DELUXE HELDENDOKUMENT

FÜR ZAUBERER

IFIRNS OZEAN
FIRNKLIPPEN
NEBELZINNEN
BERNSTEIN-BUCHT
GRIMMFROSTÖDE
EISZINNEN
BRECHEL-BUCHT
DAS EHERNE SCHWERT
GOLF VON RIVA
Riva
SWAENTS-RAST
SALAMANDERSTEINE
RAL-BERGE
ROTE SICHEL
DRACHENSTEINE
Festum
Lowangen
THASCH
STEINEICHENWALD
Thorwal
FINSTERKAMM
SCHWARZE SICHEL
Yol-Ghurmak
TOBRISCHE SEE
MEER DER SIEBEN WINDE
KOSCHBERGE
TROLLZACKEN
Gareth
Havena
Perricum
GOLF VON PERRICUM
AMBOSS
EISENWALD
ASCHENULSWALL
Punin
Zorgan
Fasar
Vinsalt
Kuslik
KHOM-WÜSTE
KHORAM-GEBIRGE
GORISCHE WÜSTE
Khunchom
MARASKAN-KETTE
GOLF VON TUZAK
Tuzak
HOHE EISKLAUEN
UNAU-BERGE
Unau
ASKANISCHES MEER
Selem
ECHSENSUMPFE
SELEM-GRUND
N
PERLENMEER
ORKLAUEN-GEBIRGE
Al'Anfa
GOLDENE BUCHT
KAP BRABAK
SÜDMEER
CHARYPTIK
0
200
Meilen

12 AP in Sprachen & Schriften; statt Grußwort auch Handwärmer, Lockruf, Regenbogenaugen oder Trocken wählbar; 2 pAsP (Stab) bereits zurückgekauft

Das Schwarze Auge

Berechnung aus | Listen ein-/ausblenden | Reset | Export | Import

Name

Geschlecht

Spezies Halbelf

Profession Gildenloser Magier des Seminars de

Kultur Nordaventurier

Sozialstatus Frei

Heimatort

Alter

Haarfarbe

Augenfarbe

Größe / Gewicht

Geburtsdatum

Charakteristika

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	14	14	12	12	10	10
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft

Eigenschaften: 100 Punkte - Kosten: 540 AP

Vorteile *45 AP*

Zauberer, Gutaussehend I

Nachteile *-20 AP*

Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit), Wahrer Name

Energien: 0 AP

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie *(GW der Spezies + KO + KO)*	25	0	0	**25**
Grundwert: 5		*perm. verloren:* 0		
Astralenergie *(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)*	34	0	0	**34**
perm. eingesetzt / davon zurückgek.: -	-			
Karmaenergie *(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)*	-	-	-	**-**
perm. eingesetzt / davon zurückgek.: -	-			
Seelenkraft *(GW der Spezies + (MU + KL + IN) / 6)*	0	0	X	**0**
Grundwert: -4				
Zähigkeit *(GW der Spezies + (KO + KO + KK) / 6)*	2	0	X	**2**
Grundwert: -6				
Geschwindigkeit *(GW der Spezies)*	8	0	X	**8**
Grundwert der Spezies: 8				

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3	0	3	

Erfahrungsgrad

Erfahren (1100 AP)

AP gesamt	AP verfügbar	AP ausgegeben
1100	8	1092

☒ *Bei Wahl von Spezies, Kultur, Profession und Erfahrungsgrad Werte eintragen?*

Das Schwarze Auge

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	14	14	12	12	10	10

TALENTE

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente	*45 AP/3,2 AP*				**S. 188 - 194**	
Fliegen	JA	B		0	–	
Gaukeleien	JA	A		0	–	
Klettern	JA	B		0	–	
Körperbeherrschung	JA	D		3	–	
Kraftakt	JA	B		0	–	
Reiten	JA	B		0	–	
Schwimmen	JA	B		0	–	
Selbstbeherrschung	NEIN	D		3	–	
Singen	EVTL	A		0	–	
Sinnesschärfe	EVTL	D		5	+2	
Tanzen	JA	A		0	–	
Taschendiebstahl	JA	B		0	–	
Verbergen	JA	C		0	–	
Zechen	NEIN	A		1	–	
Gesellschaftstalente	*27 AP/3 AP*				**S. 194 - 198**	
Bekehren & Überzeugen	NEIN	B		0	–	
Betören	EVTL	B		0	–	
Einschüchtern	NEIN	B		0	–	
Etikette	EVTL	B		1	+3	
Gassenwissen	EVTL	C		0	–	
Menschenkenntnis	NEIN	C		3	+3	
Überreden	NEIN	C		0	–	
Verkleiden	EVTL	B		0	–	
Willenskraft	NEIN	D		4	+2	
Naturtalente	*55 AP/7,9 AP*				**S. 198 - 201**	
Fährtensuchen	JA	C		1	–	
Fesseln	EVTL	A		0	–	
Fischen & Angeln	EVTL	A		2	–	
Orientierung	NEIN	B		4	+2	
Pflanzenkunde	EVTL	C		5	–	
Tierkunde	JA	C		5	+2	
Wildnisleben	JA	C		4	–	

-> Werte

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Wissenstalente	*40 AP/3,3 AP*				**S. 201 - 206**	
Brett- & Glücksspiel	NEIN	A		0	–	
Geographie	NEIN	B		0	–	
Geschichtswissen	NEIN	B		2	+3	
Götter & Kulte	NEIN	B		3	+3	
Kriegskunst	NEIN	B		0	–	
Magiekunde	NEIN	C		5	+2	
Mechanik	NEIN	B		0	–	
Rechnen	NEIN	A		4	+2	
Rechtskunde	NEIN	A		2	+3	
Sagen & Legenden	NEIN	B		3	+3	
Sphärenkunde	NEIN	B		0	–	
Sternkunde	NEIN	A		3	+3	
Handwerkstalente	*79 AP/4,6 AP*				**S. 206 - 213**	
Alchimie	JA	C		3	–	
Boote & Schiffe	JA	B		0	–	
Fahrzeuge	JA	A		0	–	
Handel	NEIN	B		1	+3	
Heilkunde Gift	JA	B		3	+3	
Heilkunde Krankheiten	JA	B		9	–	
Heilkunde Seele	NEIN	B		3	–	
Heilkunde Wunden	JA	D		8	+3!	
Holzbearbeitung	JA	B		1	–	
Lebensmittelbearbeitung	JA	A		0	–	
Lederbearbeitung	JA	B		1	–	
Malen & Zeichnen	JA	A		0	–	
Metallbearbeitung	JA	C		0	–	
Musizieren	JA	A		2	–	
Schlösserknacken	JA	C		0	–	
Steinbearbeitung	JA	A		0	–	
Stoffbearbeitung	JA	A		0	–	

Talente zusammen: 246 AP

Das Schwarze Auge

Allgemeine Sonderfertigkeiten

0 AP

	Buch/Seite
Ortskenntnis (Heimat: Ort)	GRW 218

Sprachen

8 AP

Garethi MS, Goblinisch I, Isdira III

Schriften

4 AP

Isdira- und Asdharia-Zeichen, Kusliker Zeichen

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	9	10	11	12	13	14	15
GE	9	10	11	12	13	14	15
KO	7	8	9	10	11	12	13
KK	7	8	9	10	11	12	13

Routinevoraussetzungen

Mod. Maximum	FW Minimum
+3	1
+2	4
+1	7
+/- 0	10
-1	13
-2	16
-3	19

Alle beteiligten Eigenschaften mindestens 13

Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Wesenszüge

Das Schwarze Auge

optionale Paradeerhöhung 0

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	14	14	12	12	10	10

Kampftechniken	Leiteig.	StF	KTW	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	---
Blasrohre	FF	B	6	7	---
Bögen	FF	C	6	7	---
Diskusse	FF	C	6	7	---
Dolche	GE	B	6	8	4
Fechtwaffen	GE	C	6	8	4
Hiebwaffen	KK	C	6	8	3
Kettenwaffen	KK	C	6	8	---
Lanzen	KK	B	6	8	3
Peitschen	FF	B	6	8	---

Kampftechniken	Leiteig.	StF	KTW	AT/FK	PA
Raufen	GE/KK	B	6	8	4
Schilde	KK	C	6	8	3
Schleudern	FF	B	6	7	---
Schwerter	GE/KK	C	6	8	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	8	10	5
Wurfwaffen	FF	B	6	7	---
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	8	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3

Sortieren ☒ *Fern-/Nahkampf-Gruppen?*

Kampftechniken: 6 AP

LE	Wert (6 / 0) Mod	AW	Wert (13 / 0) Mod	INI	SK	ZK
25		6		13	3	-1

Nahkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	Schadensbonus	TP Basis	TP Gesamt	AT/PA Mod.		RW	AT	PA	BF	BS	Gewicht
Magierstab, lang	Stangenwaffen	GE/KK 16	1W6 +2	**1W6+2**	-1	2	lang	**9**	**7**	12		0,75 Stn
Betäubungsschlag um 1 erleichtert. Vorstoß nicht möglich.												

Übertrage

Fernkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	RW	TP	LZ	Munition	FK	BF	BS	Gewicht

Übertrage

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	zus. Abzüge	SW	VE	Gew.	Wann getragen

Übertrage

Schilde/Parierwaffen

Schild/Parierwaffe	BF	BS	AT/PA Mod.	StP	Gew.

