



# Grundregelwerk

© Daniel Nagel, Marian Lüftenegger

## 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<sup>i</sup> 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

|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| <b>DIE WELT .....</b>                       | <b>4</b>  |
| <b>WÜRFELN .....</b>                        | <b>8</b>  |
| <b>CHARAKTERWERTE.....</b>                  | <b>9</b>  |
| <b>SKILLS .....</b>                         | <b>11</b> |
| WAFFEN, KAMPF.....                          | 13        |
| SOZIAL.....                                 | 14        |
| HEIMLICHKEIT .....                          | 16        |
| MAGIE .....                                 | 17        |
| HANDWERK .....                              | 18        |
| <b>WISSEN .....</b>                         | <b>20</b> |
| <b>EXTRAS.....</b>                          | <b>23</b> |
| <b>KAMPF .....</b>                          | <b>29</b> |
| INITIATIVE: DAS INITIATIVE DECK .....       | 29        |
| BEISPIELKAMPF .....                         | 32        |
| <b>RUHEN .....</b>                          | <b>33</b> |
| KURZE RAST .....                            | 33        |
| LANGE RAST .....                            | 33        |
| <b>MAGIE .....</b>                          | <b>35</b> |
| EINLEITUNG .....                            | 35        |
| MAGIE AUSFÜHREN.....                        | 35        |
| SCHUTZ GEGEN ZAUBER .....                   | 35        |
| ARKANA.....                                 | 36        |
| ZAUBERSPRÜCHE .....                         | 38        |
| <b>GEGENSTÄNDE UND AUSTRÜSTUNG.....</b>     | <b>54</b> |
| WAFFEN .....                                | 55        |
| RUCKSACK.....                               | 56        |
| KAUFEN / VERKAUFEN .....                    | 56        |
| MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....                   | 56        |
| RÜSTUNGEN .....                             | 57        |
| SCHMUCK .....                               | 57        |
| TRÄNKE UND ALCHEMISTISCHE ERZEUGNISSE ..... | 58        |
| <b>HERSTELLUNG .....</b>                    | <b>59</b> |
| <b>SCHADEN .....</b>                        | <b>61</b> |
| <b>STATUSEFFEKTE.....</b>                   | <b>63</b> |
| <b>DEN CHARAKTER LEVELN.....</b>            | <b>65</b> |

# 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 brodelte 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**

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**

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.

**Fiorne**

Hauptstadt des südlichen Velarossa. Auch Sitz des Fürsten. Ein feines Hafenstädtchen am Binnenmeer Pelagion. Die Nähe zum südlichen Königreich Solesta führt zu regen Handelsverbindungen und Warenaustausch. Durch das milde, Regenreiche Klima der Region kann über das ganze Jahr geerntet werden.

**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.

## Agenten und Paladine

Nicht nur Magier werden in der Akademie ausgebildet. Auch Kampfmagier, genannt Agenten, und Paladine in Magischen Rüstungen. Die Rüstungen von beiden sind mit starken magischen Schutzkreisen versehen, um sie gegen Zauber und Magische Effekte zu schützen. Während die Agenten Flexibel ausgerüstet sind und eine breite Ausbildung in Magischem Wissen haben, haben die Paladine meistens nur eine Aufgabe: Die Feinde niederzuringen.

**Aufgabe der Agenten** ist es zu erkunden und Informationen zu sammeln. Sie klären das Feld, Suchen nach Hinweisen und versuchen die Situation einzudämmen. Sollten sie der Situation allein nicht gewachsen sein, werden sie oftmals von Magier oder Paladinen unterstützt.

**Paladin Rüstungen**, erstmals erwähnt in den Chroniken zu den Magiekriege (ca. 530 nach Königlicher Zeitrechnung) sind mit mächtigen Schutzzaubern ausgestattet, um den Träger gegen Magische Attacken und Zauber zu schützen. Je nach Machart, und manchmal Wunsch des Trägers, Verfügen die Rüstungen auch über Zauber die die Beweglichkeit, Stärke oder Geschwindigkeit verbessern.

## 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 meisten Geistlichen unterhalten eigene Gruppen von Kämpfern, die sie **Kleriker** nennen. Gläubige Krieger die gewillt sind für ihre Kirche in den Kampf zu ziehen.

**Geistliche des Kreises** können mithilfe ihres Canon (das heilige Buch des Kreises) starke Wunder vollbringen. Sie schaffen es so Krankheiten zu lindern und Gebrechen zu heilen.

Das, doch eher **rücksichtslose, Vorgehen der Akademie** wenn es um den Kristallabbau geht, hat in den Letzten Jahren dazu geführt, dass immer mehr Landstriche verwüstet wurden. Ein starker Faktor für den Einfluss des Kreises war das Entstehen der **Narbe von Marveth**. Ein Experiment der Akademie neue Transportmöglichkeiten für Roh Kristalle zu schaffen. Leider hat das Experiment einen Ganzen Landstrich verwüstet und unbewohnbar gemacht. Zwei Städte wurden dadurch vom Landzugang abgeschnitten und sind auf Versorgung über das mit Riesenkraken verseuchte Meer angewiesen. Der Kreis verurteilt die Akademie offen für das Entstehen *der Narbe*. Von Seiten des Königshauses wurde nie etwas dazu gesagt.

## 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.

## Die Königliche Alchemisten Universität

Die größte Institution die sich mit Alchemistischer Forschung und Ausbildung beschäftigt. Sie wurde 225 n.K.Zr gegründet um die Expansion des Königreichs der Grafschaften im Grat Gebirge zu unterstützen. Die Burgwälle der Grafen hatten den neuen Alchemistischen Sprengstoffe der Universität nichts entgegenzusetzen.

# Würfel

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            | 4           |
| 2            | 5           |
| 3            | 6           |
| 4            | 8           |
| 5            | 9           |
| 6            | 10          |
| 7            | 12          |
| 8            | 14          |
| 9            | 16          |
| 10           | 18          |

## 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.

| Verstand | Arkana |
|----------|--------|
| 1        | 2      |
| 2        | 3      |
| 3        | 4      |
| 4        | 5      |
| 5        | 6      |
| 6        | 7      |
| 7        | 8      |
| 8        | 9      |
| 9        | 10     |
| 10       | 11     |

# 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  $\leq 6$  bzw.  $\leq 2$  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.

## Untrainierte Skillchecks

Nicht jeder Charakter besitzt jeden Skill. Möchte ein Spieler etwas versuchen, für das sein Charakter **keinen Skill** besitzt, gilt folgendes:

- Der **Skillwürfel (W4)** entfällt. Es wird nur der **Attributswurf (W10)** geworfen.
- Der Spielleiter kann zusätzlich einen **Maluswürfel (W6)** verhängen, wenn die Aktion spezielles Training erfordert (z. B. Schleichen, Schlossknacken, Alchemie).
- Triviale Handlungen (z. B. hinter einem großen Wagen in Deckung gehen) benötigen keinen Wurf.

Auf diese Weise bleibt es möglich, auch untrainierte Aktionen zu versuchen – die Erfolgchancen sind jedoch deutlich geringer als bei trainierten Charakteren.

