



Grundregelwerk

© Daniel Nagel

Danksagung

Ein besonderer Dank geht an **Enes Sentürk** – unsere endlosen Gespräche über Mechaniken, Abenteuer und Ideen haben dieses Werk entscheidend geprägt.
Danke auch an **Manuel, Arun, Johannes, Max, Tobias, Max W., Luca, Simon und Linda** – fürs Testen, Mitfiebern, Durchhalten und eure Geduld bei jeder neuen Regeländerung.

Disclaimer & Rechtliches

Hinweis zu Rechten und Nutzung

Adventures of Arenos (AoA) ist ein privates Projekt von **Daniel Nagel**.

Dieses Regelwerk ist **nicht kommerziell** – es wird **kein Geld damit verdient**.

Einige enthaltene Bilder stammen aus KI-gestützten Generatoren oder dienen als Platzhalter. Sie sind Eigentum ihrer jeweiligen Urheber und Rechteinhaber.

Diese Bilder werden ausschließlich zur Veranschaulichung verwendet. Sollte ein Rechteinhaber Einwände haben, werden entsprechende Inhalte auf Anfrage entfernt.

Die Inhalte von AoA (Texte, Konzepte, Spielmechaniken, Weltbeschreibung) sind urheberrechtlich geschützt. Eine **Verbreitung, Vervielfältigung oder Veröffentlichung** – digital oder gedruckt – ist **nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Autors** gestattet.

Die Nutzung im privaten Rahmen (z. B. für Spielgruppen) ist ausdrücklich erlaubt und erwünscht.

Für Inhalte Dritter (z. B. Bilder, Fonts, Symbolgrafiken) gelten deren jeweilige Lizenzbedingungen.

Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen am Regelwerk bleiben vorbehalten.

Inhalt

DIE WELT	4
WÜRFELN	6
CHARAKTERWERTE.....	7
SKILLS	9
WAFFEN, KAMPF.....	11
SOZIAL.....	12
HEIMLICHKEIT	15
MAGIE	16
HANDWERK	18
WISSEN	20
EXTRAS.....	22
KAMPF	28
INITIATIVE: DAS INITIATIVE DECK	28
BEISPIELKAMPF	31
RUHEN	32
KURZE RAST	32
LANGE RAST	32
MAGIE	33
EINLEITUNG	33
MAGIE AUSFÜHREN.....	33
SCHUTZ GEGEN ZAUBER	33
ARKANA.....	34
ZAUBERSPRÜCHE	35
GEGENSTÄNDE UND AUSTRÜSTUNG.....	48
WAFFEN	49
RUCKSACK.....	50
KAUFEN / VERKAUFEN	50
MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	50
RÜSTUNGEN	51
SCHMUCK	51
TRÄNKE UND ALCHEMISTISCHE ERZEUGNISSE	52
HERSTELLUNG	53
SCHADEN	54
STATUSEFFEKTE.....	56
DEN CHARAKTER LEVELN.....	57

Die Welt von Arenos

Arenos ist ein Kontinent voller Gegensätze – von den schneebedeckten Gipfeln des Nordens bis zu den warmen Küsten im Süden. Seit knapp tausend Jahren herrscht das Königshaus der Rexarte, das mit eiserner Hand, aber auch mit diplomatischem Geschick Stabilität geschaffen hat. Doch unter der Oberfläche brodelt es: Alte Familien, neue Mächte und verborgene Fraktionen ringen im Schatten um Einfluss.

Magie ist tief im Land verwurzelt. Kristalle voller arkaner Energie treiben Maschinen, Zauber und ganze Städte an – und zugleich wächst die Angst vor ihrer Korruption. Wer Arenos bereist, findet uralte Ruinen, lebendige Städte, gefährliche Wildnisse und endlose Geschichten.

Wichtige Städte & Regionen

Ardas

Die Hauptstadt – erbaut auf einem gigantischen Tafelberg am südlichen Binnenmeer. Zentrum von Handel, Politik und Macht. Hier stehen die Königliche Handelsgesellschaft, die Alchemistische Universität und die große Arena. Die arkanen Aufzüge verbinden die unteren Hafenviertel mit den Palästen der Oberstadt.

Kap Nodum

Eine reiche Handelsstadt an der Küste. Früher Kriegshafen, heute Umschlagplatz für Luxusgüter und zwielichtige Geschäfte. Die Stadt ist prunkvoll, aber korrupt – wer genug zahlt, bekommt fast alles.

Freiberg (Westfahl)

Eine kleine, grüne Stadt mit mächtiger Bibliothek. Die Akademie hat viel Geld in den Druck alter Schriften investiert. Gelehrte, Paladine und Händler geben sich hier die Klinke in die Hand.

Ellstein (Ostfahl)

Umgeben von dichten Wäldern und Bergen, nahe den berühmten Kristallminen. Ostfahl ist roh, arm – aber voller Magie. Die Akademie kontrolliert den Abbau der Kristalle mit harter Hand.

Andesheim

Am Rand des Grat Gebirges, wo die Zivilisation endet, und das Unbekannte beginnt. Ein Ort für Jäger, Forscher – und Abenteurer.

Die Inseln

Raues Klima, raue Leute. Die Seefahrer der Inseln sind stolz, traditionsbewusst und misstrauisch gegenüber Magie. Ihre Schiffe und Krieger sind im ganzen Reich gefürchtet.

Bedeutende Organisationen

Die Akademie

Die mächtigste Institution auf Arenos. Sie kontrolliert die magischen Kristalle, bildet Magier, Paladine und Agenten aus und beeinflusst heimlich die Politik. Ihre Runentechnik, magischen Maschinen und arkanen Waffen sind legendär – und gefürchtet.

Der Kreis des Ewigen Lichts

Eine religiöse Bewegung aus dem Nordosten, die Magie als Ketzerei betrachtet. Öffentlich verdammt sie Zauber – heimlich benutzt sie selbst welche. Der Kreis strebt die Vernichtung aller Kristalle und die Rückkehr zu einer "reinen" Weltordnung.

Die Schwarzmarkt-Kartelle

Mafiaartige Netzwerke, die Kristalle und Runen illegal handeln. Sie fälschen magische Tattoos, umgehen das Monopol der Akademie – und sind in manchen Städten einflussreicher als die Fürsten.

Würfeln

Was wäre ein Spiel ohne Würfel? Der Zufall macht das ganze erst interessant und Spannend. In Adventures of Arenos wird das klassische Rollenspiel 7 Würfel Set benutzt. In den Regeln sind öfters Angaben zu Würfeln zu finden. 1W4, 2W8, usw. Diese bedeuten, dass ein Würfel zu werfen ist. Es ist dann ein Zufallswert.

1W4 bedeutet: Einen vierseitigen Würfel werfen. Das Ergebnis zählt

1W4 + 2 bedeutet das Ergebnis des Würfelwurfs PLUS 2.

2W8 bedeutet das Ergebnis von ZWEI Achtseitigen Würfeln addieren.

60% bedeutet dass beide W10 (Einerstelle und Zehnerstelle) addiert werden. Das Ergebnis ist dann von 1 bis 100. Um den %-Wert Wurf zu schaffen muss man gleich oder weniger haben.



Von links nach rechts:

W4, W6, W8, W10, W10 in Zehnerstellen, W12 und der W20.

Spielleiter Tipps:

Manchmal findet man Boxen mit einem 💡 drinnen. Das sind Tipps für Spielleiter die, die Arbeit vereinfachen sollen. Spieler dürfen sie, natürlich, auch lesen!

Charakterwerte

Charaktere haben verschiedene Werte. Auf den folgenden Seiten sind sie erklärt.

Attribute

Legen fest, wie dein Charakter ist.

Ist er Stark? Hält er viel Schaden aus? Oder ist er eher schlau?

Je nach der Punkte Verteilung kann er manche Skills besser als andere. Ein paar der Attributs Werte bestimmen auch andere Charakterwerte.

Lebenspunkte

Bestimmt wie viel Schaden ein Charakter nehmen kann. Je mehr. Desto mehr hält er aus. Die Lebenspunkte können über die Konstitution, Extras oder Ausrüstung gesteigert werden. Zähle alle zusammen, das Ergebnis wird dann als Maximalwert auf dem Charakterbogen festgehalten.

KONSTITUTION	LEBENSUNKTE
1	5
2	6
3	8
4	10
5	12
6	14
7	16
8	18
9	20
10	22

Rüstung Haltbarkeit

Die Rüstung ist ein Essenzieller Teil in der Ausrüstung jedes Abenteurers. Die Rüstung fängt Schaden ab und schützt quasi deine Lebenspunkte. Mehr dazu im Kapitel "Gegenstände"

Armor

Ist der Wert wie "schwer" deine Rüstung ist. Je höher dieser Wert ist, desto besser ist dein Charakter geschützt. Nimmt dein Charakter Schaden, würfel 1W10. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger fängt deine Rüstung den Schaden ab. Ansonsten von den Lebenspunkten.

Zauberschild

Legt fest wie viel Magischer Schaden von deinen Gegenständen abgehalten werden kann. Magischer Schaden wird vom Zauberschild absorbiert. Hast du nicht mehr genug Zauberschild um den Schaden abzuziehen, geht der Rest auf deine Lebenspunkte.

Arkana

Das Arkana bestimmt wie viel Arkane Energie du gespeichert hast. Das Arkana erhöht sich mit dem Verstand und mit manchen Ausrüstungsgegenständen. Mehr dazu im Kapitel zu Magie.

Skills

Skills (Fertigkeiten) bestimmen, wie gut dein Charakter bestimmte Aufgaben ausführen kann – z. B. Kämpfen, Schlösser knacken, Alchemie betreiben oder jemanden überreden.

Jede Fertigkeit hat einen **Trainingswert** (Skill-Level) zwischen **1** und **4**. Je höher dieser Wert, desto geübter ist der Charakter darin.

Training	1	2	3	4
Skillpunkte nötig, um aufzusteigen	1	4	7	13

Skillcheck

Immer wenn dein Charakter etwas Schwieriges tun will – z. B. schleichen, verhandeln, blocken – kann der Spielleiter einen Skillcheck verlangen.

Du würfelst dabei:

- 1W10 (Attributs-Würfel)
- 1W4 (Skill-Würfel)

Beide Würfe müssen gleich oder niedriger als die entsprechenden Werte auf dem Charakterbogen sein, damit der Skillcheck erfolgreich ist.

Beispiel:

Tom hat Geschick 6 und Schleichen 2.

Er würfelt 1W10 (für Geschick) und 1W4 (für Schleichen).

→ Beide Würfe müssen ≤ 6 bzw. ≤ 2 sein, damit er sich erfolgreich unbemerkt bewegt.

Attributs Würfel – 1W10

Dieser Würfel repräsentiert die **körperlichen und geistigen Eigenschaften** deines Charakters.

Bei einfachen Aufgaben (ohne speziellen Skill) kann auch **nur der W10** geworfen werden.

Beispiele:

Einen Stein werfen (Stärke)

Eine Schrift entziffern (Verstand)

In der Kälte aushalten (Konstitution)

Skill Würfel – 1W4

Der W4 zeigt, wie gut dein Charakter trainiert ist.

Je besser der Trainingswert, desto höher die Chance auf Erfolg.

Du musst gleich oder weniger als deinen Skill-Level würfeln

Bonus/Malus Würfel – 1W6

Situationen können deinem Charakter Vorteile oder Nachteile geben.

- **Bonuswürfel** = Vorteil (z. B. gute Vorbereitung, passendes Wissen)
- **Maluswürfel** = Nachteil (z. B. schlechte Sicht)

Diese werden zusätzlich zum Wurf verwendet, beeinflussen aber nicht den Erfolg direkt – sondern geben **Vorteile/Nachteile auf das Ergebnis** (z. B. bei Gegnerwürfen, Schaden, Dauer etc.).

Manchmal wird auch ein fixer Bonus vergeben. Wie „+2 auf Feilschen“.

