineralischer alchemistischer Grundstoff, der aus vulkanischem Glas gewonnen wird.

Er besitzt keinerlei innewohnende magische Kraft, ist jedoch aufgrund seiner extremen Härte, seiner scharfen Kanten im mikroskopischen Bereich und seiner enormen Hitzebeständigkeit ein unschätzbare mechanischer Katalysator.

In der Alchemie wird er genutzt, um Unreinheiten und Bitterstoffe aus kochenden Suden zu binden und feine Pflanzenessenzen zu zwingen, sich abzusetzen.

Obsidian entsteht dort, wo feurige Magma rasch an der frischen Luft oder durch Wasser abkühlt. Man findet das vulkanische Glas in den tiefen, erstarrten Lavaseen der Unterwelt oder an den rauen, vulkanischen Bruchstellen des Hochlands. Er kann in schweren Mörsern zu einem mehlfeinen, grauen Staub zerstoßen werden.

Die unangefochtenen Hauptlieferanten für den besten Obsidianstaub in Tirakan sind die Zwerge der Xordai. Insbesondere die Kolonie Kor-Vamak, die direkt in einem erstarrten Lavasee errichtet wurde, hat sich auf den Abbau und die Verarbeitung dieses Materials spezialisiert.

Das dort ansässige Syndikat exportiert den Staub über ihre gut bewachten Handelskarawanen bis an die Oberfläche.

Panthomeischer Wachmacher

Schwierigkeit: Mittel
Ausbeute: 2

Zubereitung: Zunächst müsst ihr die harten Panthomeischen Nadelzapfen in einem Mörser zu feinem Staub zermahlen. Dieser Staub wird in klarem Wasser über einer blauen, extrem heißen Flamme aufgekocht, bis das Wasser sich smaragdgrün färbt. Nun müsst ihr frisches Blutkraut hinzugeben, um die bitteren Stoffe der Zapfen zu neutralisieren. Die Kamille, leicht zerstoßen, verleiht dem Trunk

seine energetisierende Wirkung.

Zubereitungszeit: 2 Stunden hochkonzentriertes Kochen, gefolgt von einer halben Nacht Ziehzeit im kühlen Keller.

Menge: 2 Anwendungen. 200 Oth Flüssigkeit, Gesamtgewicht 200 Oth.

Wirkung: Beseitigt temporär Schlafmangel. Der Konsument ignoriert alle Abzüge durch Müdigkeit und erhält zudem einen satten Bonus von +2 Würfeln auf Wahrnehmung und Wachsamkeit für 1W6 Stunden. Sobald die Wirkung jedoch abklingt, stürzt der Körper unweigerlich in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Zutaten

- **Panthomeischer Nadelzapfen** (2 Stück), *Zutaten*. Panthomeische Nadelzapfen sind die verholzten, harzreichen Fruchtstände der seltenen Panthomeischen Gebirgskiefer.

Diese Zapfen sind von einer harten, fast metallisch wirkenden Schuppenschicht überzogen, die im Inneren einen tiefvioletten, hochgradig klebrigen Balsam einschließt. Sie besitzen keine inhärente magische Energie, sind jedoch in der Alchemie für ihre stark konservierenden, strukturfestigenden und wärmespendenden Eigenschaften bekannt. Diese Zapfen wachsen ausschließlich in den eisigen, sturmdurchpeitschten Höhen der Panthomeischen Gipfel, weit oberhalb der Baumgrenze im unwegsamen Hochland.

Die Ernte ist beschwerlich, da die Zapfen nur von den Jägern oder den Hil-JabalJarh' geschlagen werden müssen.

Gelegentlich bringen zwergische Gebirgskarawanen vereinzelte Exemplare auf die Märkte in ganz Tirakan.

- **Gemeines Blutkraut** (20 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.

- **Kamille** (*Matricaria recutita*) (1 Bund), *Zutaten*. 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.

- **Wasser** (130 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Goblinischer Magenwürger

Schwierigkeit: Mittel

Zubereitung: Mörsere das Schöllkraut sorgfältig im Mörser und koche es mit dem Wasser auf geringer Flamme ab, bis ein klarer, geruchloser Sud entsteht.

Gib unter ständigem Rühren (am besten links-herum) tröpfchenweise das Echten-Gallen-Extrakt hinzu. Der Dampf wird kurz nach faulen Eiern stinken. Das ist der Moment, in dem du den hauchfein zerstoßenen Bernsteinstaubhineingeben musst.

Lasse den Trank über Nacht ruhen. Nach dem Abseihen erhältst du eine klare, leicht bläuliche Tinktur, die vollkommen geschmacklos in jedem Getränk verschwindet!

Zubereitungszeit: 3 Stunden aktive Brauzeit, 12

Stunden Ruhezeit.

Menge: 3 Anwendungen (200 Oth Flüssigkeit, Gesamt 600 Oth).

Wirkung: Verabreicht im Essen oder Trinken (auch bei starker Verdünnung). Das Opfer muss sofort eine Probe (+1) auf Resistenz ablegen und benötigt 2 Erfolge.

Misslungen: Dem Opfer wird sofort von einer rasende Übelkeit überfallen und muss sich die nächsten 1W6 Minuten unkontrolliert erbrechen (keine Aktionen möglich, gilt als In der Hocke).

Gelungen: Das Opfer leidet dennoch unter starkem Magenstechen und gilt als Benommen für 10 Minuten.

Zutaten

- **Schöllkraut (*Chelidonium majus*)** (2 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.

- **Sumpfechsen-Galle** (10 Oth), *Zutaten*. Eine zähe, dunkelgrüne und übelriechende Flüssigkeit, die frisch aus der Gallenblase der massigen Sumpfechse gewonnen wird. Sie ist ätzend und enthält ein lähmendes Gift.

Da die Sumpfechse verborgen in den feuchtwarmen Sumpfgebieten und an den Grenzen der O'grut-Ländereien lebt, ist die Beschaffung aufwendig.

- **Bernstein** (10 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Wasser** (600 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Schlangenöl

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 / Gewicht: 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 wächst 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.

Sud des unkontrollierten Fleißes (Goblin Variante)

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 1

Zubereitung: Die getrockneten Blätter des Gildenkrauts werden grob mit den Fingern zerfetzt und zusammen mit billigem Rübenschnaps in einen unbereinigten Eisentiegel geworfen. Unter lautem, rhythmischem Klatschen wird das Gemisch einmal kurz und heftig zum Sieden gebracht, bis ein stechender, nussiger Dampf aufsteigt. Sofort vom Feuer nehmen und warm in eine lederne Blase abfüllen.

Zubereitungszeit: 15 Minuten aktive Arbeit (keine Ruhezeit).

Menge: 1 Anwendung (10 Oth Flüssigkeit, Gewicht 12 Oth).

Wirkung: Dieser Sud wirkt nur auf Individuen der Goblinvölker. Trinkt ein anderes Wesen diesen Trank, fühlt dieses sich etwas munterer und ist voller Tatendrang.

Der Goblin jedoch verfällt für 1W6x10 Minuten in einen Arbeitswahn. Er erhält +2 Würfel auf alle handwerklichen oder körperlichen Proben (z.B. Mechanik, Bergbau, Klettern). Allerdings sind alle feingliedrigen oder logischen Proben (Logik, Täuschen und Betrügen) in dieser Zeit um +3 erschwert, da der Geist völlig unkoordiniert hin und her springt. Er kann nicht an sich halten, kann kaum aufgehalten werden, außer von starken Armen oder Fesseln.

Zutaten

- **Gildenkraut (*Vigilia mercatoris*)** (5 Oth), *Zutaten*. Das Gildenkraut ist eine zähe, beinahe unscheinbare Pflanze, die nur dem geschulten Auge eines Kundigen auffällt.

Sie zeichnet sich durch gezackte, ledrige Blätter von tiefgrüner Färbung aus, deren dicke Blattadern einen leichten rötlichen Schimmer aufweisen. Ihre Blüten sind winzig, blassgelb und schließen sich sofort, sobald die Sonne ihren Zenit überschreitet.

Das Kraut ist vollkommen mundan und besitzt nicht den geringsten Funken Arkana. Sein Wert liegt vielmehr in der extrem hohen, natürlichen Konzentration an Alkaloiden, vor allem reinem Koffein. Zerreibt man die harten Blätter zwischen den Fingern, verströmen sie einen scharfen, erdigen Duft, der an stark geröstete Nüsse erinnert. **Lage und Lebensraum:** Dieses Gewächs ist verhältnismäßig selten, da es ganz bestimmte, widrige Umstände benötigt, um seine anregenden Säfte zu bilden. Es gedeiht ausschließlich in kargen, mineralreichen Böden und meidet das feuchte Moos tiefer Wälder.

Man findet das Gildenkraut vornehmlich in den felsigen Spalten uralter Handelsrouten, im bröckelnden Steinmörtel verlassener Gilden-Außenposten oder an den steilen, sonnengegerbten Hängen des Toraner Hochlands. Es braucht den harten Fels und viel Wind, um nicht zu verkümmern.

- **Rübenschnaps** (10 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 Söld-

nerlagern. Ein Großteil des Preises einfacher Tränke 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.

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 Phiole) genügt, um die enthaltene Energie schlagartig freizusetzen.

Zubereitungszeit: 1,5 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 Phiole (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. Esist 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.

Vesperas Makellosigkeit

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Werft die Silberspäne und die zerkleinerten Mondlicht-Lilienblüten in das reine Quellwasser und bringt die Mischung bei sanfter Hitze zum Sieden. Rührt mit einem silbernen Spatel exakt im Uhrzeigersinn, bis eine gleichmäßige, silbrig schimmernde Flüssigkeit entsteht. Nun fügt den Schlafmohn hinzu. Anschließend muss das Elixier über Nacht bei vollständiger Dunkelheit ruhen. Wird die Ruhezeit unterbrochen oder Sonnenlicht ausgesetzt, zersetzen sich die feinen Wirkstoffe und die Essenz verharzt wirkungslos.

Zubereitungszeit: 4 Stunden aktive, hochkonzentrierte Brauzzeit. 12 Stunden Ruhezeit in absoluter Dunkelheit.

Menge: 2 Anwendungen (ca. 15 Oth reine Essenz, Gesamtgewicht 15 Oth; je Anwendung 7,5 Oth).

Wirkung: Für die nächsten 4 Stunden erhält der Konsument einen Bonus von +3 Würfeln auf alle Proben für Charme, Attraktivität und Überzeugen. Sobald dem Charakter jedoch während der Wirkungsdauer eine Probe auf Kommunikation,

Politik, Etikette oder Rhetorik misslingt (kein Erfolg gewürfelt wird), verwandelt sich die Wirkung sofort ins Gegenteil: Der Bonus auf Charme und Überzeugen verfällt augenblicklich und verwandelt sich für den Rest der Wirkungsdauer in einen Malus von -3 Würfeln, da der Charakter extrem arrogant, überheblich und eitel wirkt.

Zutaten

- **Silberspähe** (10 Oth), *Zutaten*. In Tiraka werden Silberspähe 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. Silberspähe dienen als energetischer Anker. Sie verhindern, dass die instabilen Komponenten den Trank während des Brauprozesses zerreißen.

- **Mondlicht-Lilie** (*Lilium lunaris*) (2 Stück), *Zutaten*. Die Mondlicht-Lilie ist eine seltene, nachtblühende Pflanze von wundersamer Schönheit. Ihre makellosen, schmalen Blütenblätter besitzen einen silbrig-weißen Farbton und scheinen selbst in tiefster Dunkelheit ein sanftes, kühles Glimmen abzugeben.

Während sie tagsüber fest verschlossen bleibt und wie eine unscheinbare, welke Knospe wirkt, öffnet sie ihre Blüte erst nach Einbruch der Dämmerung vollkommen. Um den zentralen Stempel sammelt sich ein feiner, silbriger Blütenstaub, der bei der geringsten Berührung glitzernde Spuren in der Luft hinterlässt. Die Pflanze verströmt einen leicht süßlichen, kühlen Duft, der an frischen Abendtau und zarte Minze erinnert.

Sie gedeiht ausschließlich an schattigen, feuchten Orten. Man findet sie vorwiegend an den moosigen Ufern verlassener Waldseen, nahe dem Gischtnebel von Bergwasserfällen oder auf tief im Dickicht verborgenen Lichtungen des Klammgebirges. Die Mondlicht-Lilie wächst nie in großen Verbänden, sondern stets als seltene Einzelblüte im Schutz alter Baumwurzeln.

- **Schlafmohn** (*Papaver somniferum*) (15 Oth), *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 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 Kapselfrucht. 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“.

- **Wasser** (20 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Aufmunterer

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 3

Zubereitung: Man nehme einen kleinen Eisenkessel und bringe das Wasser zum Sieden. Die Waldbeeren werden grob zerstoßen. Sobald die Melisse beigefügt wird, entsteht der typisch süßliche Duft. Dann den Honig langsam einträufeln lassen. Vom Feuer nehmen, dann die Flüssigkeit unter ständigem Rühren im Uhrzeigersinn linksherum rühren, bis sie fast vollständig abgekühlt ist.

Zubereitungszeit: 5 Minuten kochen, 20 Minuten aktive Rührzeit

Menge: 3 Anwendung Flüssigkeit: 90 Oth

Wirkung: Vertreibt augenblicklich alle Sorgen und Traurigkeit. Reinigt den Geist von akutem Stress (und die Auswirkungen auf Würfel-Mali).

Zutaten

- **Melisse** (*Melissa officinalis*) (1 Bund), *Zutaten*. 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.

- **Waldbeeren** (20 Oth), *Nahrung / Proviant*. Waldbeeren sind die süß-säuerlichen, tiefroten bis bläulichen Früchte, die im dichten Unterholz der ungezähmten Wälder Tirakans gedeihen. Besonders häufig findet man sie in schattigen Wäldern oder den Ausläufern der unwegsamen Wildnis. Sie wachsen im feuchten Humus unter alten Farnen und im Schatten mächtiger Eichen.

- **Honig** (20 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.

