

Charaktererstellung für Siebenwind

(Weltkomplexität 11, 1 GP = 1000 T)

Menschliche Rassen

männlicher Galadonier (0 GP)

Attributsänderungen: keine
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Gewicht: 45+5xKN – 160-10xKN kg
Größe: 130+5xKN – 200 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +4

weiblicher Galadonier (- 5 GP)

Attributsänderungen: KN -1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Gewicht: 40+5xKN – 160-10xKN kg
Größe: 130+5xKN – 200 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +4

männlicher Endophali (0 GP)

Attributsänderungen: keine
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Gewicht: 45+5xKN – 160-10xKN kg
Größe: 130+5xKN – 200 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +4

weiblicher Endophali (- 5 GP)

Attributsänderungen: KN -1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Gewicht: 40+5xKN – 160-10xKN kg
Größe: 130+5xKN – 200 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +4

männlicher Nortrave (5 GP)

Attributsänderungen: KN +1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Gewicht: 60+5xKN – 200-10xKN kg
Größe: 150+5xKN – 240 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +5

weiblicher Nortrave (1 GP)

Attributsänderungen: keine
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Gewicht: 50+5xKN – 190-10xKN kg
Größe: 140+5xKN – 230 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +5

nicht-menschliche Rassen

Anmerkung: Trotz der natürlichen Begabung der Zwerge dürfen sie eine weitere natürliche Begabung zu Spielbeginn wählen.

männlicher Dwarschim (7 GP, Zwerg)

Attributsänderungen: KN + 1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Magieresistenz 2, gutes Immunsystem, natürliche
[Schwimmen], Dämmerungssicht, natürliche
Begabung [Resistenz Alkohol]
Gewicht: 35+5xKN – 140-10xKN kg
Größe: 120+5xKN – 150 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 4 km/h
Rassenmodifikator: +6

weiblicher Dwarschim (11 GP, Zwergin)

Attributsänderungen: KN + 1, WK + 1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Magieresistenz 2, gutes Immunsystem, natürliche
[Schwimmen], Dämmerungssicht, natürliche
Begabung [Resistenz Alkohol]
Gewicht: 35+5xKN – 140-10xKN kg
Größe: 120+5xKN – 150 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 4 km/h
Rassenmodifikator: +6

Ork (-4 GP)

Attributsänderungen: KN + 1, CH -1, IQ -1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: gutes
Immunsystem, Dämmerungssicht, Jähzorn,
technische Unfähigkeit
Gewicht: 45+5xKN – 160-10xKN kg
Größe: 145+5xKN – 170 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 6 km/h
Rassenmodifikator: +5

Hobbit (-4 GP)

Attributsänderungen: KN - 1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Empfindlichkeit Alkohol
Gewicht: 30+5xKN – 90-10xKN kg
Größe: 120+5xKN – 150 cm
Tageszeit: 24 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 4 km/h
Rassenmodifikator: +3

Elf (beide Geschlechter, 11 GP)

Attributsänderungen: KN -1, GE + 1, MG +1
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Unfähigkeit Resistenz [Alkohol], gutes Immunsystem,
angenehme Stimme, Elfischer Pfad
Gewicht: 45+5xKN – 100 kg
Größe: 165+5xKN – 210 cm
Tageszeit: 48 h Rastzeit: 6 h
Reisegeschwindigkeit: 5 km/h
Rassenmodifikator: +3

Heimaten

Galadon (+1), Vandrien, Hügelau, Endophal,
Norland, Ravel (-1), Khalandra (-1)

Ausbildung

kein Paket (-1 GP, exklusiv)
automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine
Startausrüstung: Ausrüstung im Wert von 500 T, 5 +
Status x10 T Startgeld
Status: -1

gewöhnliche Professionen

Fahrender Händler (3 GP)
automatische Talente, Vor- und Nachteile:
Geographie, Sprache [freie Auswahl] (3x),
Argumentieren
Startausrüstung: Handelsware im Wert von 1000 T,
200 T Startgeld, Maultier, gute Kleidung,
Reisekleidung, Packsattel für das Maultier

Barde (0 GP)
automatische Talente, Vor- und Nachteile: Musik
Startausrüstung: Bunte Kleidung, einfache
Reisekleidung, zwei Instrumente im Gesamtwert bis
zu 200 T, Tuchbeutel, Wasserschlauch, 20 T
Startgeld
Status: -1

Arzt (1 GP)
automatische Talente, Vor- und Nachteile:
Prinzipientreue (Hypokratischer Eid), Erste Hilfe,
Medizin
Startausrüstung: Ausrüstung im Wert von 50 T, 800
T Startgeld
Status: +1

kriegerische Professionen

Offizier (4 GP, exklusiv)
automatische Talente, Vor- und Nachteile: Strategie,
Etikette, Prinzipientreue (Ehre, Loyalität),
Verpflichtungen (10 000 T), Heraldik, Schrift
[Passend zur gewählten Akademie], Waffentalente
für 3 GP, Menschenkenntnis
Startausrüstung: 1 000 T Startgeld, Waffen und
Rüstung im Wert von bis zu 2 000 T, gute Kleidung,
Lederner Rucksack, Wasserschlauch,
Paradeuniform, Offizierspatent
Status: +2

Krieger (8 GP, exklusiv)
automatische Talente, Vor- und Nachteile: Reiten,
ein Waffentalent für 3 GP gemeistert, Einhändiger
Nahkampf, Verpflichtungen (10 000 T), Heraldik,
Schrift [Passend zur Akademie], Etikette, Gezielte
Angriffe
Startausrüstung: 500 T Startgeld, Waffen und
Rüstung im Wert von bis zu 3 000 T, gute Kleidung,
Lederner Rucksack, Wasserschlauch, Knappenbrief
Status: +3

magische Professionen

Suchender (7 GP, exklusiv)
Attributsänderungen: MG + 1

automatische Talente, Vor- und Nachteile: Kenntnis
eines der Magiepfade (orkisch nur für Orks, elfisch
nicht möglich), Kenntnis von Zaubern im Gesamtwert
von 5 GP
Startausrüstung: 500 T Startgeld, einfache Robe

Talente

Name: Abhärtung
Beschr.: Lässt das erste Intervall beim Einwirken
von Umwelteinflüssen ignorieren. Bei
Meisterschaft die ersten beiden, bei
Perfektion die ersten 3 Intervalle.

enthält: Abhärtung [Gebiet]
Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Abhärtung [Hitze]
Beschr.: Wie Abhärtung, allerdings auf Hitze-
Umwelt beschränkt. Auch für andere
Umweltarten wählbar
Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 1