Übertrage

Das Schwarze Auge

LeP Max.	Aktuell
25	

19	13	6	5
1/4 LE verloren (+1 Schmerz)	2/4 LE verloren (+1 Schmerz)	3/4 LE verloren (+1 Schmerz)	5 oder weniger LE (+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustände	I	II	III	IV
Animosität	☐	☐	☐	☐
Belastung	☐	☐	☐	☐
Berauscht/Überan.	☐	☐	☐	☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐
Entrückt	☐	☐	☐	☐
Furcht	☐	☐	☐	☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐
Trance	☐	☐	☐	☐
Verwirrung	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐

Status		Status	
Bewegungsunf.	☐	Pechmagnet	☐
Bewusstlos	☐	Stumm	☐
Blind	☐	Taub	☐
Blutrausch	☐	Überrascht	☐
Brennend	☐	Übler Geruch	☐
Eingeengt	☐	Unsichtbar	☐
Fixiert	☐	Vergiftet	☐
Handlungsunf.	☐	Versteinert	☐
Hörigkeit	☐		☐
Krank	☐		☐
Liegend	☐		☐

Kampfstil(e)	Buch/Seite

0 AP

Manöver	B	S	P	Buch/Seite
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	

Manöver	B	S	P	Buch/Seite
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	

Rüstung am Kopf

Bezeichnung	RS	SW	VE
		0	
		0	
		0	
		0	

5
Wundschwelle (KO/2)

Rüstung am Torso

Bezeichnung	RS	SW	VE
		0	
		0	
		0	
		0	

Rüstung am linken Arm

Bezeichnung	RS	SW	VE
		0	
		0	
		0	
		0	

Rüstung am rechten Arm

Bezeichnung	RS	SW	VE
		0	
		0	
		0	
		0	

Rüstung am linken Bein

Bezeichnung	RS	SW	VE
		0	
		0	
		0	
		0	

Rüstung am rechten Bein

Bezeichnung	RS	SW	VE
		0	
		0	
		0	
		0	

Gewicht | | | | |

BE | | | | |

GS/INI je | | | | |

Übertrage

Fernkampfwaffen

Trefferzone	Effekte	Probe zum Widerstehen
Kopf	eine Stufe *Betäubung*	Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)
Torso	zusätzlich 1W3+1 SP	Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)
Arme	Held lässt in dieser Hand gehaltene Objekte los. Zweihandwaffen und Schilde sind davon nicht betroffen.	Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)
Beine	Held geht zu Boden und erleidet den Status *Liegend*.	Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)

Das Schwarze Auge

☒ *Die Spalten jeweils für sich sortieren?*
☒ *Beim Sortieren nach Trageort gruppieren?*
Sortieren

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	#	Wert	Gew.	Wo getragen?	Gegenstand	#	Wert	Gew.	Wo getragen?
Donf	3	12							
Gulmond	3	6,2							
Heiltrank (QS 4)									
Kleidungspaket: Frei		25							
Magierrobe		120	3						
Magierstab, lang		80	0,75	Nahkampfwaffe					
Schwerer Dolch		60	0,75	Nahkampfwaffe					
Umhängetasche		8,5	0,5						
Beil		20	0,75	Lederrucksack					
Wolldecke		2	1,5	Lederrucksack					
Feuerstein & Stahl		3	0,25	Lederrucksack					
Kletterseil, je m	10	1	0,5	Lederrucksack					
Lederrucksack		34	2						
Messer		10	0,25	Lederrucksack					
Nadel- und Zwirnset		4,5	0,1	Lederrucksack					
Fackel	1	0,5	0,5	Lederrucksack					
Proviant für 1 Tag (mit Getränl	5	0,5	1,5	Lederrucksack					
Holzschale		0,8	0,2	Lederrucksack					
Verband	10	1,25	0,005	Lederrucksack					
Wasserschlauch	2	5,5	0,25	Lederrucksack					
Wurfhaken		7	1	Lederrucksack					
Zelt, 1 Person		14,5	3	Lederrucksack					
Zunder	25	0,008	0,001	Zunderdose					
Zunderdose (Platz für 25 Port.)		1	0,2	Lederrucksack					
Wirselkraut	3	2,2							

Das Schwarze Auge

Vertrauter

Name			**Größe**			**Kategorie**	
Typus			**Gewicht**			**RS**	**BE**
MU	**KL**	**IN**	**CH**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**
LeP	**AsP**	**Akt.**	**VW**	**SK**	**ZK**	**INI**	**GS**
Angriff			**AT**	**TP**		**RW**	
Angriff			**AT**	**TP**		**RW**	

Talente

Vorteile/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Vertrautentricks

AP

Gesamt

1/4 des Helden

eingesetzt

verfügbar

0

Tierbegleiter

Name			**Größe**			**Kategorie**	
Typus			**Gewicht**			**RS**	**BE**
MU	**KL**	**IN**	**CH**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**
LeP	**AsP**	**Akt.**	**VW**	**SK**	**ZK**	**INI**	**GS**
Angriff			**AT**	**TP**		**RW**	
Angriff			**AT**	**TP**		**RW**	

Talente

Vorteile/Nachteile

Sonderfertigkeiten

AP

Gesamt (1/10)

eingesetzt

verfügbar

0

Reittier

Name			**Größe**			**Kategorie**	
Typus			**Gewicht**			**RS**	**BE**
MU	**KL**	**IN**	**CH**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**
LeP	**AsP**	**Akt.**	**VW**	**SK**	**ZK**	**INI**	**GS**
Angriff			**AT**	**TP**		**RW**	
Angriff			**AT**	**TP**		**RW**	

Talente

Vorteile/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Manöver

AP

Gesamt

1/10 des Helden

eingesetzt

verfügbar

0

Das Schwarze Auge

☒ *Magische Fertigkeiten erst nach Typus und dann alphabetisch sortieren?*

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	14	14	12	12	10	10

Sortieren

ZAUBER UND MAGISCHE HANDLUNGEN

Zauber/Magische Handlung	Probe	FW	ZD	Kosten	RW	WD	ZKt	Merkmal	StF	Buch/Seite
Attributo [Körperkraft]	KL/IN/KK	4	8 Akt.	8 AsP + 4 je 10 min	Berührung	(A)	Kult.	Heilung	B	I 119
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	8	16 Akt.	1 AsP je LeP (4+)	Berührung	sofort	Kult.	Heilung	B	288
Bannbaladin	MU/IN/CH (SK)	4	4 Akt.	8 AsP	4 m	QS x 3 min	Kult./über.	Einfluss	B	288
Blick aufs Wesen (Elfen)	KL/IN/CH (SK)	5	4 Akt.	4 AsP	8 m	sofort	Wesen	Hellsicht	A	I 121
Blick in die Gedanken	MU/KL/IN (SK)	6	4 Akt.	8 AsP + 4 je 30 s	4 m	(A)	Kult./über.	Hellsicht	C	289
Klarum Purum	KL/IN/CH	5	4 Akt.	8 AsP	4 m	sofort	Leb.	Heilung	B	I 135
Somnigravis	MU/IN/CH (SK)	4	8 Akt.	8 AsP	8 m	QS x 3 min	Leb.	Einfluss	B	298

Sortiere

ZAUBERTRICKS

Zauber/Rituale: 87 AP

Zaubertrick	RW	WD	ZKt	Merkmal	Buch/Seite
Grußworte	8 m	sofort	Kult.	Einfluss	I 112

Zaubertrick	RW	WD	ZKt	Merkmal	Buch/Seite

Zaubertricks: 1 AP

Das Schwarze Auge

Tradition Gildenmagier

Leiteigenschaft KL

Prägung

Merkmal(e)

AsP Max. 34

Aktuell

1. TRADITIONSARTEFAKT

Zauberstab

Sonderfertigkeit	M	AsP	Vol.	Wirkung	Buch/ Seite
Bindung	Obje	(2 pP)	(18)	Verzaub.	276

2. TRADITIONSARTEFAKT

Sonderfertigkeit	M	AsP	Vol.	Wirkung	Buch/ Seite

3. TRADITIONSARTEFAKT

Sonderfertigkeit	M	AsP	Vol.	Wirkung	Buch/ Seite

Zauberstil(e) Verständigung/Donnerbach

Buch/Seite I 100

Magische Sonderfertigkeiten | **Buch/Seite**

magische Sonderfertigkeiten: 175 AP

Modifikationstabelle

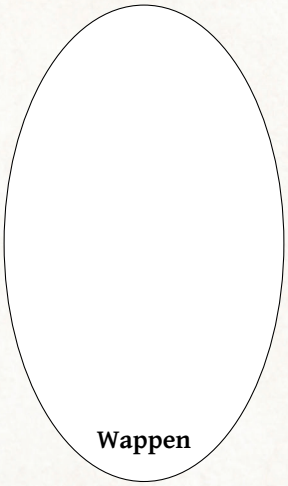
Zauberdauer	**1 Aktion**	**2 Aktionen**	**4 Aktionen**	**8 Aktionen**	**16 Aktionen**	**32 Aktionen**
Reichweite	**Berühren**	**4 Schritt**	**8 Schritt**	**16 Schritt**	**32 Schritt**	**64 Schritt**
Zauberkosten	**1 AsP**	**2 AsP**	**4 AsP**	**8 AsP**	**16 AsP**	**32 AsP**
Ritualdauer	**5 Minuten**	**30 Minuten**	**2 Stunden**	**8 Stunden**	**16 Stunden**	**32 Stunden**
Reichweite	**Berühren**	**4 Schritt**	**8 Schritt**	**16 Schritt**	**32 Schritt**	**64 Schritt**
Ritualkosten	**8 AsP**	**16 AsP**	**32 AsP**	**64 AsP**	**128 AsP**	**256 AsP**

Das Schwarze Auge

PERSÖNLICHE ANGABEN

Erscheinung im Detail

Familie



Wappen

Persönlichkeit

Heimat

Lebenslauf

Das Schwarze Auge

HELDENCHRONIK

AP

Abenteuer	Notizen	Freund und Feind	AP

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

AP-Berechnung 1

Übertrage alles

Automatischer Übertrag von...
Modifikatoren? ☒
Abenteuerpunkten? ☒
Vor-/Nachteilen, SF etc.? ☒

Handhabung der AP-Angaben auf S. 1 bis 7? sichtbar und druckbar

Abenteuerpunkte/Mod.