- **Wasser** (60 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Farnauges Blick

Schwierigkeit: Mittel

Zubereitung: Nehmt als Basis klares, abgekochtes Quellwasser und bringt es in einer feinen Glaskolben-Apparatur zum leichten Siedepunkt. Gebt zuerst den feingemahlenen, getrockneten Spitzwegerich hinzu, welcher die Essenz bindet und die Basis für die Schleimhautaufnahme bildet. Rührt anschließend das pulverisierte Bernsteinmehl ein; unter sanfter Hitze Lösungsmittel-frei geschmolzen, bindet der Bernstein das Licht im Trank. In einem separaten Mörser zerstoßt ihr frische Augentrost-Blüten mit drei Tropfen kaltgepresstem Melissenöl zu einer tiefgrünen Pasten-Essenz. Diese Paste wird vorsichtig unter stetigem

Rühren im Uhrzeigersinn in den Siedekolben getropft. Die Flüssigkeit schlägt von einem trüben Braun in ein leuchtendes Smaragdgrün um. Nach dem Abkühlen muss das Gebräu durch ein doppeltsamtenes Tuch gefiltert werden, um harte Harz- und Bernsteinrückstände zu entfernen.

Zubereitungszeit: 2 Stunden aktive Brauzeit; 4 Stunden Ruhezeit bei Dämmerlicht.

Menge: 2 Anwendungen (insgesamt ca. 150 Oth reine Essenz; 75 Oth pro Dosis).

Wirkung: Der Konsument erhält für die nächsten 4 Stunden eine scharfe, lupenreine Sicht. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 Würfeln auf alle Proben für Wahrnehmung, Untersuchen sowie Orientierung.

Zusätzlich werden Mali durch natürliche Dunkelheit oder leichten Nebel um 1 reduziert.

Ebenso hebt das Elixier beim Trinken sofort den Zustand: Geschockt auf, da die geistige Klarheit schlagartig zurückkehrt.

Zutaten

- **Wasser** (50 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Spitzwegerich** (*Plantago lanceolata*) (15 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Bernstein** (10 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Augentrost** (1 Bund), *Zutaten*. Augentrost ist ein zierliches, aber hochgeschätztes Kraut, das vor allem auf sonnigen Lichtungen und an staubigen Wegrändern wächst.

In der Alchemie wird die Pflanze vorwiegend frisch verarbeitet, da ihre zarten Blüten rasch ihre Kraft

verlieren, wenn sie falschen Einflüssen ausgesetzt sind.

Das Kraut gilt als exzellenter Wirkungsverstärker für Elixiere, die Schärfe, Wahrnehmung und geistige Klarheit fördern, weshalb es häufig zu Augensalben gegen Blenden oder Tränken für geschärfte Sinne verarbeitet wird.

• **Öl (Basis)** (5 Oth), *Zutaten*. Öl bildet in Tirakan das fundamentale Bindemittel, Lösungsmittel und Brennstoff für alchemistische Tränke, Salben und Brandmittel.

Aus Pflanzen hergestellt: Gepresst aus Samen, Nüssen oder Rinden. Dünnflüssig und schnell einziehend; ideal als Basis für heilsame Elixiere, Medizin und feine Mechanik-Schmiermittel.

Aus tierischen Materialien: Gewonnen aus ausgekochten Wildtieren oder Fischen. Zäh, riecht ranzig und haftet stark; perfekt für langanhaltende Waffengifte und schwer löschbare Brandwaffen.

Transalbe der Falk's

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Nehmt einen kleinen Kessel aus Eisen und erhitzt den Schillerwal-Tran bei mäßigem Feuer, bis er vollkommen flüssig und klar wird.

Gebt unter ständigem, rhythmischem Rühren den getrockneten und feinst zerriebenen Spitzwegerich hinzu, um der Salbe ihre wundschließende und hautstraffende Eigenschaft zu verleihen. Sobald die Mischung leicht bläulich schimmert, zieht den Kessel von den Kohlen und rührt das gereinigte Fett unter, während die Masse langsam in die Steinguttiegel abgefüllt wird und dort zu einer zähen Paste erstarrt.

Zubereitungszeit: 1 Stunde aktives Sieden und Rühren, 3 Stunden Ruhezeit zum Erstarren.

Menge: 2 Anwendungen, 70 Oth reine Salbenmasse.

Wirkung: Das Auftragen erfordert 1 Minute Zeit. Gewährt dem Anwender für die nächsten 2 Stunden 1 Punkt Wundheilung (absorbiert eine beliebige Wunde) sowie die Schutzeinheiten N (Norma-

ler Schutz) und B (Blutungsschutz) für den nächsten Kampf. Zudem ist der Anwender in dieser Zeit immun gegen die Effekte natürlicher Kälte.

Zutaten

• **Tran des Schillerwals** (50 Oth), *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.

• **Spitzwegerich** (*Plantago lanceolata*) (1 Bund), *Zutaten*. 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.

• **Fett** (20 Oth), *Zutaten*. Es ist Fett. Pflanzlichem oder tierischem Ursprung. Es dient zum Braten, zum Verfeinern von Speisen oder zum Schmieren.

Fliegenbann

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 3

Zubereitung: Die frischen Kamillenblüten aus dem Haus der ewigen Blüte werden zusammen mit dem Lavendel in ein Gefäß mit feinstem Nussöl gegeben. Unter sanfter Hitze wird das Gemisch zwei Stunden lang extrahiert, ohne die Blüten zu

verkochen. Zum Abschluss wird fein zerriebenes Harz hinzugefügt, um die flüchtigen Duftstoffe dauerhaft zu binden. Nach dem Abseihen erhält man ein dickflüssiges, goldgelbes Öl.

Zubereitungszeit: 2 Stunden aktive Kochzeit, 4 Stunden Abkühlphase.

Menge: 3 Anwendungen (ca. 150 Oth aromatisches Öl, Gesamtgewicht 150 Oth).

Wirkung: Eine Anwendung reicht aus, um eine Person oder eine kleine Raststätte für 6 Stunden vollkommen frei von Stechinsekten zu halten. Versuchen Jäger oder Bestien, die Duftfährte der Eingeriebenen aufzunehmen, ist deren Probe um +3 erschwert.

Zutaten

- **Kamille (*Matricaria recutita*)** (50 Oth), *Zutaten*. 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.
- **Lavendel (*Lavandula officinalis*)** (2 Bund), *Zutaten*. 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.
- **Kiefernharz** (10), *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 natür-

licher 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.

- **Öl (Basis)** (130), *Zutaten*. Öl bildet in Tirakan das fundamentale Bindemittel, Lösungsmittel und Brennstoff für alchemistische Tränke, Salben und Brandmittel.

Aus Pflanzen hergestellt: Gepresst aus Samen, Nüssen oder Rinden. Dünnflüssig und schnell einziehend; ideal als Basis für heilsame Elixiere, Medizin und feine Mechanik-Schmiermittel.

Aus tierischen Materialien: Gewonnen aus ausgekochten Wildtieren oder Fischen. Zäh, riecht ranzig und haftet stark; perfekt für langanhaltende Waffengifte und schwer löschbare Brandwaffen.

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 Alant-Wurzel fein zerstoßen und hinzugefügt, um die Vitalität zu binden. Filtert das Ganze durch ein feines Leinentuch in eine Phiole.

Zubereitungszeit: 45 Minuten aktive Brauzeit, danach 1 Stunden Ruhezeit zum Abkühlen und Binden der Essenzen.

Menge: 1 Anwendung (ca. 8 Oth Flüssigkeit, Gewicht der Phiole 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 werden 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.

Jesbecheas wundersamer Garten

Schwierigkeit: Mittel
Ausbeute: 3

Zubereitung: Bringt das reine Quellwasser in einem kleinen Messingkessel bei mäßiger Hitze zum leichten Sieden. Gebt als Erstes den feingemahlten Bernstein hinzu, welcher sich unter stetigem Rühren langsam im Wasser löst und der Flüssigkeit eine warme, goldene Färbung verleiht. Fügt anschließend den zerriebenen Spitzwegerich sowie die getrockneten Melissenblätter hinzu, um die vitalisierende Lebenskraft der Flora im Gebräu zu binden. Zerstoßelt die Schlüsselblumenblüten im

Mörser und rührt sie im letzten Schritt unter, sobald der Kessel vom Feuer genommen wird. Gebt die Tanium-Spähe in den Topf und lasst alles abkühlen. Die Mixtur muss danach sorgfältig durch ein feines Leinentuch gefiltert werden, um Pflanzenreste zu entfernen, da diese die Haltbarkeit beeinträchtigen würden.

Zubereitungszeit: 1 Stunde aktive Zubereitung und Abkühlung, 2 Stunden Ruhezeit.

Menge: 3 Anwendungen (ca. 100 Oth reine Essenz, Gesamtgewicht 100 Oth; ca. 33 Oth pro Anwendung).

Wirkung: Wird eine Ladung (ca. 33 Oth) auf den Boden vergossen oder versprüht, sprießt innerhalb von 1W6 Minuten auf einer Fläche von bis zu 10 Quadratmetern eine blühende, dicht bewachsene Oase aus Beerensträuchern, Wildblumen und essbaren Wurzeln empor, selbst auf reinem Fels oder trockenem Wüstensand. Die Pflanzen tragen sofort reife Früchte und Beeren, welche Proviant für bis zu 4 Personen für einen ganzen Tag liefern (heilt zudem 1W3\$ Wunden bei Konsum durch die frische Nahrung). Sollte die Umgebung extrem widrig sein (z.B. eisige Kälte oder giftiger Boden), halten die Gewächse für mindestens 24 Stunden stand, bevor sie langsam verblühen.

Zutaten

- **Taniumstaub** (5 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.
- **Schlüsselblume (*Primula veris*)** (15 Oth), *Zutaten*. Die Schlüsselblume war im als Fruchtbarkeits-

und Schutzmittel bekannt. Heute hilft ein Schlüsselwurzeltée gegen Erkältungen. Salbei und Fenchel verstärken die Wirkung.

- **Melisse (*Melissa officinalis*)** (15 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Spitzwegerich (*Plantago lanceolata*)** (10 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Bernstein** (10 Oth), *Zutaten*. 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.

- **Wasser** (100 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Gilden Elixier

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 3

Zubereitung: Zuerst wird das reine Quellwasser erhitzt, nicht kochen, nur sieden! Das Wachkraut wird fein gehackt und zusammen mit dem Honig in das heiße Wasser gegeben.

Die Mischung muss so lange ziehen, bis der Honig sich vollständig aufgelöst hat und das Wasser die goldene Farbe der Kräuter annimmt. Danach wird das Ganze durch ein feines Leinentuch in die Phiole abgeseigt.

Zubereitungszeit: 1 Stunde aktives Brauen am Kessel, gefolgt von einer halben Stunde Auskühlzeit.

Menge: 3 Anwendungen. 200 Oth Flüssigkeit, Gesamtgewicht 250 Oth (inklusive Glasphiole).

Wirkung: Bei Einnahme einer Anwendung wird sofort vorhandene Erschöpfung abgebaut. Zudem

erhält der Konsument für die nächsten 1W6 Stunden einen Bonus von +1 Würfel auf alle Proben, die Konzentration oder Wachsamkeit erfordern.

Zutaten

- **Honig** (20 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.

- **Wasser** (130 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

- **Gildenkraut (*Vigilia mercatoris*)** (1 Bund), *Zutaten*. Das Gildenkraut ist eine zähe, beinahe unscheinbare Pflanze, die nur dem geschulten Auge eines Kundigen auffällt.

Sie zeichnet sich durch gezackte, ledrige Blätter von tiefgrüner Färbung aus, deren dicke Blattadern einen leichten rötlichen Schimmer aufweisen. Ihre Blüten sind winzig, blassgelb und schließen sich sofort, sobald die Sonne ihren Zenit überschreitet. Das Kraut ist vollkommen mundan und besitzt nicht den geringsten Funken Arkana. Sein Wert liegt vielmehr in der extrem hohen, natürlichen Konzentration an Alkaloiden, vor allem reinem Koffein. Zerreibt man die harten Blätter zwischen den Fingern, verströmen sie einen scharfen, erdigen Duft, der an stark geröstete Nüsse erinnert.

Lage und Lebensraum: Dieses Gewächs ist verhältnismäßig selten, da es ganz bestimmte, widrige Umstände benötigt, um seine anregenden Säfte zu bilden. Es gedeiht ausschließlich in kargen, mineralreichen Böden und meidet das feuchte Moos tiefer Wälder.

Man findet das Gildenkraut vornehmlich in

den felsigen Spalten uralter Handelsrouten, im bröckelnden Steinmörtel verlassener Gilden-Außenposten oder an den steilen, sonnengegerbten Hängen des Toraner Hochlands. Es braucht den harten Fels und viel Wind, um nicht zu verkümmern.

• **Wachkraut (Meridisches Scharfblatt)** (1 Bund), *Zutaten*. Das Meridische Scharfblatt (oft kurz Wachkraut) wächst an den ausgedörrten Felsspalten südlicher Regionen.

Seine lanzenförmigen, rot geäderten Blätter verströmen einen scharfen Harz- und Pfefferduft. Roh verzehrt schmeckt es stechend bitter und hinterlässt ein feuriges Prickeln auf der Zunge.

In der Alchemie wird die Pflanze vor allem wegen ihrer feurigen, anregenden Natur geschätzt.

Weißer-Essenz

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 2

Zubereitung: Bringt das reine Quellwasser in einem tiefen Silber- oder emalierten Kessel langsam zum Sieden. Gebt zuerst die Blätter des Salbeis und die getrockneten Blüten der Kamille hinzu, um die geisterwärmende Basis zu schaffen. Rührt im Uhrzeigersinn, bis der Dampf süßlich riecht. Nun wird das zermörserte Engelwurz-Pulver beigegeben, welches die reinigenden Eigenschaften bindet. Sobald die Flüssigkeit eine goldgelbe Färbung annimmt, folgt der schwierigste Schritt: Das Einarbeiten des feingemahlten Silber-, Gold- und Rubinstaubs. Der Kessel muss von der direkten Flamme genommen werden; der Staub (alle drei Sorten) muss unter ständigem, gleichmäßigem Schlagen mit einem Spatel aus Eschenholz suspendiert werden, bis die Essenz ihr charakteristische Farbe annimmt. Filtriert das Gebräu heiß durch ein dreifaches Seudentuch in Glasphiole. Wenn Staubpartikel verkumpen oder zu Boden sinken, war der Kessel zu heiß – der Trank verliert dann seine magisch abwehrende Wirkung und verursacht beim Trinken schmerzhaft Magenkrämpfe (Zustand Geschockt 1).