Boni und Mali können addiert werden.

Absoluter Bonus/Malus Würfel

Ist eine Aufgabe besonders leicht oder besonders schwer, gibt der Spielleiter einen **absoluten Bonus- oder Maluswürfel**.

Diese können **nicht aufgehoben oder ignoriert** werden – selbst bei Gegenboni.

Waffen, Kampf

Diese Fertigkeiten bestimmen, **wie effektiv dein Charakter im Kampf agieren kann** – egal ob mit Schwert, Schild oder bloßen Fäusten.

Waffenskills: Zeigen, wie gut du mit einem bestimmten Waffentyp umgehen kannst.

Ein höherer Wert bedeutet bessere Trefferchancen und taktische Sicherheit im Nahkampf.

Ausweichen: Lässt dich Angriffen durch Bewegung entgehen – ideal für flinke Kämpfer ohne schwere Rüstung.

Blocken: Nutzt Schilde oder andere Gegenstände, um Schaden gezielt abzufangen.

Alle Kampffertigkeiten verwenden je nach Waffe ein zugeordnetes Attribut – z. B. **Stärke** bei Hieb Waffen oder **Geschick** bei Finesse Waffen.

Hieb Waffen Waffen mit Klingen die mit Wucht geschwungen werden. Große Schwerter oder Äxte.	Stich Waffen Waffen die mit der Spitze voran zum Gegner müssen. Dolche, Speere und Piken.
Schlag Waffen Alles, was stumpf ist und scheppert, wenn es auf eine Rüstung trifft. Holzkeulen, Morgenstern, Hämmer und Stäbe.	Bogen Ein Biegsamer Stock mit einer Schnur. Ein Klassiker der Kriegsführung. Perfekt für Jäger und Leute die dem Gegner nicht zu nahekommen wollen.
Armbrust Spannen, zielen, abdrücken. Und schon saust ein Bolzen in deinen Gegner. Der Klassiker für jede Stadtwache und Attentäter.	Spezial Waffen Alles, was sich in den anderen Kategorien nicht einordnen lässt. Kettenklingen, Peitschen,
Wurf Waffen Kleine Messer, Klingen oder die Wurftränke der Alchemisten. Fast alles kann geworfen werden.	Faustkampf Wer braucht Schwerter oder Äxte, wenn seine Faust genauso hart zuschlägt? Beim Unbewaffneten Kampf kann man Stärke oder Geschicklichkeit verwenden.
Ausweichen (Geschick/Intuition) Dir liegt deine Gesundheit am Herzen? Dann lass dich besser nicht treffen! Vielen Angriffen kann man ausweichen.	Blocken (Stärke/Intuition) Da hat der Gegner doch den Nerv nach dir zu hauen! Zum Glück hast du ein Schild oder eine Waffe, um den Angriff abzublocken.

Sozial

Sind Fertigkeiten, die dir helfen beim Interagieren mit Nicht-Spieler-Charakteren.

Lügen -erkennen (Charisma/Intuition) Egal ob du jemandem einen Bären aufbinden willst oder bemerken, ob man es bei dir macht. Dieses Talent hilft dir bei Unwahrheiten.	Flirten (Charisma/Intuition) Ohlala. Der Gegenüber gefällt dir? Liegt es daran, dass du unbedingt durch die Versperrte Türe willst oder doch lieber einen besseren Preis für das gekaufte? Mit Flirten kannst du eventuell jemanden auf deine Seite ziehen der dafür empfänglich ist.
Überreden (Verstand/Intuition) Überzeuge jemanden dich zu seinem Boss vorzulassen. Oder dass du doch noch mit ihm Handeln kannst, obwohl es schon Sperrstunde ist.	Einschüchtern (Stärke/Intuition) Allein deine Anwesenheit macht den Menschen Unbehagen. Die Wortlose Drohung von Haue reicht manchmal aus, um deinen Willen zu kriegen.
Schauspiel (Geschick/Charisma) Eine Darbietung gefällt jedem. Singen, Tanzen, einen Poetry Slam vortragen oder eine Szene aus einem Theaterstück. Entweder als Ablenkung oder zum Geld verdienen.	Autorität (Stärke/Charisma) Der Pöbel soll seinen Weg frei machen. Mit Befehlen können Personen zu Taten angewiesen werden.
Inspirieren (Charisma) Deine Gruppe will nicht so wirklich kämpfen? Die Dörfler haben Angst vor den Banditen, die sie überfallen wollen? Mit einer Inspirierenden Rede fällt es leichter zu kämpfen. Inspirierte Charaktere bekommen bei ihrem nächsten Wurf einen Bonus-Würfel.	Demoralisieren (Charisma) Die Gegner agieren zu effektiv? Die Stadtwache gibt keine Ruhe. Mit Demoralisieren bekommt jemand einen Nachteil für eine Weile. Der Spielleiter entscheidet. Demoralisierte Charaktere bekommen einen Malus-Würfel bei ihrem nächsten Wurf.
Feilschen (Charisma/Intuition) Was? Der Ladenbesitzer will einen angemessenen Preis für seine Waren?! Nicht mit dir! Du könntest sogar einer Kuh einen Zauberstab verkaufen!	Entrüstung (Charisma/Intuition) Manche wissen genau, <i>wann</i> und <i>wie sehr</i> man sich empören muss. Der Charakter erkennt gesellschaftliche Tabubrüche, Fauxpas oder unanständiges Verhalten – und nutzt seine Entrüstung gezielt, um Empörung zu erzeugen, Ansehen zu stärken oder Gegner bloßzustellen.

Ablenken (Charisma / Geschick)

Du verstehst es, Aufmerksamkeit gezielt umzulenken – sei es durch Worte, Gesten, ein Missgeschick oder eine dramatische Einlage.

Ideal, um jemandem aus der Patsche zu helfen, einen Wächter abzulenken oder einfach Chaos zu stiften, während jemand anders die Arbeit macht.

Heimlichkeit

Alles, was evtl. nicht legal laufen. Oder andere Sachen bei denen man nicht gesehen werden möchte.

Lauschen (Intuition) Der Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf ein Gespräch belauschen, das er eigentlich nicht hören dürfte.	Fallen legen/entdecken (Intuition) Der Charakter weiß, wo und wie man mechanische (nicht magische) Fallen legt. Er kann sie entdecken, manipulieren, auslösen, zurücksetzen, bauen und platzieren.
Trickbetrug (Geschick) Gut, um in einer Taverne ein wenig Geld zu verdienen.	Schloss knacken (Geschick) Die Mechanik von Schlössern aktivieren, um an die wertvollen Sachen dahinterzukommen? Kein Problem!
Attentat (Geschick) Mit einer scharfen Klinge wird der Gegner heimlich ausgeschaltet. Der SL entscheidet, ob das Attentat möglich ist oder wie viel Schaden es macht! Voraussetzung: Gegner darf Charakter nicht sehen. Attentat mit Fernkampfwaffe (Bogen, Armbrust, Wurfwaffe, ...) haben IMMER einen Malus Würfel.	

Magie

Jeder Charakter, der möchte kann Magie erlernen oder benutzen. Je nach Zauber braucht man einen anderen Magie Zweig. Im Kapitel Magie findest du eine Liste der Zauber, eingeteilt in die verschiedenen Zweige.

Magie (Verstand) Das Ausführen von Magie mit Hilfe von Tätowierungen auf der Haut des Magiers.	Magisches Ritual (Verstand) Mit dem Aufzeichnen eines Runenkreises, dem verbrennen von Räucherwerk, und dem Rezitieren einer Formel kann ein Magier einen komplexen und schwierigen Zauber beschwören. Das dauert aber Zeit.
Heilige Ritus (Verstand) Die Heiligen Riten der Kirche des ewigen Lichtes können so mächtig wie die Zauber der Magier sein. Doch sie erfüllen teilweise einen anderen Zweck. Sie erhöhen die Kampfkraft, heilen Wunden oder Halten Feinde fern.	
Magische Falle entdecken (Verstand/Intuition) Du erkennst Runen, magische Muster, unsichtbare Glyphen oder energetische Störungen, die auf eine magische Falle hindeuten. Egal ob Fluch, Teleportation oder tödlicher Zauber – du weißt, worauf zu achten ist. Dieser Skill erlaubt keine Entschärfung, sondern hilft nur beim Erkennen und Verstehen der Gefahr.	Magische Falle entschärfen (Geschick/Verstand) Du verstehst die Funktionsweise einer entdeckten magischen Falle gut genug, um sie sicher zu deaktivieren, zu manipulieren oder umzuleiten. Ob du eine Rune mit Kreide übermalst, den magischen Kreis an der richtigen Stelle unterbrichst oder einen Zauber mit einem Gegensatz auflöst – dieser Skill ist entscheidend, wenn du nicht nur sehen, sondern handeln willst. Vorsicht: Bei Misserfolg kann die Falle ausgelöst oder instabil werden (SL-Entscheid). Vor dem Entschärfen ist immer ein erfolgreicher Wurf auf „Magische Falle entdecken“ nötig – sonst bleibt die Gefahr verborgen.

Handwerk

Die Handwerk Fertigkeiten lassen deinen Charakter nützliche Dinge herstellen oder reparieren. Ist die Rüstung deines Kameraden beschädigt? Ist euer Vorrat an Heiltränken erschöpft? Das passende Handwerk kann helfen.

Runenschmied (Geschick) Voraussetzung: Schmieden 2, Wissen Magie, Wissen Runensprache Runenschmiede verbinden das Schmiedehandwerk und Magisches Wissen, um allerhand Magische Gegenstände herzustellen.	Angeln (Geschick) Fische fangen. Entweder mit einer Angel oder einem Netz. So hat man immer was zu essen. Nützlicher Skill, um sich Essen zu beschaffen.
Jagen (Geschick) Wo verstecken sich die wilden Tiere? Wie kann ich mich am besten anschleichen? Nützlicher Skill, um sich Essen zu beschaffen.	Schmieden (Geschick) Wie kann ich Metalle bearbeiten? Waffen und Rüstungen erstellen und reparieren? Welche Metalle und Materialien sind nötig?
Kochen (Geschick) Gerichte Zubereiten. Tiere ausnehmen. Würzen. Wie sind Pflanzen und Zutaten zu verwenden. Welche Pflanzen sind essbar?	Alchemie (Geschick/Verstand) Das Herstellen und Verfeinern von Tränken und anderen Alchemistischen Erzeugnissen. Mehr dazu im Kapitel „Herstellung“
Dokumentenfälschung (Geschick/Verstand) Du bist geübt darin, offizielle Dokumente, Siegel, Ausweise oder Urkunden zu fälschen – oder als solche erkennen. Ob Adelsbriefe, , Befehle oder Einladungsschreiben: Du weißt, wie sie aussehen müssen – und wie man sie überzeugend nachmacht.	

Tier Dressur (Intuition)

Dein Charakter hat viel Zeit mit Tieren verbracht. Hat er Zeit investiert, um ein Tier zu zähmen und zu trainieren, kann er es verschiedene „Tricks“ ausführen lassen.

Statt die eigenen Skills zu verbessern, kann der Charakter dem Tierbegleiter neue Tricks beibringen.

Genaue Ausarbeitung folgt!

Wolf



12	Stärke
13	Geschick
9	Konstitution
6	Verstand
11	Intuition
4	Charisma

Lebenspunkte: 11

Initiative: 13 +1W6

Zauberschild:

Angriff: 14

Rst Hbk: Kat:

Blocken: 4

Arkana:

Ausweichen: 10

Tierdressur 2

Tricks: ☐ Angriff (+2)

☐ Beißen (-1), Ein ANGRIFF der keinen Schaden macht aber einen Gegner festhalten kann.

☐ Ablenken (-4), bellt, heult, rennt um jemanden Abzulenken.

Wissen

Das Wissen deines Charakters kann dir helfen an weitere Informationen zu kommen. Manchmal ist Zusatzwissen nützlich, wenn man eine Aufgabe lösen muss und auf eine Fertigkeit würfelt.