AP Gesamt	1100	Eingesetzt	1092	Übertrage									
Spezies	0	Eigen.	540	Energ.	0	Vort.	45	Nacht.	-20				
Talente	246	Sprache	8	Schrift	4	allg. SF	0	Kmpft.	6	Kpf-SF	0		
Zauber	87	Tricks	1	mag. SF	175	Liturg.	0	Segn.	0	kar. SF	0		
LE	0	AE	0	KE	0	SK	0	ZK	0	AW	0	INI	0	GS	0	SchiP	0

Talent-Bemerkungen mit Spezialisierungen, Zusatzgebieten etc. ersetzen? ☒

Sollen die Sprachen beim Sortieren erst nach der erlernten Stufe sortiert werden? ☒

Vorteile

Übertrage | Sortiere

Zauberer [25]	25
Gutaussehend I [20]	20

Sprachen

Übertrage | Sortiere

Garethi	MS	0
Goblinisch	I	2
Isdira	III	6

Nachteile

Übertrage | Sortiere

Prinzipientreue I [-10]	Völkerverständigung, Friedfertigkeit [- -10
Wahrer Name [-10]	-10

Schriften

Übertrage | Sortiere

Isdira- und Asdharia-Zeichen	A	2
Kusliker Zeichen	A	2

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

AP-Berechnung 2

Übertrage alles

Automatischer Übertrag von...
Modifikatoren? ☒
Abenteuerpunkten? ☒
Vor-/Nachteilen, SF etc.? ☒

Handhabung der AP-Angaben auf S. 1 bis 7?
sichtbar und druckbar

Abenteuerpunkte/Mod.

AP Gesamt	1100	Eingesetzt	1092	Übertrage									
Spezies	0	Eigen.	540	Energ.	0	Vort.	45	Nacht.	-20				
Talente	246	Sprache	8	Schrift	4	allg. SF	0	Kmpft.	6	Kpf-SF	0		
Zauber	87	Tricks	1	mag. SF	175	Liturg.	0	Segn.	0	kar. SF	0		
LE	0	AE	0	KE	0	SK	0	ZK	0	AW	0	INI	0	GS	0	SchiP	0

Talent-Bemerkungen mit Spezialisierungen, Zusatzgeb. etc. ersetzen? ☒
"Normale" und Schicksalspunkt-Fertigkeiten beim Sortieren trennen? ☒

Kämpferische Sonderfertigkeiten beim Sortieren nach Typus trennen? ☒

allgemeine Sonderfertigkeiten

Übertrage | Sortiere

Ortskenntnis [0/2]	Heimat: Ort [0]	0

Kampfsonderfertigkeiten

Übertrage | Sortiere

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

AP-Berechnung 3

Übertrage alles

Automatischer Übertrag von...
Modifikatoren? ☒
Abenteuerpunkten? ☒
Vor-/Nachteilen, SF etc.? ☒

Handhabung der AP-Angaben auf S. 1 bis 7? sichtbar und druckbar

Abenteuerpunkte/Mod.

AP Gesamt *1100* Eingesetzt *1092* Übertrage

Spezies	0	Eigen.	540	Energ.	0	Vort.	45	Nacht.	-20		
Talente	246	Sprache	8	Schrift	4	allg. SF	0	Kmpft.	6	Kpf-SF	0
Zauber	87	Tricks	1	mag. SF	175	Liturg.	0	Segn.	0	kar. SF	0

LE 0 AE 0 KE 0 SK 0 ZK 0 AW 0 INI 0 GS 0 SchiP 0

Übertrage

Nahkampftechniken

			Ktw.	AT	PA	AP
Dolche	GE	B	6	8	4	0
Fechtwaffen	GE	C	6	8	4	0
Hiebwaffen	KK	C	6	8	3	0
Kettenwaffen	KK	C	6	8	X	0
Lanzen	KK	B	6	8	3	0
Peitschen	FF	B	6	8	X	0
Raufen	GE/KK	B	6	8	4	0
Schilde	KK	C	6	8	3	0
Schwerter	GE/KK	C	6	8	4	0
Stangenwaffen	GE/KK	C	8	10	5	6
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	8	3	0
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3	0

Fernkampftechniken

			Ktw.	FK	AP
Armbrüste	FF	B	6	7	0
Blasrohre	FF	B	6	7	0
Bögen	FF	C	6	7	0
Diskusse	FF	C	6	7	0
Feuerspeien	FF	B	6	7	0
Schleudern	FF	B	6	7	0
Wurfwaffen	FF	B	6	7	0

Zonenrüstungen

Werte der Zonenrüstung automatisch auf S. 4 übertragen? ☒ Übertrage

	Rüstung 1	Stab.	Versch.	Rüstung 2	Stab.	Versch.	Rüstung 3	Stab.	Versch.	Rüstung 4	Stab.	Versch.
Kopf		0			0			0			0	
Torso		0			0			0			0	
l. Arm		0			0			0			0	
r. Arm		0			0			0			0	
l. Bein		0			0			0			0	
r. Bein		0			0			0			0	
BE												
GS/INI												
Gewicht												
Preis												

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

AP-Berechnung 4

Übertrage alles

Automatischer Übertrag von...
Modifikatoren? ☒
Abenteuerpunkten? ☒
Vor-/Nachteilen, SF etc.? ☒

Handhabung der AP-Angaben auf S. 1 bis 7? sichtbar und druckbar

Abenteuerpunkte/Mod.

AP Gesamt *1100* Eingesetzt *1092* Übertrage

Spezies	*0*	Eigen.	*540*	Energ.	*0*	Vort.	*45*	Nacht.	*-20*				
Talente	*246*	Sprache	*8*	Schrift	*4*	allg. SF	*0*	Kmpft.	*6*	Kpf-SF	*0*		
Zauber	*87*	Tricks	*1*	mag. SF	*175*	Liturg.	*0*	Segn.	*0*	kar. SF	*0*		
LE	*0*	AE	*0*	KE	*0*	SK	*0*	ZK	*0*	AW	*0*	INI	*0*	GS	*0*	SchiP	*0*

Die magischen Sonderfertigkeiten erst nach Typ, erst dann alphabetisch sortieren? ☒

Übertrage

Sortiere

magische Sonderfertigkeiten

Tradition [35/165]	Gildenmagier [155]	155
Zauberstil: (Stil) [10/25]	Scholar des Seminars der elfisc	10
Bindung des Stabes (inaktiv) [1		10

Anhang 1 – Eigenschaften & Talente

Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Gewicht	Gew.	Routineprobe	RPr
Abenteuerpunktekonto	AP-Konto	Initiative	INI	Rüstungsschutz	RS
Abenteuerpunktewert	AP-Wert	Intuition	IN	Schadenspunkt	SP
Aspekt	A	Kampfrunde	KR	Seelenkraft	SK
Astralenergie	AE	Kampftechnikwert	KTW	Spezialmanöver	S
Astralpunkt	AsP	Karmaenergie	KE	Spielercharakter	SC
Attacke	AT	Karmapunkt	KaP	Spielleiter	SL
Ausweichenwert	AW	Klugheit	KL	Stabilitätswert	SW
Basismanöver	B	Konstitution	KO	Steigerungsfaktor	StF
Belastung	BE	Körperkraft	KK	Stein (Gewicht)	Stn
Beschädigung	BS	Ladezeiten	LZ	Strukturpunkte	StP
Bruchfaktor	BF	Lebensenergie	LE	Tragkraft	TK
Charisma	CH	Lebenspunkt	LeP	Trefferpunkt	TP
Effektiver Eigenschaftswert	EEW	Merkmal	M	Verschleiß	VE
Fernkampf	FK	Mut	MU	Verteidigungswert	VW
Fertigkeitspunkt	FP	Nichtspielercharakter	NSC	Wirkungsdauer	WD
Fertigkeitswert	FW	Parade	PA	Zähigkeit	ZK
Fingerfertigkeit	FF	Passiv (Manöver)	P	Zauberdauer	ZD
Geschwindigkeit	GS	Qualitätsstufe	QS	Zielkategorie	ZKt
Gewandtheit	GE	Reichweite	RW		

Beispiele für Eigenschaftsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung
+6	extrem leichte Probe
+4	sehr leichte Probe
+2	leichte Probe
+/– 0	anspruchsvolle Probe
–2	schwere Probe
–4	sehr schwere Probe
–6	extrem schwere Probe

Beispiele für Fertigkeitsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung	Klettern (Beispiel)
+5	extrem leichte Probe	eher ein steiniger Hügel als eine Felswand
+3	sehr leichte Probe	Felswand enthält teilweise Stufen
+1	leichte Probe	viele Griffmöglichkeiten
+/– 0	anspruchsvolle Probe	eine Felswand mit guten Griffmöglichkeiten
–1	schwierige Probe	feuchte Moose an der Felswand
–3	sehr schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten
–5	extrem schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten, feuchte Moose

Sichtmodifikator

Stufe	Wirkung	Beispiele	Modifikatoren
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	–1 auf Fertigkeiten/–1 auf AT/–1 auf Verteidigung/ –2 auf FK
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	–2 auf Fertigkeiten/–2 auf AT/–2 auf Verteidigung / –4 auf FK
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	–3 auf Fertigkeiten/–3 auf AT/–3 auf Verteidigung / –6 auf FK
Stufe 4	Ziel unsichtbar	Erblindung, dichter Rauch, völlige Dunkelheit	–4 auf Fertigkeiten / Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich, Verteidigung gegen FK ist unmöglich

Ergebnisse bei Sammelproben

QS	Erfolg
6	Teilerfolg
10	Aufgabe erfüllt

Anzahl der erlaubten Proben bei Sammelproben (Vorschläge)