Zubereitungszeit: 4 Stunden aktive, hochkonzentrierte

trierte Brauarbeit. 8 Stunden Ruhezeit bei Mondlicht (egal welcher Mond).

Menge: 2 Anwendungen (ca. 80 Oth reine Essenz, Gesamtgewicht 80 Oth).

Wirkung: Der Konsument erhält für die nächsten 4 Stunden einen Geistigen Schutzwall. Alle Proben auf Willenskraft sowie Schutzwürfe zur Abwehr mentaler Beeinflussung, Beherrschung, Täuschungen oder Schreckenseffekten erhalten +2 Bonuswürfel. Gegen direkte magische Angriffe und Zaubereinwirkungen (wie Energieblitze, Flüche oder nekromantische Schocks) wirkt die Essenz wie eine Barriere: Der Konsument darf pro magischem Treffer 2 Erfolge der Zaubereinwirkung ignorieren beziehungsweise erleidet -2 Wunden weniger durch Zauber. Der Zustand Geschockt wird beim Einnehmen sofort komplett entfernt und der Konsument wird für die Wirkungsdauer immun gegen den Zustand Geschockt.

Zutaten

- **Wasser** (100 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.
- **Rubinstaub (Pulvis rubinus)** (5 Oth), *Zutaten*. Feinst vermahlene Splitter edelster Blutrubine, die meist in polierten Holz- oder Hornbüchsen aufbewahrt werden. In den alchemistischen Akademien von Meridian sowie in den geschliffenen Laboren der Duigoshz schätzt man das leuchtend rote Mehl als mächtigen arkanen Binder. Der Staub trägt die unbändige Hitze der Erde in sich und wird verwendet, um Abwehrbarrieren gegen feindliche Zauberei zu weben, die thermische Energie in Brandölen zu fixieren oder den Lebensgeistern einen feurigen Impuls zu verleihen.
- **Goldnugget** (5 Oth), *Zutaten*. Ein kleines Stück unverarbeitetes Gold, etwa 5 Gramm.
- **Silberspähe** (5 Oth), *Zutaten*. In Tiraka werden Silberspähe 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. Silberspähe dienen als energetischer Anker. Sie verhindern, dass die instabilen Komponenten den Trank während des Brauprozesses zerreißen.

• **Engelwurz** (*Angelica archangelica*) (15 Oth), *Zutaten*. Die Pflanze wird bei Verdauungsschwäche, Appetitlosigkeit und Verdauungsschwäche angewendet, und soll angeblich vor der Pest schützen.

• **Kamille** (*Matricaria recutita*) (15 Oth), *Zutaten*. 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.

• **Salbei** (*Salvia officinalis*) (40 Oth), *Zutaten*. Die Blätter des Salbeis haben eine entzündungshemmende, schweißhemmende und zusammenziehende Wirkung. Ein Tee oder Spülungen sind bei Halsentzündungen oder auch Schweißausbrüchen empfehlenswert.

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 Monddornbeeren 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, 6 Stunden Ruhezeit

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/An-

griff) 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.

Grammis Elixier

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 3

Zubereitung: Bringt das Quellwasser in einem kleinen Eisenkessel zum Sieden. Gebt die im Mörser gründlich zerstoßenen Waldbeeren hinzu, bis die Flüssigkeit eine tiefrote, leuchtende Färbung annimmt. Nun gebt das fein geriebene Eibischwurzel-Pulver unter stetigem Rühren bei. Die Stärke der Wurzel bindet die Essenz und verleiht dem Gebräu seine charakteristische, leicht zähe Konsistenz. Schmelzt zum Abschluss das Bienenwachs ein, um die magischen Dämpfe in der

Lösung zu versiegeln. Den Kessel vom Feuer nehmen und nicht abkühlen lassen! Nehmt einen bauchigen Holzlöffel, rührt einmal langsam nach links, dann gleich einmal langsam nach rechts. Nun ein kräftiger Schlag an den Kessel. Fertig!

Zubereitungszeit: 2 Stunden aktive Zubereitung. 1 Stunde Ruhezeit zum Auskühlen.

Menge: 3 Anwendungen (ca. 30 Oth reine Flüssigkeit, Gesamtgewicht 30 Oth)

Wirkung: Die Muskeln und Gelenke des Konsumenten werden für die Dauer von 10 Minuten elastisch wie Gummi. Die Sprungkräfte explodieren förmlich: Er kann gewaltige Sätze aus dem Stand (bis zu 5 Meter hoch und 8 Meter weit) vollführen. Zudem erhöht sich die Schnelligkeit für 1W6+2 Runden um +3, und mit der Aktion Rennen wird die doppelte Distanz überwunden. Der Körper federt bei Stürzen und Landungen wie ein Gummiball ab. Es wird absolut kein Fallschaden verursacht.

Jede Landung nach einem Sprung oder Sturz erfordert zwingend eine gelungene Akrobatik-Probe. Misslingt die Probe, kann der Charakter seine Landung nicht kontrollieren, federt ungerichtet 1W6 Meter weiter in eine zufällige Richtung und prallt unkontrolliert gegen das nächste Hindernis (was 1 leichte Wunde durch den Aufprall verursachen kann und ihn direkt mitten in den nächsten Schlammassel befördert).

Zutaten

- **Eibisch (*Althaea officinalis*)** (5 Oth), *Zutaten*. 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.
- **Waldbeeren** (23 Oth), *Nahrung / Proviant*. Waldbeeren sind die süß-säuerlichen, tiefroten bis bläulichen Früchte, die im dichten Unterholz der ungezähmten Wälder Tirakans gedeihen. Besonders häufig findet man sie in schattigen Wäldern

oder den Ausläufern der unwegsamen Wildnis. Sie wachsen im feuchten Humus unter alten Farnen und im Schatten mächtiger Eichen.

- **Bienenwachs (*Cera apis*)** (2 Oth), *Zutaten*. Gewonnen aus den Waben der feldmärkischen Honigbienen oder den aggressiven Riesensumpfbienen der O'Grut. Das goldgelbe, fest gepresste Wachs verströmt einen warmen, honigsüßen Duft. In der Alchemie Tirakans wird es selten als aktiver Wirkstoff genutzt, sondern dient primär als unentbehrlicher Bindestoff: Es fängt flüchtige, dämpfende oder verfeuernde Essenzen ein, hält sie in der Mischung fest und versiegelt Fläschchen und Döschen.

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: 30 Minuten (das Schaben und Reinigen der Schuppe dauert seine Zeit) Ruhezeit: 2 Stunden

Menge: 5 Anwendungen, 500 Oth Flüssigkeit, Gewicht: 500 Oth

Wirkung: Stellt pro Anwendung 2 Arkana wieder her.

Zutaten

- **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.

• **Wasser** (500 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Viltmaars-Härte

Schwierigkeit: Schwer

Zubereitung: Mörsert den Nachschiefer zusammen mit dem feingemahlenen Obsidianstaub, bis eine staubfeine, homogene Masse entsteht. Der Totenmohn muss zuvor in einer flachen Keramikschale sanft geröstet werden, bis seine ätherischen Öle verdampfen und nur noch die getrocknete, brüchige Schale zurückbleibt. Werft die Mohnschalen in den Mörser und zerreibt sie unter stetigem Zugießen von dreimal gefiltertem Essig. Die Säure löst die mineralischen Bindungen des Obsidianstaubs an. Das Gemisch muss anschließend auf kleiner Flamme im Eisenkessel eingedickt werden, bis ein trockenes, rußschwarzes Pulver entsteht.

Zubereitungszeit: 4 Stunden aktive, Präzision einfordernde Mörser- und Kocharbeit.

Menge: 2 Anwendungen (insgesamt 50 Oth reines Pulver, ca. 25 Oth pro Anwendung).

Wirkung: Das Auftragen auf eine Klinge erfordert das Anmischen mit etwas Fett oder Öl und dauert 2 Aktionen im Kampf.

Verleiht einer Klingenwaffe für 1 Kampfdauer (oder maximal 1 Stunde) +1 Schadenspotential, +1 Durchschlag sowie Immunität gegen strukturelle Beschädigung der Klinge.

Zutaten

• **Nachtschiefer-Staub** (10 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 gesehen haben, oft nur zugänglich durch enge Stollen in den kältesten, abgelegensten Gebirgswegen. 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.

- **Obsidian (Staub)** (15 Oth), *Zutaten*. Obsidians-
taub ist ein mundaner, mineralischer alchemisti-
scher Grundstoff, der aus vulkanischem Glas ge-
wonnen wird.

Er besitzt keinerlei innewohnende magische Kraft, ist jedoch aufgrund seiner extremen Härte, seiner scharfen Kanten im mikroskopischen Bereich und seiner enormen Hitzebeständigkeit ein unschätzbarer mechanischer Katalysator.

In der Alchemie wird er genutzt, um Unreinheiten und Bitterstoffe aus kochenden Suden zu binden und feine Pflanzenessenzen zu zwingen, sich abzusetzen.

Obsidian entsteht dort, wo feurige Magma rasch an der frischen Luft oder durch Wasser abkühlt. Man findet das vulkanische Glas in den tiefen, erstarrten Lavaseen der Unterwelt oder an den rauen, vulkanischen Bruchstellen des Hochlands. Er kann in schweren Mörsern zu einem mehlfeinen, grauen Staub zerstoßen werden.

Die unangefochtenen Hauptlieferanten für den besten Obsidianstaub in Tirakan sind die Zwerge der Xordai. Insbesondere die Kolonie Kor-Vamak, die direkt in einem erstarrten Lavasee errichtet wurde, hat sich auf den Abbau und die Verarbeitung dieses Materials spezialisiert.

Das dort ansässige Syndikat exportiert den Staub über ihre gut bewachten Handelskarawanen bis an die Oberfläche.

- **Totenmohn** (10 Oth), *Zutaten*. Der Totenmohn wird ausschließlich auf der asgoraner Insel Linya angebaut, das Gewächs lässt sich sonst nirgends kultivieren. Bei der Pflanze handelt es sich um eine etwa zwanzig Finger hohe, mohnartige Blüte, welche zum Teil schwarz gefärbt ist.

Der Totenmohn wird für allerhand Rituale und Tränke verwendet, was die Pflanze zu einem wahren Exportschlager Asgorans werden lässt.

- **Essig (Basis)** (100 Oth), *Zutaten*. Eine saure, durch zweifache Fermentation gewonnene Flüssigkeit, die durch ihre stechende Säure als hervorragendes alchemistisches Lösungsmittel und Extraktionsmittel dient.

Er wird genutzt, um mineralische Stoffe (wie Kalk oder feine Pulver) aufzulösen, fettige oder ölige Be-

standteile zu emulgieren und organische Zutaten stark zu konservieren.

Er ist in jedem Haushalt, auf Bauernhöfen, in Schenken und auf Märkten überall in Tirakan für sehr wenig Geld erhältlich.

Starker 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: 3 Stunden (Konstantes Rühren und Temperaturkontrolle).

Ruhezeit: 12 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+3 Wunden geheilt.

Zutaten

- **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 wür-

de 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, 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 Ebe-

nen 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!

- **Wasser** (45 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Gronars Segen

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 2

Zubereitung: Erhitze reines Quellwasser in einem Kupferkessel, bis es sanft simmert. Zerkleinere die Engelwurzeln mit Mörser und Stößel zu einem groben Brei und rühre ihn im Uhrzeigersinn in das Wasser. Die Hitze darf nicht zu groß werden, sonst verkochen die schützenden Säfte! Lass das Gemisch ruhen, bis es eine erdige Färbung annimmt. Gib dann die Kamillenblüten hinzu, nimm den Kessel vom Feuer und decke ihn ab. Nach der Ruhezeit muss das Gebräu durch ein feines Leinentuch gefiltert werden, um die Bitterstoffe zurückzuhalten.

Zubereitungszeit: 1 Stunde aktives Brauen und Rühren. 4 Stunden Ruhezeit bei abnehmender Hitze zum Durchziehen der Kamille.

Menge: 2 Anwendungen (ca. 100 Oth reine Flüssigkeit, Gesamtgewicht 100 Oth, jede Anwendung wiegt 50 Oth)

Wirkung: Bei Konsum heilt die Flüssigkeit leichte bis mittlere Krankheiten und reinigt das Blut. Der Charakter erhält für 24 Stunden einen Bonus von +2 Würfeln auf jegliche Resistenz-Proben, die mit Krankheitserregern, verseuchten Wunden oder Fieber zu tun haben. Ein Segen für jeden Abenteurer!

Zutaten

- **Engelwurz** (*Angelica archangelica*) (10 Oth), *Zutaten*. Die Pflanze wird bei Verdauungsschwäche, Appetitlosigkeit und Verdauungsschwäche angewendet, und soll angeblich vor der Pest schützen.
- **Kamille** (*Matricaria recutita*) (5 Oth), *Zutaten*. 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.
- **Wasser** (100 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Nebel von Thenon

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 1

Zubereitung: Nehmt eine saubere Glasphiole und beträufelt den Boden mit dem Sekret des Kinstarchel-Knochenextrakts, um die explosive Freisetzung bei Aufprall zu sichern.

Kocht parallel die getrockneten Spitzwegerichblätter in reinem Quellwasser, bis die Flüssigkeit eine sämige, schleimige Konsistenz annimmt. Fügt unter ständigem Rühren gegen den Uhrzeigersinn den gemahlenen Bernstein hinzu. Gebt das Harz hinzu, es bindet die Dämpfe. Versiegelt die Phiole sofort mit flüssigem Wachs, solange der Dampf noch heiß ist.

Zubereitungszeit: 3 Stunden aktive Alchemie, danach 1 Stunde Abkühlung im Dunkeln.

Menge: 1 Anwendung (Phiole fasst ca. 50 Oth Flüssigkeit)

Wirkung: Erzeugt beim Zerschlagen augenblicklich eine stationäre Nebelwolke in einem Radius von 3 Metern, die für 5 Runden bestehen bleibt. Alle Kreaturen darin erhalten den Zustand Blind und jegliche Sicht ist stark eingeschränkt (Angriffe und Wahrnehmungsproben von außen nach in-

nen und umgekehrt gelten als schwere Proben mit +2 MW).