# 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- oder Schlagwaffen oder **Geschick** bei Finesse-Waffen.

|                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hieb- und Stichwaffen</b><br>Waffen mit Klingen, die mit Wucht geschwungen werden. Große Schwerter oder Äxte.                                           | <b>Stichwaffen</b><br>Waffen, die mit der Spitze voran zum Gegner müssen. Dolche, Speere und Piken.                                                                      |
| <b>Schlagwaffen</b><br>Alles, was stumpf ist und scheppert, wenn es auf eine Rüstung trifft. Holzkeulen, Morgensterne, Hämmer und Stäbe.                   | <b>Bogen</b><br>Ein biegsamer Stock mit einer Schnur. Ein Klassiker der Kriegsführung. Perfekt für Jäger und Leute, die dem Gegner nicht zu nahekommen wollen.           |
| <b>Armbrust</b><br>Spannen, zielen, abdrücken. Und schon saust ein Bolzen in deinen Gegner. Der Klassiker für jede Stadtwache und Attentäter.              | <b>Spezialwaffen</b><br>Alles, was sich in den anderen Kategorien nicht einordnen lässt. Kettenklingen, Peitschen,                                                       |
| <b>Wurf- und Faustkampf</b><br>Kleine Messer, Klingen oder die Wurftränke der Alchemisten. Fast alles kann geworfen werden.                                | <b>Faustkampf</b><br>Wer braucht Schwerter oder Äxte, wenn seine Faust genauso hart zuschlägt? Beim unbewaffneten Kampf kann man Stärke oder Geschicklichkeit verwenden. |
| <b>Ausweichen (Geschick/Intuition)</b><br>Dir liegt deine Gesundheit am Herzen? Dann lass dich besser nicht treffen! Vielen Angriffen kann man ausweichen. | <b>Blocken (Stärke/Intuition)</b><br>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.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Lügen -erkennen (Charisma/Intuition)</b><br/> Egal ob du jemandem einen Bären aufbinden willst oder bemerken, ob man es bei dir macht. Dieses Talent hilft dir bei Unwahrheiten.</p>                                                                                                          | <p><b>Flirten (Charisma/Intuition)</b><br/> Ohlala. Der Gegenüber gefällt dir? Liegt es daran, dass du unbedingt durch die Verspernte 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.</p>                             |
| <p><b>Überreden (Verstand/Intuition)</b><br/> Überzeuge jemanden dich zu seinem Boss vorzulassen. Oder dass du doch noch mit ihm Handeln kannst, obwohl es schon Sperrstunde ist.</p>                                                                                                               | <p><b>Einschüchtern (Stärke/Intuition)</b><br/> Allein deine Anwesenheit macht den Menschen Unbehagen. Die Wortlose Drohung von Haue reicht manchmal aus, um deinen Willen zu kriegen.</p>                                                                                                                                           |
| <p><b>Schauspiel (Geschick/Charisma)</b><br/> Eine Darbietung gefällt jedem. Singen, Tanzen, einen Poetry Slam vortragen oder eine Szene aus einem Theaterstück. Entweder als Ablenkung oder zum Geld verdienen.</p>                                                                                | <p><b>Autorität (Stärke/Charisma)</b><br/> Der Pöbel soll seinen Weg frei machen. Mit Befehlen können Personen zu Taten angewiesen werden.</p>                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>Inspirieren (Charisma)</b><br/> 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.</p> | <p><b>Demoralisieren (Charisma)</b><br/> 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.</p>                                            |
| <p><b>Feilschen (Charisma/Intuition)</b><br/> Was? Der Ladenbesitzer will einen angemessenen Preis für seine Waren?! Nicht mit dir! Du könntest sogar einer Kuh einen Zauberstab verkaufen!</p>                                                                                                     | <p><b>Entrüstung (Charisma/Intuition)</b><br/> 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.</p> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Ablenken (Charisma / Geschick)</b></p> <p>Du verstehst es, Aufmerksamkeit gezielt umzulenken – sei es durch Worte, Gesten, ein Missgeschick oder eine dramatische Einlage.</p> <p>Ideal, um jemandem aus der Patsche zu helfen, einen Wächter abzulenken oder einfach Chaos zu stiften, während jemand anders die Arbeit macht.</p> | <p><b>Manipulation (Verstand/Intuition)</b></p> <p>Manipulation ist die Kunst, andere dazu zu bringen, das zu wollen, was du von Anfang an geplant hast.</p> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                              |

# Heimlichkeit

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

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

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Magie (Verstand)</b><br>Das Ausführen von Magie mit Hilfe von Tätowierungen auf der Haut des Magiers.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <b>Magisches Ritual (Verstand)</b><br>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. |
| <b>Heiliger Ritus (Verstand)</b><br>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.                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Magische Falle entdecken/entschärfen (Verstand/Intuition/Geschick)</b><br>Du erkennst Runen, magische Muster, unsichtbare Glyphen oder energetische Störungen, die auf eine magische Falle hindeuten. Egal ob Fluch oder tödlicher Zauber – du weißt, worauf zu achten ist. 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. |                                                                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                        |

# 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.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Runenschmied (Geschick)</b><br/>Voraussetzung: Schmieden 2, Wissen Magie, Wissen Runensprache</p> <p>Runenschmiede verbinden das Schmiedehandwerk und Magisches Wissen, um allerhand Magische Gegenstände herzustellen.</p>                                                                        | <p><b>Angeln (Geschick)</b><br/>Fische fangen. Entweder mit einer Angel oder einem Netz. So hat man immer was zu essen. Nützlicher Skill, um sich Essen zu beschaffen.</p> |
| <p><b>Jagen (Geschick)</b><br/>Wo verstecken sich die wilden Tiere? Wie kann ich mich am besten anschleichen? Nützlicher Skill, um sich Essen zu beschaffen.</p>                                                                                                                                         | <p><b>Schmieden (Geschick)</b><br/>Wie kann ich Metalle bearbeiten? Waffen und Rüstungen erstellen und reparieren? Welche Metalle und Materialien sind nötig?</p>          |
| <p><b>Kochen (Geschick)</b><br/>Gerichte Zubereiten. Tiere ausnehmen. Würzen. Wie sind Pflanzen und Zutaten zu verwenden. Welche Pflanzen sind essbar?</p>                                                                                                                                               | <p><b>Alchemie (Geschick/Verstand)</b><br/>Das Herstellen und Verfeinern von Tränken und anderen Alchemistischen Erzeugnissen. Mehr dazu im Kapitel „Herstellung“</p>      |
| <p><b>Dokumentenfälschung (Geschick/Verstand)</b><br/>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.</p> |                                                                                                                                                                            |

## 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.

|                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Logistik</b><br>Waren müssen transportiert werden. Dein Charakter weiß, wie Häfen, Karawanen und Lagerhäuser funktionieren.                                            | <b>Pflanzen</b><br>Der Charakter kennt sich mit Pflanzen aus. Er weiß, was man essen kann. Was eine Heilende Wirkung hat und welche Giftig sind.                                                                                      |
| <b>Alchemie</b><br>Der Charakter weiß, was in Magische Tränke gehört. Egal ob heilend, giftig oder explosiv. Kann teilweise auch für Wissen über Pflanzen benutzt werden. | <b>Unterwelt</b><br>„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? |
| <b>Urban</b><br>Ortskenntnis, typische Stadtstrukturen, Machtverhältnisse und Eigenheiten der Heimatstadt.                                                                | <b>Kunst und Kultur</b><br>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.               |
| <b>Segeln und Schiffe</b><br>Ist ein 3-Master gut als Kriegsschiff? Keine Ahnung. Aber dein Charakter weiß es.                                                            | <b>Militär</b><br>Ränge, Taktiken, Versorgungslinien, Politik, ... alles nichts neues für deinen Charakter.                                                                                                                           |
| <b>Anatomie ()</b><br>Geheimnisse der Innereien von Körpern. Entweder von Menschen, Tieren, Monstern, Dämonen, ...                                                        | <b>Metallurgie</b><br>Wie können Metalle verarbeitet oder kombiniert werden.                                                                                                                                                          |
| <b>Gerüchte</b><br>Wer hat gerade welches Haus gekauft. Wer geht mit wem fremd? Gutes Wissensgebiet für Informationen die der Charakter evt. Zufällig aufgeschnappt hat.  | <b>Runensprache</b><br>Die Runen der Magie sind für deinen Charakter kein Geheimnis mehr. Magier können die Runen allgemein entziffern. Mit Wissen in der Runensprache hat der Zaubernde einen Vorteil in der Ausführung.             |

|                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Lesen und schreiben ()</b><br>Das Lesen und Schreiben der üblichen Schrift in einem Königreich.                                                                                                                                  | <b>Politik ()</b><br>Politik des Fürstentums, Gegend oder Königreichs.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Straßensprache</b><br>Versteht Gaunerzeichen, Unterwelt-Codes und geheime Zeichen der Straßenkultur und Banden.<br><br>Bezieht sich auf gesprochene Sprache und geschriebene Symbole. Grafiti, Plakate oder Gesten und Gebärden. | <b>Gold &amp; Moral</b><br><br>Gold kennt keine Seiten! Mit diesem Wissen weißt du, ob eine Bezahlung angemessen ist – 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. |
| <b>Menschen</b><br><br>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.                  | <b>Amt, Brief und Siegel</b><br>Kennt offizielle Titel, Urkunden, Wappen, Siegel, Identitäten und ihre Fälschungen. Weiß, was echt wirkt – und was durch Täuschung erschaffen wurde.                                                                                                                                                      |
| <b>Dämonen</b><br><br>Kennt Merkmale, Verhaltensmuster und Schwächen von Dämonen und ihren Erscheinungsformen.                                                                                                                      | <b>Monster</b><br><br>Umfassendes Wissen über bekannte und unbekannte Kreaturen, ihre Herkunft und Besonderheiten.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Wildnis (Biom)</b><br><br>Fähigkeit, sich in der Wildnis zurechtzufinden: Tierverhalten, Pflanzenwelt, Wetterzeichen, Überlebenstechniken                                                                                        | <b>Waren und Markt</b><br><br>Marktmechanismen, Preisentwicklung, Warenkunde, Transportwege und Handelsnetzwerke. Wo sind welche Waren verfügbar?                                                                                                                                                                                         |
| <b>Festtagsbräuche</b><br><br>Kennt Zeremonien, Feiertage und Rituale verschiedener Kulturen                                                                                                                                        | <b>Kraken</b><br><br>Große Seemonster die das große Östliche Meer unsicher machen. Eine Pein für alle Seefahrer und Händler.                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Arkane Mechanik</b><br><br>Funktionsweise und Reparatur von magischen Apparaten und Artefakten.                                                                                                                                  | <b>Natur (Biom)</b><br>Erkennen von Pflanzen, Spuren, Wetterzeichen und sicheren Orten in der Wildnis.                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                  |                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Wappenkunde</b><br>Erkennen und Zuordnen von Symbolen, Bannern und Stammeszeichen.            | <b>Mythen &amp; Legenden</b><br>Kennt alte Sagen, Göttergeschichten und mündliche Überlieferungen. |
| <b>Architektur</b><br>Wissen über Bauweisen, Baustile und den Aufbau von Gebäuden und Festungen. | <b>Nekromantie</b><br>Theorie über das Leben nach dem Tod und wie man einen Körper wiederbelebt.   |
| <b>Magie</b><br>Theoretisches Wissen über die Magie und deren Ausführung.                        | <b>Geschichte</b><br>Geschichtliche Details über Ereignisse und Personen.                          |
| <b>Landwirtschaft</b><br>Das Anbauen von Essen. Das Halten von Tieren. Das Wetter.               | <b>Gifte</b><br>Wissen zu Giften und giftigen Pflanzen und giftigen Zutaten.                       |
|                                                                                                  |                                                                                                    |
|                                                                                                  |                                                                                                    |
|                                                                                                  |                                                                                                    |
|                                                                                                  |                                                                                                    |
|                                                                                                  |                                                                                                    |
|                                                                                                  |                                                                                                    |