Anzahl	Herausforderung
5	schwer
7	durchschnittlich
10	leicht

Erfolgsprobe
Eine einzelne Erfolgsprobe wird eingesetzt, wenn über QS ein Ergebnis ermittelt werden soll und es weder mit dem Ergebnis einer anderen Person verglichen werden muss, noch die Aktion ein längerfristiger Prozess ist.
Wiederholungsprobe: Meisterentscheid, jede Wiederholung erschwert die Probe zusätzlich um 1. Die Versuche enden spätestens, wenn eine der beteiligten Eigenschaften auf einen effektiven Wert von 0 sinkt. Der Meister kann auch nur eine bestimmte Anzahl an Versuchen zulassen. Die Erschwernisse halten 24 Stunden lang an.
Gelungene Probe: Das Ziel wird erreicht, FP geben die Qualität an.
Misslungene Probe: Das gewünschte Ziel wird nicht erreicht.
Kritischer Erfolg: Je nach Fertigkeit kann ein Kritischer Erfolg zu unterschiedlichen Effekten führen.
Patzer: Je nach Fertigkeit kann ein Patzer zu unterschiedlichen Unglücksfällen führen.
Schreibweise: Probe auf *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)*

Vergleichsprobe
Eine Vergleichsprobe kommt zum Einsatz, wenn die Fähigkeiten von zwei Personen direkt miteinander verglichen werden sollen.
Wiederholungsprobe: nicht erlaubt
Gelungene Probe: Wer mehr QS erreicht hat, hat die Probe für sich entschieden (in einer Qualität, die der Netto-QS zwischen seiner und der des Gegners entspricht). Bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden oder die passive Partei gewinnt.
Misslungene Probe: Das Ziel wurde verfehlt. Misslingt beiden Seiten die Probe, so gewinnt die passive Seite, aber nur mit geringem Erfolg (entspricht 1 QS).
Kritischer Erfolg: Der Wettstreit gilt automatisch als gewonnen, unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der anderen Partei (außer, der Gegner würfelt ebenfalls einen Kritischen Erfolg, dann gilt der Wettstreit als ein echtes Unentschieden ohne Sieger).
Patzer: Ein Patzer bedeutet, dass der Held den Wettstreit verloren hat (außer, der Gegner würfelt ebenfalls einen Patzer, dann gilt der Wettstreit als ein Unentschieden).
Schreibweise: Vergleichsprobe *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)* gegen *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)*

Sammelprobe
Sammelproben bilden einen längeren Prozess ab, wie z. B. die Herstellung eines Gegenstandes oder eine langwierige Forschungsarbeit. Eine erfolgreiche Sammelprobe benötigt 10 QS, bei 6 QS wird ein Teilerfolg erzielt.
Wiederholungsprobe: Eine misslungene Probe erschwert alle folgenden Proben innerhalb der Sammelprobe zusätzlich um 1 und wird als einer der Versuche mitgezählt. Die Erschwernisse durch misslungene Proben werden aufsummiert.
Misslungene Probe: Es wurde keine QS in diesem Versuch angesammelt. Eine misslungene Probe erschwert alle folgenden Proben innerhalb der Sammelprobe zusätzlich um 1 und wird als einer der Versuche mitgezählt. Die Erschwernisse durch misslungene Proben werden aufsummiert.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der QS bei dieser Probe verdoppelt sich. Erschwernisse von Wiederholungsproben werden komplett abgebaut.
Patzer: Die angesammelten QS sinken auf 0 und die Probe gilt automatisch als misslungen.
Schreibweise: Fertigkeit (Anwendungsgebiet), Zeitintervall, Anzahl der Versuche

Gruppenvergleichsprobe
Die Gruppenvergleichsprobe ist eine Vergleichsprobe, die anstatt von zwei Personen von zwei Gruppen ausgeführt wird.
Wiederholungsprobe: nicht erlaubt
Gelungene Probe: Wer zusammen als Gruppe mehr QS erreicht hat, hat die Probe für sich entschieden (in einer Qualität, die der Netto-QS zwischen den beiden Gruppen entspricht). Bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden oder die passive Partei gewinnt.
Misslungene Probe: Das Ziel wurde verfehlt. Misslingt beiden Seiten die Probe, so gewinnt die passive Seite, aber nur mit geringem Erfolg (entspricht 1 QS).
Kritischer Erfolg: Der Wettstreit gilt automatisch als gewonnen, unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der anderen Partei (außer, einer der Gegner würfelt ebenfalls einen Kritischen Erfolg, dann gilt der Wettstreit als ein echtes Unentschieden ohne Sieger).
Patzer: Ein einzelner Patzer bedeutet, dass die Gruppe den Wettstreit verloren hat (außer, jemand aus der gegnerischen Gruppe würfelt ebenfalls einen Patzer, dann gilt der Wettstreit als ein Unentschieden).
Schreibweise: Vergleichsprobe *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)* gegen *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)*

Gruppensammelprobe
Gruppensammelproben werden verwendet, wenn sich eine ganze Gruppe an einer Tätigkeit beteiligt. Die maximal erlaubte Anzahl an Personen bei der Probe legt der Meister fest. Eine erfolgreiche Gruppensammelprobe benötigt 10 QS, bei 6 QS wird ein Teilerfolg erzielt.
Wiederholungsprobe: Eine misslungene Probe erschwert alle folgenden Proben innerhalb der Sammelprobe zusätzlich um 1 und wird als einer der Versuche mitgezählt. Die Erschwernisse durch misslungene Proben werden aufsummiert. Nur die Person, deren Probe misslungen ist, ist betroffen.
Misslungene Probe: Es wurde keine QS in diesem Zeitintervall angesammelt. Eine misslungene Probe erschwert alle folgenden Proben innerhalb der Sammelprobe zusätzlich um 1 und wird als einer der Versuche mitgezählt. Die Erschwernisse durch misslungene Proben werden aufsummiert. Nur die Person, deren Probe misslungen ist, ist betroffen.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der QS bei dieser Probe verdoppelt sich. Erschwernisse von Wiederholungsproben werden komplett abgebaut.
Patzer: Die angesammelten QS sinken auf 0 und die Probe gilt automatisch als misslungen.
Schreibweise: Fertigkeit (Anwendungsgebiet), Zeitintervall, Anzahl der Versuche

Einsatz von Schips
- **Erster:** Der Held kann in einer Kampfrunde zuerst handeln.
- **Neuer Wurf:** Beliebig viele Würfel einer Probe dürfen erneut gewürfelt werden.
- **Qualität verbessern:** Die QS einer gelungen Probe steigt um 1 (maximal auf QS 6).
- **Schadenswurf wiederholen:** Beim Schadenswurf des Helden kann 1W6 neu gewürfelt werden.
- **Verteidigung:** Die Verteidigung des Helden steigt für die aktuelle KR um 4.
- **Zustand ignorieren:** Für 1 KR können alle Zustände ignoriert werden.

Zustände

Zustand	Abbau	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV
Belastung	–	einige Proben auf Talente –1; AT, VW, INI, GS –1	einige Proben auf Talente –2; AT, VW, INI, GS –2	einige Proben auf Talente –3; AT, VW, INI, GS –3	*Handlungsunfähig*
Berauscht	2 Std.	Proben auf Zechen –1	Proben auf Zechen –2	Proben auf Zechen –3	Held erleidet eine Stufe *Betäubung*, 4 Stufen *Berauscht* werden gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands *Berauscht* bleiben bestehen.
Betäubung	3 Std.	alle Proben –1	alle Proben –2	alle Proben –3	*Handlungsunfähig*
Entrückung	1 Std.	einige Proben –1	wohlgefällige Talente +1, einige Proben –2	wohlgefällige Talente +2, einige Proben –3	wohlgefällige Talente +3, einige Proben –4
Furcht	5 Min.	alle Proben –1	alle Proben –2	alle Proben –3	*Handlungsunfähig*
Paralyse	30 Min.	Proben, die Bewegung erfordern, –1, GS 75%	Proben, die Bewegung erfordern, –2, GS 50%	Proben, die Bewegung erfordern, –3, GS 25%	*Bewegungsunfähig*
Schmerz	4 Std.	alle Proben –1, GS –1	alle Proben –2, GS –2	alle Proben –3, GS –3	*Handlungsunfähig*, ansonsten alle Proben –4
Trance	24 Std.	keine AsP-Regeneration	keine AsP-Regeneration, alle Proben außer auf wohlgefällige Talente und Liturgien –2	keine AsP-Regeneration, alle Proben –3	*Handlungsunfähig*, keine AsP-Regeneration
Überanstrengung	6 Std. Schlaf	Proben auf Wissenstalente –1	Proben auf Wissenstalente –2, LeP-, AsP- und KaP-Regeneration –1	Proben auf Wissenstalente –3, LeP-, AsP- und KaP-Regeneration –2	1 Stufe *Betäubung* – diese Betäubung wird erst nach 12 Std. Schlaf abgebaut, 1 Stufe *Überanstrengung* wird gestrichen
Verwirrung	1 Std.	alle Proben –1	alle Proben –2	alle Proben –3, komplexe Aktivitäten unmöglich	*Handlungsunfähig*