Zutaten

- **Kinstarchel Sekret** (10 Oth), *Zutaten*. Eine hochreaktive Flüssigkeit, die aus den Knochen der possierlichen Kinstarchel hergestellt wird.
- **Spitzwegerich** (*Plantago lanceolata*) (1 Bund), *Zutaten*. 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.
- **Bernstein** (20 Oth), *Zutaten*. 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.
- **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.

Trank der Macht

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 1

Zubereitung: Zuerst muss die Galle eines Bergwyverns in einem Tiegel aus gehärtetem Stahl lang-

sam 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), 12 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 Alche-

mie 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 herausschneidet. 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 Dunkelviolet, 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.

• **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.

• **Silberspähne** (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.

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: 30 Minuten (Zerkleinern und Sieden). Ruhezeit: 2 Stunden an einem kühlen, dunklen Ort, damit die Wirkstoffe in die Tinktur übergehen können.

Menge: 1 Anwendung, ca. 10 Oth Flüssigkeit in einer Flasche. **Gesamtgewicht:** 15 Oth (inklusive Gefäß).

Wirkung: Bei erfolgreicher Anwendung mit Erster Hilfe und einer Bandage heilt die Bandage 1W3 Wunden zusätzlich.

Zutaten

- **Wasser** (100 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*)** (10 Oth), *Zutaten*. Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwin-

den schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.

Eichenhaut-Tinktur

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Zerstampft die getrocknete Eichenrinde im Steinmörser, bis ein feines, braunes Mehl entsteht. Gebt das reinste Quellwasser in den Kessel und bringt es zum leichten Sieden. Fügt das Fichtenharz hinzu und rührt mit einem Eichenholzspatel langsam im Uhrzeigersinn, bis sich das Harz vollkommen aufgelöst hat und der Sud eine goldgelbe, klebrige Konsistenz annimmt. Erst jetzt wird das Rindenmehl zusammen mit der zerkleinerten Schafgarbe beigegeben. Der Sud muss nun für genau zwei Stunden unter sanfter Hitze köcheln, während sich die ätherischen Öle der Schafgarbe mit dem klebrigen Harz verbinden. Passt auf, dass die Mischung nicht anbrennt – eingebranntes Harz macht den Trank ungenießbar und wirkungslos! Seiht die dicke Flüssigkeit durch ein grobes Leinentuch ab, um Holzsplitter zu entfernen, und füllt sie noch warm in Ton- oder Glasflaschen.

Zubereitungszeit: 2 Stunden aktive Brauzeit; 4 Stunden Abkühlzeit an einem schattigen Ort.

Menge: 2 Anwendungen (ca. 200 Oth reine Tinktur, Gesamtgewicht 200 Oth / 0,20 Stein).

Wirkung: Verleiht dem Konsumenten für 1W6+2 Kampfrunden den Schutzpool N N K. Während dieser Zeit leidet der Anwender unter der Steifheit der borkenartigen Haut (+1 MW auf Akrobatik).

Zutaten

- **Eichenrinde** (60 Oth), *Zutaten*. Eichenrinde ist eine altbewährte Zutat, die vor allem für ihre festigenden und schützenden Eigenschaften geschätzt wird.

Die bitter duftende Rinde alter Eichen lässt sich leicht lagern und entfaltet im Tiegel vor allem unter starker Hitze ihre Wirkung.

- **Kiefernharz** (40 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.

- **Schafgarbe** (*Achillea millefolium*) (1 Bund), *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.

- **Wasser** (100 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Meridischer Klarblick

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Die Silberdistel muss zunächst in reinem Wasser aufgekocht und durch feinsten Kohlestaub gegossen werden, um die Wirkstoffe zu aktivieren und nur die zu erhalten die benötigt werden.

Anschließend werden die Mondbeeren vorsichtig untergerührt. Achtung: Die Mondbeeren dürfen nicht zerquetscht werden, Sie sollen nur ziehen und das 12 Stunden lang.

Zubereitungszeit: 4 Stunden aktive Destillation und Filterung an den Apparaturen, danach muss der Sud exakt 12 Stunden ruhen.

Menge: 2 Anwendungen. 400 Oth Flüssigkeit, Gesamtgewicht 600 Oth (inklusive dickwandiger Glasphiole).

Wirkung: Neutralisiert Gifte im Blutkreislauf und

schärft die Sinne, um den Geist vor Halluzinationen zu schützen. Bei Einnahme einer Anwendung wird der Status Vergiftet augenblicklich neutralisiert. Zusätzlich erhält der Konsument für die nächsten 1W6 Stunden einen Bonus von +1 Würfeln auf jegliche Resistenzproben gegen bewusstseinsverändernde Effekte oder Halluzinationen.

Zutaten

- **Kohle** (100 Oth), *Zutaten*. Ein rein tiefschwarzer Stoff, der durch das kontrollierte Verkohlen von hartem Holz unter Luftabschluss gewonnen wird. Kohle.

Sie dient alchemistisch als universelles Filtriermedium. In Rezepte eingebunden oder zu feinstem Staub zerstoßen, saugt sie Verunreinigungen, Trübungen und unerwünschte Bitterstoffe wie ein Schwamm aus siedenden Flüssigkeiten.

Sie ist überall in Tirakan bei Köhlern, Hufschmieden und gewöhnlichen Krämern in rauen Mengen für wenige Deut oder Gulden auf den städtischen Märkten erhältlich.

- **Silberdistel** (*Carlina acaulis*) (2 Bund), *Zutaten*. Eine tief am Boden wachsende, widerstandsfähige Pflanze mit einer silbrig glänzenden, stacheligen Blütenkrone, die selbst bei eisigen Temperaturen nicht verkümmerte.

In der Alchemie gilt sie als reinigender Katalysator, dessen Essenz Gifte im Blut bindet, Entzündungen hemmt und die natürlichen Abwehrkräfte des Körpers stärkt.

Sie gedeiht vor allem auf den kargen, sonnengefluteten Bergwiesen und felsigen Hängen des Toraner Hochlands. Man findet sie jedoch auch in gemäßigteren Gebieten in ganz Tirakan.

- **Monddornbeere** (50 Oth), *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 geheim-

nisvollen, 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.

- **Wasser** (350 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

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 Phiole des Flugechsenblutes einfüllen, für den besten Effekt!

Zubereitungszeit: 2 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

- **Phiole Flugechsenblut** (2 Phiole), *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 Phiole enthält 50 Oth Flugechsenblut.

- **Frostflechte** (100 Oth), *Zutaten*. Ein zähes Gewächs, das ausschließlich in den nördlichen Step-

pen 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 gemäßigten 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 Tränke 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 Diletantismus; sie bevorzugen raffiniertere, weniger aggressive Lösungsmittel. Die Dorfalchemisten hingegen nutzen ihn wegen seiner Effizienz und Verfügbarkeit.

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: 1 Stunde, 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 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.

- **Wasser** (500 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

Flüstern des Waldes

Schwierigkeit: Einfach

Ausbeute: 3

Zubereitung: Nehmt euren treuen Mörser samt Stößel zur Hand. Gebt zunächst die frischen Spitzwegerichblätter und das Gildenkraut hinein und zerkleinert sie gründlich, bis ein saftiger, grüner Brei entsteht.

Der Spitzwegerich öffnet die feinen Poren der Haut. Gebt nun die Kamillenblüten hinzu, die den Geist beruhigen und die ätherischen Wege für das pflanzliche Geflüster ebnen. Verreibt alles sorgfältig, während Ihr das reine Wasser träufelweise beimengt, um die Pflanzensäfte zu lösen. Zum Schluss rührt Ihr das geschmolzene Tierfett (oder Pflanzenwachs) unter stetigem, sanftem Rühren

im kleinen Kessel ein, bis eine gleichmäßige, cremige Salbe entsteht. Bindet die Salbe zum Auskühlen in einen kleinen Tiegel oder ein Töpfchen ab.

Zubereitungszeit: 1 Stunde (Zerstoßen, Salbenbasis anrühren), Ruhezeit: 2 Stunden

Menge: 3 Ladungen (Salbe für je eine Anwendung), Flüssigkeit ca. 50 Oth, Gesamtgewicht 0.05 Stein

Wirkung: Sobald eine Dosis der Salbe auf die Schläfen aufgetragen wird, spürt der Anwender ein leichtes Kribbeln und ein sanftes waldiges Aroma in der Nase. Für 1 Stunde ist der Anwender in der Lage, die subtilen Regungen, Stimmungen und vereinfachten Gedanken der Pflanzenwelt (insbesondere der Bäume und Sträucher) zu verstehen und wahrzunehmen. Es erlaubt einfaches Kommunizieren mit der Flora (im Ermessen der Spielleitung für Wahrnehmungs- oder Naturkunde-Proben bezüglich der Umgebung).

Zutaten

- **Spitzwegerich (*Plantago lanceolata*)** (1 Bund), *Zutaten*. 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.

- **Kamille (*Matricaria recutita*)** (1 Bund), *Zutaten*. 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.

- **Wasser** (10 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

- **Fett** (30 Oth), *Zutaten*. Es ist Fett. Pflanzlichem oder tierischem Ursprung. Es dient zum braten, zum Verfeinern von Speisen oder zum Schmieren.

Gorbens Husten

Schwierigkeit: Mittel

Ausbeute: 2

Zubereitung: Ein Destillierkolben und feines Mörserwerkzeug sind unerlässlich. Zuerst wird der frische Beifuß im Mörser sanft zerstoßen, bis die ätherischen Pflanzensäfte austreten. Parallel dazu werden die zwei Unzen feines Goldstaub-Granulat zusammen mit dem Alkohol in den Kessel gegeben und unter konstanter Hitze gekocht. Das flüssige Gold verbindet sich mit dem Alkohol zu einer wässrigen (fast alkoholfreien) Flüssigkeit.

Nun wird die Kräutermischung beigemengt, während die Temperatur langsam gesenkt wird. Zuletzt tropft man das Kinstarchel-Sekret vorsichtig tröpfchenweise ein. Dies erfordert höchste Präzision, da das Sekret die Reaktionsfreudigkeit schlagartig erhöht. Der fertige Sud verdampft leicht und bildet beim Abkühlen einen goldig schimmernden Sud, der sofort verschlossen werden muss.

Zubereitungszeit: 3 Stunden aktive Brauzzeit | 12 Stunden Ruhe- und Reifezeit

Menge: 2 Anwendungen (Insgesamt 400 Oth flüssige Substanz)

Wirkung: Wird der Sud geworfen, zerplatzt das Gefäß beim Aufprall und setzt eine kaum sichtbare Wolke in einem Radius von 2 Metern frei.

Alle Lebewesen im Einflussbereich erleiden sofort den Zustand Geschockt und müssen eine Resistenz-Probe (MW 8+) bestehen. Misslingt die Probe, verfallen sie für 1W3 Runden in einen heftigen Hustenkrampf, gelten als handlungsunfähig und verlieren jegliche Deckung.

Zutaten

- **Beifuß (*Artemisia vulgaris*)** (1 Bund), *Zutaten*. Eine Beifuß Pflanze. Die Spitzen des Sprosses werden verwendet um den Gallenfluss und die Verdauung in Gang zu bringen.
- **Kräutermischung** (50 Oth), *Zutaten*. Eine leckere Kräutermischung um Essen zu verfeinern.

- **Kinstarchel Sekret** (50 Oth), *Tränke und Gifte*.

Dieses Sekret wird aus den Knochen toter Kinstarchel gewonnen. Es vermag, wenn es mit einem Trank vermischt wird, diesen beim Wurf zur Explosion zu bringen. Eine Phiole oder Karaffe des geworfenen Tranks wirkt im Umkreis von 1W3 Metern, als würde der Trank eingenommen werden. Gleiches gilt für Gifte.

- **Goldnugget** (150 Oth), *Zutaten*. Ein kleines Stück unverarbeitetes Gold, etwa 5 Gramm.

- **Alkohol** (400 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.

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.

Gifte und Drogen

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.

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 krampf lösenden Effekt. Sie helfen bei Verdauungsproblemen und regen den Gallenfluss an.
- **Phiole Flugschlangengift** (1 Phiole), *Tränke und Gifte*. Eine Phiole gefüllt mit Gift einer Flugschlange.

Linyas Tiefer Schlaf

Schwierigkeit: Schwer

Ausbeute: 1

Zubereitung: Reibt den getrockneten Totenmohn zusammen mit den Baldrianwurzeln im Steinmörser zu einem homogenen, schwarzen Pulver. Setzt dieses in 150 Oth reinem Quellwasser an und lasst es zwei Stunden ungestört ziehen.

Siebt die Pflanzenreste durch ein feines Leinentuch in den kleinen Eisenkessel. Fügt die Melissenblätter zur Stabilisierung des organischen Äthers hinzu.

Erhitzt den Kessel (am besten auf dem Tisch des Brauers) unter stetigem Rühren, bis die Dämpfe bläulich schimmern. Fängt das Kondensat in einer Phiole auf.

Zubereitungszeit: 2 Stunden aktive Ruhezeit (Ziehenlassen), 3 Stunden aktives Sieden und Destillieren.

Menge: 1 Anwendung (ca. 50 Oth Flüssigkeit)

Wirkung: Wird die Essenz eingenommen oder über eine Waffe mit Giftkanal in die Blutbahn injiziert, verfällt das Opfer augenblicklich in den Zustand Bewusstlos.

Das Opfer muss zu Beginn jeder seiner Kampfunden auf seine Willenskraft würfeln. Erst wenn die Anzahl der Erfolge (Würfe von 5+, explodierende 6en erlaubt) exakt 5 erreicht oder übertrifft, erwacht die Kreatur. Äußere Reize wie Rütteln oder Lärm sind wirkungslos; lediglich echter erlittener Schaden gewährt einen sofortigen Bonus von +2 Würfeln auf den Rettungswurf.

Zutaten

- **Totenmohn** (2 Bund), *Zutaten*. Der Totenmohn wird ausschließlich auf der asgoraner Insel Linya

angebaut, das Gewächs lässt sich sonst nirgends kultivieren. Bei der Pflanze handelt es sich um eine etwa zwanzig Finger hohe, mohnartige Blüte, welche zum Teil schwarz gefärbt ist.