# 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.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Schnelllader</b><br><i>Kosten: -12 Fertigkeitspunkte</i><br>Du hast deine Technik perfektioniert. Das Nachladen deiner Armbrust kostet dich im Kampf <b>nur noch 1 Aktion</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Schulbildung</b><br><i>Kosten: -6 Skillpunkte</i><br><i>Du hast einen +2 Bonus auf alle Verstand Würfe.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Frostmagier</b><br><i>Kosten: -6 Skillpunkte</i><br>Alle deine <b>Frostzauber</b> verursachen <b>zusätzlichen Schaden</b> in Höhe deines <b>Magie-Skills</b> .<br><br><b>Feuermagier</b><br><i>Kosten: -6 Skillpunkte</i><br>Alle deine <b>Feuerzauber</b> verursachen <b>zusätzlichen Schaden</b> in Höhe deines <b>Magie-Skills</b> .<br><br><b>Sturmmagier</b><br><i>Kosten: -6 Fertigkeitspunkte</i><br>Alle deine <b>Arkanzauber</b> verursachen <b>zusätzlichen Schaden</b> in Höhe deines <b>Magie-Skills</b> . | <b>Meister des Geistes</b><br><i>Kosten: -16 Skillpunkte</i><br>Du kannst zwei Zauber gleichzeitig vorbereiten und wirken. Der <b>zweite Zauber</b> erleidet einen <b>Malus beim Wirken</b> und <b>verbraucht dennoch eine eigene Aktion</b> .<br><br><b>Heimliche Magie</b><br><i>Kosten: -5 FP</i><br>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 das du einen Zauber webst. |
| <b>Adept seines Handwerks</b><br><i>Kosten: -4 Skillpunkte</i><br>Scheitert ein Wurf auf ein Handwerk, darfst du <b>einmalig neu würfeln</b> , ohne Materialien zu verlieren.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <b>Meister seines Handwerks</b><br><i>Kosten: -10 Skillpunkte</i><br><i>Voraussetzung: Adept seines Handwerks</i><br>Du kannst <b>zwei Handwerksaufgaben gleichzeitig</b> erledigen. Du kannst etwa zwei Tränke parallel brauen oder mehrere Reparaturen gleichzeitig durchführen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Hinterhältig</b><br><i>Kosten: -5 Skillpunkte</i><br><i>Voraussetzung: Geschick 7</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Alchemist</b><br><i>Kosten: -2 Skillpunkte</i><br><i>Voraussetzung: Alchemie 2, Wissen Alchemie</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Wenn du einen Gegner angreiffst, der dich nicht sieht oder bereits mit einem Verbündeten im Nahkampf gebunden ist, bekommst du einen Vorteil auf den Angriff.</p> <p><b>Frischer Wind</b><br/> <i>Kosten: -5 Skillpunkte</i></p> <p>Einmal pro Kampf darfst du am Ende deiner Aktivierung 1W4 Lebenspunkte generieren.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p><i>Durch Jahrelanges Training weißt du wie die explosiven Flüssigkeiten handzuhaben sind.</i><br/> Wenn du einen Trank oder Wurftrank einsetzt, kannst du einen Bonuswürfel zum Skill Wurf dazu werfen.</p> <p>Deine Wurftränke machen einen <b>Bonusschaden</b> in Höhe deines <b>Alchemie Skills</b>.</p> |
| <p><b>Taktiker</b><br/> <i>Kosten: -4 Skillpunkte</i></p> <p>Du bekommst eine 2. Initiative Karte, die in das Initiative Deck gemischt wird. Dein Charakter kann dann 2x in einer Runde aktiv werden.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p><b>Kampfschule</b><br/> <i>Kosten: -4 Skillpunkte</i></p> <p>Du hast seit deinen Kindertagen in Kampfschulen trainiert. Du hast <b>4 Skillpunkte</b> auf Waffen und Kampf Skills verteilen</p>                                                                                                              |
| <p><b>Geborener Händler</b><br/> <i>Kosten: -4 Skillpunkte</i></p> <p>Jedes Mal, wenn du beim Feilschen dieses Extra aktivierst, bekommst du <b>+3 Bonus</b>. Misslingt der Wurf, musst du den Gegenstand <b>zu einem höheren Preis</b> kaufen.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p><b>Übertrieben Dramatisch</b><br/> <i>Kosten: -4 Skillpunkte</i></p> <p>Durch übertrieben theatralisches Verhalten/Auftreten bekommst du 1 Bonuswürfel für Schauspiel, Einschüchtern, Überreden, Ablenkung, Feilschen oder Entrüstung. SL entscheidet abhängig vom Rollenspiel des Spielers.</p>            |
| <p><b>Vitalität</b><br/> <i>Kosten: -8 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Konstitution 6</i></p> <p>Dein Charakter ist die Gesundheit in Person. Dein Charakter erhält <b>+3 Maximale</b> Lebenspunkte.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <p><b>Große Vitalität</b><br/> <i>Kosten: -15 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Vitalität, mind. Level 5</i></p> <p>Dein Charakter erhält <b>+5 Maximale</b> Lebenspunkte.</p>                                                                                                                            |
| <p><b>Unsterblich</b><br/> <i>Kosten: -40 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: große Vitalität, mind. Level 8</i></p> <p><b>+10 maximale Lebenspunkte</b></p> <p>Dein Charakter hat die Zeit überwunden – er altert nicht mehr. Krankheiten und Gifte verlieren ihren Schrecken.</p> <p>Wann immer der Charakter einen <b>Konstitution Wurf gegen Gifte oder Krankheiten</b> ablegen muss, darf er zusätzlich <b>einen absoluten Bonuswürfel</b> dazu werfen. Mali für <b>Konstitution Würfe</b> gelten <b>nicht</b>.</p> <p><i>Der Körper ist stark, der Geist unbeugsam – nichts Lebendiges kann ihn so leicht verderben.</i></p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Seebeine</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p><b>Kälteunempfindlich</b><br/> <i>Kosten: -3 Skillpunkte</i></p>                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p>Kälteschaden -1 Minimum 1</p> <p>Kein Malus durch kaltes Wetter</p>                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>Hart wie Stahl</b></p> <p><i>Kosten: -4 Skillpunkte</i></p> <p>+2LP +2Arcana</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Plan B</b></p> <p><i>Kosten: -2 Skillpunkte</i></p> <p>Einmal pro Sitzung darfst du nach einem verzeigten Wurf rufst: „<b>Plan B!</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.</p> <p>BEIDE Aktionen passieren im Spiel! NSC reagieren entsprechend deiner Aktionen.</p> <p><b>Nicht im Kampf!</b></p> <p><i>„Ich picke das Schloss... Mist, verkackt. – PLAN B! Ich klopfe einfach höflich und tu so, als wär ich eingeladen.“</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Meister des Chaos</b></p> <p><i>Kosten: -4 Skillpunkte</i></p> <p>Du bist ein Wirbelwind aus Instinkt, Improvisation und spontaner Genialität.</p> <p>Für 1 Inspiration darfst du nach einem Wurf (egal ob erfolgreich oder verzeigt) ausrufen: „<b>Das war alles Teil meines Plans!</b>“</p> <p>→ Du beschreibst sofort eine völlig neue Wendung der Szene – die Spielleitung muss darauf eingehen, solange es <b>nicht eindeutig lächerlich oder regellogisch unmöglich</b> ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nicht im Kampf!</li> <li>• Du darfst die Handlung neu lenken, eine andere Figur beeinflussen, einen überraschenden Effekt beschreiben oder auf einen anderen Skill überleiten.</li> <li>• Gilt <b>auch im Kampf</b>, aber nur für <i>nicht-schädliche Aktionen</i> (kein Extraschaden, kein zweiter Angriff etc.).</li> </ul> <p><b>Beispiel:</b></p> <p><i>„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!“</i></p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Weltfremd</b></p> <p><i>Bonus: +4 Skillpunkte</i></p> <p>Dein Charakter versteht das einfache Volk nicht. Bei sozialen Fertigkeiten gegen einfache Leute bekommst du einen Maluswürfel (SL-Entscheid).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p><b>Pazifismus</b></p> <p><i>Bonus: +5 Skillpunkte</i></p> <p><i>Voraussetzung: Keine Waffenfertigkeiten (Ausnahme: Ausweichen, Blocken)</i></p> <p>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.</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Tollpatsch</b><br/> <i>Bonus: +6 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Geschicklichkeit max. 2</i><br/>           Dein Charakter ist ungeschickt. <b>Alle Proben mit Geschicklichkeit</b> erhalten einen <b>Malus von -3</b>.</p>                                                                                                                                        | <p><b>Schlechte Hygiene</b><br/> <i>Bonus: +6 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Charisma max. 2</i><br/>           Du wäschst dich selten. Bei <b>Würfen mit Charisma</b> hast du <b>-3 Malus</b>.</p>                                                                         |
| <p><b>Angst</b><br/> <i>Bonus: +X Skillpunkte</i><br/>           Du hast mächtige Angst vor einem Gegner (Typ). <b>JEDESMAL</b>, wenn du einen Wurf machen willst, wenn auch nur so ein <b>Gegner anwesend ist</b>, dann hast du eine <b>Absoluten Malus auf jeden Wurf</b>.<br/><br/>           Der SL entscheidet wie viele Fertigkeitspunkte es gibt und wie viel Malus.</p> | <p><b>Schlechter Ruf</b><br/> <i>Bonus: +3 Skillpunkte</i><br/>           Du bist bekannt – aber nicht im Guten. In Städten wirst du misstrauisch beäugt, Charisma Würfe bei Wachen oder Offizielle haben –3. Dafür kriegst du bei Unterwelt-Charakteren +2 auf Charisma Würfe.</p> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## Kampftechniken – Spezielle Kampfaktionen 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.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Schnelle Hiebe</b><br/> <i>Kosten: -3 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i><br/> <b>Arkana-Verbrauch: 3</b><br/>           Du bist mit deiner Waffe blitzschnell: In einer einzigen Angreifen-Aktion darfst du <b>zweimal zuschlagen</b>. Für jeden Angriff ist ein separater Angriffswurf nötig, und der Gegner kann <b>jeweils separat blocken oder ausweichen</b>.</p>                        | <p><b>Geübter Kämpfer</b><br/> <i>Kosten: -4 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i><br/> <b>Arkana-Verbrauch: 4</b><br/>           Du kannst während deines Zuges <b>ein zweites Mal angreifen</b>. Dafür musst du erneut eine Aktion aufwenden. Diese Technik kann <b>nicht mit "Schnelle Hiebe" in der gleichen Runde kombiniert</b> werden.</p>                                                                              |
| <p><b>Voller Fokus</b><br/> <i>Kosten: -10 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Schnelle Hiebe, Geübter Kämpfer</i><br/>           In dieser Runde kannst du <b>Schnelle Hiebe und Geübter Kämpfer kombinieren</b>. Das kostet dich 2 Aktion, aber du kannst damit <b>4 Angriffe</b> in einem Zug durchführen – sofern du genug Arkana hast.</p>                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p><b>Starker Angriff</b><br/> <i>Kosten: -3 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i><br/> <b>Arkana-Verbrauch: 2</b><br/>           Du bündelst deine Kraft mit einem kurzen Ausstoß von Arkana. Dein <b>nächster Angriff</b> in dieser Runde erhält <b>+2 Bonus auf den Trefferwurf</b>.<br/> <i>Hinweis: "Mächtiger Angriff" und "Starker Angriff" können nicht gleichzeitig verwendet werden.</i></p> | <p><b>Mächtiger Angriff</b><br/> <i>Kosten: -6 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Starker Angriff, Skill der benutzten Waffe auf 2</i><br/> <b>Arkana-Verbrauch: 3</b><br/>           Ein mächtiger Hieb, durchdrungen von roher Arkaner Kraft. Dein <b>nächster Angriff</b> erhält <b>+4 Bonus auf den Trefferwurf</b>. Und +3 auf den Schaden.<br/> <i>Hinweis: "Mächtiger Angriff" und "Starker Angriff" können nicht gleichzeitig verwendet werden.</i></p> |
| <p><b>Gegenschlag</b><br/> <i>Kosten: -6 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Skill der benutzten Waffe auf 2</i><br/> <b>Arkana-Verbrauch: 2</b><br/>           Wenn du erfolgreich blockst oder ausweichst, darfst du 1 Aktionspunkt ausgeben, um sofort einen Angriff zurückzuführen.</p>                                                                                                                                              | <p><b>Beben</b><br/> <i>Kosten: -3 Skillpunkte</i><br/> <i>Voraussetzung: Stärke 7</i><br/> <i>Mit einem starken Schrei stampfst du auf den Boden. Eine kleine Magische Druckwelle lässt den Boden um dich beben.</i><br/>           Jeder der Neben dir steht (im Angrenzenden Feld) muss einen Stärke Wurf machen. Schlägt der fehl, wird man umgeworfen.</p>                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