Logistik Waren müssen transportiert werden. Dein Charakter weiß, wie Häfen, Karawanen und Lagerhäuser funktionieren.	Pflanzen Der Charakter kennt sich mit Pflanzen aus. Er weiß, was man essen kann. Was eine Heilende Wirkung hat und welche Giftig sind.
Alchemie Der Charakter weiß, was in Magische Tränke gehört. Egal ob heilend, giftig oder explosiv. Kann teilweise auch für Wissen über Pflanzen benutzt werden.	Unterwelt „Hey. Ich habe dieses Amulett gestohlen. Wo kann ich das verkaufen?“ Dieses Wissen kann hier helfen. Wo ist der nächste Hehler. Ist diese Bande berühmt. Hat hier die berühmte Mafiafamilie ihre Finger im Spiel.
Urban (Stadt aus der du stammst) Ortskenntnis, typische Stadtstrukturen, Machtverhältnisse und Eigenheiten der Heimatstadt.	Kunst und Kultur Tänze, Musik und Malerei. Der Charakter hat ein Grundlegendes Wissen über die Künste. Wann welche Tänze angemessen sind. Welche Musiker gerade angesagt sind. Wer dieses Gemälde gemalt hat.
Segeln und Schiffe Ist ein 3-Master gut als Kriegsschiff? Keine Ahnung. Aber dein Charakter weiß es.	Militär Ränge, Taktiken, Versorgungslinien, Politik, ... alles nichts neues für deinen Charakter.
Anatomie () Geheimnisse der Innereien von Körpern. Entweder von Menschen, Tieren, Monstern, Dämonen, ...	Metallurgie Wie können Metalle verarbeitet oder kombiniert werden.
Gerüchte Wer hat gerade welches Haus gekauft. Wer geht mit wem fremd? Gutes Wissensgebiet für Informationen die der Charakter evt. Zufällig aufgeschnappt hat.	Runensprache Die Runen der Magie sind für deinen Charakter kein Geheimnis mehr. Magier können die Runen allgemein entziffern. Mit Wissen in der Runensprache hat der Zauberende einen Vorteil in der Ausführung.

Lesen und schreiben () Das Lesen und Schreiben der üblichen Schrift in einem Königreich.	Politik () Politik des Fürstentums, Gegend oder Königreichs.
Straßensprache Versteht Gaunerzeichen, Unterwelt-Codes und geheime Zeichen der Straßenkultur und Banden. Bezieht sich auf gesprochene Sprache und geschriebene Symbole. Grafiti, Plakate oder Gesten und Gebärden.	Gold & Moral Gold kennt keine Seiten! Mit diesem Wissen weißt du, ob eine Bezahlung angemessen ist – oder ob man dich übers Ohr hauen will. Du kennst übliche Preise für Aufträge, Gefahrenzulagen, Hinterhalte im Vertrag und erkennst, wann jemand dir zu viel oder zu wenig verspricht. Söldnerlohn ist Verhandlungssache – aber du kennst die Spielregeln.
Menschen Du erkennst an Gestik, Mimik, Sprache und Haltung, was in einem Menschen vorgeht. Dieses Wissen hilft dir, Verhalten einzuschätzen, Manipulation zu erkennen oder gezielt Druck aufzubauen.	Amt, Brief und Siegel Kennt offizielle Titel, Urkunden, Wappen, Siegel, Identitäten und ihre Fälschungen. Weiß, was echt wirkt – und was durch Täuschung erschaffen wurde.
Dämonen Kennt Merkmale, Verhaltensmuster und Schwächen von Dämonen und ihren Erscheinungsformen.	Monster Umfassendes Wissen über bekannte und unbekannte Kreaturen, ihre Herkunft und Besonderheiten.
Natur und Wildnis Fähigkeit, sich in der Wildnis zurechtzufinden: Tierverhalten, Pflanzenwelt, Wetterzeichen, Überlebenstechniken	Waren und Markt Marktmechanismen, Preisentwicklung, Warenkunde, Transportwege und Handelsnetzwerke. Wo sind welche Waren verfügbar?

Extras

Mit **Extras** kannst du deinen Charakter noch individueller gestalten.

Sie repräsentieren besondere **Vorzüge oder Schwächen**, die ihn von anderen unterscheiden – körperlich, geistig oder sozial.

Auf der **letzten Seite des Charakterbogens** kannst du Extras eintragen.

Extras funktionieren über ein **Bonus-Malus-System**:

- **Nachteile** bringen dir **zusätzliche Fertigkeitspunkte**, die du frei investieren kannst.
- **Vorteile** kosten Fertigkeitspunkte – du musst also etwas aufgeben, um sie zu erhalten.

Extras können jederzeit erworben werden – vorausgesetzt, dein Charakter **macht eine lange Rast** und es ergibt sich eine sinnvolle Gelegenheit im Spiel.

Schnelllader <i>Kosten: -12 Fertigkeitspunkte</i> Du hast deine Technik perfektioniert. Das Nachladen deiner Armbrust kostet dich im Kampf nur noch 1 Aktion .	Bücherwissen <i>Kosten: -5 Fertigkeitspunkte</i> Dein Charakter erhält ein zusätzliches Wissensgebiet . Dieses Extra kann bis zu 3-mal erworben werden .
Frostmagier <i>Kosten: -6 Fertigkeitspunkte</i> Alle deine Frostzauber verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe deines Magie-Skills . Feuermagier <i>Kosten: -6 Fertigkeitspunkte</i> Alle deine Feuerzauber verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe deines Magie-Skills . Sturmmagier <i>Kosten: -6 Fertigkeitspunkte</i> Alle deine Arkanzauber verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe deines Magie-Skills .	Meister des Geistes <i>Kosten: -16 Fertigkeitspunkte</i> Du kannst zwei Zauber gleichzeitig vorbereiten und wirken. Der zweite Zauber erleidet einen Malus beim Wirken und verbraucht dennoch eine eigene Aktion . Heimliche Magie <i>Kosten: -5 FP</i> Du kannst arkane Energie unauffällig kanalisieren. Für reine „Utility-Zauber“ (z. B. Licht, Geräusch, Nebel) musst du keine Geste/Spruch machen, solange du nicht im Kampf bist. Nicht besonders magisch begabten Personen wird nicht auffallen, dass du einen Zauber webst.
Adept seines Handwerks <i>Kosten: -4 Fertigkeitspunkte</i> Scheitert ein Wurf auf ein Handwerk, darfst du einmalig neu würfeln , ohne Materialien zu verlieren.	Meister seines Handwerks <i>Kosten: -10 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Adept seines Handwerks</i> Du kannst zwei Handwerksaufgaben gleichzeitig erledigen. Du kannst etwa zwei Tränke parallel brauen oder mehrere Reparaturen gleichzeitig durchführen.

Hinterhältig <i>Kosten: -5 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Geschick 7</i> Wenn du einen Gegner angreiffst, der dich nicht sieht oder bereits mit einem Verbündeten im Nahkampf gebunden ist, bekommst du +1W4 Bonus auf den Angriffswurf.	
Taktiker <i>Kosten: -4 Fertigkeitspunkte</i> Du bekommst eine 2. Initiative Karte, die in das Initiative Deck gemischt wird. Dein Charakter kann dann 2x in einer Runde aktiv werden.	Zweiter Wind <i>Kosten: -5 Fertigkeitspunkte</i> Einmal pro Kampf darfst du am Ende deiner Aktivierung 1W4 Lebenspunkte generieren.
Geborener Händler <i>Kosten: -4 Fertigkeitspunkte</i> Jedes Mal, wenn du beim Feilschen dieses Extra aktivierst, bekommst du +3 Bonus. Misslingt der Wurf, musst du den Gegenstand zu einem höheren Preis kaufen.	Übertrieben Dramatisch <i>Kosten: -5 Fertigkeitspunkte</i> Durch übertrieben theatralesches Verhalten/Auftreten bekommst du 1 Bonuswürfel für Schauspiel, Einschüchtern, Überreden, Ablenkung, Feilschen oder Entrüstung. SL entscheidet abhängig vom Rollenspiel des Spielers.
Vitalität <i>Kosten: -8Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Konstitution 6</i> Dein Charakter ist die Gesundheit in Person. Dein Charakter erhält +3 Maximale Lebenspunkte.	Große Vitalität <i>Kosten: -15 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Vitalität, mind. Level 5</i> Dein Charakter erhält +5 Maximale Lebenspunkte.
Unsterblich (-40 Fertigkeitspunkte) <i>Voraussetzung: große Vitalität, mind. Level 8</i> +10 maximale Lebenspunkte Dein Charakter hat die Zeit überwunden – er altert nicht mehr. Krankheiten und Gifte verlieren ihren Schrecken. Wann immer der Charakter einen Konstitutionswurf gegen Gifte oder Krankheiten ablegen muss, darf er zusätzlich einen absoluten Bonuswürfel werfen. <i>Der Körper ist stark, der Geist unbeugsam – nichts Lebendiges kann ihn so leicht verderben.</i>	

Plan B

Kosten: -2 Fertigkeitspunkte

Einmal pro Sitzung darfst du nach einem vergeigten Wurf rufen: „**Plan B!**“ – du änderst deinen Plan und machst eine andere Aktion, benutzt einen anderen Skill, etc. Du erhältst einen Bonuswürfel auf die 2. Aktion, wenn du es durch gutes Rollenspiel darstellst.

BEIDE Aktionen passieren im Spiel! NSC reagieren entsprechend deiner Aktionen.

Nicht im Kampf!

„Ich picke das Schloss... Mist, verkackt. – PLAN B! Ich klopfe einfach höflich und tu so, als wär ich eingeladen.“

Meister des Chaos

Kosten: -4 Fertigkeitspunkte

Du bist ein Wirbelwind aus Instinkt, Improvisation und spontaner Genialität.

Für 1 Inspiration darfst du nach einem Wurf (egal ob erfolgreich oder vergeigt) ausrufen:

„Das war alles Teil meines Plans!“

→ Du beschreibst sofort eine völlig neue Wendung der Szene – die Spielleitung muss darauf eingehen, solange es **nicht eindeutig lächerlich oder regellogisch unmöglich** ist.

- Du darfst die Handlung neu lenken, eine andere Figur beeinflussen, einen überraschenden Effekt beschreiben oder auf einen anderen Skill überleiten.
- Gilt **auch im Kampf**, aber nur für *nicht-schädliche Aktionen* (kein Extraschaden, kein zweiter Angriff etc.).

Beispiel:

„Ich werfe das Seil... es fliegt daneben. – Das war alles Teil meines Plans! Ich wollte den Wachen eh zeigen, wie hilflos ich wirke, um sie herzulocken!“

Weltfremd

Bonus: +4 Fertigkeitspunkte

Dein Charakter versteht das einfache Volk nicht. Bei sozialen Fertigkeiten gegen einfache Leute bekommst du einen Maluswürfel (SL-Entscheid).

Pazifismus

Bonus: +5 Fertigkeitspunkte

Voraussetzung: Keine Waffenfertigkeiten (Ausnahme: Ausweichen, Blocken)

Dein Charakter verweigert jegliche Form von Gewalt. Er kann keine Waffen führen oder schädliche Zauber wirken. Auch indirekter Schaden (z. B. vergiftetes Essen) ist tabu.

Tollpatsch

Bonus: +6 Fertigkeitspunkte

Voraussetzung: Geschicklichkeit max. 2

Dein Charakter ist ungeschickt. **Alle Proben mit Geschicklichkeit** erhalten einen **Malus von -3**.

Schlechte Hygiene

Bonus: +6 Fertigkeitspunkte

Voraussetzung: Charisma max. 2

Du wäschst dich selten. Bei **Würfen mit Charisma** hast du **-3 Malus**.