Der Totenmohn wird für allerhand Rituale und Tränke verwendet, was die Pflanze zu einem wahren Exportschlager Asgorans werden lässt.

- **Baldrian** (*Valeriana officinalis*) (1 Bund), *Zutaten*. Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.

- **Melisse** (*Melissa officinalis*) (1 Bund), *Zutaten*. 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.

- **Wasser** (150 Oth), *Zutaten*. Kaltes klares Wasser.

I

Gegner



Untoter

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	BEWEGUNG	STRESS
6	3	0/1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	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	BEWEGUNG	STRESS
8	3	0/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	2

Widerstände Feuer, Gift

Griff 6 Durchschlag 0

Fluch 4 Durchschlag 3, Gift 2

Vogelscheuche

Zur Erntezeit, wenn der Tod in die dämmernde Welt zurückkehrt und die Sommerblüten ihre verwelkten Köpfe neigen, ragen unheimliche Vogelscheuchen in stiller Wache über leeren Feldern auf. Mit unsterblicher Geduld halten diese stoischen Wächter ihre Posten trotz Wind, Sturm und Flut, gebunden an die Befehle ihres Herrn, begierig darauf, Beute mit ihrem Sackleinengesicht zu

erschrecken und Opfer mit ihren messerscharfen Klauen zu zerreißen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	0	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	0	4

Widerstände Feuer

Klaue 6 Blutend 1

Fleischgolem

Ein Fleischgolem ist eine grausige Ansammlung humanoider Körperteile, die zu einem muskulösen Ungetüm mit ungeheurer Kraft zusammengenäht und zusammengeschaubt wurden. Mächtige Verzauberungen schützen ihn und wehren Zauber sowie alle Waffen bis auf die stärksten ab.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Widerstände Feuer

Klaue 6 Blutend 1, Vergiftet 1

Skelett

Ein wandelndes Skelett, von dunkler Magie belebt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	3	1/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Knochengriff 8 Vergiftet 1

Kalter Atem 6 Geschockt 2, 5 Meter Reichweite

Tier

Nashorn

Ein massiger und reizbarer Gigant, der für rohe Wucht, unbeugsame Zähigkeit und plötzliche Aggression 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 spießt 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	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	1

Ansturm 10 Durchschlag 2

Weiterschnatterer

Im 7. Jahrhundert wird man durch die Gnome auf die- sen seltsamen Vogel, der auf kleinen Inseln im Felsen- meer lebt auch militärisch aufmerksam. Gelb und grün ist sein Federvieh und seltsam krumm sein kurzer Schna- bel. Das besondere an ihnen ist, das wenn mehrere von ihnen nebeneinander sind und man dem einen ein Wort zuflüstert, es automatisch alle anderen Vögel mit dem Angesprochenen wiederholen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	11	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	7

Hochseeschlange

Eine widerliche Schlangenart, die vor allem an der Ost- küste, um die Echteninsel herum auftritt und dort beina- he die komplette Wasserlandschaft übernommen hat. Sie ist etwa 3-6 Schritt lang und schimmert leicht grünlich. Sie hat Kiemen an ihrem sonst schlangenartigen Kopf, das Maul zieren sich ineinander verhakende Fangzäh- ne.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
15	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	4	2

Biss 10 Durchschlag 1, Blutend 1

Sumpfturtoll

So werden 2 Schritt große, gelbäugige Kröten genannt. Diese mystischen Tiere sind genauso selten wie gefährlich. In ihrem unersättlichem Hunger stürzen sie sich auf jeg- liche Lebensform, die ihnen über den Weg läuft und nicht doppelt so massig wie sie selbst ist. Um sein Opfer zu töten bespeist der Sumpfturtoll es mit einer dickflüssigen, stark ätzenden Säure, welche es selbst vermag das Eisen der Rüstungen zu zerstören.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	5

Widerstände Gift

Spucken 8 Die Kröte spuckt eine gelbliche ätzende Flüssigkeit in einem Winkel von 90 Grad 5 Schritt weit. Die Flüssigkeit verursacht eine Wunde pro Kampfrunde bis sie abgewaschen wurde. Zudem verringert sie den Zustand aller betroffenen Rüstungsteile um 1 Schutz.

Snake

Ein lautloser und schwer fassbarer Jäger, der für Ge- duld, 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 wir- ken sie kalt und berechnend, als sei jede Bewegung ge- plant und jeder Biss unausweichlich.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss 8 Vergiftet 1

Silbermondöfisch

Diese Fischart ist extrem selten, einzelgängerisch und nur auf hoher See anzutreffen. Der Leib dieses Fisches ist selt-

sam scheibenartig gestaltet, mit einem Durchmesser von bis zu zwei Schritt, die Flossen sind rund. Seine Schuppen haben eine hellblaue Farbe, sind aber fast durchsichtig.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	5	1

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	BEWEGUNG	STRESS
2	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	1	1

Zunge 3 Vergiftet 1

Tiger

Ein einzelgängerischer und schwer fassbarer Prädator, der für Heimlichkeit, Geduld und plötzliche, explosive Gewalt steht. Anders als Rudeljäger verlässt er sich auf den perfekten Moment: ungesehen anschleichen, lautlos nähern und die Jagd mit einem einzigen, entscheidenden Angriff beenden. Tiger sind territorial und unberechenbar, verschwinden in ihrer Umgebung ebenso mühelos, wie sie daraus hervortreten. In düsteren Auslegungen wirken sie beinahe geisterhaft – lautlos, unausweichlich und tödlich präzise.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Biss 10 Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen 10 Durchschlag 1

Baumreisser

Ein ausgewachsenes Tier misst etwa drei Schritt Länge und wiegt etwa fünf Zentner. Seine kräftigen Beine machen es zu einem hervorragenden Kletterer und schnellen Läufer. Der Baumreisser ernährt sich hauptsächlich von Kleintieren und Aas, schreckt in schlechten Zeiten aber auch nicht vor Angriffen auf andere Kreaturen zurück. Grundsätzlich ist jedes Wesen, das kleiner ist als es selbst, eine mögliche Erweiterung des Speiseplans.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	2

Krallen 5 Durchschlag 1

Würgen 10 Mit seinen starken Armen ist der Baumreisser in der Lage sein Opfer zu würgen und sich zudem noch zu bewegen. Das Würgen hat Durchschlag 0. Es bedarf einer schweren Kraftprobe, um sich aus dem Griff zu befreien.

Höllentaipan

Der Höllentaipan ist eine schlanke Schlange von bis zu 3 Schritt Länge, von dunkelbrauner, seltener olivgrüner, Farbe. Er kommt in den südlichen Gebieten von Yadosien, über Al Bah JiRa bis hin zu den Landen der O'Grut und den Ancatir vor.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	4	4

Widerstände Gift

Biss 8 Durchschlag 4, Vergiften 2

Große Höhlenspinne

Die große Höhlenspinne kommt in allen Gebieten des zentralen Tirakans vor. Sie erreicht eine Höhe von 3 Schritt, und sie ist trotz ihres Gewichtes äußerst geschickt dabei, sich durch Gänge zu bewegen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	2 / 4
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	4	3

Widerstände Feuer, Gift**Biss** 8 Vergiftet 1**Netz** 8 Geschockt 1**Schaf**

Schafe sind meist wollige, manchmal bis knapp über ein Schritt hohe Nutztiere. Ihre Farbe schwankt von weiß über grau bis schwarz. Neben den Wollrassen gibt es auch Rassen mit weniger Wolle welche in erster Linie zur Fleischproduktion gezüchtet werden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
5	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	1	2

Blöken 10 Das Blöken einer ganzen Herde Schafe kann für einen Charakter eine ziemliche Verwirrung bedeuten.

Treten 6 Durchschlag 0**Biss** 8 Durchschlag 0**Nahrz'gu**

Die Nahrz'gu sind Pflanzenfresser, die in den nördlichen Ebenen und Wäldern vorkommen. Sie erreichen ein Schulterhöhe von knapp 1,7 Schritt und sind eine kräftige Abart des Auerochsens. Sie haben ein langes struppiges Fell und dicke nach vorn gebogene Hörner.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	2

Ansturm 10 Schock 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	BEWEGUNG	STRESS
8	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Rammen 10 Durchschlag 1**Augura**

Die Augura sind eulenartige, riesenhafte Vögel. Obwohl sie nicht magisch sind, können sie aufgrund ihrer Größe mit ihren Krallen und ihrem Schnabel beängstigende Wunden reißen. Sie leben in den schneebedeckten Ebenen Bitrheimers. Augura haben sehr feine Sinne und werden bei der kleinsten Störung ihrer Ruhe aufgeschreckt. Sie werden sehr schnell aggressiv.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	5	4

Biss 6 Durchschlag 1**Krallen** 7 Durchschlag 1, Blutend 1**Ausweichen** 4 Siehe Ausweichen Spielerregel**Dreihörniges Nashorn**

Angeblick, wenn man diesen neumodischen jungen Scholaren glaubt, welche sich mit eigenartigen Fächern wie Zoologie beschäftigen, ist das dreihörnige Nashorn ein Verwandter des Elefanten und des Mammuts. Doch seht Euch dieses Tier an! Kein Rüssel! Wesentliches Merkmal der Tiere sind die 3 Hörner. Das vordere Horn entwächst dem Nasenbein, das mittlere und das hintere dem Vorderschädel.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
12	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	2

Ansturm 10 Durchschlag 1**Trampeln** 10 Durchschlag 0

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	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	3

Griff 8 Das Opfer wird festgehalten und kann sich nur mit einer Kraft Probe befreien.

Gelber Tiger

Wie sein Name sagt, ist sein Fell zwischen den Streifen gelblich und heller als das der anderen Tiger. Die tropischen, von zahlreichen Flüssen durchzogenen Länder der Ancatir und der O'Grut sind seine Heimat.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	5	2

Krallen 8 Durchschlag 1, Blutend 1

Biss 10 Durchschlag 1, Blutend 1

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	BEWEGUNG	STRESS
2	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	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	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	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.

Stollenmule

Das Stollenmule ist ein stämmiges, ausdauerndes Lasttier, das vor allem im Grenzgebiet zwischen den Bergbauzonen der Xordai und den feuchten Senken der Duigosbz eingesetzt wird. Es ist etwas kleiner und gedrungener als ein gewöhnliches Lastpferd, verfügt jedoch über breitere Hufe, ausgeprägte Muskelmasse und ein bemerkenswert hohes Schmerzempfinden. Sein Fell ist meist stumpf-dunkelbraun oder rußgrau. Stollenmule sind an die Enge von Minenschächten, das Zischen von Dampfventilen und den stechenden Geruch von Schwefel gewöhnt. Sie bewegen sich langsam, aber mit unerschütterlicher Gleichgültigkeit durch Morast und Dunkelheit. Wird ein Stollenmule gereizt oder stur verweigert, schlägt es mit seinen schweren Hufen unerbittlich nach hinten aus oder giert nach allem, was essbar aussieht.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
5	3	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	2

Widerstände Kälte

Schwächen Feuer, Gift

Hufschlag **8** Das Stollenmule tritt gezielt und mit roher Wucht nach hinten oder vorne aus.

Sturheit (Passiv) **3** Gegen Effekte, die Angst, Verwirrung oder Panik auslösen (z. B. durch laute Detonationen oder Erschütterungen im Stollen), erhält das Stollenmule einen Vorteil auf seine Geist-Proben.

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	BEWEGUNG	STRESS
4	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Biss **7** Blutend 1

Reitdrachen

Beim Reitdrachen handelt es sich um keinen echten Drachen, lediglich um eine große Flugechse mit gekörntem Kopf. Diese seltenen Tiere können, wenn sie als Jungtier gefangen werden, oder wenn man ein Gelege entdeckt und es sichern kann, zu treuen Reittieren abgerichtet werden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	4	3

Widerstände Feuer

Krallen **8** Durchschlag 1, Blutend 1

Feuerstrahl **10** Reitdrachen sind in der Lage, einen Feuerstrahl von etwa 10 Schritt Länge zu spucken. Jeder im Bereich dieses Strahls erhält die Treffer dieses Wurfs mit Durchschlag 0.

Streifenpferd

Dem Pferde der nördlichen Steppen gleich, besiedeln die Streifenpferde die Steppen der Barbaren. Die Farbe des Körpers unterteilt sich in weiße und dunkelbraune Streifen, die dem Streifenpferd sein unverwechselbares Aussehen geben.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Biss **8** Durchschlag 0

Hufe **8** Geschockt 1

Löwe

Ein ausgewachsenes Löwenmännchen kann im ausgewachsenen Zustand gut 1,5 Schritt Schulterhöhe erreichen und sein Maul zieren zwei mächtige Säbelzähne.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Biss **8** Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen **6** Durchschlag 1, Blutend 2

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	BEWEGUNG	STRESS
2	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss 4 Vergiftet 1, Durchschlag 1

Mammut

Mammut bezeichnet eine Gattung von Elefanten, die in den kälteren Regionen Tirakans weit verbreitet sind. Die Scholaren unter dem jungen leicht verrückten Zoologen Bernhard von Yavon nehmen an, dass sie sich aus einer Elefantengruppe über mehrere Zwischenformen entwickelten, die sich zunehmend auf Grasnahrung spezialisierten und an die Kälte anpassten.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
18	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
6	2	2

Trampeln 12 Durchschlag 0

Ansturm 8 Durchschlag 0

Riesenkraken

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 uralte und wachsam, ein lauernder Verstand in der Tiefe, der auf den richtigen Moment wartet.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Würgegriff 10 Das Opfer ist gegriffen und erleidet jede Kampfrunde 2 Wunden. Es kann

sich in seiner Kampfrunde mit einer Kraftprobe befreien.