# 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      | <b>Arkane Augen</b><br>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.<br><b>Effekt:</b> Charisma -1, Arkana +4                                                                                                                                                       |
| 2      | <b>Tentakelfinger</b><br>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.<br><b>Effekt:</b> Geschick -2, Charisma -1, Arkana +8                                                                                                      |
| 3      | <b>Schuppenhaut</b><br>Deine Arme und der Rücken werden mit harten Fischschuppen überzogen. Sie leuchten und Schimmern in einer Farbe, die der Spieler bestimmt. Die Schuppen sind schwer und behindern bei Bewegungen.<br><b>Effekt:</b> Ausweichen -3, Blocken +2, Arkana +4                                                                                                          |
| 4      | <b>Großes Gehirn</b><br>Dein Gehirn nimmt ungeahnte Ausmaße an. Der Kopf und alles, was drinnen ist wird größer. Die Knochenstruktur wird dabei leider beeinträchtigt.<br><b>Effekt:</b> -3 Lebenspunkte, Verstand +2, Arkana +9                                                                                                                                                        |
| 5      | <b>Chitinpanzer</b><br>Die Haut und Knochen werden härter, dafür aber starr. Die Haut nimmt einen gräulichen Schimmer an und wird zäh.<br><b>Effekt:</b> Lebenspunkte +5, Ausweichen -1, Blocken +2, Arkana +6                                                                                                                                                                          |
| 6      | <b>Natur Kraft</b><br>Du ziehst das Arkana automatisch aus dem Boden. Er regeneriert Arkana Natürlich und zieht Kraft aus seiner Umgebung.<br><b>Effekt:</b> Regeneriert 10 Arkana pro Stunde. <b>Im Kampf:</b> Wenn du in der Runde kein Arkana verbrauchst, wirf 1W6 – bei 4+ regenerierst du 4 Arkana. Arkana +8                                                                     |
| 7      | <b>Fernwirkung</b><br>Dein Geist kann die Grenzen seines Körpers verlassen. Er kann sich <b>EINEN</b> 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.<br><b>Effekt:</b> Arkana +4, Du kannst <b>einen</b> Berührungsauber auf bis zu <b>10 m Entfernung</b> wirken. |
| 8      | <b>Flüsternde Runen</b><br>Deine Haut ist von lebendigen, sich bewegenden Runen bedeckt. Sie flüstern unverständliche Worte, wenn du zauberst – als würden sie dir uraltes Wissen zuflüstern.<br><b>Effekt:</b> +1 Magie, Tattoo-Platz -4, +5 Arkana, +2 Einschüchtern                                                                                                                  |

# Kampf

## Initiative: Das Initiative Deck

In Kämpfen wird die Reihenfolge der Aktionen nicht durch starre Initiativwerte 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 1× pro Runde erlaubt.                                                                                      |
| Zaubern                       | 1 Aktion | Magie Skill Wurf. Dann die Zaubervirkung. 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.
- Charakter die was essen, es warm haben und in einem Gebäude schlafen, bekommen **1W8 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 angestrengten 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 Stadttoren 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 einzulegen. Egal wie erholsam der Schlaf war. Man hockt nicht noch einmal 8h herum, wenn die Banditen, die man verfolgt entkommen könnten.

## Handwerk während des Rastens

**Schmiede und ähnliche Handwerker** können während einer langen Rast **Rüstungen reparieren** damit diese wieder Haltbarkeit dazu erlangt. Du kannst so viele Rüstungen reparieren, wie du Skillpunkte im entsprechenden Handwerk hast. Skilllevel 1 = 1 Rüstung, Skilllevel 2 = 2 Rüstungen, ...

Jeder Reparatur Versuch braucht einen Skill Wurf auf den Handwerk Skill. Schlägt der Versuch fehl, wird ein Reparatur Set verbraucht. Auch wenn du in einer Schmiede arbeitest, musst du die Kosten für das Reparatur Set aufbringen. Die Lagerbestände müssen ja aufgefüllt werden! Jede Reparatur repariert **2W8 Haltbarkeit** an den Rüstungen.

**Alchemisten** können versuchen ein paar Einfache Tränke herzustellen. Ohne ein ordentliches Labor können sie aber nur die einfachen brauen. Nötig dazu ist ein Lagerfeuer, Ein Reise-Alchemie-Set, die passenden Zutaten und einen Alchemie Skill Wurf. Du kannst so viele Rezepte versuchen, wie du Alchemie Skilllevel hast. Skilllevel 1 = 1 Rezept, Skilllevel 2 = 2 Rezepte, ...