Name: Abrollen
Beschr.: Erlaubt, beim Fallen 1 (Talent), 2
(meisterlich) oder 3 (perfekt) Meter
Fallstrecke zu ignorieren.
Typ: Passiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Boote fahren
Beschr.: Hilft beim Steuern eines Boots oder eines
kleineren Schiffs
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Botanik
Beschr.: Hilft beim Analysieren von Pflanzen aller
Art
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Erste Hilfe
Beschr.: Gibt Boni auf alle Heilproben
enthält: Erste Hilfe [Schadensart]
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 3

Name: Erste Hilfe [Schnitte]
Beschr.: Gibt Boni auf Heilproben beim Heilen von
Schnittwunden. Auch wählbar als
Risswunden, Verätzungen,
Verbrennungen, Schockversorgung,
Platzwunden
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Etikette
Beschr.: Wissenstalent über höfische
Umgangsformen
Typ: Aktiv, CH GP-Kosten: 1

Name: Fischen
Beschr.: Hilft beim Fischfang und dabei, Wasserbewohner auszunehmen
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Gaukeleien
Beschr.: Gibt Boni bei Jonglage, Feuerspeien etc.
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Gefahrengespür
Beschr.: Der Charakter hat im Initiativemodus eine um 1 erhöhte Ini (dies erhöht jedoch nicht sein Maximum)
Typ: Passiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Geschichtswissen
Beschr.: Wissenstalent über die Geschichte Falandriens
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Heraldik
Beschr.: Wissenstalent über die Adelhäuser Falandriens
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Jäger
Beschr.: Hilft bei der Jagd und dabei, nicht-Wasserbewohner auszunehmen
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Klettern
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Laufen
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 1

Name: Lehren
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Lerneifer
Beschr.: Gibt einen Bonus auf alle Proben beim Erlernen von Talenten und Zaubern
enthält: Lerntalente
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 3

Name: Lerntalent [Talente]
Beschr.: Gibt Boni bei allen Talentlernproben
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 2

Name: Lerntalent [Zauber]
Beschr.: Gibt einen Bonus bei allen Lernproben für einen Zauber. Auch für Rituale, Auren etc. wählbar
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Lesen/Schreiben
Auswahl: Dwarschim, Endophali, Falandrisch, Run, Vandrisch
Typ: Beides, IQ GP-Kosten: 1

Name: Magietheorie
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Medizin
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Menschenkenntnis
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Musik
Beschr.: Gibt einen Bonus auf Singenproben und auf das Spielen von Instrumenten. Meisterschaft und Perfektion nicht möglich
enthält: Singen, Instrumente
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 3

Name: Singen
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Zither
Beschr.: Gibt einen Bonus auf das Spielen einer Zither. Auch für andere Instrumente wählbar.
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Reiten
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Religion
Auswahl: Angamon, Elfisch, Enhor, Goroh, Sahor, Thjarek und Eydis
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Rüstungsgewöhnung
Beschr.: Der Charakter darf 1 RS ignorieren, wenn seine Behinderung berechnet wird. Bei einer Meisterschaft darf er 2 RS ignorieren, bei einer Perfektion 3 (normalerweise beträgt der Malus durch Rüstung RS – KN/2, abgerundet)
Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Schleichen
Beschr.: Gibt Boni bei Schleichproben
Typ: Beides, GE GP-Kosten: 3

Name: Schlösser knacken
Beschr.: Gibt Boni beim Knacken von Zylinderschlössern
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 3

Name: Schmerzresistenz
Beschr.: Erlaubt, einen Modifikator von 1, der aus Verletzungen rührt, zu ignorieren
Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Schwimmen
Beschr.: Die Schwimmprobe, wenn ein Charakter ins Wasser fällt, schafft dieser Charakter automatisch
Typ: Passiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Sprache
Auswahl: Dwarschim, Endophali, Falandrisch, Gohori, Orkisch, Run, Vandrish
Typ: Beides, IQ GP-Kosten: 1

Name: Springen
enthält: Hochsprung, Weitsprung
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Hochsprung
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 1

Name: Weitsprung
Beschr.: Gibt einen Bonus bei Weitsprungproben aus dem Stand und aus dem Lauf
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 1

Name: Tanzen
Typ: Aktiv, GE GP-Kosten: 3

Name: Toxinresistenz
Beschr.: Gibt Boni bei der Widerstandsprobe gegen Toxine aller Art
enthält: Resistenz [Toxin]
Typ: Aktiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Resistenz [Alkohol]
Beschr.: Gibt Bonuswürfel bei Widerstandsproben gegen Alkohol. Auch wählbar für Opiate, Designerdrogen, tierische Gifte, pflanzliche Gifte, Kampfgifte
Typ: Aktiv, KN GP-Kosten: 1

Name: Überreden
Beschr.: Gibt Boni auf jeden Versuch, die Meinung eines anderen zu ändern
enthält: Veführen, Bekehren, Argumentieren, Lügen
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 3

Name: Argumentieren
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Bekehren
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Lügen
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Verführen
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Verhandeln
enthält: Verhandeln [Art]
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 2

Name: Verhandeln [Marktfleischen]
Beschr.: Gibt Boni auf die spezifische Verhandlungsart. Auch wählbar als Jobbezahlung, Nachverhandlung, Tauschhandel, Bedingungen aushandeln
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Verstecken
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Wahrnehmung
Beschr.: Gibt Boni auf Wahrnehmungsproben aller Sinne
enthält: Wahrnehmung [Sinn]
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Wahrnehmung [Sehen]
Beschr.: Gibt einen Proben für Wahrnehmungsproben des Sehsinns. Auch für andere Sinne wählbar
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Wildnisleben
Beschr.: Hilft beim Überleben in der Wildnis
Typ: Aktiv, KN GP-Kosten: 2

Name: [Zauber] wirken
Beschr.: Dieses Talent muss für jeden Zauber, bei dem der Charakter den Bonus erhalten will, einzeln erlernt werden. Die GP-Kosten entsprechen denen des Zaubers
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: var.

Name: Zoologie
Beschr.: Wissenstalent über alle Tiere
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Eigene Talente:
Wissenstalent: 1 GP
theoretisches Aktionstalent: 2 GP
praktisches Aktionstalent: 3 GP

Connections:
3 CGP = 1 GP
einzeln: Loyalität + Stufe in CGP
Gruppe: Loyalität + Stufe + Rang in CGP