Bär

Eine gewaltige und widerstandsfähige Naturgewalt, die für rohe Stärke, Ausdauer und territoriale Wut steht. Anders als schnelle Jäger verlässt sich der Bär nicht auf Geschwindigkeit oder Heimlichkeit – einmal aufgebracht, überwindet er seine Gegner durch schiere Kraft und unerbittliche Härte. Meist wirkt er gleichgültig, doch bei Bedrohung oder zur Verteidigung seines Reviers wird er zu einer verheerenden Macht. In düsteren Auslegungen erscheint er nahezu unaufhaltsam – die Verkörperung urchöflicher Raserei.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	3	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	2

Biss 8 Blutend 2

Krallen 8 Blutend 1

Hai

Unter der Oberfläche bewegt sich der Hai mit lautloser Sicherheit und nimmt wahr, was unsichtbar bleibt. Er stürzt sich nicht blind auf seine Beute – er kreist, prüft und nähert sich mit kalkulierter Entschlossenheit. Ein plötzlicher Angriff beendet die Begegnung in einem Augenblick aus Bewegung und Blut, bevor er wieder in der Tiefe verschwindet. In seinem Element gibt es keinen festen Halt und kaum ein Entkommen. In düsteren Auslegungen wirkt er wie eine unsichtbare Macht der Tiefe, angezogen von Schwäche und Unruhe – als hätte sich das Wasser selbst gegen seine Beute gewandt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	1

Biss 10 Durchschlag 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	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	2

Biss 8 Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen 6 Piercing 1, Bleeding 2

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	BEWEGUNG	STRESS
2	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	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	BEWEGUNG	STRESS
5	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	2

Biss 5 Durchschlag 0

Dragsberger Scheunenteufel

Die Dragsberger Scheunenteufel sind wohl größte Hauskatzenart Tirakans und stammen aus dem gleichnamigen Herzogtum Dragsberg in Asgoran. Ein Dragsberger Scheunenteufel wird 1 bis 1,40 Schritt lang. Sie haben ein 3-4 Finger langes Fell von unterschiedlichsten Farben, 2 und 3-farbige Tiere gehören zur Regel, und einen langen buschigen Schwanz.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	4	3

Widerstände Feuer, Schock

Kratzen 4 Die Krallen des Scheunenteufels sind sehr unangenehm, bekommt man sie durch das Gesicht gezogen.

Beissen 5 Durchschlag 0

Brauner Tiger

Weit entfernt von seinem Vetter, dem gelben Tiger, lebt der braune Tiger im höchsten Norden Tirakans. Ihn unterscheidet vor allem das insgesamt dunkle Fell von allen anderen Tigern. Weiterhin besitzt er gewaltige Eckzähne, welche die größten im Reich der Raubkatzen sind.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	4	4

Widerstände Kälte

Krallen 10 Durchschlag 1

Beissen 10 Durchschlag 1, Blutend 1

Ziege

Dieses Tier, dass die Scholaren in die Familie der sogenannten Huftiere eingeordnet haben (erste Erwähnung im alten Codex Bestiarius im ersten Jahrtausend vor dem neuen Zeitalter) ist verwandt mit dem im Norden bekannteren Schaf. Forschungen neuester Zeit zeigen daß sich die Ziege wohl im Süden Tirakans aus eben jenen Schafen zu entwickelt haben scheint (eine These die besonders bei den religiösen Scholaren hart umstritten ist).

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	2

Treten 6 Durchschlag 0

Biss 8 Durchschlag 0

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 schiere 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	BEWEGUNG	STRESS
2	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss 5 Blutend 1

Skorpion

Unter Sand, Stein oder im Schatten verborgen, verharret 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	BEWEGUNG	STRESS
3	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss 6 Vergiftet 1

Stachel 8 Vergiftet 2

Hadidim-Echse

Die Hadidim-Echsen sind große Flugechsen mit bis zu 2 Schritt Spannweite. Sie ernähren sich vor allem von Fischen, sind aber auch dem einen oder anderen Meeresvogel nicht abgeneigt. Hadidim-Echsen kommen nur am schmalen Küstenstreifen und an den Seen und Oasen Al Bah Ji Ras vor. Menschen werden sie nur sehr selten gefährlich, es sei denn jemand ist so töricht und versucht einer Hadidim-Mutter die Eier aus dem Nest zu stehlen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
14	12	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Biss 8 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	BEWEGUNG	STRESS
2	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	1

Stachel 4 Vergiftet 1

Sumpfk Krähe

Dies ist eine außergewöhnlich großwüchsige Variante der weithin bekannten gemeinen Krähe. Ihre Heimat sind die Sümpfe im Osten Yadosiens. Wanderer, die an diesem Ort unterwegs sind sollten auf ihr Gepäck achten, denn es kann leicht passieren, dass in einem unachtsamen Moment eine Sumpfk Krähe vom Himmel herabgleitet, es an sich reißt und in ihr Versteck trägt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	4

Stehlen 8 Gelingt der Krähe der Wurf, so kann der Bestohlene einen Wahrnehmungswurf machen, dessen Mindestwurf um die Anzahl der Erfolge der Krähe angehoben ist. Bei Gelingen des Wahrnehmungswurfs wird die Krähe auf frischer Tat ertappt, ansonsten gelingt ihr der Diebstahl unbemerkt.

Picken 6 Blutend 1

Sandviper

Diese garstigen Schlangen bewohnen die große Wüste Al Bah Ji Ra. Zumeist liegen sie verborgen im Sand, wo sie vorbeigehenden Tieren oder auch Menschen auflauern. Wenn dann tatsächlich ein Unglücklicher in Reichweite einer lauernenden Sandviper geraten sollte, so wird er erleben, wie scheinbar aus dem nichts ein schuppiges, gehörntes Gräuel mit einer Länge von 2 Schritt und 1 Fuß Dicke emporschnellen und sich an ihm festbeißen wird. Das hochwirksame Gift wird ihn innerhalb von vier Stunden töten, sollte es ihm bis dahin nicht gelingen ein Gegengift zu bekommen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	5	4

Biss 8 Vergiften 2

Wolf

Überall in den gemäßigten Regionen Tirakans gibt es Wölfe. Diese Rudeltiere sind in der Regel zurückhaltend,

und halten sich von Menschen fern. Wenn sie in die Enge getrieben oder bedroht werden, werden sie aggressiv und können auch Menschen angreifen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
5	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Biss 7 Blüten 1

Ruf nach dem Rudel 4 Der Wolf heult laut auf. Für jeden Erfolg dieser Aktion erscheinen in 1W3 Kampfrunden weitere Wölfe in Anzahl der Erfolge des Wurfs, falls weitere Wölfe in der Nähe sind.

Schwarmfresser

Der Schwarmfresser ist vor allem in den flachen Regionen des großen Binnensees von Yavon heimisch. Doch auch in anderen Bereichen des langen Flusses findet man einzelne Exemplare. Ausgewachsen erreichen diese Fische etwa die Länge von einem Schritt. Sie kennzeichnen sich durch eine grün-braun gestreifte Oberseite und eine silbrige Unterseite. Die Heckflosse ist oben leicht abgerundet.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	1

Kinstarchel

Kinstarchel werden in Hadewald wild lebende Zwerg-rinder genannt. Die größten Exemplare dieser Art erreichen selten eine Schulterhöhe von mehr als 2 Ellen. Die kleinen stämmigen Tiere sind silbergrau bis pechschwarz gefärbt und ziehen in Rudeln durch menschenabgelegene Waldstücke. Kinstarchel sind allzeit beliebte Jagdziele. Weil sie immer seltener werden, sind in letzter Zeit Bemühungen gemacht worden, Kinstarchel zu domestizieren. Dies erweist sich jedoch bisher als schwierig, da die gefangenen Exemplare oft nach wenigen Monaten an einer seltsamen Krankheit sterben.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	3	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	1	2

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	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	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.

Sumpfechse

Ein massiger und widerstandsfähiger Lauerjäger, der in den dichten Wäldern und feuchten Sumpfgeländen beheimatet ist. Ausgewachsen kann sie 2-3 Schritt lang werden. Sie lebt in kleinen sozialen Gruppen von 1-3 Tieren, mit einem Männchen und mehreren Weibchen. Die Echse vertraut auf ihre dicke, rindenartige Schuppenpanzerung und die spitzen Dornen auf ihrem Rücken, um sich vor Angreifern zu schützen. Meist verharret sie völlig reglos auf moosbedeckten Stämmen, getarnt durch ihre unregelmäßige Färbung. Wenn sie in die Enge getrieben wird oder Beute in Reichweite kommt, agiert sie jedoch mit unerwarteter Brutalität. Mit ihren kräftigen Kiefern und scharfen Krallen reißt sie ihre Feinde nieder. Sie ist keine flinke Jägerin, gleicht dies aber durch schiere Körperkraft und absolute Zähigkeit aus.

In der Alchemie werden verschiedene Teile der Sumpfechse geschätzt. Ihre Schuppen können zu einem Pulver verarbeitet werden, das die Haut stärkt und vor Verletzungen schützt. Ihr Fett findet Verwendung in Salben, die Entzündungen lindern und die Wundheilung för-

dern. Und ihr Gift, in geringen Dosen verabreicht, kann als Schmerzmittel wirken.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	1

Widerstände Wasser, Gift

Schwächen Feuer

Biss **5** Bluten 1, Durchschlag 1

Klauenhieb **4** Wucht 1

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	BEWEGUNG	STRESS
2	10	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	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 überwinden 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	BEWEGUNG	STRESS
2	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	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	BEWEGUNG	STRESS
8	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	2

Rammen **10** Durchschlag 1

Klamm-Ziege

Die Klamm-Ziege ist ein überaus trittsicheres Huftier der steilen Felsmassive und schlammigen Bergpässe im Klammgebirge. Sie besitzt ein kurzes, extrem dichtes, fettiges Fell von grauer bis rotbrauner Färbung, das selbst unerbittlichsten Dauerregen trotzt. Ihre hufeisenförmigen, an den Rändern weichen Klauen krallen sich selbst in nassen, rutschigen Fels, sodass sie mühelos fast senkrechte Hänge erklimmen kann. Zwar gilt sie nicht als von Natur aus aggressiv, zeigt sich im gebirgigen Territorium aber stur und eigensinnig. Bedroht oder in die Enge getrieben, senkt sie ihren wuchtigen Schädel mit den nach hinten geschwungenen Hörnern und stürmt entschlossen nach vorn, um den Eindringling vom Pfad zu stoßen. Für Wanderer und Karawanen der Zwerge ist sie ein unverzichtbares Pack- und Klettertier.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Widerstände Kälte

Schwächen Feuer, Gift

Stoß **8** Durchschlag 0, Geschockt

Die Klamm-Ziege rammt ihr Ziel mit ihren massiven Hörnern. Es muss eine Probe auf Geschick (MW 8+) gelingen, um nicht den Halt zu verlieren oder ins Straucheln zu geraten.

Trittsicherheit (Passiv) **0** Die Klamm-Ziege erleidet keine Abzüge oder Erschwert-Mali auf Bewegungen durch morastigen Boden, Geröllfeld oder steile Felsabschnitte.

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	BEWEGUNG	STRESS
8	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Biss **6** Durchschlag 1

Zwarl

Eine ausgesprochen großwüchsige, fettleibige Fellbestie, die sich auf zwei Beinen fortbewegt. Sie kann bis zu 4 Schritt in die Höhe missen, ist aber auch nicht minder stark in die Breite gebaut. Ein ausgewachsener Zwarl wiegt an die 2 Fuhren.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
12	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	4

Hieb **10** Der Schlag trifft bis zu drei Gegner in einer Reichweite von 2 Metern. Er verursacht Geschockt 1.

Wälzen **8** Wenn der Zwarl in Bedrängnis ist, wälzt er sich über seine Gegner. Er kommt dabei bis zu drei Gegner weit, wenn diese in einer Linie bis zu fünf Schritt entfernen stehen. Er verursacht an jedem Gegner die Wunden dieses Wurfs.

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	BEWEGUNG	STRESS
2	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	4

Schnabel **6** Durchschlag 0

Grottenwurm

Diese bis zu drei Schritt langen Würmer leben in Gängen und Gruben vornehmlich unter der Oberfläche Tirakans. Ihre Mäuler sind mit scharfen, langen Zähnen gespickt. Zwar sind die Würmer blind, doch verfügen sie über einen hervorragenden Geruchs- und Hörsinn. Morgalas Anführer sind dafür bekannt abgerichtete Würmer als Reittiere und im Kampf zu verwenden und diese beim Graben von Tunneln zum Einsatz zu bringen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
24	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	1	3

Biss **12** Durchschlag 2, Blutend 1

Überwalzen **14** Ist der Wurm in Bedrängnis, so wird er in einer geraden Linie auf 10 Schritt alles überwalzen, was ihm im Weg steht. Die Treffer dieses Wurfs werden auf alle überrollten

Opfer aufgeteilt und verursachen Durchschlag 1.

Riesenkrabbe

Über Gezeitenflächen und entlang zerklüfteter Küsten bewegt sich die Riesenkrabbe mit beunruhigender Zielstrebigkeit. Ihr schwerer Panzer hält selbst kräftige Schläge ab, während ihre gewaltigen Scheren mit zermalmen-der 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	BEWEGUNG	STRESS
6	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	1

Klauen **10** Dad-a-chum? Dum-a-chum?
Ded-a-chek? Did-a-chick?

Krokodil

Ein geduldiger, urtümlicher Lauerjäger, der für Regungslosigkeit, Präzision und plötzliche, überwältigende Gewalt steht. Halb im Wasser verborgen, nahezu unsichtbar, schlägt er in einem Augenblick 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 zwischen Land und Wasser und verwandeln sicheren Boden in eine tödliche Falle. In düsteren Auslegungen wirken sie uralte und berechnend, als hätte das Wasser selbst Zähne.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	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.

Hyäne

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	BEWEGUNG	STRESS
4	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	2

Biss 8 Blutend 1

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	BEWEGUNG	STRESS
12	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	3	3

Biss 8 Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen 8 Blutend 1

Schillerwal

Der Schillerwal ist ein 50 Schritt langer massiger Wal, welcher in der Lage ist in Gefahrensituationen seine Hautfarbe der Umgebung anzupassen. Durch das Schillern wie es die Walfänger nennen kann der Wal kaum noch geortet werden. Es handelt sich hier um ein Tier, welches wohl instinktiv Magie anwenden kann.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
40	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	3	4

Widerstände Kälte, Magie, Feuer

Rammen 10 Der Wal vermag seine Opfer, mitunter ganze Schiffe, zu rammen. Der Wurf verursacht Durchschlag 2. Gelingt der Wurf mit mehr als 5 Erfolgen, so verschlingt der Wal sein Opfer.