Schlägt der Alchemie Wurf fehl, sind die Materialien für das Rezept verschwendet. Du kannst ein weiteres Rezept versuchen, wenn dein Skilllevel hoch genug ist. Mehr dazu im Kapitel **Herstellung**

# 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 Zauber 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 | Arkana |
|----------|--------|
| 1        | 2      |
| 2        | 3      |
| 3        | 4      |
| 4        | 5      |
| 5        | 6      |
| 6        | 7      |
| 7        | 8      |
| 8        | 9      |
| 9        | 10     |
| 10       | 11     |

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 Zauber 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 Zauber 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 Zauber 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.

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

## 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.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Stille</b></p> <p>Ein Ziel (immer nur 1 Gleichzeitig) kann für ca. 1 Minute oder 5 Runden nicht mehr sprechen.</p> <p><b>Rettungswurf:</b> Das Ziel kann zu Beginn der Wirkung einen <b>Verstand-Wurf</b> oder einen Wurf auf Magie-Abwehr machen. Spruchzauber, die Worte erfordern, können währenddessen <b>nicht gewirkt</b> werden. Kann mit <i>Magie bannen</i> aufgehoben werden.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 900 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 2</p> | <p><b>Telekinese</b></p> <p>Ein sichtbarer Gegenstand (bis <b>5 kg</b>) innerhalb von <b>20 Metern</b> beginnt zu schweben. Er kann mit <b>Schrittgeschwindigkeit bewegt</b> werden. Im Kampf: 2 m pro Runde. <b>Konzentration erforderlich.</b></p> <p><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste, Konzentration</b><br/><b>Kosten:</b> 1200 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 3</p>                                                                                  |
| <p><b>Waffe schärfen</b></p> <p>Eine <b>Klingenwaffe</b>, die berührt wird, erhält <b>+2 Schaden</b> für die nächsten <b>5 Minuten</b> oder <b>1 Kampf</b>. Mehrfachanwendung auf dieselbe Waffe ist nicht möglich.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 1, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 1000 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 2</p>                                                                                                                                                                          | <p><b>Magie bannen</b></p> <p>Hebt einen <b>magischen Effekt</b> oder eine aktive <b>magische Falle</b> auf. Wirkt nur, wenn der Effekt nicht zu komplex oder mächtig ist (SL entscheidet). Je nach Schwierigkeit kann ein Bonus oder Malus dabei sein (SL entscheidet). Wird oft zur <b>Entschärfung magischer Fallen</b> verwendet.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Spruch, Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 1800 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 3</p> |
| <p><b>Schild</b></p> <p>Ein schimmernder, magischer Runenschild erscheint in einer freien Hand und stärkt deine Verteidigung gegen physische Angriffe. <b>Solange der Schild aktiv ist, kann die Hand nicht anderweitig benutzt werden. Benötigt Konzentration.</b> Wirst du angegriffen, anstatt auf "Blocken" zu würfeln, kannst du einen <b>Magie Skill Wurf +2</b> machen.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/><b>Kosten:</b> 2200 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p>         | <p><b>Knochen bersten</b></p> <p>Zertrümmert magisch die Knochen eines Gliedmaßes – äußerlich unversehrt. <b>4W20 Schaden</b>, das Ziel kann dadurch z. B. kampfunfähig werden. Illegal im Königreich! <b>-6 Malus auf den Fertigkeitswurf weil es ein schwieriger Zauber ist.</b></p> <p><b>Level 3, Arkana: 10, Ausführung: Spruch</b><br/><b>Kosten:</b> 4200 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 6</p>                                                             |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>Steinfäustlinge</b></p> <p>Deine Unterarme werden mit <b>magischem Stein umhüllt</b>.<br/>         Du kannst damit angreifen oder blocken, solange der Zauber aktiv ist.<br/> <b>Kein Zaubern möglich</b>, solange aktiv.<br/> <b>-5 Ausweichen, +4 Blocken, 1W8+3 Schlagschaden.</b></p> <p><b>Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Geste, Konzentration</b><br/> <b>Kosten: 1600 Kronen      Tattoo-Platz: 3</b></p> | <p><b>Steinhagel</b></p> <p>Nach <b>1 Runde Vorbereitung</b> schweben <b>5 Steine</b> um den Anwender.<br/>         Pro Runde kann <b>1 Stein abgefeuert werden</b> für <b>1W6 Schlagschaden</b>.<br/> <b>Das Abfeuern zählt in der Kampfrunde als Angriff!</b></p> <p><b>Level 2, Arkana: 4 (gesamt), Ausführung: Geste + Konzentration</b><br/> <b>Kosten: 2400 Kronen      Tattoo-Platz: 4</b></p> |
| <p><b>Privat Sphäre</b></p> <p>Erschafft eine sichtbare, halbtransparente <b>Sphäre mit 3 m Radius</b>.<br/> <b>Geräusche bleiben innen, außen hört man nichts hinein.</b><br/>         Hält <b>1 Minute</b>. Nützlich für heimliche Gespräche oder Schutz vor Lauschen.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Geste</b><br/> <b>Kosten: 1200 Kronen      Tattoo-Platz: 2</b></p>                                   | <p><b>Arkane Schloss</b></p> <p>Ein Fenster, eine Tür oder eine Truhe wird für <b>10 Minuten magisch versiegelt</b>.<br/>         Kann nicht geöffnet werden – außer durch <i>Magie bannen</i>.<br/>         Wirkung endet automatisch nach der Dauer.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Berühren</b><br/> <b>Kosten: 1400 Kronen      Tattoo-Platz: 3</b></p>                                |

## 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.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Klauenhände</b></p> <p>Lässt deinen Händen messerscharfe Klauen wachsen. Deine unbewaffneten Nahkampfangriffe gelten als Waffen und verursachen: <b>2W4+1 Schaden</b> (Hiebschaden)</p> <p><b>Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/> <b>Kosten: 1800 Kronen      Tattoo-Platz: 3</b></p>                                                                                                                                                                                         | <p><b>Tarnung</b></p> <p>Deine Haut verändert Struktur und Farbe, deine Augen werden schmaler, dein Puls verlangsamt sich.</p> <p>Du bekommst <b>+2 auf Schleichen und Verstecken</b>. <b>Nur wirksam</b>, wenn dein aktueller <b>Armor Wert kleiner als 3</b> ist!</p> <p>Wirkt 10 Minuten oder bis du entdeckt wirst.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Geste</b><br/> <b>Kosten: 1500 Kronen      Tattoo-Platz: 2</b></p>                                                                            |
| <p><b>Panzer</b></p> <p>Dein Körper überzieht sich mit einer dicken, steinharten Hautschicht (optisch: Schuppen, Stein, Chitin...).</p> <p>Du bekommst <b>+2 Armor</b> für einen Kampf oder 5 Minuten.</p> <p>Dieser Bonus kann <b>den Wert 10 nicht überschreiten</b>.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/> <b>Kosten: 1800 Kronen      Tattoo-Platz: 3</b></p>                                                                                                           | <p><b>Wolfsform</b></p> <p>Du verwandelst dich in einen Mensch-Wolf Hybriden. Deine Sinne und deine Fähigkeiten sind verbessert. Du kannst getarnte Gegner in 30m Erschnüffeln und hast +4 auf "Spuren lesen".</p> <p>Ausweichen +4, Unbewaffneter Angriff +2,</p> <p><b>Level 2, Arkana: 6, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/> <b>Kosten: 2600 Kronen      Tattoo-Platz: 6</b></p>                                                                                                                            |
| <p><b>Drachenatem (Feuer)</b></p> <p><i>Dein Rachen verwandelt sich kurz in den eines Drachen, aus dem ein lodernder Feuerstrom bricht.</i></p> <p>Alle Kreaturen in einem <b>5 m langen, 2 m breiten Streifen</b> vor dir erleiden <b>2W10 Feuer Schaden</b>. Mit erfolgreichem <b>Ausweichen</b> wird der Schaden <b>halbiert</b>.</p> <p>Brennbare Objekte können Feuer fangen.</p> <p><b>Level: 3, Arkana: 5, Ausführung: Geste+Spruch</b><br/> <b>Kosten: 2200 Kronen      Tattoo-Platz: 4</b></p> | <p><b>Drachenatem (Eis)</b></p> <p><i>Ein frostiger Odem entweicht deiner Kehle und überzieht alles mit klirrendem Reif.</i></p> <p>Alle Kreaturen in einem <b>5 m langen, 2 m breiten Streifen</b> erleiden <b>2W8 Kälte Schaden</b>. Mit erfolgreichem <b>Ausweichen</b> wird der Schaden <b>halbiert</b>.</p> <p>Getroffene Ziele sind <b>für 1 Runde verlangsamt</b> (halbe Bewegung).</p> <p><b>Level: 3, Arkana: 5, Ausführung: Geste+Spruch</b><br/> <b>Kosten: 2200 Kronen      Tattoo-Platz: 4</b></p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Drachenatem (Säure)</b></p> <p><i>Ein zischender Strom ätzender Flüssigkeit schießt aus deinem geöffneten Maul.</i></p> <p>Alle Kreaturen in einem <b>5 m langen, 2 m breiten Streifen</b> erleiden <b>2W8 Säure Schaden</b>. Mit erfolgreichem <b>Ausweichen</b> wird der Schaden <b>halbiert</b>.<br/>Rüstungen verlieren für <b>1 Runde 2 Armor</b> (nicht stapelbar).</p> <p><b>Level:</b> 3, <b>Arkana:</b> 5, <b>Ausführung:</b> Geste+Spruch<br/><b>Kosten:</b> 2300 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 5</p> | <p><b>Drachenatem (Arkan)</b></p> <p><i>Ein gleißender Strahl aus reiner arkaner Energie schießt aus deinem geöffneten Maul.</i></p> <p>Alle Kreaturen in einem <b>6 m langen, 1 m breiten Strahl</b> erleiden <b>2W10 Arkan Schaden</b>. Mit erfolgreichem <b>Ausweichen</b> wird der Schaden <b>halbiert</b>.<br/>Getroffene Ziele können <b>1 Runde lang keine Zauber wirken</b>.</p> <p><b>Level:</b> 3, <b>Arkana:</b> 5, <b>Ausführung:</b> Geste+Spruch<br/><b>Kosten:</b> 2500 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 5</p> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## Arcaneum Sana