Status

Status	Beschreibung
Bewegungsunfähig	Der Held kann keine körperliche Handlung mehr ausführen, allerdings noch mit allen Sinnen wahrnehmen.
Bewusstlos	Der Held hat sein Bewusstsein verloren; er erleidet zusätzlich den Status *Handlungsunfähig*.
Blind	Ein blinder Held kann nicht sehen; für einfache Aktionen ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* notwendig; im Kampf Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Verbergen (Schleichen)* des Gegners, bei Gelingen dennoch AT/2; FK und VW gelingt nur bei gewürfelter 1 auf 1W20; Zauber/ Liturgien können auf andere nur durch Berührung gewirkt werden.
Blutrausch	Der Held ist im Blutrausch; AT +4, +2 TP, Kraftakt +2, keine Verteidigungen, Fernkampf, Fertigkeiten oder Sonderfertigkeiten (außer Körpertalente, *Einschüchtern* und *Wuchtschlag*) einsetzbar; Schmerz wird ignoriert; Dauer: 2W20 KR, nach Ende +2 Stufen *Betäubung*.
Brennend	Kleidung des Helden brennt; pro KR eine Probe auf *Körperbeherrschung* erlaubt, um Flammen zu löschen (erschwert um 0/1/2 bei kleiner Fläche/großer Fläche/komplett in Flammen stehender Person).
Eingeengt	Proben auf Talente sind für den Helden um bis zu 2 erschwert; im Kampf erleidet er weitere Abzüge auf AT und PA (siehe Seite **VI**)
Fixiert	Die GS des Helden fällt auf 0, der AW wird um 4 gesenkt.
Handlungsunfähig	Die GS des Helden fällt auf 0 und er kann keine Handlungen ausführen; er erleidet (meistens) zusätzlich den Status *Liegend*.
Krank	Der Held kann während der Regenerationsphase nicht regenerieren; wird nicht jeden Tag eine Regenerationsphase zum Erholen genutzt, verliert der Held zusätzlich 1W3 LeP.
Liegend	Die GS des Helden fällt auf 1, der VW wird um 2 und die AT um 4 gesenkt.
Pechmagnet	Der Held erhält den Nachteil Pechmagnet (siehe **Regelwerk** Seite **174**); Dauer: 1 Tag (sofern keine andere Angabe vorhanden ist).
Stumm	Ein stummer Held kann nicht sprechen; Probleme bei der Kommunikation und eventuell bei Zaubern/ Liturgien wegen weggelassener/m Formel/Gebet.
Taub	Proben auf *Sinnesschärfe*, die den Hörsinn betreffen, können nicht mehr abgelegt werden; *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken)* um 3 erschwert.
Überrascht	Gegen einen überraschten Helden kann im Kampf eine Aktion ausgeführt werden, gegen die er sich nicht verteidigen kann; danach beginnt die reguläre KR.
Übler Geruch	Der Held stinkt; Proben auf Gesellschaftstalente –1 (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*); Dauer: 1 Woche; Geruch lässt sich nicht abwaschen.
Unsichtbar	Der Held ist unsichtbar; im Kampf Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Verbergen (Schleichen)*, um Unsichtbaren zu bemerken, dennoch gilt für den Gegner nur AT/2; FK und VW nur bei gewürfelter 1 auf 1W20 erfolgreich; gegen FK des Unsichtbaren kann man sich nicht verteidigen; Zauber/Liturgien können auf den Unsichtbaren nur gewirkt werden, wenn er berührt wird.
Vergiftet	Der Held kann während der Regenerationsphase nicht regenerieren.
Versteinert	Der Held ist in eine Steinstatue verwandelt worden und nimmt nichts um sich herum wahr; Gifte, Krankheiten und Alterung sind ausgesetzt; Dauer: permanent (solange keine andere Angabe vorhanden ist).

Anhang 2 – Kampf

Grundbegriffe des Kampfes

- *Aktion, freie Aktion, Verteidigung:* Handlungen im Kampf
- *Angriff:* Hierunter fallen alle Arten von Schlägen, Stichen sowie Fernkampfangriffe auf Gegner.
- *Angriffsdistanz:* Die maximale Distanz, in der ein Nahkampfangriff noch möglich ist.
- *Attacke (AT):* Mit dem Attackewert werden Nahkampfangriffe ausgeführt. Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, muss eine Probe auf Attacke ausgeführt werden. Hierzu würfelst du mit einem W20. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Attackewert, trifft dein Held seinen Gegner, sofern dieser nicht pariert oder ausweicht.
- *Ausweichen (AW):* In manchen Fällen ist es nötig, zur Seite zu springen, da eine Parade nicht möglich ist (außer mit einem Schild). Dies gilt für Fernkampfangriffe und Nahkampfangriffe von großen und riesigen Gegnern. Dies funktioniert genauso wie bei einer Probe auf Parade.
- *Fernkampf (FK):* Um einen Gegner mit einer Fernkampfwaffe wie beispielsweise einem Bogen zu treffen, würfelst du eine Probe auf den Fernkampfwert. Dies funktioniert genauso wie bei einer Probe auf Attacke.
- *Initiative:* Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Akteure im Kampf.
- *Kampfrunde (KR):* Die Dauer eines Kampfes wird in Kampfrunden bemessen. Eine Kampfrunde dauert 2-5 Sekunden. Jeder im Kampf Beteiligte kann innerhalb dieses Zeitraums handeln, d.h. seine Aktion und Verteidigung sowie eine freie Aktion ausführen.
- *Kampftechnikwert (KTW):* Der Kampftechnikwert stellt die Kompetenz eines Kämpfers im Umgang mit einer Art von Waffen dar. Jeder Waffe ist einer Kampftechnik zugeordnet.
- *Lebensenergie (LE)*: Die Lebensenergie stellt die Gesundheit eines Helden dar. Immer wenn er Schaden nimmt, vergiftet wird oder an einer Krankheit leidet, verliert er Lebenspunkte. Hat ein Held ein Viertel der Lebenspunkte verloren, erhält er eine Stufe des Zustandes *Schmerz*. Das Gleiche geschieht erneut, wenn er die Hälfte und Dreiviertel der Lebenspunkte verloren hat und wenn die Lebenspunkte auf 5 oder weniger sinken. Ab 0 Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben. Steigen die Lebenspunkte wieder über diese Begrenzungen, verschwindet damit auch die entsprechende Stufe *Schmerz*.
- *Manöver:* Manöver sind spezielle, durch Sonderfertigkeiten ermöglichte Angriffe. Sie sind oftmals erschwert, haben dafür aber besondere Effekte zur Folge.
- *Parade (PA):* Wird der Held im Nahkampf getroffen, kann er den Schaden verhindern, indem er den Angriff pariert. Hierzu wird mit einem W20 gegen den Paradewert gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Paradewert, konnte der Angriff abgewehrt werden. Er richtet keinen Schaden an. Eine Parade zählt als Verteidigung.
- *Rüstungsschutz (RS):* Rüstungen aller Art verfügen über einen Rüstungsschutz, der von den durch Waffen erzeugten Trefferpunkten abgezogen wird. Manche Angriffe wie Zauber oder einige Angriffe von Tieren können den Rüstungsschutz umgehen und direkt Schaden verursachen.
- *Trefferpunkte (TP)* und *Schadenspunkte (SP):* Waffen, zur Not aber auch die bloße Faust können einen Gegner verletzen. Wie stark diese Verletzungen sind, wie viele Lebenspunkte er verliert, wenn er einen Angriff nicht parieren kann, ist von den Trefferpunkten der Waffe abhängig. Meist werden sie mit einem oder zwei W6 zuzüglich Zuschlägen ausgewürfelt. Von den Trefferpunkten wird der Rüstungsschutz abgezogen, die verbleibenden Schadenspunkte mindern die Lebensenergie. Oder kurz gesagt: TP – RS = SP.
- *Verteidigung:* Zu den Verteidigungsarten gehören die Parade und das Ausweichen. Man kann bei jedem Angriff nur einmal versuchen, ihn abzuwehren bzw. ihm zu entgehen, mittels Parade oder Ausweichen.
- *Zustand Belastung (BE):* Rüstungen, aber auch Gepäck und andere Lasten erzeugen Belastung. Der Zustand *Belastung* erzeugt wie andere Zustände auch Abzüge auf verschiedene Kampfwerte.
- *Zustand Schmerz:* Werden Kämpfer im Gefecht ernsthaft verletzt, erleiden sie den Zustand *Schmerz*. Der Zustand *Schmerz* erzeugt wie andere Zustände auch Abzüge auf verschiedene Kampfwerte.

Reihenfolge des Handelns

- höchster INI-Wert
- bei Gleichstand: höchste INI-Basis
- bei Gleichstand: höheres Ergebnis eines W6-Wurfes

Beispiele für Verteidigungen

- Parade
- Ausweichen

Beispiele für Aktionen

- Attacke
- Fernkampfangriffe
- bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen
- versuchen, eine Tür einzutreten
- eine Waffe ziehen
- einen Hebel umlegen
- Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
- Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
- Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

Beispiele für freie Aktionen

- einen kurzen Satz rufen
- einen Gegenstand fallen lassen
- von einem Stuhl aufstehen
- sich zu Boden werfen
- sich umdrehen
- bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

Länger dauernde Handlungen

Das Wirken von Zaubern oder Liturgien oder auch das Nachladen von Fernkampfwaffen kann mehr als eine Aktion dauern.

- Länger dauernde Handlungen werden in Aktionen gezählt.
- Länger dauernde Handlungen dürfen nicht unterbrochen werden, ohne dass sie als gescheitert gelten. Im Gegensatz dazu gibt es Handlungen, die einen bestimmten Zeitraum dauern, aber unterbrochen werden können (z. B. einen Baum fällen – diese sind hier explizit nicht gemeint).
- Man kann sich während einer länger dauernden Handlung verteidigen, aber dann wird sie abgebrochen. Die Entscheidung, ob man sich verteidigt oder nicht, kann nach dem Angriffswurf des Gegners gefällt werden.
- Freie Aktionen können während einer länger dauernden Handlung ausgeführt werden, ohne dass sie unterbrochen wird, außer der Meister bestimmt in der jeweiligen Situation etwas anderes.
- Sollte es während einer länger dauernden Handlung zu Störungen kommen, muss geprüft werden, ob der Held seine Konzentration behält, ansonsten wird die länger dauernde Handlung abgebrochen. Um die Konzentration aufrechtzuerhalten, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* nötig. Sie kann durch besondere Situation oder erlittene Schadenspunkte modifiziert sein. Bei Misslingen bricht die länger dauernde Handlung ab.
- Der Effekt der Handlung tritt dann am Ende der letzten benötigten Aktion der Handlung ein.