Wilde Magie 10 Der Wal wirkt einen Zauber der Elementarmagie, ein Wirken der Gineae oder des Duglaraan. Der Zauber wird intuitiv gewirkt und tritt mit einer **Stärke** gemäß den Erfolgen dieses Wurfs in Erscheinung.

Bork

Diese riesenhaften Schweine sind eigentlich von gutmütiger Natur. Wird ihr Lebensraum jedoch eingeschränkt oder sie in eine Falle getrieben, so wehren sie sich. Sie sind magische Wesen, und beherrschen das magische Rammen von Gegnern.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	3

Magisches Rammen 7 Das Bork stürmt auf sein Opfer zu und verbindet Bewegung mit Angriff. Durchschlag 2

Rammen 6 Durchschlag 1

Beissen 5 Durchschlag 1

Fel'war

Diese magischen Wesen kommen vermehrt in den Steppen der Quitaron vor. Der Raubvogel jagt hauptsächlich kleine Nagetiere, mitunter stehen allerdings auch größere Tiere auf seinem Speiseplan.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	2

Widerstände Magie

Krallen 6 Blutend 1

Schnabel 5 Blutend 1

Luftstoss 5 Ein magischer Schwall Luft stößt das Opfer W6 Meter nach hinten und verursacht **Stärke** Wunden und Schock 1.

Steinelementar

Das Steinelementar als Diener des Tador erwächst, so es erwacht, aus einem Fels oder Stein. Steinelementare treten in der Regel als bullige humanoide Gestalten auf, welche durchaus 4 Schritte groß werden können.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
30	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
6	1	1

Widerstände Feuer, Gift

Steinschlag 8 Wenn das Steinelementar angreift, kann es Teile seiner eigenen Substanz auf seine Gegner schleudern. Für je drei Wunden, die es sich dabei selbst zufügt, erleiden alle Gegner in einem Kegel von 45° 1W6 Treffer. Der Kegel reicht Glaubensniveau*2 Schritte weit. Gelingt der Angriff nicht, erleidet nur das Steinelementar Schaden, die Gegner bleiben unversehrt.

Felsschlag 6 Das Steinelementar kann einen großen Felsbrocken aus seiner eigenen Substanz werfen. Der Brocken trifft ein Ziel in bis zu 20 Schritten Entfernung und verursacht 3 Treffer pro Erfolg. Dabei fügt sich das Steinelementar selbst 2W6 Wunden zu. Misslingt der Wurf, erleidet nur das Steinelementar den Schaden und das Ziel bleibt unversehrt.

Felswuchs 6 Das Steinelementar lässt in einem Kreis mit **Glaubensniveau** Schritt Radius spitze Felsen aus dem Boden wachsen. Dieser Kreis kann bis zu 20 Schritt vom Steinelementar entfernt sein. Beendet ein Gegner seine Kampfrunde auf den Spitzen, so erleidet er drei Treffer.

Will sich ein Gegner durch die Spitzen bewegen, muss er einen Geschickswurf machen. Gelingt ihm dieser Wurf nicht, so muss er drei Treffer hinnehmen.

Wasserelementar

Das Wasserelementar ist ein elementares Wesen welches entweder unter der Gunst der Glnae oder des Duglaraan steht. Wasserelementare existieren nur auf der Elementarebene natürlich und können nur von Elementarmagier auf diese Welt gerufen werden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
14	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	5	2

Widerstände Wasser, Magie, Feuer, Physikalischer Schaden

Spiegelbild 8 Ist der Wurf auf Spiegelbild gelungen so erzeugt das Wasserelementar einen genauen Klon von sich, welcher alle seine Werte erhält. Die Fähigkeit kostet 1W6 Arkana, welche VOR dem Klonen abgezogen werden.

Schlag 8 Durchschlag 1

Wuchs 6 Das Wasserelementar wächst und verdoppelt sowohl seine maximalen, als auch seine aktuellen Wunden. Sobald die maximalen Wunden 100 erreichen wächst es nicht weiter.

Greifen 8 Greift das Wasserelementar ein Opfer, so zieht es dieses in seinen Körper. Das Opfer bekommt in jeder seiner Kampfrunden zwei Wunden Erstickungsschaden, kann sich jedoch mit einer Kraft oder Akrobatikprobe nach dem Schaden befreien.

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	BEWEGUNG	STRESS
2	8	—
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	5	3

Widerstände Magie

Energiekugel **2** Durchschlag 2, Geschockt 1

Sethlarn

Die Sethlarn sind eine magische Art von drachenartigen Wesen. Ihre Gestalt ist die von Drachen, jedoch ist ihre ledrige Haut grob und schwarz. Ihre Augen schimmern in einem fahlen Gelb. Sie erreichen eine Größe von drei Schritten, und eine Flügelspannweite von fünf Schritten.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
18	10	—
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	4	3

Widerstände Magie, Feuer, Schock

Krallen **10** Durchschlag 1, Bleeding 1

Dunkle Magie **8** Die Sethlarn beherrschen die Zauberei der Schwarzen und der Echtenmagie, die sie intuitiv einsetzen. Gelingt dieser Wurf, so tritt der Effekt eines Zaubers mit **Stärke** entsprechend den Erfolgen in Kraft.

Imps

Die Imps sind kleine 30cm hohe humanoide Wesen von dürrer knorriger Gestalt und kleinen roten funkelnden Augen. Ihre runzelige Haut ist von kleinen Knötchen bedeckt und von grauer bis brauner Farbe. Auch wenn es so scheint, sind nicht mit den Bolden verwandt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	3	—
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	4

Krallen **5** Blutend 1

Elementarmagie **10** Der Imp spricht einen Zauber der Elementarmagie, der seinem Element zugetan ist. Die Erfolge dieses Wurfs ergeben die **Stärke** des Zaubers.

Ganark

Ganark ist ein Wesen, welches in verzauberten Wäldern anzutreffen ist. Vom Habitus her ähnelt er einem Kobold, es bereitet ihm Unterhaltung, Fremde zu verwirren.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	6	—
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	5

Widerstände Magie, Aktionen stehlen

Verwirren **8** Das Opfer ist für 1W3 Kampfrunden verwirrt. Der Mindestwurf aller Würfe ist um die Anzahl der Erfolge angehoben, die Ganark bei diesem Verwirren Wurf erzielt.

Kratzen **4** Ganark kratzt das Opfer (Durchschlag 1)

Verschwimmen **6** Ganark bricht das Licht um sich und lässt sein Form verschwimmen. Für **Zauberstärke** Runden sind Angriffe gegen ihn erschwert (Mindestwurf +1).

Bolde

Nur selten sieht man Bolde in den Wäldern und Städten Tirakans. Begabte sprechen ihnen einen Ursprung in den Feenwelten zu, während das normale Volk Bolde als Unglücksbringer und Scharlatane verachtet. Ob jemals geklärt wird, wo der Ursprung der Bolde liegt, mag bezweifelt werden. Tatsächlich gibt es in der Feenwelt viele Bolde.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	3	—
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	5

Widerstände Magie

Wilde Magie **8** Der Bold wirkt einen Zauber der Elementarmagie, der Zauberei oder des Schamanismus. Die Erfolge dieses Wurfs stellen die **Stärke** des Zaubers dar.

Nymphen

Nymphen sind Diener der Titanin Ginae, eineinhalb Schritt hohe Frauengestalten, die Merkmale von Wasserbewohnern an ihrem Leibe tragen. Ihre liebste Beschäftigung ist das Spiel mit der Harfe oder der Seemuschelflöte und das Verabreichen von feuchten Küssen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	3

Widerstände Magie

Ginaes Wirken **6** Nymphen können die Titanin Ginae anrufen und ihr Wirken erbitten.

Wassermagie **10** Nymphen können Zauber der Elementarmagie und Zauberei sprechen, die in Verbindung mit dem Wasser stehen. Die Erfolge dieses Wurfs geben die **Stärke** des Zaubers an.

Schleimhüpfer

Die Gestalt eines Schleimhüpfers ist am besten mit der eines kleinen Bolds, welcher sich gedrungen und dem Boden nahe fortbewegt. Der Name rührt von der Art der Fortbewegung her, der Schleimhüpfer bewegt sich mit einem hüpfenden, fast taumelnden Gang fort. Sein dunkler Körper ist bedeckt mit einem Schleim, den der Schleimhüpfer selbst erzeugt. Der Schleim brennt auf der Haut, und verursacht eine deutliche Rötung.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	3	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	3

Brennender Schleim **6** Wird man von dem Schleim des Schleimhüpfers benetzt, so verursacht der Schleim eine Wunde pro Kampfrunde, bis er abgewischt wird. Dabei brennt die benetzte Stelle fürchterlich.

Erstickern **4** Kommt der Schleimhüpfer in Bedrängnis, so versucht er, dem Angreifer ins Gesicht zu springen. Gelingt ihm dies (ein Erfolg auf dieser Aktion), so nimmt das Opfer zwei Wunden pro Kampfrunde hin, bis es sich

mit einer Kraftprobe von dem Schleimhüpfer befreit hat.

Riesen

Sowohl in den nördlichen Wäldern nahe des Tal des Vergessens, als auch im Süden unweit der Gebiete der Xordai gibt es Riesen. Diese gigantischen, menschenartigen Wesen leben ihre eigene Kultur, haben ihre eigene Sprache, und halten sich von den Menschen fern.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
25	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
6	2	2

Hieb **12** Schock 1

Ventrikulum

Eines der wohl seltsamsten Wesen Tirakans ist das Ventrikulum. Wenngleich Beobachter der vergangenen Jahrhunderte es als untotes Wesen klassifizierten muss es doch eher als rein magische Entität gelten. Trotzdem besteht das Ventrikulum aus den toten Überresten eines Menschen, welche magisch zum Leben erweckt wurden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
15	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	5

Widerstände Kälte, Magie, Gift, Schock

Telekinese **8** Mittels Konzentration vermag das Ventrikulum Objekte im Umkreis von 10 Schritt bis zu einem Gewicht von 50 Stein zu bewegen. Für je ein Arkana pro 3 Stein kann das Gewicht diese 50 Stein auch überschreiten.

Der Gegenstand kann mit beliebiger Geschwindigkeit bewegt werden, so dass auch Gegenstände mit großer Geschwindigkeit gegen ein Opfer geschleudert werden können. Der Schaden hierbei wird vom Spielleiter festgelegt und richtet sich nach Art und Geschwindigkeit des Gegenstands. Es können auch Lebende Wesen bewegt werden.

Geistkontrolle **6** Das Ventrikulum kontrolliert den Geist eines intelligenten Wesens. Hierbei kann das Ventrikulum die Handlungen des

Opfers komplett kontrollieren, muss jedoch jede Kampfrunde eine seiner Aktionen dafür aufwenden die Kontrolle aufrecht zu erhalten.

Dyspnoe **6** Das Ventrikulum vermag es ein Opfer magisch zu würgen. Um das Würgen aufrecht zu erhalten muss jede Kampfrunde eine Aktion aufgewendet werden. Das gewürgte Opfer nimmt in der ersten Kampfrunde eine Wunde. Der Schaden verdoppelt sich jede Kampfrunde.

Sprung **8** Innerhalb einer Aktion vermag das Ventrikulum zu einer beliebigen sichtbaren Position im Umkreis von 10 Schritt zu springen.

Blitzgewitter **12** Aus den Nervenenden des Ventrikulums strömen Blitze, welche in einem Kegel von 90 Grad bei einer Reichweite von 10 Schritt an allen darin befindlichen Lebewesen Treffer entsprechend der Erfolge dieses Wurfs pro Kampfrunde macht. Um das Blitzgewitter aufrecht zu erhalten muss das Ventrikulum eine Aktion pro Runde aufwenden.

Chronars Segen

Dieser als Chronars Segen bekannter Falter kommt nur sehr selten auf Tirakan vor. Man sagt ihm nach er lande nachts auf dem Haupt von schwer Kranken oder Verwundeten, heilt diese oder begleitet sie schmerzlindernd in das Reich der Toten.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
1	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	4

Babas Haus

Baba baute eine Hütte auf dem verrottenden Baumstumpf eines riesigen Baumes, der vor langer Zeit gefällt wurde. Erst nachdem sie einen magischen Edelstein in die Hütte eingebettet hatte, wurde das Ganze mit einem Anschein von Leben erfüllt. Wenn sie es will, reißt die Hütte ihre riesigen Wurzeln aus der Erde und schlurft wie ein spinnenartiges Ungetüm umher, wobei sie bei jedem Schritt den Boden erschüttert. Die Hütte greift mit ihren um sich schlagenden und stampfenden Wur-

zeln an. Mit seinen Wurzeln kann er auch große Steine schleudern.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
20	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	1	4

Widerstände Feuer, Aktionen stehlen

Wurzelangriff **10** Angriff der Wurzel

Steinwurf **8** Steinwurf

Basilisk

Von allen uns bekannten Wesen und Geschöpfen ist keines gefährlicher und todbringender als der Basilisk - anders auch genannt der König der Schlangen. Jenes Wesen wird aus einem Hühnerei geboren, dass von einer Krähe ausgebrütet wird. Das Gift des Basiliken ist tödlich.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
12	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	4	5

Widerstände Magie, Feuer, Schock, Aktionen stehlen

Biss **10** Durchschlag 1, Vergiften 6

Tödlicher Blick **10** Der Blick des Basiliken ist gleichermaßen paralyisierend als auch tödlich. Trifft der Blick jemanden direkt verursacht er 20 Treffer. Trifft er jemanden über eine Reflektion so verursacht er 2W6 Treffer und paralyisiert das Opfer auf unbestimmte Zeit.

Einhorn

Das Einhorn (von silk. licorne - das Reine) ist ein Tier, welches dem Pferd in Gestalt und Größe ähnelt, jedoch schlanker gebaut ist und auf seiner Stirn ein Horn trägt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
14	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	8

Widerstände Magie

Wilde Magie **12** Das Einhorn kann Zauber der Elementarmagie, der Weissen Magie und des

Schamanismus wirken. Die Erfolge dieses Wurfs werden die **Stärke** des Zaubers.