Widmet sich dem Heilen von Gebrechen, Wunden und Krankheiten.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Leichte Heilung</b></p> <p>Durch arkane Berührung werden Wunden verschlossen und Schmerzen gelindert.<br/>Das Ziel wird um <b>1W4+3 Lebenspunkte</b> geheilt.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 900 Kronen     <b>Tattoo-Platz:</b> 2</p>                                                                                                                                                                                                                 | <p><b>Gift entfernen</b></p> <p>Neutralisiert Gifte im Körper des Ziels oder reinigt bis zu <b>10 Liter Wasser</b> von schädlichen Substanzen.<br/>Wirkt nicht bei magisch besonders geschützten oder komplexen Giften (nach SL-Entscheid).</p> <p><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 600 Kronen     <b>Tattoo-Platz:</b> 1</p> |
| <p><b>Schlaf</b></p> <p>Ein feindliches Ziel, das berührt wird, muss einen <b>Verstand-Wurf</b> bestehen.<br/>Bei Misserfolg fällt es in einen <b>tiefen Schlaf für bis zu 5 Minuten</b>. Das Ziel würfelt auf Verstand. Schlägt das fehl, schläft das Ziel nicht ein, und es weiß dass es verzaubert wurde.<br/>Wird das Ziel währenddessen verletzt, wacht es sofort wieder auf.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 5, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 1600 Kronen     <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p> | <p><b>Konzentration</b></p> <p>Durch sanfte magische Berührung wird der Geist des Ziels beruhigt und geordnet.<br/><b>Verwirrung</b> (z. B. durch Illusions- oder Schockeffekte) wird sofort aufgehoben.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 700 Kronen     <b>Tattoo-Platz:</b> 1</p>                                    |
| <p><b>Heilung</b></p> <p>Durch konzentrierte arkane Energie werden Wunden effektiv geschlossen und das Gewebe regeneriert.<br/>Das Ziel wird um <b>1W6+3 Lebenspunkte</b> geheilt.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Berühren</b><br/><b>Kosten:</b> 1400 Kronen     <b>Tattoo-Platz:</b> 3</p>                                                                                                                                                                                                 | <p><b>Große Heilung</b></p> <p>Ein kraftvoller Heilzauber, der tiefgreifende Wunden schließt und selbst schwere Verletzungen lindert.<br/>Das Ziel wird um <b>1W8+5 Lebenspunkte</b> geheilt.</p> <p><b>Level 3, Arkana: 5, Ausführung: Berühren + Spruch</b><br/><b>Kosten:</b> 2000 Kronen     <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p>                                     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Aura des Lebens</b></p> <p>Eine heilende Aura strömt vom Anwender aus und erfasst alle <b>Verbündeten im Umkreis von 6 Metern</b>.</p> <p>Jeder von ihnen wird um <b>2W4 Lebenspunkte</b> geheilt.</p> <p>Der Zauber kann mit <b>Konzentration</b> aufrechterhalten werden – in jeder weiteren Kampfrunde kostet er dann nur noch die <b>Hälfte der Arkana-Kosten</b> (abgerundet).</p> <p><b>Level 3, Arkana: 4, Ausführung: Spruch + Geste, Konzentration (optional)</b></p> <p><b>Kosten: 2600 Kronen      Tattoo-Platz: 6</b></p> | <p><b>Fluch brechen</b></p> <p>Hebt einen aktiven <b>Fluch-Effekt</b> auf einem Ziel auf.</p> <p>Funktioniert nicht bei sehr starken göttlichen/verfluchten Artefakten (SL-Entscheid).</p> <p><b>Level 3, Arkana: 5, Ausführung: Berühren + Spruch</b></p> <p><b>Kosten: 2400 Kronen      Tattoo-Platz: 4</b></p> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## Arcaneum Illusio

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

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Rauch</b><br/>Ein Bereich mit bis zu 5 Metern Radius in bis zu 20 Metern Entfernung wird von dichtem, magischem Rauch vernebelt.<br/>Die Sicht innerhalb des Bereichs ist stark eingeschränkt.<br/>Der Effekt hält <b>30 Sekunden</b> oder <b>3 Kampfrunden</b> an.<br/><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten:</b> 500 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 1</p>                                    | <p><b>Feuerwerk</b><br/>An einer sichtbaren Stelle in bis zu 10 Metern Entfernung entstehen laute Knalle und grelle Lichtblitze.<br/>Der Effekt kann genutzt werden, um Gegner <b>für 1 Runde zu verwirren</b> (nach SL-Entscheid) oder als Ablenkung in brenzligen Situationen. Gegner ("Ziele") machen einen Verstand Wurf, ob sie abgelenkt werden.<br/><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten:</b> 800 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 2</p>                                        |
| <p><b>Magische Augen</b><br/>Im Umkreis von 15 Metern um den Anwender leuchten <b>magische Effekte, Auren und Gegenstände</b> deutlich sichtbar auf.<br/>Auch durch Objekte hindurch (bis zu 1 cm Materialstärke) sind magische Quellen erkennbar – etwa ein Amulett unter Kleidung oder in einem Rucksack.<br/><b>Level 1, Arkana: 5, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten:</b> 1600 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 3</p> | <p><b>Inspiration</b><br/>Ein Ziel (außer dem Anwender) wird mit Zuversicht und Fokus erfüllt.<br/>In den nächsten <b>10 Minuten</b> darf es bei einem beliebigen <b>Fertigkeitswurf einen Bonuswürfel</b> zusätzlich werfen – auch wenn bereits ein Bonuswürfel durch andere Effekte vorhanden ist.<br/><b>Level 2, Arkana: 1, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten:</b> 1000 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 2</p>                                                                                         |
| <p><b>Leichtes Trauma</b><br/>Die Nervenbahnen eines sichtbaren Gegners in bis zu 10 Metern Entfernung werden durch magische Impulse überlastet.<br/>Das Ziel erleidet <b>1W4+1 psychischen Schaden</b>.<br/><b>Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Spruch</b><br/><b>Kosten:</b> 1400 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 3</p>                                                                                                   | <p><b>Verwischen</b><br/>Die Umrisse des Anwenders beginnen zu flimmern und zu verzerren. Für <b>4 Runden</b> (oder <b>40 Sekunden</b>) ist es deutlich schwerer, ihn zu treffen.<br/><b>Alle Angriffe gegen ihn erhalten einen Malus-Würfel.</b><br/>Kreaturen mit starkem Geruchssinn oder der Fähigkeit, Illusionen zu durchschauen (z. B. Dämonen), sind davon nicht betroffen.<br/><b>Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Spruch + Geste</b><br/><b>Kosten:</b> 1600 Kronen      <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Hirn Frost</b><br/> Die Sinne des Ziels werden mit intensiven Eindrücken überflutet.<br/> Das Ziel erleidet <b>1W4 psychischen Schaden</b>. Zusätzlich muss das Ziel einen Verstand-Wurf machen. Schlägt er fehl ist das Ziel für 1 Runde verwirrt.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Spruch</b><br/> <b>Kosten:</b> 1800 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p>                                                                                                                          | <p><b>Trauma</b><br/> Die Nervenbahnen eines sichtbaren Gegners in bis zu 20 Metern Entfernung werden von intensiven, magischen Impulsen überreizt. Das Ziel erleidet <b>1W4+4 psychischen Schaden</b>.</p> <p><b>Level 3, Arkana: 6, Ausführung: Spruch + Geste</b><br/> <b>Kosten:</b> 2600 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 5</p> |
| <p><b>Nackte/r Tänzer/in</b><br/> 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).<br/> Wer die Illusion sieht, muss einen <b>Verstand Wurf</b> bestehen, um sich nicht ablenken zu lassen. Der Zauber bleibt 1Minute oder 4 Runden bestehen.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Geste</b><br/> <b>Kosten:</b> 1200 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 2</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## Arcaneum Elementaris