Angst <i>Bonus: +X Fertigkeitspunkte</i> Du hast mächtige Angst vor einem Gegner (Typ). JEDESMAL, wenn du einen Wurf machen willst, wenn auch nur so ein Gegner anwesend ist, dann hast du eine Absoluten Maluswürfel auf jeden Wurf. Der SL entscheidet wie viele Fertigkeitspunkte es gibt und wie viel Malus.	Schlechter Ruf <i>Bonus: +3 FP</i> Du bist bekannt – aber nicht im Guten. In Städten wirst du misstrauisch beäugt, Charisma Würfe bei Wachen oder Offiziellen haben –1. Dafür kriegst du bei Unterwelt-Charakteren +2 auf Überreden.

Kampftechniken – Spezielle Kampfactionen für Kämpfer

Wer gedacht hat, dass Arkana nur für Magier relevant ist hat sich geirrt. Die stärksten Kämpfer in Arenos stählen ihren Körper mit Arkana, um siegreich aus den Kämpfen hervorzugehen.

Schnelle Hiebe <i>Kosten: -3 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i> Arkana-Verbrauch: 3 Du bist mit deiner Waffe blitzschnell: In einer einzigen Angreifen-Aktion darfst du zweimal zuschlagen. Für jeden Angriff ist ein separater Angriffswurf nötig, und der Gegner kann jeweils separat blocken oder ausweichen.	Geübter Kämpfer <i>Kosten: -5 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i> Arkana-Verbrauch: 4 Du kannst während deines Zuges ein zweites Mal angreifen. Dafür musst du erneut eine Aktion aufwenden. Diese Technik kann nicht mit "Schnelle Hiebe" in der gleichen Runde kombiniert werden.
Voller Fokus <i>Kosten: -12 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Schnelle Hiebe, Geübter Kämpfer</i> In dieser Runde kannst du Schnelle Hiebe und Geübter Kämpfer kombinieren. Das kostet dich 2 Aktion, aber du kannst damit 4 Angriffe in einem Zug durchführen – sofern du genug Arkana hast.	
Starker Angriff <i>Kosten: -3 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i> Arkana-Verbrauch: 2 Du bündelst deine Kraft mit einem kurzen Ausstoß von Arkana. Dein nächster Angriff in dieser Runde erhält +2 Bonus auf den Trefferwurf. <i>Hinweis: "Mächtiger Angriff" und "Starker Angriff" können nicht gleichzeitig verwendet werden.</i>	Mächtiger Angriff <i>Kosten: -7 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Starker Angriff, Skill der benutzten Waffe auf 2</i> Arkana-Verbrauch: 3 Ein mächtiger Hieb, durchdrungen von roher Arkaner Kraft. Dein nächster Angriff erhält +4 Bonus auf den Trefferwurf. <i>Hinweis: "Mächtiger Angriff" und "Starker Angriff" können nicht gleichzeitig verwendet werden.</i>
Gegenschlag <i>Kosten: -6 Fertigkeitspunkte</i> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i> Arkana-Verbrauch: 4 Wenn du erfolgreich blockst, darfst du 1 Aktionspunkt ausgeben, um sofort einen Angriff zurückzuführen. Dieser Angriff macht aber nur den halben Schaden.	

Arkane Korruption

Voraussetzung: Verstand 6

Kosten: -7 Fertigkeitspunkte

Du hast tief in die arkane Macht geblickt – und sie hat dich verändert. Wenn du dieses Extra nimmst, **würfle 1W8 auf die Korruptionstabelle**. Die resultierende Mutation ist dauerhaft.

Dieses Extra kann **mehrfach erworben** werden. Falls du einen Effekt doppelt würfelst, darfst du neu würfeln.

Würfel	Korruptionseffekte
1	Arkane Augen Deine Pupillen verwandeln sich in leuchtende Runenkreise. Du siehst magische Effekte und Gegenstände im Umkreis von 10 m – auch durch Materialien bis 1 cm dicke. Effekt: Charisma -1, Arkana +2
2	Tentakelfinger Die Finger des Charakters (an beiden Händen!) verändern sich. Sie werden zu Tentakeln wie bei einem Oktopus. Sie sondern einen seltsamen Schleim ab, der es schwerer macht, Gegenstände zu greifen. Effekt: Geschick -2, Charisma -1, Arkana +8
3	Schuppenhaut Deine Arme und der Rücken werden mit harten Fischeschuppen überzogen. Sie leuchten und Schimmern in einer Farbe, die der Spieler bestimmt. Die Schuppen sind schwer und behindern bei Bewegungen. Effekt: Ausweichen -3, Blocken +2, Arkana +3
4	Großes Gehirn Dein Gehirn nimmt ungeahnte Ausmaße an. Der Kopf und alles, was drinnen ist wird größer. Die Knochenstruktur wird dabei leider beeinträchtigt. Effekt: Konstitution -3 (Lebenspunkte entsprechend anpassen!), Verstand +2, Arkana +8
5	Chitinpanzer Die Haut und Knochen werden härter, dafür aber starr. Die Haut nimmt einen gräulichen Schimmer an und wird zäh. Effekt: Lebenspunkte +5, Ausweichen -1, Blocken +2, Arkana +5
6	Natur Kraft Du ziehst das Arkana automatisch aus dem Boden. Er regeneriert Arkana Natürlich und zieht Kraft aus seiner Umgebung. Effekt: Regeneriert 10 Arkana pro Stunde. Im Kampf: Wenn du nicht zauberst, wirf 1W6 – bei 4+ regenerierst du 2 Arkana. Arkana +6
7	Fernwirkung Dein Geist kann die Grenzen seines Körpers verlassen. Er kann sich EINEN Zauber mit der Reichweite „Berühren“ aussuchen. Ab sofort hat dieser Zauber für ihn eine Reichweite von 10m. Andere Zauber die er kennt sich nicht davon betroffen. Effekt: Arkana +4, Du kannst einen Berührungsauber auf bis zu 10 m Entfernung wirken.
8	Flüsternde Runen Deine Haut ist von lebendigen, sich bewegendenden Runen bedeckt. Sie flüstern unverständliche Worte, wenn du zauberst – als würden sie dir uraltes Wissen zuflüstern. Effekt: +1 Magie, Tattoo-Platz -6, +3 Arkana, +2 Einschüchtern

Kampf

Initiative: Das Initiative Deck

In Kämpfen wird die Reihenfolge der Aktionen nicht durch starre Initiativewerte bestimmt, sondern durch das sogenannte **Initiative Deck**

Ablauf einer Kampfrunde:

Zu Beginn jeder Runde werden **für alle Spielercharaktere und Gegner je eine Karte** in ein gemeinsames Kartendeck gemischt.

(Z. B. mit einem Pokerdeck: ein Name pro Karte.)

Das Deck wird **verdeckt gemischt**.

Danach wird **eine Karte nach der anderen gezogen**. Wer gezogen wird, ist **sofort am Zug** und führt seine Aktion aus.

Sobald das Deck leer ist, beginnt die nächste Runde mit einem neuen Mischvorgang.

Aktionen im Kampf

Sobald dein Charakter durch das Initiative-Deck gezogen wird, ist er an der Reihe und kann handeln. Jeder Charakter verfügt pro Kampfrunde über 3 Aktionen, die er flexibel einsetzen kann. Startet eine neue Runde frischt jeder Charakter und jeder Gegner ihre Aktionen auf.

Du kannst:

- alle Aktionen direkt verbrauchen,
- sie aufteilen (z. B. 1 jetzt, 2 später per Reaktion),
- oder bewusst Aktionen aufsparen, z. B., um auf Angriffe zu reagieren.

Reaktionskarte (ab Geschick 7)

Spielercharaktere mit einem **Geschick-Wert von 7 oder höher** erhalten zu Beginn jeder Kampfrunde eine **besondere Reaktionskarte**. Diese Karte symbolisiert die Fähigkeit, **zwischen zwei normalen Zügen einzuschreiten**.

- Wird eine Initiative Karte abgelegt kann ein Spieler „reingrätschen“. Er wirft seine **Reaktionskarte** in die Mitte und darf eine Aktion machen, **BEVOR** die nächste Initiative Karte gezogen wird.
- Die Angreifen und/oder Magie Aktion kann trotzdem nur einmal pro Runde verwendet werden.
- Die Reaktionskarte kann **nur einmal pro Runde** verwendet werden. Und nur wenn der Spieler noch **mind. 1 Aktionspunkt** übrighat.
- Am Ende der Runde bekommt der Spieler die Zwischengrätschen Karte wieder.

Bei mehreren gleichzeitig eingesetzten Reaktionskarten entscheidet der **höhere Geschick-Wert**. Bei Gleichstand wird ein **W10** geworfen.

Hier sind typische Aktionen, die du im Kampf verwenden kannst:

Angreifen	1 Aktion	Nah- oder Fernkampfangriff auf ein Ziel. Nur 1x pro Runde erlaubt.
Zaubern	1 Aktion	Magie Skill Wurf. Dann die Zauberwirkung. Nur 1x pro Runde erlaubt.
Bewegen	1 Aktion	Du bewegst dich bis zu 2 m. Mehrfach möglich, solange du Aktionen hast.
Gegenstand verwenden	1 Aktion	Tränke trinken, Wurfwaffe werfen, Ausrüstung nutzen.
Gegenstand aus Rucksack holen	2 Aktion	Wenn man die Sachen nicht praktisch am Körper hat, muss man eben Zeit aufwenden.
Halten	1 Aktion	Du deklarierst eine Aktion, die bei Bedingung automatisch ausgelöst wird. <i>„Sobald Verstärkung durch die Türe kommt, schieß ich auf den ersten“</i>
Unterstützen	1 Aktion	Du hilfst einem Verbündeten beim Kämpfen oder Aufstehen.
Bogen nachladen	0 Aktion	
Armbrust nachladen	2 Aktion	

Manche Extras oder Ausrüstung geben einen Bonus auf die Aktionen oder machen das Aktionen schneller gemacht werden können (weniger Aktion kosten). Siehe Schnelllader für Armbrüste.

Manche Gegenstände geben +1 Aktion. Ein Spielercharakter kann maximal 5 Aktionen pro Runde haben. Egal wie viele Gegenstände oder Tränke er nimmt.

Freie Aktionen

Diese kannst du jederzeit und beliebig oft durchführen – sie kosten keine Aktion:

- Einen Wissenswurf machen (z. B. über Gegner).
- Rufen, schreien, warnen oder einschüchtern.
- Einen Gegner ablenken oder provozieren.
- Einen Zauber eines Gegners zu erkennen versuchen.
- Soziale Fertigkeiten anwenden (nach SL-Erlaubnis).

Angegriffen werden

Wenn dein Charakter angegriffen wird, kann er versuchen, zu blocken oder auszuweichen. Beides kostet jeweils **1 Aktion**. **Hat er keine Aktionen mehr, ist er wehrlos** – der Angriff trifft ungehindert (nach üblichen Regeln für Rüstung, Zauberschild und Schaden).

Aktionspunkte bei Gegnern

Nicht alle Gegner im Spiel verwenden das gleiche Aktionspunktsystem wie die Spielercharaktere. Damit Kämpfe für den Spielleiter übersichtlich bleiben, gelten folgende Richtlinien:

Standardgegner (z. B. Banditen, Tiere, Untote):

- **Verwenden kein Aktionspunktsystem** im eigentlichen Sinne.
- Statt 3 Aktionen wird **ein vereinfachter Ablauf verwendet**:
Der Spielleiter entscheidet oder würfelt, ob der Gegner handelt – und wenn ja, was.

1	Versucht zu blocken
2	Versucht auszuweichen
3	Macht nix
4	Macht nix
5	Macht nix
6	Versucht zu blocken/ausweichen.

Besondere Gegner (z. B. Bosse, Elitegegner, starke Kreaturen):

Diese Gegner erhalten **vollständige Aktionspunkte wie Spielercharaktere**.

Sie können diese flexibel einsetzen – auch in Kombination mit **Reaktionskarten, Sonderfähigkeiten** oder **Extras**.