Kampftalente

Name:	Armbrüste	Waffen:	leichte Armbrust, schwere Armbrust, Handarmbrust	Waffe:	Schwert	GP-Kosten:	3
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	3	Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten:	3
Name:	Bastardschwerter [Angriff]	Name:	Fechten [Angriff]	Waffen:	Degen, Rapier	GP-Kosten:	3
Waffen:	Bastardschwert (ein- und zweihändig), Katana (ein- und zweihändig)	Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	3		
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	3	Name:	Fechten [Parade]		
Name:	Bastardschwerter [Parade]	Waffen:	Bastardschwert (ein- und zweihändig), Katana (ein- und zweihändig)	Waffen:	Degen, Rapier	GP-Kosten:	2
Waffen:	Bastardschwert (ein- und zweihändig), Katana (ein- und zweihändig)	Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	2		
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	2	Name:	Fesseln		
Name:	Berserker	Beschr.:	Wenn sich die Kämpfer in Stangendistanz befinden, kann der Angreifer statt eines Angriffs eine Fesseln-Aktion ansagen. Die Angriffsprobe wird dann so ausgeführt, als wäre sie in Distanzklasse N. Bei Erfolg wird das Ziel mit der Kette gefesselt, Schaden wird nicht verursacht. Das Ziel kann versuchen, sich zu befreien, dazu ist eine Probe auf GE (10, -) fällig, die Anzahl der Misserfolge gibt an, wie lange die Entfesseln-Aktion dauert (in s)	Waffen:	Kurasigama	GP-Kosten:	3
Beschr.:	Der Kämpfer kann sich in einen Berserkerrausch versetzen. Dazu muss er eine WK (5) – Probe schaffen.. Wenn diese gelingt, so kann und muss er einen Gegner unaufhörlich angreifen. Wenn er von diesem Gegner ablassen will, muss er eine WK(7)-Probe schaffen. Im Kampf gegen diesen Gegner verursacht er ein um 1 erhöhtes SN und die AZ seiner Waffe wird um 1 verringert	Waffen:	Kriegsbeil, Kriegsaxt	Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten:	3
Waffen:	Kriegsbeil, Kriegsaxt	Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten:	3		
Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten:	3	Name:	Finte		
Name:	Bögen	Beschr.:	Statt eines normalen Angriffs kann der Angreifer eine Finte ansagen, dadurch wird die GE des Gegners beim Angriff ignoriert. Bei Erfolg wird kein Schaden verursacht, jedoch darf der Angreifer direkt nach einer erfolgreichen Finte einen Angriff ansagen, bei dessen Probe er die GE des Gegners wieder ignorieren darf	Waffen:	Rapier, Degen	GP-Kosten:	3
Waffen:	Kurzbogen, Langbogen, Kompositbogen	Waffen:	Rapier, Degen	Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten:	3
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	3	Name:	Hieb Waffen [Angriff]		
Name:	Einhandklingen [Angriff]	Waffen:	Beil, Keule, Kriegsbeil, Streitkolben, Stuhlbein	Waffen:	Beil, Keule, Kriegsbeil, Streitkolben, Stuhlbein	GP-Kosten:	1
Waffen:	Säbel	Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	1		
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	2	Name:	Hieb Waffen [Parade]		
Name:	Einhandklingen [Parade]	Waffen:	Säbel	Waffen:	Beil, Keule, Kriegsbeil, Streitkolben, Stuhlbein	GP-Kosten:	2
Waffen:	Säbel	Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	2		
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	2	Name:	Kampfkunst [Angriff]		
Name:	Entwaffnen	Waffen:	waffenlos	Waffen:	waffenlos	GP-Kosten:	1
Beschr.:	Statt eines Angriffs kann der Angreifer eine Entwaffnen-Aktion ansagen. In der darauffolgenden Attacke wird ein eventuelles Paradetalent des Gegners nicht auf den Mindestwurf angerechnet. Wenn die Attacke gelingt, wird eine vergleichende Probe auf KN gewürfelt. Wenn der Angreifer gewinnt, verliert der Angegriffene seine Waffe. Dieser Angriff verursacht keinen Schaden. Der Angegriffene kann sich entschließen, nicht zu parieren, dann trifft der Angriff automatisch, jedoch nimmt der Angegriffene Schaden und verliert nicht die	Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	1		
		Name:	Kampfkunst [Parade]	Waffen:	waffenlos	GP-Kosten:	1
		Waffen:	waffenlos	Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	1
		Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten:	1		

Name:	Kettenwaffen [Angriff]	
Waffen:	Kurasigama, Morgenstern	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Kettenwaffen [Parade]	
Waffen:	Kurasigama, Morgenstern	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Messer und Dolche [Angriff]	
Waffen:	Dolch, Messer	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Messer und Dolche [Parade]	
Waffen:	Dolch, Messer	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Schwerter [Angriff]	
Waffen:	Bastardschwert (einhändig), Katana (einhändig), Kurzschwert, Schwert	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Schwerter [Parade]	
Waffen:	Bastardschwert (einhändig), Katana (einhändig), Kurzschwert, Schwert	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 2
Name:	Stäbe und Speere [Angriff]	
Waffen:	Speer, Stab	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Stäbe und Speere [Parade]	
Waffen:	Speer, Stab	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 2
Name:	Stahlarm	
Beschr.:	Der Kämpfer darf waffenlos in den Distanzklassen N und S das Talent Kampfkunst [Parade] benutzen	
Waffen:	waffenlos	
Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Stangenwaffen [Angriff]	
Waffen:	Bardike, Hellebarde, Speer	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Stangenwaffen [Parade]	
Waffen:	Bardike, Hellebarde, Speer	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	versteckte Klinge	
Beschr.:	Wenn der Kämpfer unbewaffnet ist und eine Klinge im Ärmel versteckt hat, darf er damit einen Angriff in Distanzklasse N oder H ausführen. Dieser Angriff dauert 1 Sekunde länger als ein normaler Angriff mit der entsprechenden Waffe, die Probe	

		ist GE (2 + IN des Verteidigers)
Waffen:	Dolch, Messer	
Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Zweihänder [Angriff]	
Waffen:	Bastardschwert (zweihändig), Katana (zweihändig), Zweihänder	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Zweihänder [Parade]	
Waffen:	Bastardschwert (zweihändig), Katana (zweihändig), Zweihänder	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3
Name:	Zweihandhieb Waffen [Angriff]	
Waffen:	Axt, Flegel, Kriegsaxt, Kriegshammer, Stab	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Zweihandhieb Waffen [Parade]	
Waffen:	Axt, Flegel, Kriegsaxt, Kriegshammer, Stab	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 3

Vorteile

Name:	adlig
Beschr.:	Verleiht den Titel eines eines Edelmanns/einer Edeldame. Nur für Menschen. Status + 3. Kostet für Charaktere mit der Ausbildung Krieger nur 2 GP und bringt nur einen Statusgewinn von 1, diese werden Ritter statt Edelmannen/damen.
Typ:	Passiv, - GP-Kosten: 3
Name:	Allgemeinbildung
Beschr.:	Der Charakter ist extrem belesen oder kann sich viele Dinge merken, die er irgendwo aufschnappt, so oder so hat er ein gigantisches Allgemeinwissen. Das erlaubt ihm, fast jedes Wissenstalent zu improvisieren, d.h. er kann jederzeit vom SL eine Probe erbitten, die ihm zu einer Situation Zusatzinformationen gibt. Jedes Wissenstalent, welches dieser Charakter erlernt, gilt automatisch als gemeistert.
Typ:	Passiv GP-Kosten: 3
Name:	Angenehme Stimme
Beschr.:	Der Charakter hat eine sehr angenehme Stimme. Sowohl Singproben als auch soziale Proben, bei denen die Stimme zum Einsatz kommt, erhalten +1
Typ:	Aktiv GP-Kosten: 2