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

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Sengende Hitze</b><br/>Ein heißer Feuerschwall schießt aus der Hand des Anwenders und trifft ein Ziel in bis zu 3 Metern Entfernung.</p> <p>Das Ziel erleidet <b>1W6+1 Feuer Schaden</b>.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 2, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten: 1200 Kronen      Tattoo-Platz: 3</b></p>                                                                                                                                             | <p><b>Feuerpfeil</b><br/>Ein kleines Feuer-Projektile wird auf einen sichtbaren Gegner in bis zu 20 Metern Entfernung abgeschossen.</p> <p>Es kann eine leichte Kurve fliegen, um Deckungen zu umgehen.</p> <p>Das Ziel erleidet <b>1W4+2 Feuer Schaden</b>.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 2, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/><b>Kosten: 1400 Kronen      Tattoo-Platz: 4</b></p> |
| <p><b>Feuerball</b><br/>Ein großer Ball aus heißen, brennenden Gasen wird auf ein Ziel in bis zu 30 Metern Entfernung geschleudert. Beim Aufprall entsteht eine Explosion. Durchmesser 4m.</p> <p>Alle getroffenen Ziele erleiden <b>1W8+2 Feuerschaden</b>. Mit <b>erfolgreichen Ausweichen</b> kann der Schaden halbiert werden.</p> <p><b>Level 3, Arkana: 6, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/><b>Kosten: 2400 Kronen      Tattoo-Platz: 5</b></p> | <p><b>Flammensäule</b><br/>Eine lodernde Feuersäule stürzt auf ein Ziel in bis zu 20 Metern Entfernung herab.</p> <p>Das Ziel erleidet <b>1W12+8 Feuer Schaden</b>.</p> <p><b>Level 4, Arkana: 8, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/><b>Kosten: 3500 Kronen      Tattoo-Platz: 6</b></p>                                                                                          |
| <p><b>Flammenstrahl</b><br/><i>Ein brennender Strahl schießt in gerader Linie aus deiner Hand und sengt alles auf seinem Weg.</i></p> <p>Wähle einen Punkt in bis zu 6 Metern Entfernung. Ziehe eine direkte Linie von dir zu diesem Punkt. Alle Kreaturen, die diese Linie berührt, erleiden <b>2W10 + 5 Feuer Schaden</b>.</p> <p><b>Level: 3, Arkana: 11, Ausführung: Spruch+Geste</b><br/><b>Kosten: 1800 Kronen      Tattoo-Platz: 8</b></p>       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>Eisige Kälte</b><br/>Ein kalter Hauch strömt aus der Hand des Anwenders und trifft ein Ziel in bis zu 3 Metern Entfernung.</p> <p>Das Ziel erleidet <b>1W4+1 Kälte Schaden</b>.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten: 900 Kronen      Tattoo-Platz: 2</b></p>                                                                                                                                                        | <p><b>Eiszapfen</b><br/>Ein spitzer Eiszapfen bildet sich beim Anwender und wird auf ein sichtbares Ziel in bis zu 30 Metern Entfernung geschossen.</p> <p>Das Projektil verursacht <b>1W6 Stich Schaden</b>.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Geste</b><br/><b>Kosten: 1300 Kronen      Tattoo-Platz: 3</b></p>                                                         |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Eis Lanze</b></p> <p>Ein großes Eis-Projektil entsteht beim Anwender und wird auf ein sichtbares Ziel in bis zu 20 Metern Entfernung abgefeuert. Das Ziel erleidet <b>3W4 Stich Schaden</b>.</p> <p><b>Level 3, Arkana: 6, Ausführung: Geste + Spruch</b><br/> <b>Kosten:</b> 2200 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 5</p>                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><b>Magisches Geschoss</b></p> <p>Magische Energieblitze aus reinem Arkana schießen auf ein sichtbares Ziel in bis zu 30 Metern Entfernung.<br/> Für <b>jede Stufe im Skill „Magie“</b> kann der Anwender <b>1 zusätzliches Geschoss</b> erzeugen.<br/> <b>Jedes Geschoss verursacht 1W6 Arkaner Schaden.</b><br/> Die Geschossen können auf ein Ziel oder mehrere Ziele geschossen werden.</p> <p><b>Level 1, Arkana: 2 + 1 pro zusätzliches Geschoss, Ausführung: Spruch</b><br/> <b>Kosten:</b> 1500 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p> | <p><b>Kettenblitz</b></p> <p>Der Anwender entlädt reine magische Energie in die Umgebung. Ein sichtbarer Gegner in bis zu 3 Metern Entfernung wird vom ersten Blitz getroffen.<br/> Der Blitz <b>springt bis auf bis zu 2 weitere Ziele über</b>, jeweils innerhalb von 3 Metern zum vorherigen Ziel.<br/> <b>Jeder Treffer verursacht 1W6 Arkaner Schaden.</b></p> <p><b>Level 2, Arkana: 3, Ausführung: Spruch</b><br/> <b>Kosten:</b> 2500 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 6</p> |
| <p><b>Donnerschlag</b></p> <p>Arkane Energie entladet sich auf bis zu 3 Ziele innerhalb von 20m. Jedes Getroffene Ziel nimmt 1W12+2 Schaden.</p> <p><b>Level 3, Arkana: 12, Ausführung: Spruch</b><br/> <b>Kosten:</b> 4200 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 8</p>                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><b>Windstoß</b></p> <p>Ein kräftiger Luft Stoß schleudert aus der Hand des Anwenders in Richtung Ziel.<br/> Das Ziel erleidet <b>1W4 Schaden</b>. Kleine Gegner können umgestoßen werden (nach SL-Entscheid).</p> <p><b>Level 1, Arkana: 1, Ausführung: Geste</b><br/> <b>Kosten:</b> 2200 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 5</p>                                                                                                                                                                                                             | <p><b>Luftschrift</b></p> <p>Vor dem Anwender verdichtet sich die Luft zu unsichtbaren Plattformen, die er kurzzeitig, als Trittflächen nutzen kann.<br/> Damit kann er bis zu <b>4 Meter waagrecht</b> oder <b>2 Meter senkrecht</b> überwinden.</p> <p><b>Level 2, Arkana: 1, Ausführung: Geste</b><br/> <b>Kosten:</b> 1600 Kronen    <b>Tattoo-Platz:</b> 4</p>                                                                                                                |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><b>Aufwind</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

Du bündelst arkane Luftströme unter deinen Füßen, **während du fällst**. Der Zauber verlangsamt deinen Fall, gleicht die Geschwindigkeit aus und kann bei starkem Erfolg sogar ein sanftes Schweben ermöglichen. Der verursachte Fallschaden wird basierend auf dem Magie-Wurf reduziert oder vollständig negiert.

Ein misslungener Wurf bedeutet nicht automatisch den Tod, sondern nur, dass der Sturz nicht kontrolliert wurde – es besteht weiterhin die Chance auf Überleben durch andere Umstände (z. B. Rüstung, weicher Untergrund).

**Level 1, Arkana: 3, Ausführung: Geste**

**Kosten:** 1600 Kronen

**Tattoo-Platz:** 3

#### Schleim

Eine etwa 1 m<sup>2</sup> 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

#### Säureschwall

*Ein grüner Schwall ätzender Flüssigkeit spritzt nach vorne und bedeckt alles in einem kurzen Kegel.*

Alle Kreaturen in einem **90°-Kegel mit 3 m Reichweite** erleiden **1W6 Säure Schaden**. Mit erfolgreichem **Ausweichen** wird der Schaden **halbiert**.

**Level: 1, Arkana: 2, Ausführung: Geste+Spruch**

**Kosten:** 700 Kronen

**Tattoo-Platz:** 2

#### Ätzende Fesseln

*Zischende grüne Ranken aus purer Säure schnellen aus dem Boden und wickeln sich um das Ziel.*

Ein Ziel in bis zu **10 m Entfernung** wird von **ätzenden Fesseln** gehalten.

Es erleidet sofort **1W6 Säure Schaden** und kann sich **nicht mehr bewegen**.

Mit erfolgreichem **Stärke-Wurf** kann der Effekt beendet werden.

Für jede Runde, in der das Ziel noch gefesselt ist, erleidet es nochmal Schaden.

**Level: 2, Arkana: 6, Ausführung: Geste+Spruch**

**Kosten:** 2100 Kronen

**Tattoo-Platz:** 4

#### Säurekugel

*Eine schimmernde Kugel aus brodelnder Säure trifft ein Ziel und explodiert in einem ätzenden Regen.*

Wähle ein Ziel in bis zu **20 m Entfernung**. Es erleidet **2W8 Säure Schaden**.

Alle Kreaturen im Umkreis von **2 m** erleiden **1W6 Säure Schaden**. Mit **Ausweichen** wird der Schaden **halbiert**.