Gemeine Flugechse

Die gemeine Flugechse hat zwei Beine und zwei ledrige Flügel. Auf dem Boden müssen sie sich mit ihren Flügeln abstützen, in der Luft aber sind diese schlanken Echsen flinke und schnelle Flieger. Ihre mit kleinen grünen Schuppen bedeckte Haut, bietet ihr einen recht guten Schutz, und besonders kräftigen Flugechsen kann man auch noch eine leichte metallverstärkte Lederrüstung anlegen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	10	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	4

Biss [8] Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen [8] Durchschlag 2

Schattenkriecher

Erschaffen vom Schwarzmagier Ortan sind die Schattenkriecher humanoide Wesen. Sie leben in den nördlichen Wäldern Asgorans, wo sie künstlich durch Magie erschaffen wurden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	5	2 / 3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	4	2

Widerstände Magie, Licht

Krallen [6] Durchschlag 1

Schattenwolke [8] Der Schattenkriecher spuckt eine Wolke aus reinem Schatten, die alles Licht in einer Sphäre mit einem Radius entsprechend der Erfolge des Wurfs verschlingt. Diese vollkommene Finsternis erhöht den Mindestwurf aller Charaktere außer dem Schattenkriecher um 4.

Die Sphäre bleibt für 2 Kampfunden bestehen und richtet keinen Schaden an. Nachtsicht verhindert den Malus auf den Mindestwurf nicht.

Baumplage

Erwachte Pflanzen, ausgestattet mit den Kräften der Intelligenz und der Beweglichkeit, überfallen die von der Finsternis verdorbenen Länder. Indem sie die Finsternis aus dem Boden trinken, erfüllen sie den Willen eines uralten Bösen und versuchen, dieses Böse zu verbreiten, wo immer sie können.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	1	2

Widerstände Wasser, Feuer

Wurzelpeitsche [7] Vergiftet 1

Beseelte Statue

Manchmal wird ein Geist oder eine magische Präsenz in eine Statue gebannt. Diese Statuen sind aus Stein, von ihrem Schöpfer gemeißelt. Aber der Geist der Vergangenheit lebt in ihnen und erweckt sie zu geisterhaftem Leben. Die Seele ihres Vorbildes verbindet sich mit dem steinernen Körper und wird lebendig.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
12	2	1 / 2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	1	2

Widerstände Magie, Feuer, Gift, Schock

Temporaler Griff [5] Die Statue greift nach dem Opfer. Ist der Wurf gelungen, legt sie ihre kalten Hände auf den Körper des Opfers und blickt ihm in die Augen.

In diesem Moment scheint das Opfer für den Betrachter zu verschwinden. Es ist jedoch nicht tot, sondern in eine Zeit vor 200 Jahren zurückversetzt.

Einmal pro Stunde darf das Opfer auf seinen Widerstand werfen. Gelingt der Wurf, so wird das Opfer in die heutige Zeit zurückversetzt. Misslingt der Wurf, bleibt das Opfer in der Zeit.

Blinzeln [8] Die beseelte Statue teleportiert sich an den gewünschten Zielort. Dieser kann bis zu **Stärke** Meter entfernt sein. Die Aktion ist nur möglich, wenn niemand auf die Statue schaut.

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	BEWEGUNG	STRESS
80	20	—
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
16	12	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.

Paranormal

Phantomkrieger

Ein Phantomkrieger ist der untote Geist eines Soldaten oder eines anderen fähigen Waffenträgers (d. h. eines Berufskillers), der in einem gewaltsamen Konflikt oder vor Erledigung einer zugewiesenen Aufgabe gestorben ist. Obwohl er körperlos ist, trägt ein Phantomkrieger eine geisterhafte Rüstung, einen Schild und eine Waffe. Die Erinnerung eines Phantomkriegers an die Tage vor seinem Tod ist bestenfalls verschwommen.

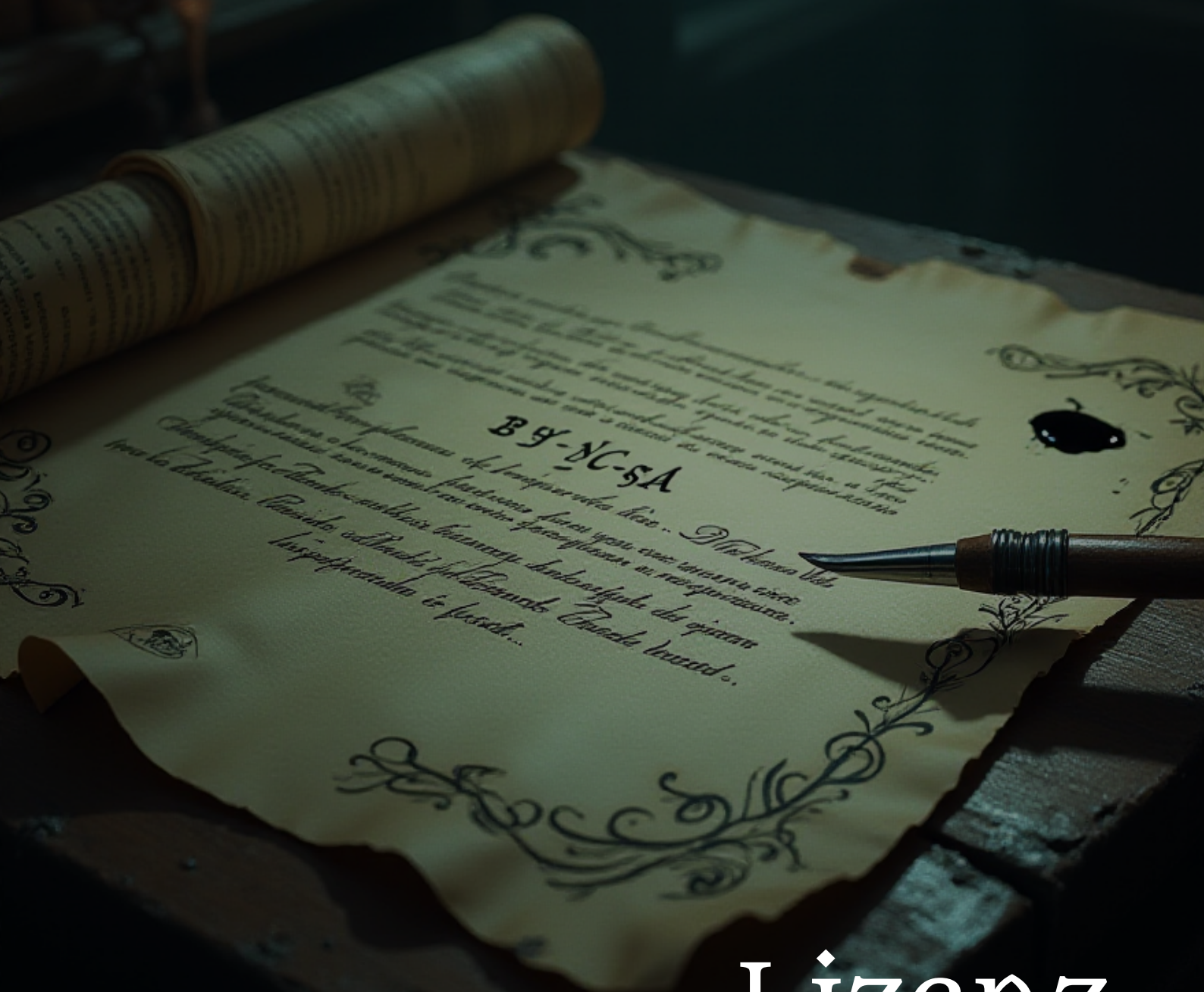
WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Widerstände Magie, Physikalischer Schaden

Schwerthieb 10 Durchschlag 1



J



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.

A

Abstammung, 18
Abweichung, 34
Akrobatik, 11
Akteur und Aktionen, 27
Aktionen
 durch Bonuswürfel, 29
Angriff
 Ablauf, 29
 besondere Angriffe, 33
Anrufung, 62
Anzahl der Würfel, 22
Arkana, 47
Artefakte benutzen, 51
Artefakte erstellen, 51
Attraktivität, 8
Attribut
 Attraktivität, 8
 Auffassungsgabe, 7
 Ausdauer, 8
 Bildung, 7
 Charme, 7
 Geschick, 8
 Gewissenhaftigkeit, 7
 Kraft, 8
 Logik, 7
 Resistenz, 8
 Schnelligkeit, 8
 Willenskraft, 7
Auffassungsgabe, 7
Ausdauer, 8
Ausrüstung, 19, 36
Ausrüstung und Umgebung, 58
Ausrüstungsgegenstände, 20
Ausweichen, 9, 33

B

Basiswerte, 18
Beginn des Kampfes, 27
Beidhändiges Kämpfen, 34
Beliebige Aktionen, 28
Besondere Möglichkeiten im Kampf, 5

Besonderheiten, 4
Bewusstlos, 42
Bildung, 7
Blitzreaktion, 27
Blutend, 42
Bonuswürfel, 24
 Aktionen, 29
Boost, 41
Brauen, 57
Brennend, 42

C

Charakter, 7
Charakterbogen, 13
Charakterentwicklung, 45
Charaktererschaffung, 18
Charakterschablonen, 4
Charme, 7
Coup de grâce, 34

D

Darbietung, 11
Deckung, 31

E

Eigenschaften, 36–38
Einleitung, 2
Einschüchtern, 9
Empathie, 9
Entwaffnender Angriff, 33
Erste Hilfe, 11
Es geht um das Erzählen, 3
Explodierende Würfel, 23

F

Fahren, 11
Falsche Distanz, 31
Fehlschlag und Katastrophe, 59
Fertigkeit
 Akrobatik, 11
 Brauen, 57
 Darbietung, 11
 Einschüchtern, 9

Empathie, 9
 Erste Hilfe, 11
 Fahren, 11
 Heimlichkeit, 9
 Historie, 11
 Kommunikation, 11
 Magiekunde, 10, 48
 Mechanik, 11
 Nahkampf, 11
 Naturkunde, 12
 Orientierung, 10
 Politik, 10
 Religion, 10
 Schießen, 12
 Tapferkeit, 10
 Täuschen und Betrügen, 10
 Überzeugen, 10
 Untersuchen, 10
 Wahrnehmung, 11
 Werfen, 12
 Zaubern, 12, 47

Fertigkeiten, 9, 47
 Formeln, 57
 Formen der Anrufung, 61

G

Gefahren der Speicher, 52
 Gegenstände, 36
 werfen, 34
 Gegenstandsregeln, 36
 Genauer Angriff, 33
 Geringe Bitte, 62
 Geschick, 8
 Geschockt, 42
 Gesetz der Instabilität, 58
 Gewaltiger Angriff, 33
 Gewissenhaftigkeit, 7
 Glaubensniveau, 61
 Goldene Regel, 59
 Grundlegende Attribute, 47
 Gruppenwürfe, 24
 Gunst, 61

H

Heilung, 41
 Heimlichkeit, 9
 Historie, 11
 Hohe Qualität, 59

I

In der Hocke, 43
 Initiative, 27

K

Kampf, 27
 Kampf im Rollenspiel, 3
 Kampfrunde
 Ablauf, 27
 K.O. Angriff, 33
 Kommunikation, 11
 Kontakte, 13, 19
 Kontakte und Sprachen, 19
 Kraft, 8
 Kritische Erfolge, 23
 Kritische Treffer, 30

L

Ladungen, 36
 Logik, 7

M

Magie, 47
 Magie und Rüstungen, 51
 Magiekunde, 10, 48
 Magieniveau, 47
 Magische Artefakte, 51
 Magisches Duell, 50
 Mechanik, 11
 Megakritische Treffer, 30
 Mindestwurf, 9, 22

N

Nahkampf, 11
 Parade, 33
 Naturkunde, 12
 Nebeneffekte, 50

O

Ohnmacht, 41
 Orientierung, 10

P

Pantheon, 61
 Parade, 33
 Patzer, 59
 Persona, 7
 Physis, 8
 Politik, 10

Proben, 22

Q

Qualität, 59

R

Rast, 41

Reaktionen, 28

Regeln, 37

Religion, 10

Reliquien, 61

Reputation, 18, 45

Reputation erlangen, 45

Resistenz, 8

Rezepte, 57

Rüstung, 38

S

Schablonen wählen, 18

Schatten, 12

Schicksalswürfel, 24

Schießen, 12

Schilder, 31

Schnelligkeit, 8

Schutz, 9, 38

Schutz und Durchschlag, 32

Schutzpool, 32

Schwierigkeitsgrade, 22

Segen, 62

Speicher benutzen, 52

Speicher erstellen, 52

Speichern von Arkana, 52

Sprachen, 12, 19

Sterbend, 42

Stille Andacht, 63

Stoßgebet, 62

Substitution, 58

Synthese, 57

T

Tapferkeit, 10

Täuschen und Betrügen, 10

Tod, 41

Trefferwurf, 30

U

Übernehmen fremder Zauber, 50

Überzeugen, 10

Übrige Reputation, 19

Umlenken von Zaubern, 51

Untersuchen, 10

Ursprung, 48

V

Verborgtheit, 25

Vergiftet, 42

Vermögen, 20

W

Waffe abstützen, 34

Waffen, 5, 36

Waffenloser Nahkampf, 32

Waffenmodifikationen, 38

Wahrnehmung, 11

Währung, 39

Was ist Rollenspiel?, 2

Weihe, 63

Weitere Schablonen, 19

Werfen, 12

Gegenstände, 34

Wiederholungswürfe, 24

Willenskraft, 7

Wissen, 12

Würfe, 22

Würfel, 22

Wunden, 32, 41

Z

Zauber, 20

neue Zauber, 45

Zauber ausführen, 49

Zauber erlernen, 48

Zauber vergessen, 49

Zaubern, 12, 47

Zauberpunkte, 47

Zauberschablonen, 49

Zauberwerte, 48

Zeremonieller Gottesdienst, 63

Zielen, 31

Zusatzwürfel, 9

Zustand

Bewusstlos, 42

Blutend, 42

Brennend, 42

Geschockt, 42

In der Hocke, 43

Sterbend, 42

Vergiftet, 42
Zustände, 42