Name: Balance
Beschr.: Der Charakter hat ein gutes Gefühl für Balance. Alle Proben, bei denen er die Balance halten muss (dazu gehören auch Springen und Parieren) erhalten +1
Typ: Aktiv GP-Kosten: 2

Name: Beidhändigkeit
Beschr.: Der SC hat keine Haupthand und bekommt keine Mali für das Benutzen der „falschen“ Hand.
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Charmant
Beschr.: Der Charakter hat eine unerklärliche Anziehungskraft auf das andere Geschlecht. Bei jeder sozialen Probe mit einem Wesen, mit dem er eine Beziehung führen könnte, bekommt er +1 (die Möglichkeit einer Beziehung wird hier biologisch betrachtet, den Bonus bekäme also auch ein charmanter 18-jähriger, wenn er mit einer 65-jährigen Nonne spräche. Bei Gleichgeschlechtlichen gibt es den Bonus aber nicht).
Typ: Aktiv GP-Kosten: 2

Name: Fotografisches Gedächtnis
Beschr.: Der Charakter kann sich alles, was er sieht, in kürzester Zeit genau einprägen. Dies erlaubt ihm nicht nur, sich wortgetreu an Schriftstücke und andere Dokumente zu erinnern, er kann außerdem alle Wissenstalente und Formeln mit einem um 2 verminderten Mindestwurf lernen und meistern
Typ: Passiv GP-Kosten: 3

Name: Gutes Immunsystem
Beschr.: Der Charakter hat ein besonders widerstandsfähiges Immunsystem. Dies erlaubt ihm, bei allen Widerstandsproben gegen Toxine und Krankheiten einen zusätzlichen Würfel zu werfen (auf diese Weise kann er sogar mehr als 5 Würfel würfeln)
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Härte
Beschr.: Dieser Vorteil entspricht dem Talent Abhärtung, kann aber mit diesem kombiniert werden. Er kann für 1 GP auch auf eine Umgebung spezialisiert erworben werden, aber nicht mehrmals
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Natürliche Begabung [Talent]
Beschr.: Der Charakter hat einen natürliche Begabung für eines der Talente, welche er zu Beginn des Spiels beherrscht. Jedes Mal, wenn er dieses Talent anwendet, bekommt er +1. Dieser Vorteil kann nur für ein Talent erworben werden
Typ: Aktiv GP-Kosten: 3

Name: Magieresistenz 2
Beschr.: Alle Zauberproben, die gegen den Charakter wirken, sind um 2 Punkte umweltbedingt erschwert. Man kann Magieresistenz auch für mehr GP erwerben, jeder weitere aufgewendete GP erschwert die Proben um 1 weiteren Punkt (Magieresistenz 3 kostet 2 GP, Magieresistenz 4 3 GP usw.). Magieresistenz wirkt gegen alle Zauber, auch gegen solche, welche der Charakter zulassen möchte (z.B. Heilzauber).
Typ: Passiv GP-Kosten: 1

Sprachgenie
Der Charakter bekommt einen charakterbedingten Bonus von 3 auf alle Proben, die dazu dienen, eine Sprache zu erlernen
Typ: Aktiv GP-Kosten: 1

Name: Überlebenswille
Beschr.: Der Charakter hängt am Leben und ist nicht kleinzukriegen. Bei der Berechnung des überschüssigen Schadens, den er erleiden muss, um tot zu sein, wird seine Konstitution um 2 erhöht.
Typ: Passiv GP-Kosten: 1

Name: Übertragende Reflexe
Beschr.: Die maximale Ini des Charakters wird verdoppelt. Bei allen Überraschungsproben und allen Proben, die seine Ini beeinflussen, wird seine IN um 1 erhöht.
Typ: Passiv GP-Kosten: 3

Name: Vitalität
Beschr.: Der Charakter hat eine höhere Lebenskraft als andere Charaktere. Er bekommt 1 zusätzlichen Punkt in seinem Erschöpfungsschaden-Monitor
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Nachteile

Name: Aberglaube
Beschr.: Der Charakter ist schnell verunsichert, wenn er in Situationen mit unerklärlichen Phänomenen kommt oder ihm davon erzählt wird. Aktionen in Gegenwart von solchen sind um 2 erschwert (charakterbedingt)
Typ: Passiv GP-Kosten: -2

Name: Abhängigkeit
Beschr.: Genauere Beschreibungen von Abhängigkeiten sind im Grundregelwerk nachzulesen. Eine therapierte Abhängigkeit bringt ein Viertel des Suchtpotentials an GP, eine leichte ein Drittel, eine mittlere das halbe, eine schwere zwei Drittel und eine kritische das volle Suchtpotential der Substanz (alle abgerundet)
Typ: Beides GP-Kosten: Var.

Name: abstoßend
Beschr.: Der Charakter ist rüpelhaft, hässlich oder aus sonstigen Gründen nicht sozialfähig, daher erleidet er einen Modifikator von -1 auf alle sozialen Proben. Dieser Nachteil kann bis zu 3x gewählt werden
Typ: Aktiv GP-Kosten: -2

Name: Arroganz
Beschr.: Der Charakter hält sich für überlegen und zeigt dies. Wenn er Gelegenheit hat, sich in den Vordergrund zu stellen oder auf seine Vorzüge aufmerksam zu machen, so muss ihm eine WK (6) – Probe gelingen, wenn er darauf verzichten will
Typ: Passiv GP-Kosten: -1

Name: Blind
Beschr.: Der Charakter ist unheilbar blind
Typ: Passiv GP-Kosten: -3

Name: Bluttausch
Beschr.: Der Charakter verfällt, sobald er in einem Kampf Blut sieht, in einen Bluttausch. Er muss dann solange weiterkämpfen, bis niemand mehr zum bekämpfen da ist – dies schließt Freunde mit ein! Wenn er aufhören will zu kämpfen, so muss er eine Probe auf WK (7) schaffen. Diese Probe darf er vor jedem Angriff wiederholen.
Typ: Passiv GP-Kosten: -2

Name: Eitelkeit
Beschr.: Der Charakter schreckt vor Aufgaben zurück, die sein physisches Erscheinungsbild negativ beeinflussen können, insbesondere vor schweißtreibender Arbeit. Wenn er eine derartige Aufgabe erledigen will, muss ihm erst eine WK (6) – Probe gelingen
Typ: Passiv GP-Kosten: -1