Solche Gegner haben oft **eigene Kampfprofile** mit klaren Aktionen und besonderen Regeln.



Spielleiter-Tipp:

Du musst dir **nicht merken, wie viele Aktionen jeder einzelne Gegner noch hat**.

Nutze stattdessen **vereinfachte Verhaltensmuster** oder **Aktionswürfe**, um das Spiel schnell und flüssig zu halten.

Beispielkampf

Ruhen

Von Zeit zu Zeit müssen die Charaktere sich ausruhen.

Beim Ausruhen können Wunden versorgt, Arkana regeneriert und Lebenspunkte geheilt werden. Es gibt verschiedene Arten zu rasten.

Kurze Rast

Die Charaktere rasten 30-60 Minuten. Wunden können verbunden und Heilzauber gesprochen werden. Arkana kann durch eine Meditation regeneriert werden.

Charaktere die was **essen** bekommen **1W4 Lebenspunkte** geheilt.

Lange Rast

Die Charaktere rasten mindestens 8h. Wunden können verbunden und Heilzauber gesprochen werden. Arkana kann durch eine Meditation regeneriert werden.

Die Qualität des Rastplatzes steigert die geheilten Lebenspunkte.

- Charaktere die was essen, bekommen **1W4 Lebenspunkte** geheilt.
- Charaktere die was essen, es warm haben und in einem Zelt schlafen, bekommen **1W6 Lebenspunkte** geheilt.
- Charaktere die was essen, es warm haben, in einem ordentlichen Bett in einem Haus schlafen, bekommen **1W8+2 Lebenspunkte** geheilt.

Schlaf und Ausruhen nach einer angestregten Reise ist ein Grundbedürfnis von Menschen. Auch dass der Schlafplatz eine gewisse Sicherheit und Bequemlichkeit bietet.

Nur Wahnsinnige würden die Behaglichkeit eines Gasthauses gegen das Campen vor den Stadttores tauschen. Vor allem bei dem Risiko, dass die Charaktere durch das schlechte Schlafen im Zelt am nächsten Tag nicht voll konzentriert und einsatzfähig sind.

Auch tendieren Abenteurer die ein Ziel (oder Schatz) vor Augen haben dazu nur die nötigste Rast ein zuzulegen. Egal wie erholsam der Schlaf war. Man hockt nicht noch einmal 8h herum, wenn die Banditen, die man verfolgt entkommen könnten.

Magie

Einleitung

Die Nutzung arkaner Macht ist im Königreich weit verbreitet: Fast 90 % der Bewohner könnten theoretisch zaubern, wenn sie die notwendige Ausbildung und Übung aufbringen würden. Für viele, insbesondere ärmere Bürger, bleibt Magie jedoch aus finanziellen Gründen unerreichbar. Magier kanalisieren die arkane Energie durch ein Netz aus Runen, Kreisen und Linien, die auf ihre Haut tätowiert sind.

Diese Tattoos sind speziell auf den jeweiligen Zauber angepasst und erfordern große Präzision – eine Kunst, die nur wenige beherrschen und die deshalb kostspielig ist. In jeder größeren Stadt gibt es mindestens einen Tätowierer, der sich auf solche magischen Tätowierungen versteht. Ein neues Tattoo zu erwerben und damit das eigene Repertoire zu erweitern, ist jedoch oft mit erheblichen Kosten verbunden.

Magie ausführen

Um zu prüfen, ob ein Zauber erfolgreich gewirkt wird, würfelt der Spieler zwei Würfel: einen W10 und einen W4. Der W10 repräsentiert das Attribut **Verstand** und muss gleich oder weniger als der Verstandswert des Charakters ergeben. Der W4 steht für den **Magie-Skill**, der das Training des Charakters in Magie repräsentiert, und muss ebenfalls gleich oder weniger als der Skill-Wert zeigen, um erfolgreich zu sein.

Nur wenn beide Würfe erfolgreich sind, wird der Zauber gewirkt.

Schutz gegen Zauber

Zauberschild

In Kämpfen kann es passieren, dass dein Charakter sich gegen feindliche Magier wehren muss. Dabei kann Magischer Schmuck helfen. Das sind Halsketten, Armreife, Ringe oder ähnliches, das verzaubert wurde und dem Träger einen Schutz bieten.

Der Zauberschild blockt MAGISCHEN und FEUERSCHADEN. Wenn der Zauberschild nicht mehr genug Ladung für den Schaden eines Zaubers hat, wird er komplett verbraucht. Der Restliche Schaden musst du von deinen Lebenspunkten abziehen.

Nach einem Kampf muss man den Zauberschild wieder aufladen. Ein Charakter kann dafür entweder sein gespeichertes Arkana oder einen Kristall verwenden. Bei beiden Fällen gilt:

1 Arkana = 1 Zauberschild.

Bsp:

1. 1 Kristall verbrauchen.
2. Auswürfeln wie viel Arkana er ergibt.
3. Um diesen Wert wird dein Zauberschild geladen.

Arkana

Das Arkana ist die mystische Energie, mit der jeder Magier seine Zaubern ausführt. Ist das Arkana eines Magiers aufgebraucht kann er nicht mehr Zaubern. Manche Krieger verwenden Arkana, um ihre Körper stärker oder schneller zu machen. Manche Bewusst. Andere unbewusst.

Arkana regenerieren.

1. **Natürliche Regeneration:** Wenn ein Charakter schläft oder meditiert, würfelt er mit einem **d6** und addiert seinen **Verstandswert**. Die Summe zeigt, wie viele Arkana der Charakter regeneriert.
Beispiel: Ein Charakter mit einem Verstand von 5 würfelt eine 4. Er regeneriert insgesamt **9 Arkana** (4 + 5).
2. **Kristalle:** Einmal-Gebrauch-Kristalle sind magische Objekte, die ein Arkana-Reservoir enthalten und bei Bedarf zerbrochen oder aufgelöst werden können, um sofort Arkana-Punkte zu regenerieren. Die genaue Menge an Arkana, die ein Kristall wiederherstellt, variiert je nach Größe und Qualität des Kristalls.
3. **Spezielle Orte:** An besonderen Orten, wie heiligen Schreinen, oder durch arkane Rituale kann der Charakter ebenfalls Arkana regenerieren, oft mit einem zusätzlichen Bonus zur natürlichen Regeneration. Abhängig von Ort und Gegebenheit. SL entscheidet.

Maximales Arkana erhöhen

Verstand 1	5 Arkana
Verstand 2	6 Arkana
Verstand 3	7 Arkana
Verstand 4	8 Arkana
Verstand 5	9 Arkana
Verstand 6	10 Arkana
Verstand 7	11 Arkana
Verstand 8	12 Arkana
Verstand 9	13 Arkana
Verstand 10	14 Arkana

Die Arkana-Kapazität eines Charakters wächst mit dem Verstand. Je höher der Verstandswert, desto mehr arkane Energie kann ein Charakter in sich tragen.

Ausrüstungsgegenstände mit eingebetteten **magischen Kristallen** dienen als **zusätzliche Energiespeicher** und steigern das maximale Arkana.

Zaubersprüche

Zaubersprüche sind **fest in die Haut des Magiers tätowiert**.

Jeder einzelne benötigt **Platz** und ist mit hohen **Kosten** verbunden – sei es durch Ausbildung, Material oder seltene Runenkunst.

Die Tätowierungen sind dauerhaft. Sie können nicht einfach ausgetauscht oder ersetzt werden – wähle mit Bedacht!

Struktur eines Zaubers

Jeder Zauber ist gleich aufgebaut und enthält folgende Angaben:

- **Name** – Die Bezeichnung des Zaubers
- **Effektbeschreibung** – Was der Zauber tut
- **Level** – Gibt an, wie schwierig der Zauber zu wirken ist.
Ein Charakter kann einen Zauber nur dann wirken, wenn sein Magie-Skill mindestens dem Level des Zaubers entspricht.
Beispiel: Ein Zauber mit Level 2 erfordert mindestens Magie-Skill 2. Arkana-Kosten – Wie viel arkane Energie der Zauber verbraucht
- **Ausführung** – Welche Gesten, Worte oder Berührungen nötig sind
- **Tattoo-Platz** – Wieviel Platz das Runentattoo auf deinem Körper benötigt
- **Kosten in Kronen** – Wie teuer das Tätowieren und Lernen ist

Ausführung von Zaubern

Zaubersprüche erfordern eine bestimmte **Ausführungsform**.

Je nach Zauber müssen folgende Elemente erfüllt sein:

- **Spruch** – Du musst die Formel hörbar aussprechen (auch flüstern zählt)
- **Geste** – Eine bestimmte Hand- oder Armbewegung
- **Berührung** – Das Ziel muss direkt berührt werden
- **Selbst** – Der Zauber wirkt nur auf dich
- **Materialien** – Manche Zaubersprüche benötigen Gegenstände, z. B. Schwefel, Kristalle o. ä.

Wenn ein Teil der Ausführung **nicht möglich ist** (z. B. gefesselt, stumm, außer Reichweite), kann der Zauber **nicht** gewirkt werden.

Tattoo-Platz und Begrenzung

Jeder Charakter hat **34 Platz-Einheiten** auf seinem Körper zur Verfügung.

Kleinere Zaubersprüche nehmen 1–2 Platz ein, große oder mächtige Sprüche benötigen deutlich mehr.

Wenn du keinen Platz mehr hast, musst du dich entscheiden: **Welcher Zauber ist dir wichtiger?**

Kosten und Verfügbarkeit

Die Runen-Tattoos sind **extrem aufwendig und teuer**.

Jeder Zauber hat einen Preis in **Kronen**, der Ausbildung, Runenarbeit und Tätowierung umfasst.

Gute Tätowierer findest du in größeren Städten – besonders in der Nähe der Akademie.

Illegale oder experimentelle Zaubersprüche können deutlich teurer (oder gefährlicher) sein.

Arcanum Aetherum

Der Zweig des Arkanen der sich mit der Manipulation und Rufen des Äthers und seiner Bewohner befasst.

Spinnennetz Beschwört einen Spinnenfaden von bis zu 10 Metern Länge, der zwei sichtbare Punkte miteinander verbindet. Kann zum Klettern, Fallenbauen oder als Hindernis genutzt werden. Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste Kosten: 600 Kronen Tattoo-Platz: 1	Geisterwolf Beschwört einen Geisterwolf, der für 1 Angriff erscheint. Er verursacht 1W6+2 Stichschaden im Nahkampf oder fesselt ein Ziel. Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Spruch Kosten: 1200 Kronen Tattoo-Platz: 3
Irrlicht Beschwört ein kleines Irrlicht, das dem Anwender folgt. Es leuchtet schwach, entfernt sich nicht weiter als 3 Meter und erzeugt keine Hitze. Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste Kosten: 500 Kronen Tattoo-Platz: 1	Schutzgeist Ein geisterhafter Ritter erscheint, um den Anwender zu schützen. Er hat 10 Lebenspunkte und verschwindet, wenn diese verbraucht sind. Der Zaubernde entscheidet ob ein Angriffe von ihm abgefangen wird BEVOR er ausweicht oder blockt. Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Spruch Kosten: 1600 Kronen Tattoo-Platz: 3
Dimensionsloch Öffnet ein faustgroßes Loch in der Realität in bis zu 10 m Entfernung. Kann 0,05 m³ Materie vernichten. Trifft es eine Kreatur: 1W6+2 Magieschaden. Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Spruch Kosten: 1800 Kronen Tattoo-Platz: 4	

Flammen-Elementar

Ein lodernder Geist aus purer Hitze. Schnell, aggressiv und gefährlich – aber anfällig gegen Magie.

Level 2, Arkana: 9, Ausführung: Spruch

Kosten: 2500 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Stärke 4 Lebenspunkte 12

Geschick 7 Initiative

Konstitution 3 Angriff 7 , 3 Schaden: 1W6+1 Feuerschaden

Verstand 2 Blocken 1

Intuition 4 Ausweichen 6

Charisma 1 Zauberschild 0

Besonderheiten: **Empfindlich gegen Wasser- und Eiszauber** (doppelter Schaden).
Immun gegen Psychischen Schaden.