Beispiele für Ablenkungen

Situation	Erschwernis
Tippen auf die Schulter	+3
Kämpfen auf schwankendem Schiff	+/–0
Zustand Schmerz	Stufe des Zustands
Zauberer erleidet Schaden:	erlittene Schadenspunkte / 3 (mindestens aber 1)

Eingeengt

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/–0 auf AT; +/–0 auf PA
Mittlere Waffen	–4 auf AT; –4 auf PA
Lange Waffen	–8 auf AT; –8 auf PA
Kleine Schilde	–2 auf AT; –2 auf PA
Mittlere Schilde	–4 auf AT; –3 auf PA
Große Schilde	–6 auf AT; –4 auf PA

Vergleich zwischen den Nahkampfreichweiten

Gegen	Kurz	Mittel	Lang
Kurz	keine Nachteile	–2 AT für kurz	–4 AT für kurz
Mittel	–2 AT für kurz	keine Nachteile	–2 AT für mittel
Lang	–4 AT für kurz	–2 AT für mittel	keine Nachteile

Sonstige Modifikatoren

Art	Modifikator
Vorteilhafte Position	AT +2
Angriff von hinten	PA –4
Kampf in hüfthohem Wasser	AT/PA –2
Kampf unter Wasser	AT/PA –6

Größenkategorie	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Ratte, Kröte, Spatz	–4 AT
Klein	Rehkitz, Schaf, Ziege	+/–0 AT
Mittel	Mensch, Zwerg, Esel	+/–0 AT
Groß	Oger, Troll, Rind	Nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig
Riesig	Drache, Riese, Elefant	Nur Ausweichen zulässig

Kritischer Erfolg (Nahkampf-Attacke)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:
- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:
- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

Patzer (Nahkampf-Attacke)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:
- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:
- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Kritischer Erfolg (Nahkampf-Verteidigung)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt folgender Effekt ein:
- Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen den Gegner ausführen.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:
- Der Verteidiger verteidigt ganz normal.

Patzer (Nahkampf-Verteidigung)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:
- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:
- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Kritischer Erfolg (Fernkampf-Angriff)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:
- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt folgender Effekt ein:
- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

Patzer (Fernkampf-Angriff)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:
- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:
- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Kritischer Erfolg (Fernkampf-Verteidigung)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt der folgende Effekt ein:
- Die Verteidigung sinkt nicht um 3, wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:
- Die nächste Verteidigung in dieser Kampfrunde ist nur um 2 statt um 3 (zusätzlich) erschwert.

Patzer (Fernkampf-Verteidigung)
Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:
- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:
- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Sichtmodifikator

Stufe	Wirkung	Beispiele	Modifikatoren
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	–1 auf Nahkampf-AT und Verteidigung
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	–2 auf Nahkampf-AT und Verteidigung
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	–3 auf Nahkampf-AT und Verteidigung
Stufe 4	Ziel unsichtbar	dichter Rauch, völlige Dunkelheit	Nahkampf-AT werden halbiert, Verteidigung ist nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich

Fernkampfmodifikatoren

Modifikatoren durch Reichweite	
Nah	+2 auf FK (+1 TP)
Mittel	+/–0 auf FK
Weit	–2 auf FK (–1 TP)

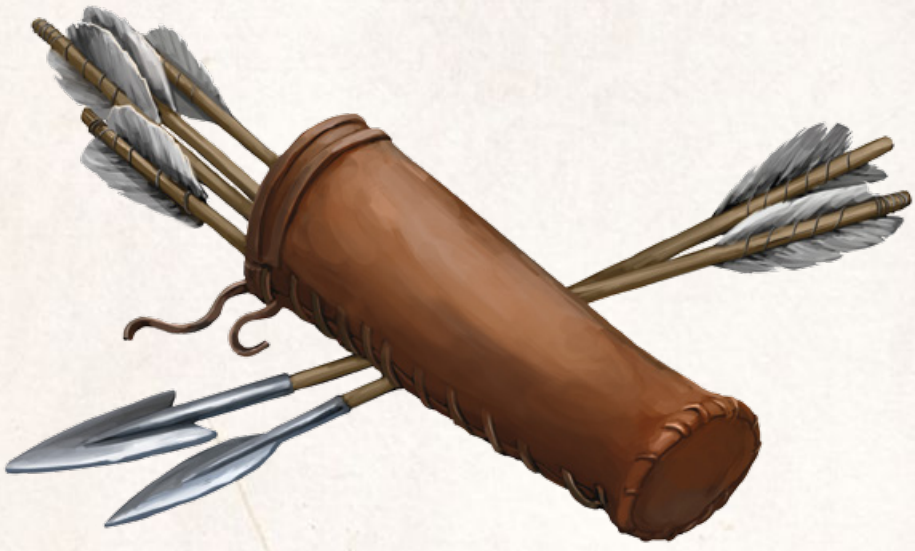
Modifikatoren durch Größe		
Winzig	–8 auf FK	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	–4 auf FK	Rehkitz, Schaf, Ziege
Mittel	+/–0 auf FK	Mensch, Zwerg, Esel
Groß	+4 auf FK	Oger, Troll, Rind
Riesig	+8 auf FK	Drache, Riese, Elefant

Modifikatoren vom Pferderücken	
Tier steht	+/–0 auf FK
Tier im Schritt	–4 auf FK
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	–8 auf FK

Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	–4
Wurfwaffenangriff	–2

Modifikatoren durch Bewegung	
Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	+/–0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	–2 auf FK
Ziel schlägt Haken zusätzlich	–4 auf FK, GS des Ziels halbiert
Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	–2 auf FK
Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	–4 auf FK



Nahkampf- und Verteidigung-Patzertabelle

Optionale Regel

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden:
Ist der Kämpfer unbewaffnet, wird auf das Wurfergebnis 5 addiert, sollte es unter 7 bleiben.

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 Waffe zerstört	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 Waffe schwer beschädigt	Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 Waffe beschädigt	Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 Waffe verloren	Die Waffe ist zu Boden gefallen.
6 Waffe stecken geblieben	Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
7 Sturz	Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
8 Stolpern	Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9 Fuß verdreht	Der Held erhält für 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
10 Beule	Der Held hat sich im Eifer des Gefechts den Kopf gestoßen. Er erhält für eine Stunde eine Stufe *Betäubung*.
11 Selbst verletzt	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
12 Selbst schwer verletzt	Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.

Fernkampf-Patzertabelle

Optionale Regel

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden:

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 Waffe zerstört	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 Waffe schwer beschädigt	Die Waffe ist nicht mehr einsetzbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 Waffe beschädigt	Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Fernkampf sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 Waffe verloren	Die Waffe ist zu Boden gefallen.
6 Kamerad/ Unschuldiger getroffen	Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung wie 11 Selbst verletzt behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
7 Fehlschuss	Der spektakuläre Fehlschuss trifft ein Objekt (Ladenschild heruntergeschossen, Glasfenster zu Bruch gegangen etc.).
8 Zerrung	Der Held hat Rückenschmerzen und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
9 Sehne herausgerutscht/Waffe nicht richtig gegriffen/ Ladehemmung	Der Held benötigt 2 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
10 Zu konzentriert	Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Bis zu seiner nächsten Aktion kann er keine Verteidigungen ausführen.
11 Selbst verletzt	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
12 Schwer verletzt	Ein schwerer Eigentreffer. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt.