Name: Empfindlichkeit
Beschr.: Eine Empfindlichkeit drückt aus, dass ein Charakter durch bestimmte Umstände (eine Substanz, zu der er Kontakt hat, die Gesellschaft bestimmter Personen, bestimmte visuelle Eindrücke o.ä.). Es wird nach Häufigkeit und Schwere der Empfindlichkeit unterschieden:
Selten (1): Allergie gegen ein Metall, Empfindlichkeit bei extremen Klimaten
Gewöhnlich (2): Allergie gegen häufige Pollen, Depressionen
Häufig (3): Sonnenallergie, Allergie gegen Nässe
Man kann auswählen, eine leichte (1), schwere (2) oder kritische (3) Empfindlichkeit zu haben. Eine leichte Empfindlichkeit bedeutet bei Erreichen der Situation, gegen die der Charakter empfindlich ist, einen Malus von 1 auf alle Proben (außer Widerstandsproben), eine schwere einen Malus von 2, eine kritische einen Malus von 3 und 1 Erschöpfungsschaden ohne Widerstandsprobe nach jeder Minute. Die Zahlen in Klammern hinter Häufigkeit und Schwere werden addiert und halbiert (abgerundet), das Ergebnis gibt an, wieviel GP die Empfindlichkeit einbringt
Typ: Aktiv GP-Kosten: Var.

Name: Fanatisch
Beschr.: Der Charakter giert nach ganz bestimmten Dingen – sei es, dass er Antiquitäten sammelt, alle alten Bauwerke fotografieren möchte oder in jeder Taverne das Bier probieren will. Immer, wenn er seinem Fanatismus entsprechen könnte, muss er eine WK (6) – Probe bestehen, wenn er es lassen will. Schafft er die Probe nicht, wird er seiner Passion folgen, wozu er sogar Gesetze oder sein Ansehen missachten wird. Dieser Nachteil bringt 2 GP, wenn der Charakter fanatisch Dinge sammeln will (und damit auch stehlen würde), ansonsten 1 GP.
Typ: Passiv GP-Kosten: -1/-2

Name:	Jähzorn
Beschr.:	Der Charakter ist leicht reizbar. Eine Herausforderung, Drohung oder unhöfliches Verhalten beantwortet er mit Gewalt, wenn ihm keine WK (6) – Probe gelingt
Typ:	Passiv GP-Kosten: -1
Name:	Pechvogel
Beschr.:	Karma kostet für diesen Charakter das doppelte wie für andere Charaktere
Typ:	Passiv GP-Kosten: -2
Name:	Prinzipientreue
Beschr.:	Muss zusammen mit einem Prinzip gewählt werden (z.B. Schutz der Schwachen). Dem Charakter muss eine WK (7) – Probe gelingen, wenn gegen dieses Prinzip handeln will. Darf bis zu 3x gewählt werden, aber mit unterschiedlichen Prinzipien
Typ:	Passiv GP-Kosten: -1
Name:	Speisegebote
Beschr.:	Wenn der Charakter gegen ein Speisegebot (Vegetarismus, endophalische Religionsvorschriften, ...) verstößt, sinkt seine WK und seine KN für einen Tag um 1 Punkt. Lebenspunkte bleiben davon unbeeinflusst
Typ:	Passiv GP-Kosten: -1
Name:	Technische Unfähigkeit
Beschr.:	Ein Charakter mit diesem Nachteil kennt sich mit moderner Technologie nicht aus. Jede Probe, die er würfelt, ist um die KX des komplexesten dabei benutzten Geräts charakterbedingt erschwert
Typ:	Aktiv GP-Kosten: -3
Name:	Totenangst
Beschr.:	Der Charakter hat Angst vor dem Tod und allem, was er damit verbindet. Der anblick von Friedhöfen, Morsangeweiheten etc. lässt ihn dezent auf Distanz gehen, wenn ihm keine WK (6) – Probe gelingt, vor Untoten flieht er, wenn er sie nicht schafft. Selbst, wenn er den Kampf gegen Untote aufnimmt, so hat er einen Malus von 2 auf jede Aktion im Kampf
Typ:	Beides GP-Kosten: -2
Name:	Verlorene Gliedmaße
Beschr.:	Dem Charakter ist unwiederbringlich eine Gliedmaße abhanden gekommen, ein Arm oder ein Bein
Typ:	Passiv GP-Kosten: -3

Zaubersprüche

Name:	Ignis Blick
Fokus:	Sicht Zeit: 1 s
Technik:	Der Magier schnippt mit dem Finger
Reichweite:	5m
Effekt:	Der Zauberer erzeugt ein Feuer etwa von der Größe einer Streichholzflamme. Falls es keine Nahrung erhält, erlischt es sofort wieder
GP:	1 Mana: 0 MW: 4
Name:	Felasicht
Fokus:	Berührung Zeit: 3 s
Technik:	Der Zaubernde murmelt die Formel
Reichweite:	- Int: 10 min, 1
Effekt:	Das Ziel kann im Dunkeln sehen, als wäre helles Tageslicht
GP:	1 Mana: 1(1) MW: 5
Name:	Magisches Geschoss
Fokus:	Sicht Zeit: 5 s
Technik:	Der Magier zeigt auf das Ziel und spricht die Formel
Reichweite:	20 m
Effekt:	Ein magischer Ball löst sich aus dem Finger des Magiers und trifft das Ziel, welches ein SN in Höhe von 3 MG erleidet
GP:	2 Mana: 5 MW: 5
Name:	Vitamas Segen
Fokus:	Berührung Zeit: 1 min
Technik:	Der Zaubernde berührt das Ziel und spricht die Formel
Reichweite:	-
Effekt:	Das Ziel würfelt eine Probe auf KN (7-MG des Magiers, +). Sein Schadensmonitor wird um die Anzahl der Erfolge aufgefüllt.
GP:	2 Mana: 5 MW: 5
Name:	Macht der Bilder
Fokus:	Sicht Zeit: 10 s
Technik:	Der Magier murmelt die Formel und sieht auf den Zielbereich
Reichweite:	20 m Int: 1 min, 1
Effekt:	Am Zielort entsteht eine unbewegte optische Illusion. Um die Illusion zu durchschauen, muss ein potentieller Beobachter eine IN (5+MG des Wirkers) - Probe schaffen. Die Illusion darf maximal 5 x MG Kubikmeter umfassen.
GP:	1 Mana: 1(0) MW: 5

Name: Funkenregen

Fokus: Sicht Zeit: 3 s
 Technik: keine
 Reichweite: 20 m
 Effekt: An einem beliebigen Punkt in der Sicht des Magiers erscheint die Illusion einer bunten leuchtenden Kugel, welche aufplatzt und ein Gebiet von etwa 25 m² in einen bunten Funkenregen hüllt. Kampfproben und präzise Arbeiten sind im Bereich der Funken um 1 Punkt umweltbedingt erschwert. Nach 10 Sekunden sind die Funken vergangen.