Wraith

Er bewegt sich **schwebend**, ignoriert Gelände, aber kann durch magische Effekte oder starke Angriffe vernichtet werden.

Level 2, Arkana: 8, Ausführung: Spruch

Kosten: 2400 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Stärke 3 Lebenspunkte 15

Geschick 7 Initiative

Konstitution 3 Angriff 7 , 2 Schaden: 1W6

Verstand 2 Blocken 2

Intuition 4 Ausweichen 3

Charisma 1 Zauberschild 0

Besonderheiten: **Ätherform:** Nicht-magischer Schaden (Hieb, Stich, Schlag) wird
halbiert (aufgerundet). Immun gegen Psychischen Schaden.

Steinelementar

Ein uraltes, massives Wesen aus lebendigem Fels. Langsam, aber widerstandsfähig – ideal für die Frontlinie.

Level 3, Arkana: 10, Ausführung: Spruch

Kosten: 2600 Kronen **Tattoo-Platz:** 6

Stärke 8	Lebenspunkte 15
Geschick 2	Initiative
Konstitution 9	Angriff 8 , 3 Schaden: 1W8+2
Verstand 1	Blocken 8 , 3
Intuition 2	Ausweichen 2 , 1
Charisma 0	Zauberschild 0

Steinhaut: Reduziert physischen Schaden (Hieb, Stich, Schlag) um **3**
Besonderheiten: **Punkte** je Treffer. Reduzierung auf 0 möglich. Immun gegen Psychischen Schaden.

Arcaneum Mutacium

Lehrt wie man seine Umgebung willentlich verändern und beeinflussen kann.

Stille Ein Ziel innerhalb der Reichweite kann nicht mehr sprechen – für ca. 1 Minute. Spruchzauber, die Worte erfordern, können währenddessen nicht gewirkt werden. Magische Stummschaltung kann mit <i>Magie bannen</i> aufgehoben werden. Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Berühren Kosten: 900 Kronen Tattoo-Platz: 2	Telekinese Ein sichtbarer Gegenstand (bis 5 kg) innerhalb von 20 Metern beginnt zu schweben. Er kann mit Schrittgeschwindigkeit bewegt werden. Im Kampf: 2 m pro Runde. Konzentration erforderlich. Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste, Konzentration Kosten: 1200 Kronen Tattoo-Platz: 3
Waffe schärfen Eine Klingenwaffe, die berührt wird, erhält +2 Schaden für die nächsten 5 Minuten oder 1 Kampf. Mehrfachanwendung auf dieselbe Waffe ist nicht möglich. Level 2, Arkana: 1, Ausführung: Berühren Kosten: 1000 Kronen Tattoo-Platz: 2	Magie bannen Hebt einen magischen Effekt oder eine aktive magische Falle auf. Wirkt nur, wenn der Effekt nicht zu komplex oder mächtig ist (SL entscheidet). Wird oft zur Entschärfung magischer Fallen verwendet. Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Spruch Kosten: 1800 Kronen Tattoo-Platz: 3
Schild Ein schimmernder, magischer Runenschild erscheint in einer freien Hand und stärkt deine Verteidigung gegen physische Angriffe. Solange der Schild aktiv ist, kannst du bei jedem Blockversuch deinen Magie-Skill +2 als Bonus beim Blocken. Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Geste + Spruch Kosten: 2200 Kronen Tattoo-Platz: 4	Knochen bersten Zertrümmert magisch die Knochen eines Gliedmaßes – äußerlich unversehrt. 4W20 Schaden, das Ziel kann dadurch z. B. kampfunfähig werden. Illegal im Königreich! -4 Malus auf den Fertigkeitswurf. Level 3, Arkana: 10, Ausführung: Spruch Kosten: 4200 Kronen Tattoo-Platz: 6
Steinfäustlinge Deine Unterarme werden mit magischem Stein umhüllt.	Steinhagel Nach 1 Runde Vorbereitung schweben 5 Steine um den Anwender.

Du kannst damit angreifen oder blocken, solange der Zauber aktiv ist. Kein Zaubern möglich, solange aktiv. -5 Ausweichen, +4 Blocken, 1W8+3 Schlagschaden. Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Geste, Konzentration Kosten: 1600 Kronen Tattoo-Platz: 3	Pro Runde kann 1 Stein abgefeuert werden für 1W6 Schlagschaden. Kein Fertigkeitswurf nötig. Level 2, Arkana: 4 (gesamt), Ausführung: Geste + Konzentration Kosten: 2400 Kronen Tattoo-Platz: 4
Privat Sphäre Erschafft eine sichtbare, halbtransparente Sphäre mit 3 m Radius. Geräusche bleiben innen, außen hört man nichts hinein. Hält 1 Minute. Nützlich für heimliche Gespräche oder Schutz vor Lauschen. Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Geste Kosten: 1200 Kronen Tattoo-Platz: 2	Arkane Schloss Ein Fenster, eine Tür oder eine Truhe wird für 10 Minuten magisch versiegelt. Kann nicht geöffnet werden – außer durch <i>Magie bannen</i>. Wirkung endet automatisch nach der Dauer. Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Berühren Kosten: 1400 Kronen Tattoo-Platz: 3

Arcaneum Chimeria

Dieser Zweig befasst sich mit der **Veränderung lebendiger Körper**: Tierverwandlungen, Größenänderungen, Wachstum von Klauen, Schuppen oder Flügeln – aber auch subtilere Anpassungen wie verbesserte Sinne, Atmung oder Tarnung.

Klauenhände Lässt deinen Händen messerscharfe Klauen wachsen. Deine unbewaffneten Nahkampfangriffe gelten als Waffen und verursachen: 2W4 Schaden (Schlagschaden) Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Geste + Spruch Kosten: 1800 Kronen Tattoo-Platz: 3	Tarnung Deine Haut verändert Struktur und Farbe, deine Augen werden schmaler, dein Puls verlangsamt sich. Du bekommst +2 auf Schleichen und Verstecken. Nur wirksam, wenn dein aktueller Armor Wert kleiner als 3 ist! Wirkt 10 Minuten oder bis du entdeckt wirst. Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Geste Kosten: 1500 Kronen Tattoo-Platz: 2
Panzer Dein Körper überzieht sich mit einer dicken, steinharten Hautschicht (optisch: Schuppen, Stein, Chitin...). Du bekommst +2 Armor für einen Kampf. Dieser Bonus kann den Wert 10 nicht überschreiten. Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Geste + Spruch Kosten: 1800 Kronen Tattoo-Platz: 3	

Arcaneum Sana

Widmet sich dem Heilen von Gebrechen, Wunden und Krankheiten.

Leichte Heilung

Durch arkane Berührung werden Wunden verschlossen und Schmerzen gelindert.
Das Ziel wird um **1W4+3 Lebenspunkte** geheilt.

Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Berühren
Kosten: 900 Kronen **Tattoo-Platz:** 2

Gift entfernen

Neutralisiert Gifte im Körper des Ziels oder reinigt bis zu **10 Liter Wasser** von schädlichen Substanzen.
Wirkt nicht bei magisch besonders geschützten oder komplexen Giften (nach SL-Entscheid).

Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Berühren
Kosten: 600 Kronen **Tattoo-Platz:** 1

Schlaf

Ein feindliches Ziel, das berührt wird, muss einen **Verstand-Wurf** bestehen.
Bei Misserfolg fällt es in einen **tiefen Schlaf für bis zu 5 Minuten**.
Wird das Ziel währenddessen verletzt, wacht es sofort wieder auf.

Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Berühren
Kosten: 1600 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Konzentration

Durch sanfte magische Berührung wird der Geist des Ziels beruhigt und geordnet.
Verwirrung (z. B. durch Illusions- oder Schockeffekte) wird sofort aufgehoben.

Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Berühren
Kosten: 700 Kronen **Tattoo-Platz:** 1

Heilung

Durch konzentrierte arkane Energie werden Wunden effektiv geschlossen und das Gewebe regeneriert.
Das Ziel wird um **1W6+3 Lebenspunkte** geheilt.

Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Berühren
Kosten: 1400 Kronen **Tattoo-Platz:** 3

Große Heilung

Ein kraftvoller Heilzauber, der tiefgreifende Wunden schließt und selbst schwere Verletzungen lindert.
Das Ziel wird um **1W8+5 Lebenspunkte** geheilt.
Level 3, Arkana: 5, Ausführung: Berühren + Spruch

Kosten: 2000 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Aura des Lebens

Eine heilende Aura strömt vom Anwender aus und erfasst alle **Verbündeten im Umkreis von 6 Metern**.

Jeder von ihnen wird um **2W4 Lebenspunkte** geheilt.

Der Zauber kann mit **Konzentration** aufrechterhalten werden – in jeder weiteren Kampfrunde kostet er dann nur noch die **Hälfte der Arkana-Kosten** (abgerundet).

Level 3, Arkana: 4, Ausführung: Spruch + Geste,
Konzentration (optional)

Kosten: 2600 Kronen **Tattoo-Platz:** 6

Fluch brechen

Hebt einen aktiven **Fluch-Effekt** auf einem Ziel auf – z. B. wenn es aktuell keine Heilung empfangen kann oder unter einer anderen Fluch Wirkung steht.

funktioniert nicht bei sehr starken göttlichen/verfluchten Artefakten (SL-Entscheid).

Level 3, Arkana: 5, Ausführung: Berühren + Spruch

Kosten: 2400 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Arcaneum Illusio

Dieser Zweig lehrt, wie man den Geist der Menschen manipuliert und beeinflusst.

Rauch

Ein Bereich mit bis zu 5 Metern Radius in bis zu 20 Metern Entfernung wird von dichtem, magischem Rauch vernebelt.

Die Sicht innerhalb des Bereichs ist stark eingeschränkt.

Der Effekt hält **30 Sekunden** oder **3 Kampfrunden** an.

Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste
Kosten: 500 Kronen **Tattoo-Platz:** 1

Magische Augen

Im Umkreis von 15 Metern um den Anwender leuchten **magische Effekte, Auren und Gegenstände** deutlich sichtbar auf.

Auch durch Objekte hindurch (bis zu 1 cm Materialstärke) sind magische Quellen erkennbar – etwa ein Amulett unter Kleidung oder in einem Rucksack.

Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Geste
Kosten: 1600 Kronen **Tattoo-Platz:** 3

Leichtes Trauma

Die Nervenbahnen eines sichtbaren Gegners in bis zu 10 Metern Entfernung werden durch magische Impulse überlastet.

Das Ziel erleidet **1W4+1 psychischen Schaden**.

Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Spruch
Kosten: 1400 Kronen **Tattoo-Platz:** 3

Feuerwerk

An einer sichtbaren Stelle in bis zu 10 Metern Entfernung entstehen laute Knalle und grelle Lichtblitze.

Der Effekt kann genutzt werden, um Gegner **für 1 Runde zu verwirren** (nach SL-Entscheid).

Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste
Kosten: 800 Kronen **Tattoo-Platz:** 2

Inspiration

Ein Ziel (außer dem Anwender) wird mit Zuversicht und Fokus erfüllt.

In den nächsten **10 Minuten** darf es bei einem beliebigen **Fertigkeitswurf einen Bonuswürfel** zusätzlich werfen – auch wenn bereits ein Bonuswürfel durch andere Effekte vorhanden ist.

Level 2, Arkana: 1, Ausführung: Geste
Kosten: 1000 Kronen **Tattoo-Platz:** 2

Verwischen

Die Umrisse des Anwenders beginnen zu flimmern und zu verzerren. Für **4 Runden** (oder **40 Sekunden**) ist es deutlich schwerer, ihn zu treffen.

Alle Angriffe gegen ihn erhalten einen Malus-Würfel.

Kreaturen mit starkem Geruchssinn oder der Fähigkeit, Illusionen zu durchschauen (z. B. Dämonen), sind davon nicht betroffen.

Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Spruch + Geste
Kosten: 1600 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Hirn Frost

Die Sinne des Ziels werden mit intensiven Eindrücken überflutet.

Das Ziel erleidet **1W4 psychischen Schaden**.
Zusätzlich muss das Ziel einen Verstand-Wurf machen. Schlägt er fehl ist das Ziel für 1 Runde verwirrt.

Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Spruch
Kosten: 1800 Kronen **Tattoo-Platz:** 4

Nackte/r Tänzer/in

An einer sichtbaren Stelle innerhalb von 20 Metern erscheint eine täuschend echte nackte Person – tanzend, posierend oder in anderer auffälliger Haltung (nach Wahl des Zaubernenden).

Wer die Illusion sieht, muss einen **erfolgreichen Verstand-Wurf** bestehen, um sich nicht ablenken zu lassen. Der Zauber bleibt 1Minute oder 4 Runden bestehen.

Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Geste
Kosten: 1200 Kronen **Tattoo-Platz:** 2

Trauma

Die Nervenbahnen eines sichtbaren Gegners in bis zu 20 Metern Entfernung werden von intensiven, magischen Impulsen überreizt.
Das Ziel erleidet **1W4+4 psychischen Schaden**.

Level 3, Arkana: 6, Ausführung: Spruch + Geste
Kosten: 2600 Kronen **Tattoo-Platz:** 5

Arcaneum Elementaris

Der Zweig befasst sich mit der Manipulation der Elemente um einen herum. Auch das erschaffen dieser.

Sengende Hitze

Ein heißer Feuerschwall schießt aus der Hand des Anwenders und trifft ein Ziel in bis zu 3 Metern Entfernung.

Das Ziel erleidet **1W6+1 Feuerschaden**.

Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Geste

Kosten: 1200 Kronen Tattoo-Platz: 3

Feuerpfeil

Ein kleines Feuer-Projektile wird auf einen sichtbaren Gegner in bis zu 20 Metern Entfernung abgeschossen.

Es kann eine leichte Kurve fliegen, um Deckungen zu umgehen.

Das Ziel erleidet **1W4+2 Feuerschaden**.

Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Geste + Spruch

Kosten: 1400 Kronen Tattoo-Platz: 4

Feuerball

Ein großer Ball aus heißen, brennenden Gasen wird auf ein Ziel in bis zu 30 Metern Entfernung geschleudert. Beim Aufprall entsteht eine Explosion.

Alle getroffenen Ziele erleiden **1W8+2**

Feuerschaden.

Mit einem **erfolgreichen Ausweichen** kann der Schaden halbiert werden.

Level 3, Arkana: 5, Ausführung: Geste + Spruch

Kosten: 2400 Kronen Tattoo-Platz: 5

Flammensäule

Eine lodernde Feuersäule stürzt auf ein Ziel in bis zu 20 Metern Entfernung herab.

Das Ziel erleidet **1W12+8 Feuerschaden**.

Level 4, Arkana: 8, Ausführung: Geste + Spruch

Kosten: 3500 Kronen Tattoo-Platz: 6

Eisige Kälte

Ein kalter Hauch strömt aus der Hand des Anwenders und trifft ein Ziel in bis zu 3 Metern Entfernung.

Das Ziel erleidet **1W4+1 Eisschaden**.

Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste

Kosten: 900 Kronen Tattoo-Platz: 2

Eiszapfen

Ein spitzer Eiszapfen bildet sich beim Anwender und wird auf ein sichtbares Ziel in bis zu 30 Metern Entfernung geschossen.

Das Projektil verursacht **1W6 Stichschaden**.

Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Geste

Kosten: 1300 Kronen Tattoo-Platz: 3

Eislanze

Ein großes Eis-Projektile entsteht beim Anwender und wird auf ein sichtbares Ziel in bis zu 20 Metern Entfernung abgefeuert.

Das Ziel erleidet **3W4 Stichschaden**.

Level 3, Arkana: 6, Ausführung: Geste + Spruch

Kosten: 2200 Kronen Tattoo-Platz: 5

Magisches Geschoss

Magische Energieblitze aus reinem Arkana schießen auf ein sichtbares Ziel in bis zu 30 Metern Entfernung.

Für **jede Stufe im Skill „Magie“** kann der Anwender **1 zusätzliches Geschoss** erzeugen.

Jedes Geschoss verursacht 1W6 Magieschaden.

Die Geschosse können einzeln auf verschiedene Ziele oder gemeinsam auf ein Ziel abgefeuert werden.

Level 1, Arkana: 2 + 1 pro zusätzlichem Geschoss, Ausführung: Spruch

Kosten: 1500 Kronen Tattoo-Platz: 4

Donnerschlag

Aetherische Energie entladet sich auf bis zu 3 Ziele innerhalb von 20m. Jedes Getroffene Ziel nimmt 1W12+2 Schaden.

Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Spruch

Kosten: 3200 Kronen Tattoo-Platz: 7

Windstoß

Ein kräftiger Luftstoß schleudert aus der Hand des Anwenders in Richtung Ziel.

Das Ziel erleidet **1W4 Schaden**. Kleine Gegner können umgestoßen werden (nach SL-Entscheid).

Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste

Kosten: 2200 Kronen Tattoo-Platz: 5

Schleim

Eine etwa 1 m² große Oberfläche wird mit einer zähen, klebrigen Substanz überzogen.

Die Klebekraft ist stark genug, um einen Menschen (oder vergleichbar große Kreatur) z. B. an eine Wand zu fixieren.

Betroffene Charaktere müssen einen **erfolgreichen Stärkewurf** ablegen, um sich zu befreien.

Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Berühren

Kosten: 1100 Kronen Tattoo-Platz: 3

Kettenblitz

Der Anwender entlädt reine magische Energie in die Umgebung. Ein sichtbarer Gegner in bis zu 3 Metern Entfernung wird vom ersten Blitz getroffen.

Der Blitz **springt bis zu zwei weitere Male** auf andere Gegner über, jeweils innerhalb von 3 Metern zum vorherigen Ziel.

Jeder Treffer verursacht 1W6 Magieschaden.

Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Spruch

Kosten: 2500 Kronen Tattoo-Platz: 6

Luftschrift

Vor dem Anwender verdichtet sich die Luft zu unsichtbaren Plattformen, die er kurzzeitig, als Trittflächen nutzen kann.

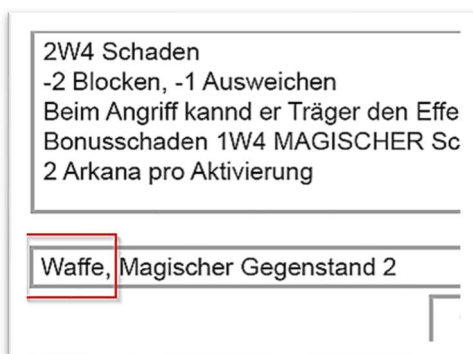
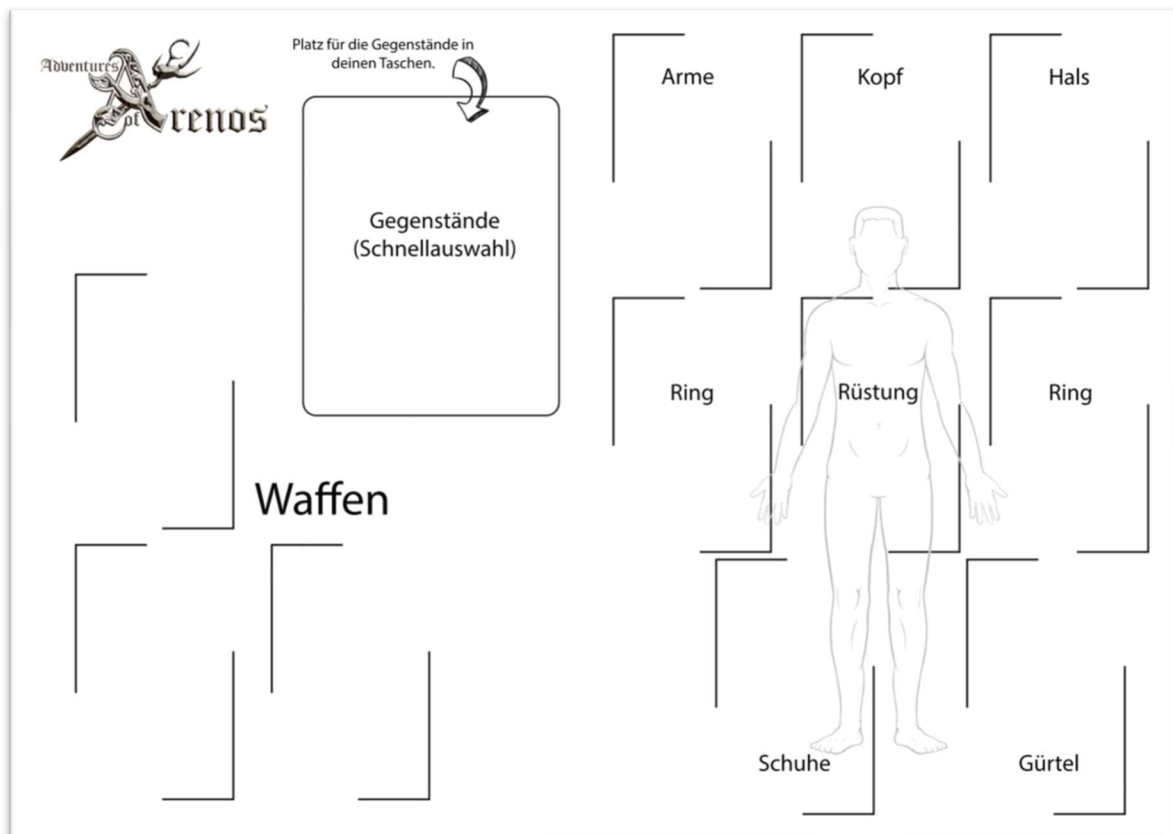
Damit kann er bis zu **4 Meter waagrecht** oder **2 Meter senkrecht** überwinden.

Level 2, Arkana: 1, Ausführung: Geste

Kosten: 1600 Kronen Tattoo-Platz: 4

Gegenstände und Ausrüstung

Gegenstände werden Allgemein als Karten an Spieler verteilt. Auf diesen Karten stehen die wichtigsten Infos. WICHTIG, wenn du die Karte nicht hast, dann hat dein Charakter diesen Gegenstand nicht. Der Kartenstapel ist also dein Inventar.



Auf jeder Karte steht der Ort an, der sie ausgerüstet werden kann. Natürlich kann man pro Fach, nur einen Gegenstand ausrüsten.

Waffen

Auf Waffenkarten steht immer:

- Wie viele Hände benötigt werden
- Der Schaden
- Die Art der Waffe (Hieb-, Stich-, Schlagwaffe, Bogen, Armbrust, Sonder, etc)
- Vorteile / Nachteile

Bogen

Eine klassische Fernkampf-Waffe. Einfach, effizient und einfach zu bedienen. Effektive Reichweite beträgt 30m.

Armbrust

Gut für Scharfschützen. Haben mehr Durchschlag und Schaden als ein Bogen. Braucht aber 2 Aktion, um nachzuladen. Effektive Reichweite beträgt 50m.

Wurfaffen

Grundsätzlich ist alles werfbar ...

Ob es Sinn macht, sein Magisches Schwert nach dem Banditen zu werfen muss jeder für sich selbst entscheiden...

Wurfaffen wurden dafür hergestellt nach Gegnern geworfen zu werden. Ob Dolche, Pfeile oder Tränke.

Die Effektive Reichweite von Wurfaffen ist 10m plus die Stärke des Charakters. Jeder Stärke Punkt erhöht die Reichweite um 1 Meter.

Beispiel: Ein Charakter mit 5 Stärke hat eine Wurfaffenreichweite von 15m.