Anhang 3 – Zauberei

Grundbegriffe der Zauberei

- *Astralenergie (AE):* Die Astralenergie ist die magische Kraft eines Zauberers. Nur Wesen mit dem Vorteil *Zauberer* verfügen über sie. Jede magische Handlung, z. B. ein Zauber oder ein Ritual, kostet einen Teil dieser Energie, die sogenannten Astralpunkte (AsP)
- *Aufrechterhaltung:* Einige Zauber müssen nach dem Wirken aufrechterhalten werden. Möchte ein Zauberer während des Aufrechterhaltens einen weiteren Zauber (oder Liturgien und Zeremonien) wirken, so ist dieser nur erschwert zu wirken.
- *Magische Anwendungen:* Magische Anwendungen umfassen den Einsatz von Astralenergie außerhalb von Zaubersprüchen, Ritualen und Magischen Handlungen und sie unterliegen einer speziellen Regelmechanik. Magische Anwendungen sind jeweils exklusiv mit einer Traditionssonderfertigkeit verbunden.
- *Magische Handlungen:* Magische Handlungen umfassen den Einsatz von Astralenergie außerhalb von Zaubersprüchen, Ritualen und Magischen Anwendungen und sie sind jeweils exklusiv einer bestimmten Tradition zugeordnet. Sie funktionieren wie Fertigkeiten, sie können nicht modifiziert werden und sie unterliegen dem Bann des Eisens.
- *Merkmal:* Alle magischen Effekte werden sogenannten Merkmalen zugeordnet, wobei jeder nur ein Merkmal besitzt. Die Merkmale stellen bestimmte Bereiche der Magie dar, wie beispielsweise Telekinese oder Verwandlung (siehe **Regelwerk** Seite **252**).
- *Merkmalskenntnis:* Wer sich besonders in einem Fachbereich, also einem Merkmal auskennt, kann die sogenannte *Merkmalskenntnis* zu diesem Merkmal erwerben. Er kennt sich mit den besonderen Eigenheiten und Theorien dieses Merkmals besonders aus (siehe **Regelwerk** Seite **285**).
- *Reichweite:* Dies ist die Distanz, die während der gesamten Zauberdauer maximal zwischen dem Zaubernden und seinem Ziel liegen darf. Ist das Ziel weiter entfernt, kann der Zauber es nicht erreichen und misslingt.
- *Rituale:* Rituale dauern deutlich länger als Zaubersprüche, manchmal sogar Tage. Dafür ist es möglich, deutlich stärkere Effekte als mit Zaubersprüchen zu erzeugen.
- *Ritualmodifikationen:* Rituale können zu einem gewissen Grade verändert werden, um sie bestimmten Situationen anzupassen. So können die Ritualdauer, die Reichweite und die AsP-Kosten verändert werden, was die Probe auf den Zauber erleichtern oder erschweren kann.
- *Seelenkraft (SK):* Jedes Wesen verfügt über einen mehr oder weniger stark ausgeprägten Schutz gegen übernatürliche Einflüsse, die sich auf ihren Geist auswirken. Seelenkraft wird als Modifikator auf Zauberproben angewandt, wenn dies beim entsprechenden Zauber angegeben ist.
- *Störungen:* Wenn ein Zauberer beim Zaubern gestört wird, z.B. durch Ablenkung oder das Erleiden von Schaden, muss überprüft werden, ob der Zauber mangels Konzentration abbricht. Dazu muss ihm eine eventuell modifizierte Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* gelingen.
- *Wirkungsdauer:* Die Wirkungsdauer ist die Zeit, die die Wirkung eines Zaubers anhält. Einige Zauber erzielen ihre Wirkung sofort und enden dann, andere dauern einige Zeit an oder müssen vom Zauberer regelmäßig mit AsP versorgt werden, um ihre Wirkung aufrechtzuerhalten.
- *Zähigkeit (ZK):* So wie Seelenkraft den Widerstand gegen Beeinflussungen des Geistes darstellt, so stellt Zähigkeit die Fähigkeit des Körpers dar, sich vor Verwandlungen und Beeinträchtigungen durch Zauber zu schützen. Die Zähigkeit wird als Modifikator auf Zauberproben angewandt, wenn dies beim entsprechenden Zauber angegeben ist.
- *Zauber*: Alle Arten von gewirkter Magie werden Zauber genannt. Es handelt sich hierbei um einen Oberbegriff für Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale.
- *Zauberdauer:* Dies ist die Zeit, die ein Zauberer aufwenden muss, um einen Zauberspruch durchzuführen. Sie kann einige wenige Aktionen, aber auch mehrere Stunden betragen.
- *Zaubermodifikation:* Zaubersprüche können zu einem gewissen Grade verändert werden, um sie bestimmten Situationen anzupassen. So können die Zauberdauer, die Reichweite und die AsP-Kosten verändert werden, was die Probe auf den Zauberspruch erleichtern oder erschweren kann.
- *Zaubersprüche:* Die meisten magischen Effekte werden durch Spruchzauberei gewirkt. Diese Zaubersprüche sind erlernbar wie Talente und erfordern zum Wirken einige Zeit (oft mehrere Aktionen und sind damit länger dauernde Handlungen) und bestimmte Formeln und Gesten, um ihre Wirkung zu entfalten.
- *Zauberertradition:* Der Umgang mit Magie hat sich in Aventurien auf mehrere, unabhängige Arten und Weisen entwickelt. Diese verschiedenen Herangehensweisen nennt man Traditionen. Sie unterscheiden sich sowohl im Verständnis für Magie, ihrer Herkunft und ihre Wirkungsweise, als auch in der praktischen Anwendung der genutzten Zauber und verschiedener Artefakte, die von den verschiedenen Traditionen verwendet werden (siehe **Regelwerk** Seite **274**).
- *Zaubertricks:* Die einfachste und in ihrer Wirkung simpelste Form der Magie sind Zaubertricks. Sie werden meist intuitiv und schnell gewirkt.
- *Zielkategorie:* Viele Zauber erfordern eine spezielle Art von Ziel. Manche wirken auf alles innerhalb einer Zone , andere auf einzelne Ziele wie Objekte oder Lebewesen, aber auch auf spezifischere Ziele wie Untote oder kulturschaffende Wesen. Gehört das anvisierte Ziel des Zaubers nicht zur passenden Zielkategorie, misslingt der Zauber automatisch.

Schrittreihenfolge beim Wirken von Zaubern

1. **Benennung des Ziels**
   Der Zauberer muss das Ziel des Zaubers benennen und überprüfen, ob es innerhalb der Reichweite des Zaubers ist und ob die Zielkategorie korrekt ist.
2. **Festlegen der Zaubermodifikationen**
   Wenn die Reichweite und die Zielkategorie eingehalten wurden, kann der Zauberer den Zauber zu wirken versuchen und legt nun Zaubermodifikationen fest, soweit gewünscht. Zaubermodifikationen verändern den Zauber in einigen regeltechnischen Kategorien. Folgende Zaubermodifikationen stehen – sofern nicht beim Zauber explizit verboten – zur Auswahl: Zauberdauer senken, Zauberdauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen.
3. **Technik einsetzen**
   Der Zauberer wendet die Technik des Zaubers an und setzt eine je nach Zauber unterschiedliche Zahl an Aktionen ein.
4. **Ablegen der Probe**
   Nach der letzten notwendigen Aktion für den Zauber legt der Spieler eine Fertigkeitsprobe auf den Zauber ab.
5. **Abzug der Astralpunkte**
   Sofern der Zauber gelungen ist, zieht der Zauberer Astralpunkte gemäß den Kosten des Zaubers von seinem Astralenergievorrat ab. Bei einem misslungenen Zauber wird die Hälfte der Kosten fällig.
6. **Ermittlung der Wirkung**
   Anschließend tritt bei einer gelungenen Probe die Wirkung des Zauberspruchs ein.

Modifikationen im Überblick (Zaubersprüche und Rituale)

- **Erzwingen:** Kosten um eine Stufe erhöht, Probe um 1 erleichtert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken:** Kosten um eine Stufe gesenkt, Probe um 1 erschwert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen:** Reichweite um eine Stufe erhöht, Probe um 1 erschwert
- **Zauberdauer erhöhen:** Zauberdauer um eine Stufe erhöht, Probe um 1 erleichtert
- **Zauberdauer senken:** Zauberdauer um eine Stufe gesenkt, Probe um 1 erschwert
- **Geste oder Formel weglassen (nur Zaubersprüche):** Zauberprobe um jeweils 2 erschwert

Beispiele für Ablenkungen

Situation	Erschwernis
Tippen auf die Schulter des Zauberers	+3
Zaubern auf schwankendem Schiff	+/–0
Zaubern im freien Fall	–3
Zauberer erleidet Schaden:	–erlittene Schadenspunkte / 3 (mindestens aber 1)

Modifikatoren für die Ritualprobe

Ritualplatz	
Heiligtum oder magischer Ort	+1
Falscher Ritualplatz (z.B. in Praiostempel)	–3
Zeit	
Passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternenkonstellation)	+1
Unpassende Konstellation	–1
Hilfsmittel	
Passende Kleidung	+1
Besonders geeignete Gerätschaften	+1

Patzertabelle für Zaubersprüche

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2	Der Geist des Zauberers tauscht für 1W6 Tage den Körper mit dem nächsten Lebewesen in seiner Nähe, das größer ist als eine Ratte.
3	Der Zauberer wird für 1W6 Tage von einem Mindergeist verfolgt.
4	Das Ziel des Zaubers ändert sich zufällig nach Wahl des Meisters.
5	Der Zauberer verwandelt sich für 1W6 Stunden in ein Kleintier nach Wahl des Spielleiters.
6	Die gesamte Astralkraft verlässt den Körper des Zauberers und manifestiert sich als Regen aus bunten Funken, illusionären Schmetterlingen und kleinen Regenbögen. Die verlorenen Astralpunkte können regulär regeneriert werden.
7	Der Zauberer verliert für 1W6 Tage die Fähigkeit, auf seinen AE-Vorrat zuzugreifen.
8	Der Zauberer hat für die nächsten 1W6 Tage pochende Kopfschmerzen. Er leidet während dieser Zeit unter einer Stufe des Zustands *Betäubung*.
9	Die gesamte Astralkraft verlässt den Körper des Zauberers und springt auf das nächste magisch begabte Ziel über. Das Ziel erhält die gesamten Astralpunkte des Zauberers, auch über sein natürliches Maximum an Astralenergie hinaus. Der Zauberer kann die verlorenen Astralpunkte regulär regenerieren.
10	Der Zauberer verliert für 1W6 Tage seine Befähigung zu sprechen.
11	Haar und Bart des Zauberers färben sich bunt, wachsen später jedoch in der ursprünglichen Farbe nach.
12	Eine ätherische Stimme erklingt aus dem Nichts und sagt „Tu das nie wieder!“

Magische Analyse

- Ohne die Sonderfertigkeit Analytiker oder Hellsichtzauber oder -liturgien kann ein Held keine QS ansammeln. Er hat schlicht und einfach keine Ahnung von der Materie.
- Durch die Sonderfertigkeit Analytiker kann er ohne Hellsichtzauber oder –liturgien maximal 1 QS ansammeln.
- Mittels bestimmter Hellsichtzauber und – liturgien kann er die Anzahl der maximalen QS erhöhen. Dies ist jeweils bei den Zaubersprüchen oder Liturgien angegeben. Die Erhöhung der maximalen QS durch verschiedene Zaubersprüche und Liturgien ist nicht kumulativ. Nur durch die SF Analytiker steigen die maximalen QS bei der Probe auf Magiekunde um 1. Kommen verschiedenen Zauber und/ oder Liturgien zum Einsatz, gilt nur das beste erzielte Ergebnis.
- Hat der Zauberer einen ANALYS gewirkt, so kann er so viele QS ansammeln, wie er QS im ANALYS hatte. Die Erhöhung der maximalen QS durch weitere Zauber ist nicht kumulativ, weder untereinander, noch in Verbindung mit dem ANALYS. Nur durch die SF Analytiker steigen die maximalen QS bei der Probe auf Magiekunde um 1.