GP: 1 Mana: 0 MW: 5

Name: Kraftspender

Fokus: Berührung Zeit: 5 s
 Technik: Der Magier murmelt die Formel
 Reichweite: -
 Effekt: Die nächste Probe des Ziels ist um MG Punkte erleichtert, maximal jedoch um so viele Punkte, wie das Probenattribut des Zies beträgt. Die Wirkung endet nach 10 s

GP: 2 Mana: 3 MW: 6

Name: Ventus Lied

Fokus: Sicht Zeit: 10 s
 Technik: Der Zaubernde bläht die Backen auf und bläst dann die Luft hinaus
 Reichweite: 10 m
 Effekt: Der Magier kann einen leichten Windstoß erzeugen, der in beliebiger Richtung weht. Er lässt Mäntel flattern und wirft kleine Gegenstände um, verletzt aber nicht.

GP: 1 Mana: 0 MW: 5

Zaubersprüche – der weiße Pfad

Name: Fesseln des Lichts

Fokus: Sicht Zeit: 5 s
 Technik: Der Magier deutet auf das Ziel, dann ballt er die Faust und droht dem Ziel damit.
 Reichweite: 20 m Int: 1 min, 1
 Effekt: Das Ziel kann seine Beine nicht mehr bewegen, welche von silbrig schimmernden Fäden am Boden festgehalten werden. Es kann den Zauber beenden, wenn ihm eine KN (Mindestwurf+1) – Probe gelingt. Den Mindestwurf kann der Magier selbst wählen.

GP: 3 Mana: 8(1) MW: frei

Name: Fokus der Kraft

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier klopft dem Ziel auf die Schultern und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min, 0
 Effekt: Das Ziel bekommt KN + 1.
 GP: 2 Mana: 5(2) MW: 5

Name: Fokus des Instinkts

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier klopft dem Ziel auf die Schultern und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min, 0
 Effekt: Das Ziel bekommt IN + 1.
 GP: 2 Mana: 5(2) MW: 5

Name: Fokus der Bewegung

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier klopft dem Ziel auf die Schultern und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min, 0
 Effekt: Das Ziel bekommt GE + 1.
 GP: 2 Mana: 5(2) MW: 5

Name: Fokus des Zeit

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier klopft dem Ziel auf die Schultern und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min, 0
 Effekt: Das Ziel bekommt GS + 1.
 GP: 2 Mana: 5(2) MW: 5

Name: Fokus des Willens

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier klopft dem Ziel auf die Schultern und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min, 0
 Effekt: Das Ziel bekommt WK + 1.
 GP: 2 Mana: 5(2) MW: 5

Name: Hohe Heilkunst

Fokus: Berührung Zeit: 10 min
 Technik: Der Magier berührt die Wunde und murmelt die Formel
 Reichweite: -
 Effekt: Eine Verwundung (leicht, schwer oder kritisch) wird um eine Stufe gemildert (zu unverwundet, leicht oder schwer). Der MW und die Manakosten richten sich nach der Schwere der Wunde, je schwerer die Wunde, desto höher sind diese

GP: 3 Mana: 2/3/5 MW: 5/6/7

Name: Fokus des Geistes
Fokus: Berührung Zeit: 1 min
Technik: Der Magier klopft dem Ziel auf die Schultern und spricht die Formel
Reichweite: - Int: 10 min, 0
Effekt: Das Ziel bekommt IQ + 1.
GP: 2 Mana: 5(2) MW: 5

Name: Astrale Suche
Fokus: Objekt Zeit: 1 h
Technik: Der Magier betrachtet das Objekt und analysiert das Band zum Spender
Reichweite: Siebenwind
Effekt: Der Zaubernde erfährt, wo sich das Ziel befindet, solange es auf Siebenwind ist. Er kennt die genaue Position und kann diese finden, auch wenn er den betreffenden Ort überhaupt nicht kennt. Allerdings kann die Zielperson bis dahin weggegangen sein. Die Zielperson bekommt von diesem Zauber nichts mit
GP: 3 Mana: 10 MW: 7

Name: Lichtrüstung
Fokus: Berührung Zeit: 10 s
Technik: Der Magie reibt dem Ziel über Brust und Rücken
Reichweite: - Int: 1 h, 1
Effekt: Das Ziel bekommt einen Rüstschutz in Höhe der halben MG des Zaubernden (aufrunden), ohne dadurch behindert zu werden, außerdem ist es von leuchtenden Lichtbändern umgeben, welche auf abergläubische Gegner abschreckend wirken könnten. Eine erneute Lichtrüstung hebt alle vorherigen auf.
GP: 3 Mana: 5(3) MW: 6

Zaubersprüche – der graue Pfad

Name: Avatar der Stürme
Fokus: keiner Zeit: 30 s
Technik: Der Magier breitet die Arme und singt die Formel, nur unter freiem Himmel
Reichweite: - Int: 5 min, 0
Effekt: Der Magier wird zu einem Avatar der Stürme, wodurch er etwa 50 % größer und komplett schwarz wird, während ihn ständig Blitze umzucken. Er erhält GE + 1, KN +1, GS + 2. Damit kann er auch die Grenzen seiner Rasse sprengen (allerdings nicht GS über 5 steigern). Er kann waffenlos in allen Distanzklassen kämpfen und verursacht ein Schadensniveau 8 + MG. Außerdem kann er waffenlos parieren, als habe er eine Waffe mit Paradowert 5. Er bekommt als Avatar keine Mali durch Verletzungen.
GP: 3 Mana: 12 (8) MW: 7

Name: Blitzfalle
Fokus: Berührung Zeit: 10 s
Technik: Der Magier tippt auf den Boden und spricht die Formel
Reichweite: 1 m Int: 1 min, 1
Effekt: Eine Blitzfalle wird an der Stelle erzeugt, an der der Magier auf den Boden tippt. Sobald jemand anderes als der Magier in die Reichweite tritt, wird die Falle ausgelöst und jeder in 2 m Umkreis wird von einem Blitz mit SN 10 getroffen. Die Falle kann mit einer IN (7) – Probe bemerkt werden, mit einer IQ(6) – Probe weiß man, was sie tut
GP: 2 Mana: 6 (0) MW: 6

Name: Blitzschlag
Fokus: Sicht Zeit: 3 s
Technik: Der Magier deutet auf die Zielstelle
Reichweite: 5 m
Effekt: An der Zielposition entsteht ein kurzer Lichtblitz. Der Magier wird nicht betroffen, jeder andere wird geblendet. Geblendete leiden unter einem Malus von 10 auf jede körperliche Aktion. Pro Sekunde sinkt dieser Malus um 1, bis er völlig aufgehoben ist. Wenn ein Ziel erneut geblendet wird, addieren sich die Mali, bauen sich aber nicht schneller ab. Der Malus kann die 3-fache MG des Magiers nicht übersteigen
GP: 2 Mana: 3 MW: 6