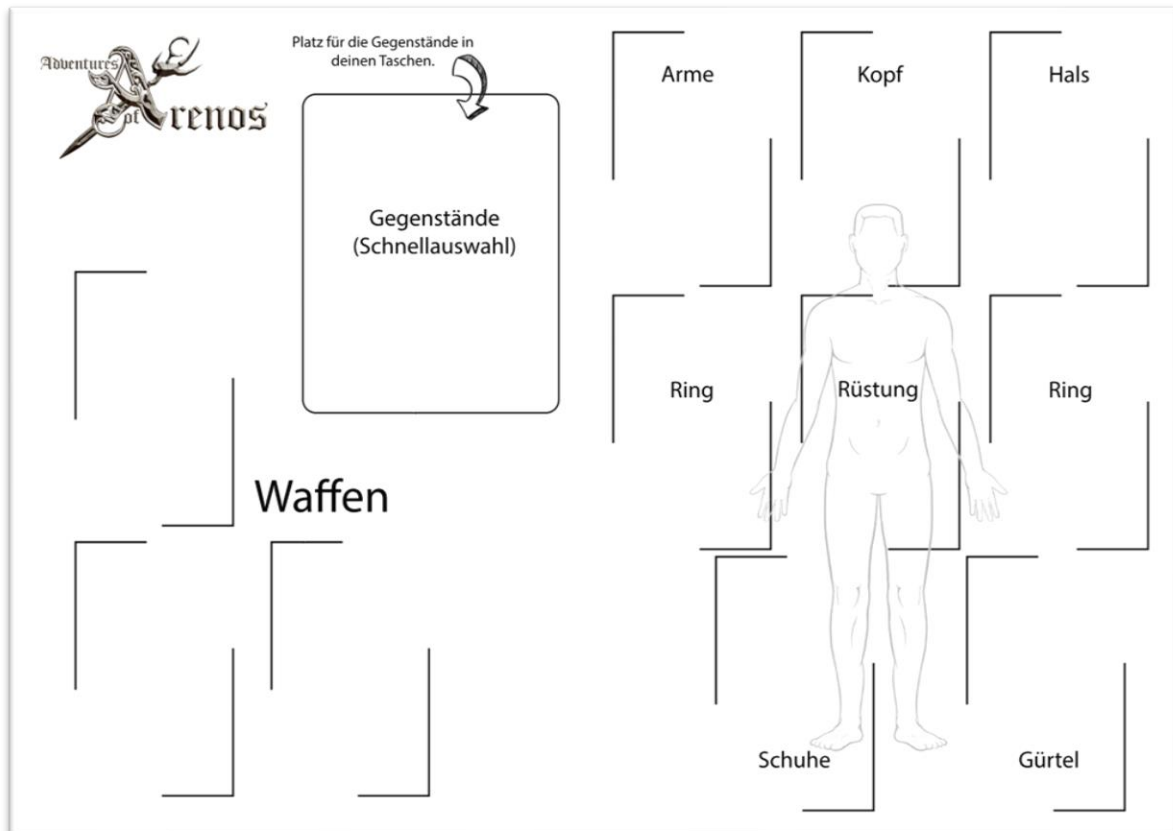
**Level: 3, Arkana: 5, Ausführung: Geste+Spruch**

**Kosten:** 2400 Kronen

**Tattoo-Platz:** 5

# 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.



|                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2W4 Schaden<br>-2 Blocken, -1 Ausweichen<br>Beim Angriff kann er Träger den Effe<br>Bonusschaden 1W4 MAGISCHER Sc<br>2 Arkana pro Aktivierung |
| Waffe, Magischer Gegenstand 2                                                                                                                 |

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 Fernkampfwaffe. Simpel, 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.

## Schnellauswahl

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 (Schnellauswahl)“ 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 Arenas 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 lassen.

## Alchemie

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

Alchemisten folgen bestimmten Rezepten. Die Zutaten sind in Farben und Stufen kategorisiert. Eine Übersicht über die Stufen findest du unten. Die Stufen gehen von I (1) bis IV (4). Je höher die Stufe, desto schwieriger zu beschaffen, wertvoller und stärker ist die Zutat.

|                                                                                                                     |                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Rot – Anregend</b><br>Erzeugt Wärme, fördert Kreislauf und beschleunigt Reaktionen.                              | <b>Blau – Beruhigend</b><br>Dämpft Schmerzen, senkt Herzfrequenz, wirkt entspannend.                                            |
| <b>Grün – Heilend</b><br>Fördert Regeneration, beschleunigt die Wundheilung und stärkt die Immunabwehr.             | <b>Gelb – Belebend</b><br>Stellt Energie oder Ausdauer wieder her. Wirkt oft gegen Erschöpfung und Müdigkeit.                   |
| <b>Schwarz – Giftig</b><br>Führt zu körperlichen Schäden, lähmt oder schwächt. Grundlage vieler Gifte.              | <b>Türkis – Reinigend</b><br>Hebt Gifte, Krankheiten oder mentale Zustände auf. Wird bei Gegengiften und Reinigungen verwendet. |
| <b>Violett – Verstärkend</b><br>Verstärkt andere Farben in ihrer Wirkung. Wird meist nur als Zusatzstoff verwendet. | <b>Orange – Entzündend</b><br>Erzeugt Hitze, Feuer oder Explosionen. Grundlage für Brandbomben.                                 |
| <b>Silber – Magisch</b><br>Verstärkt arkane Reaktionen, dient als Trägerstoff für magische Tränke.                  | <b>Gold – Universell</b><br>Sonderwirkung. Je nach Situation und Rezept. Sehr wertvoll und schwer zu kriegen.                   |

Ein fähiger Alchemist kann mit den Zutaten auch kreativ werden! Eine schwarze Zutat kann jemandem Bauchschmerzen verursachen. Eine Orange Zutat ist leicht entzündlich und kann, als Ablenkung benutzt werden. Eine Violette Zutat kann die Wirkung von Alkoholischen Getränken verstärken. Wichtig: der SL entscheidet. Ob du die Zutat richtig dossierst und anwendest, ist die Frage von deinem Alchemie Wurf ...

In einem gut ausgestatteten Labor erhält ein Alchemist beim Arbeiten (wenn er ein passendes Wissensgebiet hat!) einen Bonus Würfel. Versucht er ein paar Heiltränke über einem Lagerfeuer, in der Wildnis zu mischen erhält er keinen Bonus!

## Alchemie Rezepte

Grundsätzlich kann jeder Alchemist versuchen alle Rezepte zu brauen. ABER liegt das Level des Rezepts über deinem Alchemie Skill Level hast du bei der Herstellung einen Malus Würfel.

**Für jeden Versuch** das Rezept anzuwenden sind die **Zutaten** und die **Sonderkosten** (Kronen) zu **“bezahlen”**. Die Sonderkosten sind: Glasflaschen, Korken, Filter, Rührstäbe, etc. Kleine Sachen du **natürlich** dabei hast. ABER in der nächsten Stadt ersetzt werden müssen.

|                                                                                                     |                                                                                                                               |                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Heil Phiole</b> <i>Level 1</i><br>6 Stück, 5 Kronen<br><br>2x Grüne Zutat I + 1xViolette Zutat I | <b>Kleiner Heiltrank</b> <i>Level 1</i><br>5 Stück, 6 Kronen<br><br>1x Grüne Zutat II + 2x Violette Zutat I + 1x Rote Zutat I | <b>Gift</b> <i>Level 1</i><br>1 Stück, 8 Kronen<br><br>1x Schwarze Zutat II + 1x Violette Zutat I            |
| <b>Splittertrank</b> <i>Level 1</i><br>8 Stück, 4 Kronen<br><br>1x Orange Zutat I + 1x Rote Zutat I | <b>Wurfgift</b> <i>Level 1</i><br>3 Stück, 1 Kronen<br><br>1x Schwarze Zutat I + 1x Orange Zutat I                            | <b>Arkaner Wurftrank</b> <i>Level 2</i><br>3 Stück, 5 Kronen<br><br>2x Orange Zutat II + 1x Silberne Zutat I |
| <b>Feuerphiole</b> <i>Level 2</i><br>3 Stück, 7 Kronen<br><br>2x Orange Zutat I + 1x Rote Zutat II  |                                                                                                                               |                                                                                                              |
|                                                                                                     |                                                                                                                               |                                                                                                              |

# 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)

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 und Nervensystem 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. Grundsätzlich sind alle Boni (+) und Mali (-) als "Bonus" zu sehen. Der Skillwurf wird nicht direkt besser oder schlechter. Nur leichter oder schwieriger.

# 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

| <b>Level</b> | <b>Dein Charakter erhält:</b>                 |
|--------------|-----------------------------------------------|
| 2            | + 6 Fertigkeitspunkt                          |
| 3            | + 8 Fertigkeitspunkt.                         |
| 4            | + 10 Fertigkeitspunkte                        |
| 5            | + 1 Attributs Punkt<br>+ 10 Fertigkeitspunkt  |
| 6            | + 14 Fertigkeitspunkte                        |
| 7            | + 16 Fertigkeitspunkte                        |
| 8            | + 1 Attributs Punkt<br>+ 16 Fertigkeitspunkte |
| 9            | + 28 Fertigkeitspunkt                         |
| 10           | + 1 Attributs Punkt<br>+ 35 Fertigkeitspunkte |