Wurfaffen, Bögen und Armbrüste können auch weiter treffen als ihre Effektive Reichweite. Es wird nur viel schwieriger. Der Spielleiter entscheidet wie viel schwieriger und ob es überhaupt möglich ist zu treffen.

Schnellwahl

Praktischerweise haben die Rüstungen von Abenteurern kleine Taschen mit denen Gegenstände griffbereit haben können im Kampf.

Tränke, Spruchrollen, Kristalle, Wurftränke, Gifte, Spezialmunition, etc.

Können auf das Feld „Gegenstände (Schnellwahl)“ gestapelt werden. Du kannst dort so viele Karten hinterlegen, wie du Platz in deiner Ausrüstung hast.

Alle anderen Sachen sind in deinem Rucksack und verbrauchen Aktion um sie aus dem Rucksack zu holen.



Rucksack

In deinen Rucksack kommen alle Sachen die nicht als Karten dargestellt sind. Diverse Kleinteile, Essen, etc...

Kaufen / Verkaufen

Willst du einen Gegenstand kaufen oder verkaufen? Der Durchschnittswert des Gegenstands ist immer auf der Karte vermerkt. Sollte unten keine Kronenanzahl sein so ist der Gegenstand unverkäuflich. Bedenke aber das Händler auch was zu essen brauchen. Einen 5 Kronen Gegenstand werden sie wahrscheinlich für 6 Kronen verkaufen bzw. 4 Kronen einkaufen!

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind alle Gegenstände, die einen Magischen Effekt haben. Egal ob es Rüstungen, Schmuck oder Waffen sind. Alle diese Magischen Gegenstände werden in 2 Kategorien eingeteilt. Aktive und passive Magische Effekte.

Manche Effekte sind AKTIVE Effekte und müssen vom Träger Aktiviert werden. Meistens verbrauchen sie Arkana oder anderes.

Der Träger kann sich jedes Mal entscheiden ob er den Effekt aktivieren will. Will er ihn Aktivieren muss er die Kosten dafür ausgeben und einen erfolgreichen Magie Skill Wurf machen. Nur wenn er den besteht ist der Effekt erfolgreich aktiviert. Die Kosten müssen immer bezahlt werden!

Passiver Effekt

Steht keine Stufe beim Gegenstand so ist es ein passiver Effekt, den man nicht aktivieren muss.

Passive Magische Effekte wirken ohne das Zutun des Trägers. Passive Magische Gegenstände sind mit "Magischer Gegenstand 0" angegeben. Oder wenn in der Beschreibung nicht explizit steht dass er aktiviert werden muss.



Rüstungen

Rüstungen schützen den Träger vor Schaden. Die Rüstung hat eine eigene Haltbarkeit, die auf dem Bogen zusammengezählt werden kann. Eine Rüstung besteht meistens aus Torso, Armschützern und Helm. Wie dein Charakter seine Rüstung zusammenstellt, ist ihm überlassen. Er kann verschiedene Teile kombinieren, um Effekte und Werte zusammenzustellen, die seinen Fähigkeiten entsprechen.

Rüstungsteile haben eine Rüstungsklasse.

Torso 1 bis 6. Helme 1 bis 2. Armschützer 1 bis 2.

Je schwerer die Rüstung, desto höher ist die Rüstungsklasse. Je höher der Rüstungswert, desto besser sind die Lebenspunkte des Charakters geschützt.

Addiere den Rüstungswert aller deiner Rüstungsteile zusammen und trage sie im Charakterbogen ein.

Fellrüstung

1



Haarig, riecht, und sieht nicht gut aus.

Haltbarkeit: 6
Kategorie 1 (25%)
Schleichen +1

Rüstung

9 Kronen

Schmuck

Schmuckstücke – ob schlicht oder kunstvoll verziert – können mehr als nur gut aussehen. Viele von ihnen sind magisch verzaubert und verleihen dem Träger besondere Vorteile im Kampf, Schutz vor Magie oder eine Erhöhung seiner inneren Kraft.

Magischer Schmuck umfasst Ringe, Amulette, Armreifen oder Talismane. Je nach Verzauberung können sie bestimmte Werte wie Arkana, Zauberschild oder Attribute dauerhaft erhöhen. Trägt ein Charakter mehrere solcher Gegenstände, die denselben Wert steigern, werden die Boni **addiert**, sofern nichts anderes angegeben ist.

Ob als stilvolles Accessoire oder lebensrettender Glücksbringer – Schmuck ist mehr als nur Zierde.

Tränke und Alchemistische Erzeugnisse

Tränke werden in Arenos für verschiedene Effekte verwendet. Meistens werden sie zur Heilung angewandt.

Heiltränke

Heiltränke können von Charakteren getrunken werden. Vereinzelt können Heiltränke auch an Tieren angewendet werden. Ist ein Charakter bewusstlos oder liegt im Sterben kann ihnen auch ein Trank eingeflößt werden.



Wurftränke

Die Königliche Alchemistische Universität hat in den letzten Jahren vermehrt Trankmischungen mit Explosiven und anderen Schädenden Wirkungen erzeugt. Diese Tränke werden auf den Feind das Ziel geworfen.



Herstellung

Manche Fertigkeiten wie Schmieden, Alchemie, Kochen, etc. lassen dich Gegenstände oder andere Herstellen. Um einen Gegenstand herzustellen, brauchst du die passenden Materialien und musst die passende Fertigkeit erlernt haben.

Alternativ können dir viele Handwerker in Städten und Dörfern auf Anfrage und gegen eine Gebühr, Schwerter, Rüstungen, Tränke verändern oder herstellen.

Alchemie

Die Kunst aus Pflanzen und anderen Zutaten Tränke, Pülverchen und Salben herzustellen.

Herstellung folgt noch!

Schaden

Stichschaden

Speere, Degen und Dolche machen Stichschaden. Stichwaffen sind gut geeignet, um schwere Rüstungen zu durchstoßen. Bolzen und Pfeile machen Stichschaden.

Hiebschaden

Hiebschaden machen Klingenwaffen. Egal ob Schwert oder Axt. Hat es eine Klinge und Gewicht kann man es in den Körper des Gegners treiben.

Schlagschaden

Schlagschaden machen alle Stumpfen Waffen. Knüppel, Stöcke, Keulen und Fäuste machen Schlagschaden.

Feuerschaden

Bei vielen Angriffen gibt es eine % Chance, dass der Gegner angezündet wird. Seine Rüstung/Erscheinung zählt mit. Ein Steingolem brennt nicht im Gegensatz zu einem Monster mit Flausche-Fell.

Frostschaden (Eis)

Gerade Feuerkreaturen nehmen starken Schaden durch Abkühlen. Zauber dieser Art können auch genutzt werden, um Brände und Feuer zu löschen.

Säure

Säure und andere Ätzende Angriffe zerstören Rüstungen und Panzerungen.

Magisch (Schock)

Reine Arkane Energie wird frei gelassen. Sie zeigt sich in hellen lauten Blitzen.

Psychischer Schaden

Ein Zauber oder anderer Effekt schadet direkt dem Gehirn des Ziels. Konstrukte wie Golems sind dagegen immun.

Grundsätzlich gilt

Angriffe mit NAHKAMPF Waffen können mit Waffen geblockt werden. Alternativ kann man ausweichen.

NAHKAMPF ist alles, was keine Reichweite hat. Oder Reichweite kleiner als 1m ist.

PROJEKTILE von FERNKAMPF Angriffe können nur mit Schilden geblockt werden. Ausweichen ist nicht möglich.

Zauber haben unterschiedliche Schadensarten. Wende den Schaden je nach Beschreibung an. Auch ein PROJEKTIL STICHSCHADEN von einem Zauber kann mit einem normalen Holzschild geblockt werden. Ansonsten können sie keine PROJEKTILE von Zaubern blocken.

MAGISCHER und FEUERSCHADEN werden vom Zauberschild geblockt.

PSYCHISCHER SCHADEN kann nicht durch das Zauberschild abgeblockt werden. Auch Rüstungen und Schilde versagen hier.

Hat ein Charakter einen Gegenstand oder Bonus der ihm „+1 Feilschen“ gibt dann ist das ein Bonus für den Skill Wurf. Kann der Charakter den entsprechenden Skill nicht kann er auch nicht darauf Würfeln.

Statuseffekte

Während des Spielens kann dein Character mehrere Statuseffekte haben. Die Statuseffekte können auch Gegner oder anderen Charaktere im Spiel haben. Schaden durch Statuseffekte gehen DIREKT auf die Lebenspunkte. Manchmal sind auch andere Sachen betroffen (z.B. Rüstungen), je nach Beschreibung.

Tot

Naja, halt tot. Der Charakter ist gestorben. Der Fall tritt ein, wenn der Charakter 0 Lebenspunkte (oder weniger als 0) erreicht.

Verwirrt

Der Charakter kann für 1 Kampfrunde nichts machen. Außerhalb eines Kampfes hat er -3 auf Würfe für 1 Minute.

Vergiftet

Der Charakter kann, nachdem der Schaden von Waffen und Angriffen abgehandelt wurde, auf Konstitution würfeln. Schlägt der Wurf fehl erhält er nochmal Giftschaten.

Schock

Der Charakter kann, nachdem der Schaden von Waffen und Angriffen abgehandelt wurde, auf Verstand würfeln. Schlägt der Wurf fehl verliert er eine Aktion bis zu seiner nächsten Runde.

Bewusstlos

Der Charakter liegt bewusstlos am Boden. Er kann keine Aktionen ausführen. Nach ein paar Minuten erwacht er. Erfolgreicher Medizin Wurf, um ihn vorzeitig aufzuwecken. Heilzauber wecken nicht automatisch auf!

Gefesselt

Der Charakter ist gefesselt und kann sich nicht bewegen und angreifen. Zauber SPRÜCHE können noch gezaubert werden. Gesten nicht.

Stumm

Der Charakter hat die Fähigkeit zu sprechen verloren. Er kann sich nicht mit den anderen Verständigen und Spruch Zauber zaubern. Gesten Zauber können noch gezaubert werden.

Fluch

Der Charakter kann NICHT für 3 Runden durch irgendwelche Effekte, Fertigkeiten, Tränke, oder Zauber geheilt werden.

Den Charakter Leveln

Dein Charakter wird, je länger er Abenteuer bestreitet, immer stärkere Gegner antreffen. Damit er vorbereitet ist kann er im Level aufsteigen. Bei jedem Level-Up erhält er einen Bonus. Schau in der nachfolgenden Tabelle was genau, bei welchem Level-Up.

Wie?

Im Laufe der Abenteuer kann dein Charakter in verschiedenen Dungeons und beim Besiegen von Monstern sogenannte Leere-Steine finden. Niemand in Arenos weiß, woher sie kommen. Aber wer sie schluckt, bekommt ungeahnte Kräfte!

Auf deinem Charakterbogen (Erste Seite ganz oben) findest du den Levelfortschritt deines Charakters. Er startet mit Level 1. Hat er einen Leere-Stein gefunden und gegessen, kannst du den ersten Kreis ausmalen. Dadurch erreicht er Level 2.

Je weiter dein Charakter im Level aufsteigt, desto mehr Leere-Steine sind nötig, um eine neue Stufe zu erreichen.

Leere Stein



+1 Levelfortschritt

Ein seltsamer Stein. Keiner weiß woher sie kommen. Obwohl die Hülle weich aussieht fühlt er sich hart an. Ein leichtes vibrieren ist spürbar.

Kronen

Level	Dein Charakter erhält:
2	+ 6 Fertigkeitspunkt
3	+ 8 Fertigkeitspunkt.
4	+ 10 Fertigkeitspunkte
5	+ 1 Attributs Punkt + 10 Fertigkeitspunkt
6	+ 14 Fertigkeitspunkte
7	+ 16 Fertigkeitspunkte
8	+ 1 Attributs Punkt + 16 Fertigkeitspunkte
9	+ 28 Fertigkeitspunkt
10	+ 1 Attributs Punkt + 35 Fertigkeitspunkte