Name: Donnersturm
Fokus: keiner Zeit: 10 s
Technik: Der Magier breitet die Arme und ruft die Formel
Reichweite: 5 m Int: 5 s, 4
Effekt: Ein Sturm zieht auf. Jede Sekunde wird ein Ziel in Reichweite von einem Blitz mit SN = MW getroffen, der nicht-magische Rüstung ignoriert. Das Ziel wird zufällig gewählt, auch Freunde können getroffen werden, jedoch nicht der Magier selbst. Der Mindestwurf darf frei gewählt werden
GP: 3 Mana: 10(5) MW: frei

Name: Insektenschutz
Fokus: keiner Zeit: 2 s
Technik: Der Magier klatscht in die Hände
Reichweite: 10 m
Effekt: Jedes Lebewesen in Reichweite (nicht durch Barrieren hindurch, auch der Magier) erleidet ein SN von 2, da eine elektisch geladene Wolke um den Magier entsteht.
GP: 1 Mana: 3 MW: 5

Name: Spiel der Sinne

Fokus: Sicht Zeit: 10 s
 Technik: Der Magier sieht in die Zielregion und spricht die Formel
 Reichweite: 20 m Int: 1 min, 1
 Effekt: Am Zielort entsteht eine Illusion. Sie beeinflusst alle Sinne und ist beweglich. Der Magier kann eine bedrohliche Illusion erschaffen, um Angst zu verursachen, oder ein angenehmes Kribbeln, jedoch kann die Illusion niemals kinetische Energie aufbringen, blenden oder einen Hörsturz verursachen. Um die Illusion zu durchschauen, muss ein potentieller Beobachter eine IN (5+MG des Wirkers) - Probe schaffen. Die Illusion darf maximal 10 x MG Kubikmeter umfassen, der Ort dieses Volumens wird beim Wirken bestimmt und kann nicht bewegt werden.

GP: 2 Mana: 2(0) MW: 6

Name: Unsichtbarkeit

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier tippt das Ziel an und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min
 Effekt: Das Ziel wird unsichtbar. Es kann sich selbst auch nicht mehr sehen, genausowenig der Magier. Dadurch können einige Aktionen (Klettern, Bogenschießen, ...) um bis zu 4 Punkte charakterbedingt erschwert werden. Die Ausrüstung des Charakters wird ebenfalls unsichtbar, solange er sie am Körper trägt

GP: 2 Mana: 4(4) MW: 6

Name: Maske

Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier tippt das Ziel an und spricht die Formel
 Reichweite: - Int: 10 min
 Effekt: Das Ziel verändert sein Aussehen. Es kann in einen Menschen oder eine ähnliche Spezies verwandelt werden, einer anderen Person nachempfunden werden oder nur unkenntlich gemacht sein. Wenn jemand imitiert werden soll, so kann ein Beobachter die Täuschung (nicht den Zauber) mit einer Probe auf IN (5 + MG des Magiers) durchschauen.

GP: 2 Mana: 3(3) MW: 6

Zaubersprüche – der schwarze Pfad

Name: Fluch des Siechtums

Fokus: Konzentr. Zeit: 1 h
 Technik: Der Magier konzentriert sich auf das Objekt und vollführt ein Ritual
 Reichweite: 1 km Int: 1 Tag, 1
 Effekt: Das Objekt leidet an einer magischen Krankheit. Diese verhindert, dass es nachts regeneriert, außerdem fühlt es sich schlapp und ausgelaugt (alle Proben -2). Jeden Tag kann das Opfer eine Probe auf WK (8) würfeln, um den Fluch zu beenden (diese Probe erleidet den Malus nicht).
 Wenn man das Talent Medizin beherrscht, kann man mit einer IQ (6)-Probe die Krankheit erkennen und heilen, so dass der Mindestwurf für die WK-Probe auf 6 sinkt.

GP: 3 Mana: 12(3) MW: 6

Name: Fluch der Angst

Fokus: Sicht Zeit: 5 s
 Technik: Der Magier brüllt dem Opfer eine Drohung entgegen
 Reichweite: 20 m
 Effekt: Der Zauber bewirkt, dass das Opfer den Magier als besonders bedrohlich empfindet, wobei die Fantasie des Opfers das schlimmstmögliche Szenario für das Opfer vorgaukelt. Das Opfer würfelt eine WK (MW) – Probe. Wenn es die nicht schafft, wird es panisch vor dem Magier fliehen, bis dieser außer Sicht ist. Der MW darf frei bestimmt werden.

GP: 2 Mana: 4 MW: frei

Name: Fluch der Schwäche

Fokus: Sicht Zeit: 5 s
 Technik: Der Magier lacht das Opfer aus
 Reichweite: 20 m Int: 1 min, 1
 Effekt: Das Opfer hat KN – 1 und GE – 1. Geweihte Bellums sind gegen diesen Zauber immun.

GP: 2 Mana: 6(3) MW: 6

Name: Fluch des Schweigens

Fokus: Sicht Zeit: 10 s, 2
 Technik: Der Magier sieht das Opfer an und legt die Finger auf die Lippen
 Reichweite: 20 m Int: 1 min, 2
 Effekt: Das Opfer kann nicht mehr sprechen. Zauberer können, wenn sie eine Formel sprechen müssten, eine WK (6) – Probe machen, bei Erfolg dürfen sie den Zauber trotz des Fluch des Schweigens wirken.

GP: 2 Mana: 4(2) MW: 6

Name: Fluch der Schmerzen
 Fokus: Sicht Zeit: 10 s
 Technik: Der Magier zeigt auf das Opfer und grinst hämisch
 Reichweite: 20 m Int: 10 s, 2
 Effekt: Das Opfer empfindet überall am Körper heftigste Schmerzen. Es erleidet Mali, als sei es an allen Trefferzonen kritisch verwundet. Der Zauber ist vor allem zur Folter unter Dienern Angamons sehr beliebt.
 GP: 3 Mana: 3(2) MW: 7

Name: Feuerlanze
 Fokus: Sicht Zeit: 3 s
 Technik: Der Magier zeigt auf das Ziel und ruft Ignis an
 Reichweite: 10 m
 Effekt: Das Ziel wird von einer Feuerlanze getroffen und erleidet ein SN entsprechend dem Mindestwurf. Dieser ist frei wählbar. Geweihte Ignis' können von diesem Zauber nicht betroffen werden.
 GP: 2 Mana: 5 MW: frei

Name: Fluch des Kindertods
 Fokus: Objekt Zeit: 1 h
 Technik: Der Magier konzentriert sich auf das Objekt und vollführt ein Ritual
 Reichweite: Siebenwind
 Effekt: Der Spender des Objekts wird impotent und verliert jedes sexuelle Lustempfinden. Nur ein göttliches Wunder kann dies aufheben. Diener Angamons wirken den Zauber gern auf sich selbst, um sich nicht von niederen Gelüsten von ihren Zielen ablenken zu lassen. Geweihte Vitamas sind gegen diesen Zauber immun.
 GP: 3 Mana: 15 MW: 8