Informationen der Magischen Analyse (Beispiele)

Qualitätsstufe	Artefakt / Wesen / Zauberwirkung
QS 1	Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP / Bestimmung des Wesens: Dämon, Elementar, Geist / Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP
QS 2	Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau / Genauere Bestimmung des Wesens: niederer Dämon, Luftgeist, Gefesselte Seele / Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau
QS 3	Art des Artefakts (Zauberspeicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal
QS 4	Tradition des Artefakterschaffers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberwirkers
QS 5	Genauere Erklärung der Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt?
QS 6	Nebeneffekte des Artefakts / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen

Anhang 4 – Detailregeln

Sozialer Stand

Stufe	Rang	Beispiele
Stufe 1	Unfrei	Plantagensklave, Gladiator, Sträfling, unfreier Bauer
Stufe 2	Frei	Bürger, Händler, freier Bauer
Stufe 3	Niederadel	Edler, Ritter, Junker
Stufe 4	Adel	Baron, Graf
Stufe 5	Hochadel	Herzog, König, Kaiser

Regeneration

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.
- Die Grundregeneration beträgt 1W6. Ein Held würfelt für jede reduzierte Energie einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni seiner augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu seiner Energie. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Kein Held kann Punkte über den Höchstwert seiner Lebens-, Astral- oder Karmapunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration. Bei besonders schlechten Bedingungen wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden fällt die Regeneration ganz aus.
- Helden, die unter dem Status *Vergiftet* oder *Krank* leiden, können nicht durch die Regenerationsphase regenerieren, so lange die Wirkung des Giftes oder der Krankheit anhält. Heilkräuter, die gegen Gifte und Krankheiten wirken oder Lebenspunkte regenerieren, wirken in den Regenerationsphasen dennoch.

Situation	Regeneration
Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6 LeP/AsP/KaP
Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche)	–1 LeP/AsP/KaP
Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/Ruhestörung)	–1 LeP/AsP/KaP
Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z. B. Hundswache, nächtlicher Überfall)	–2 LeP/AsP/KaP
Held ist erkrankt/vergiftet	keine LeP-Regeneration
Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof)	+1 LeP/AsP/KaP
Schlechte Umgebung (feucht, kalt)	Regeneration von LeP, AsP und KaP halbiert
Furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter)	Regeneration von LeP, AsP und KaP fällt aus
Pro volle 2 Stein Eisen am Körper (siehe Bann des Eisens Regelwerk Seite 256)	–1 AsP

Heilung

- Die erste Möglichkeit ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden. Zusätzlich kann durch die Verwendung von Heilkräutern und des Talents *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine einfache Probe, wobei die QS bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten.
- Bei der zweiten Möglichkeit kommen von Geweihten gespendete karmale Kräfte, Heilmagie wie der Zauberspruch BALSAM oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Letzte Rettung und Tod

Sinkt die Lebensenergie eines Helden auf 0 oder darunter, liegt er im Sterben.

- Werden seine Verletzungen nicht innerhalb einer Anzahl von Kampfrunden in Höhe seiner Konstitution behandelt, stirbt der Held.
- Die Probe kann unterbrochen werden, um z. B. Verbandszeug oder ähnliche Gegenstände zu holen. Um genau zu sein: Dieser Vorgang zählt als Teil der Probe.
- Sind die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod des Patienten vermieden werden, wenn eine Probe *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Eine solche Behandlung dauert etwa 15 Minuten und bei Gelingen der Probe rettet sie den Patienten vom Rande des Todes.
  Die Lebensenergie des Patienten steigt auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird Stabilisieren genannt.
- Wird die Behandlung vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist begonnen, kann der Held gerettet werden. Wird der Helfer jedoch dabei unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden. Misslingt die Probe, stirbt der Held.
- Fällt seine Lebensenergie unter den negativen Wert der Konstitution, stirbt der Held augenblicklich.

Erstickungsschaden

Wann immer der Held keine Luft mehr bekommt, er also beispielsweise ertrinkt oder er sich in einem Raum ohne Luft aufhält, werden die Regeln von Erstickungsschaden angewandt.

- Nach jeweils 25 Kampfrunden erhält der Held eine Stufe des Zustands *Betäubung.*
- Unabhängig davon erleidet der Held nach Konstitution in Minuten pro Kampfrunde 1W6 SP durch Ersticken.
- Unter Wasser tritt dieser Schaden schon vorher auf, da man Wasser schluckt.

Feuer- und Säureschaden

Art	Schaden
Kleine Fläche betroffen	1W3 SP pro KR
Große Fläche betroffen	1W6 SP pro KR
Ganzer Körper betroffen	2W6 SP pro KR
Große Hitze oder sehr starke Säure	SP verdoppelt

Strategische Bewegung
Nachfolgend sind einige Beispiele für unterschiedliche Arten der Fortbewegung zur Orientierung aufgeführt. Alle Beispiele gehen von einem guten Weg, ruhigen Gewässern und keinen Komplikationen aus. Schwieriges Gelände und tobende See können die Meilen pro Tag senken.

Strategische Bewegung

Art	Strecke pro Reisetag
Fußmarsch	30 Meilen
Tagesritt	50 Meilen
Schiffsreise	100 Meilen
Kutschfahrt	40 Meilen

Anmerkung: Eine aventurische Meile entspricht einem irdischen Kilometer.

Verfolgungsjagden
Ablauf einer regeltechnisch abstrakten Verfolgungsjagd:

1. Geländetyp festlegen, die verschiedenen Geländearten modifizieren die Verrechnung der Geschwindigkeit bei den folgenden Proben.

Gelände bei Verfolgungsjagden

Geländetyp	Effektive GS	Beispiele
Offenes Gelände	GSx2	Freie Flächen, Rennstrecken
Normales Gelände	GS	Weiden, Gassen
Schwieriges Gelände	GS/2	Wald, bevölkerte Gassen

2. Die folgende Regelmechanik ähnelt einer Sammelprobe, ein Erfolg wird jedoch nicht bei 10 gesammelten QS angenommen, stattdessen wird die Strecke zwischen dem Verfolger und dem Verfolgten in Schritt am Anfang der Verfolgungsjagd mit den FP von Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)* verrechnet. Der FW in *Körperbeherrschung (Laufen)* wird für diese Proben um den Wert der effektiven GS erhöht. Der Verfolger kann die Distanz um seine FP verringern, die FP des Verfolgten vergrößern die Distanz in Schritt hingegen. Das Intervall der Probe liegt bei 1 KR. Die Standard-Anzahl der erlaubten Proben liegt bei 5, der Meister kann jedoch eine andere Anzahl an Proben festlegen. Hat der Verfolger innerhalb dieser Zeit das Finalergebnis nicht erreicht, konnte der Verfolgte entkommen.

Hoch- und Weitsprung
Um einen Hoch- oder Weitsprung durchzuführen, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegt werden.
Weitsprung: Ein Held schafft es mit einer unmodifizierten Probe mit Anlauf 3 Schritt weit zu springen.
Für jeden weiteren Schritt ist die Probe um 1 erschwert. Maximal kann ein Held 8 Schritt weit springen. Unter 3 Schritt benötigt er keine Probe.
Hochsprung: Ein Held schafft es mit einer unmodifizierten Probe mit Anlauf 1 Schritt hoch zu springen. Für jeweils weitere 50 Halbfinger ist die Probe um 1 erschwert. Maximal kann ein Held 4 Schritt hoch springen (mit ausgestreckten Armen, um sich irgendwo festzuhalten). Unter 1 Schritt benötigt er keine Probe.
Ohne Anlauf sind beide Sprungarten um 2 zusätzlich erschwert und die maximale Sprungweite/-höhe ist halbiert.
Für Zwerge sind die Höhen/Weiten generell halbiert

Erfahrung

Maximalwerte oder maximaler Zukauf	
Lebensenergiepunkte	KO
Astralenergiepunkte	Leiteigenschaft
Karmaenergiepunkte	Leiteigenschaft
Fertigkeiten	höchste beteiligte Eigenschaft +2
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft +2
Zauber und Rituale (ohne Merkmalskenntnis)	14
Magische Handlungen	höchste beteiligte Eigenschaft +2
Liturgien und Zeremonien (ohne Aspektkenntnis)	14

Kostentabelle
Fertigkeits- oder Kampftechnikwert

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105
21	10	20	30	40	120
22	11	22	33	44	135
23	12	24	36	48	150
24	13	26	39	52	165
25	14	28	42	56	180

Notizen
aus eigener Hand

Der Hohe Norden
Wälder des Nordens
Thorwal & Gjalskerland
Die Steppen der Orks & der ehemalige svelltsche Städtebund
Die Streitenden Königreiche
Schattenlande
Mittelreich
Bergkönigreiche der Zwerge
Aranien
Die Lande der Tulamiden
Die Insel Maraskan
Die Wüste Khôm & Kalifat
Das Horasreich
Die Echsensümpfe
Die Stadtstaaten Meridianas
Die dampfenden Dschungel
Altoum & Die Waldinseln
N

V1.89

Das Schwarze Auge

DELUXE HELDENDOKUMENT FÜR ZAUBERER

Die Abenteuer aventurischer Helden können ganze Bücher füllen: ihre beeindruckenden Fähigkeiten, ihre Ausrüstung und die Erfolge und Schätze, die sie erringen. Während sie an ihren Erfahrungen wachsen und zu Legenden werden, machen sie sich zudem Freunde und Feinde.

Das **Deluxe-Heldendokument für Zauberer** gibt dir alles an die Hand, um die Legende deines eigenen Helden zu schreiben. In einem stabilen Heft findest du einen ausführlichen Heldenbogen, der ausreichend Platz für den Hintergrund und die Abenteuer deines Helden bietet. Übersichtlich angeordnet enthält das Heldendokument Doppelseiten zu Talenten und allgemeinen Sonderfertigkeiten, Kampf und Kampfsonderfertigkeiten mit Fokusregeln, Magie und magischen Sonderfertigkeiten mit Platz für die Fokusregeln aus Aventurische Magie, Ausrüstung und Tierbegleitern und schließlich einer Heldenchronik für den Hintergrund und die Erlebnisse deines Helden. Abgeschlossen wird das Dokument durch einen ausführlichen Anhang mit den wichtigsten Tabellen für die Bereiche Talente, Kampf, Magie und Detailregeln.

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

US25540PDF