Name: Windhose
 Fokus: keiner Zeit: 1 min
 Technik: Der Zauberer schließt die Augen und betet zu Ventus
 Reichweite: 5 m Int: 1 min, 7
 Effekt: Um den Zauberer herum entsteht eine Windhose, die jeden vom Zauberer wegdrängt. Wer sich dem Zauberer nähern will, muss eine KN (5 + MG) – Probe bestehen, er erleidet dabei ein Schadensniveau von 5 + MG. Die Windhose verursacht denselben Schaden an festgebundenen Menschen und Gegenständen. Geweihte Ventus können die Windhose ignorieren.
 GP: 2 Mana: 5(5) MW: 6

Name: Fluch des Todes
 Fokus: Berührung Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier zeichnet auf der Brust des Opfers die Todesrunen nach
 Reichweite: -
 Effekt: Das Opfer stirbt. Geweihte Morsans sind gegen diesen Zauber immun.
 GP: 3 Mana: 15 MW: 7

Name: Wasseratem
 Fokus: Berührung Zeit: 3 s
 Technik: Der Magier berührt das Ziel und ruft Xan an.
 Reichweite: - Int: 10 min, 1
 Effekt: Das Ziel kann unter Wasser atmen.
 GP: 1 Mana: 1(1) MW: 5

Name: Fluch der Demenz
 Fokus: Sicht Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier murmelt die Formel
 Reichweite: 10 m Int: 1 h, 2
 Effekt: Das Opfer verliert sein Langzeitgedächtnis. Es verliert alle Wissenstalente und kann keine Zauber mehr wirken, die nicht dem elfischen Kanon entspringen, außerdem kennt es weder Freunde noch Familie, allgemein leidet es unter völliger Amnesie. Sobald der Zauber endet, sind alle Fertigkeiten wiederhergestellt. Geweihte Astrals sind gegen diesen Zauber immun.
 GP: 1 Mana: 3(1) MW: 5

Name: Rankenruf
 Fokus: Sicht Zeit: 5 s
 Technik: Der Magier fixiert einen Flecken natürlichen Bodens (kein Fels)
 Reichweite: 20 m Int: 20 s, 2
 Effekt: Am Zielort schießen Ranken aus dem Boden und schlagen wild um sich. Jeder, der näher als 5 m am Zielort steht, wird alle 4 Sekunden mit einem Schadensniveau von 5 + MG des Zauberers getroffen. Der Zauberer und Geweihte Riens werden nicht angegriffen.
 GP: 2 Mana: 3(3) MW: 6

Zaubersprüche – der elementare Pfad

Zauber des elementaren Pfades sind keine wirklichen Anrufungen der Enhör, Elementarmagier, die nicht an diese glauben, rufen stattdessen eine passende Formel. Allerdings gilt auch bei diesen die Immunität der entsprechenden Geweihten.

Name: Treantenlauf

Fokus: Berührung Zeit: 30 s
 Technik: Der Magier streicht einem Baum über die Rinde und betet zu Rien.
 Reichweite: - 1 min, 3
 Effekt: Der Baum erwacht zum Leben und beginnt, den Magier zu verteidigen. Er entwurzelt und kann sich mit 5 km/h bewegen. Ein solcher Treant hat folgende Werte:
 GE 2, KN 6, IQ 0, IN 1, CH 0, WK 10, SN 10, Schadensmonitor 15.
 Sobald der Schadensmonitor ausgefüllt ist, wird der Treant wieder ein normaler Baum. Der Magier kann den Tranten nicht steuern, aber ihn bitten, einfache Anweisungen zu befolgen. Der Treant versteht, was der Magier sagt, kann aber nicht antworten. Geweihte Riens können den Treanten durch ein kurzes Gebet wieder verwurzeln.

GP: 3 Mana: 8(1) MW: 7

Name: Flammenaura

Fokus: Berührung Zeit: 5 s
 Technik: Der Magier kreuzt die Arme vor der Brust und ruft Ignis an
 Reichweite: selbst Int: 10 s, 1
 Effekt: Der Magier wird von einer Flammenaura umgeben, jeder, den er berührt, angreift oder der ihn angreift, erleidet ein SN von 5 + MG. Geweihte Ignis erleiden keinen Schaden.

GP: 3 Mana: 4(4) MW: 6

Name: Lichtbrücke

Fokus: Sicht Zeit: 1 min
 Technik: Der Magier hebt die Arme in die Richtung, in der die Brücke erscheinen soll.
 Reichweite: 3 x MG m Int: 1 min, 7
 Effekt: Angefangen an den Füßen des Magiers entsteht eine Brücke aus Licht. Die Brücke ist bis zu MG/2 m breit. Sie kann einen Höhenunterschied von bis zu MG Metern überwinden und beliebiges Gewicht tragen.

GP: 1 Mana: 2 (1) MW: 5

Name: Quellenruf

Fokus: Berührung Zeit: 30 min
 Technik: Der Magier setzt sich auf dem Boden und betet zu Xan
 Reichweite: 1 m
 Effekt: Direkt vor dem Magier entsteht eine kleine Quelle, die genug Wasser liefert, um pro Stunde den Tagesbedarf eines Menschen zu decken. Funktioniert nur auf nicht-verseuchtem Gras oder Erde.

GP: 3 Mana: 15 MW: 7

Hintergrunderinnerungen:

Götter:
 Sahor (die Viere, Staatsreligion)
 Vitama – Göttin des Lebens und der Liebe
 Astrael – Gott des Wissens und der Magie
 Bellum – Gott des Krieges und der Zwerge
 Morsan – Gott des Schlafs und des Todes

Enhör (Elementarherren, geduldet)
 Ignis oder Arkadon – Gott des Feuers
 Ventus – Gott der Luft
 Rien oder Tevra – Göttin der Erde
 Xan – Göttin des Wassers

Angamon – das Böse (verboten, Name wird nicht gesagt)
 Beinamen: der Eine, der Namenlose

Gohor (verboten)
 Timanor – Gott der Zeit
 Galandor – Gott des Raumes

Nortravische Gottheiten (für Nortraven erlaubt)
 Thjarek – Kraft und Meer
 Eydis – Wind und Natur
 Gea - Natur
 Wolthar - Kampf

andere Gottheiten (keine Kulte)
 Tare – die Erde
 Fela – die Sonne
 Rilamnor – Göttin der Sterne

Monde
 Vitamalin – wird Vitama zugeordnet
 Astreyon – das Auge Astrael
 Dorayon – die Festung Angamons

andere Begriffe:
 Falandrien – das Königreich
 Hilgrad I Ap Mer – der König von Falandrien
 Ritter der sieben Winde – Herrscher auf Siebenwind
 Trave – abfälliger Begriff für Nortraven
 Binge – Zwergenheimat



