

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Noch immer hungrig
Wähle eine weitere Begierde.
- Gier nach Zerstörung
Wähle einen Spielzug aus der Klassenliste des Barden, Diebes oder Kämpfers. Du darfst keinen Mehrklassen-Spielzug aus den Listen wählen.
- Kraftprotz
Wenn du einen Kraftakt vollführst, benenne einen der Anwesenden, den du damit beeindruckt hast, und erhalte einmalig +1, um mit dieser Person zu verhandeln.
- Das Schönste im Leben
Wenn du deine Feinde zerschmettert, sie vor dir hergetrieben oder das Klagen ihrer Hinterbliebenen vernommen hast, schreibe dir am Ende der Spielsitzung einen EP gut.
- Weitgereist
Du hast die weite Welt bereist. Wenn du an einem Ort ankommst, frage den SL nach bedeutsamen Traditionen, Ritualen oder Gebräuchen – er wird dir sagen, was du wissen musst.
- Thronräuber
Wenn du deine Überlegenheit über eine mächtige Person beweist, erhältst du einmalig +1 gegen seine Anhänger, Untergebenen und Mitläufer.
- Khan aller Khane
Deine Gefolgsleute akzeptieren immer die Erfüllung einer deiner Begierden anstelle einer Bezahlung.
- Samson
Du kannst eine Beeinträchtigung markieren, um dich unmittelbar aus körperlicher oder geistiger Gefangenschaft zu befreien.
- Kaputtschlagen!
Wenn du beim Hauen & Stechen eine 12+ würfelst, kannst du deinen Schaden zufügen und etwas Körperliches bei Deinem Ziel wählen – etwa eine Waffe, seine Position oder seine Gliedmaßen. Es verliert, was du auswählst.
- Unstillbarer Hunger
Wenn du Schaden nimmst, kannst du anstelle des Schadens dauerhaft -1 hinnehmen, bis du eine deiner Begierden gestillt hast. Wenn du diesen Malus bereits hast, kannst du ihn nicht noch einmal auswählen.
- Ein Auge für Schwäche
Wenn du Gewissheit erlangst, füge „Was hier ist schwach oder verwundbar?“ zur Liste der Fragen hinzu, die du stellen kannst.
- In Bewegung
Wenn du einer Gefahr trotzt, die durch Bewegung entstanden ist – beispielsweise ein Sturz von einer schmalen Brücke oder der Versuch, an einem bewaffneten Wächter vorbeizusprinten –, erhalte +1 auf deinen Wurf.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Ein guter Tag zum Sterben
Solange deine aktuellen TP unter deiner KO liegen oder 1 betragen, erhältst du dauerhaft +1.
- Töte sie alle
Voraussetzung: Gier nach Zerstörung
Wähle einen weiteren Zug aus der Klassenliste des Barden, Diebes oder Kämpfers. Du darfst keinen Mehrklassen-Spielzug aus den Listen wählen.
- Kriegsschrei
Wenn du mit einer Demonstration deiner Kraft in den Kampf schreitest – ein Brüllen, ein Schlachtruf oder ein Kriegstanz –, würfle+CH.
 Bei einer 10+ beide,
 bei 7–9 eines von beiden
– Deine Verbündeten kämpfen als Einheit und erhalten einmalig +1.
– Deine Feinde fürchten dich und handeln entsprechend (sie meiden dich, verstecken sich, oder kämpfen mit panischer Todesangst).
- Zeichen der Macht
Wenn du nach Wahl dieses Zuges Zeit damit verbringst, dich auf deine vollbrachten Heldentaten zu besinnen, schmücke dich selbst mit einem Symbol deiner Macht (ein geflochtener Zopf mit hell klingenden Glocken, rituelle Narben oder Tätowierungen usw.). Jeder intelligente Sterbliche erkennt dich an diesem Zeichen instinktiv als jemanden, den man ernstnehmen muss, und behandelt dich dementsprechend.
- Mehr! Immer mehr!
Wenn du einer deiner Begierden bis aufs Äußerste befriedigst – indem du etwas von großer Wichtigkeit zerstörst, enormen Reichtum, Ruhm oder Macht erlangst oder Ähnliches –, darfst du diese Begierde hinter dir lassen. Streiche sie von deiner Liste und schreibe dir einen EP gut. Du kannst der Begierde weiterhin frönen, aber in dir brennt nicht mehr dasselbe Verlangen wie zuvor. Wähle stattdessen eine neue Begierde oder erfinde eine eigene.
- Derjenige, der klopft
Wenn du beim Gefahr trotzen eine 12+ würfelst, wendest du die Gefahr gegen sich selbst. Der SL beschreibt wie.
- Gesundes Misstrauen
Wann immer du einer Gefahr trotzen musst, die von der unreinen Magie von Sterblichen hervorgerufen wurde, behandle ein Ergebnis von 6- als 7–9.
- Für den Blutgott
Du wurdest in den alten Opferbräuchen unterwiesen. Wähle etwas, das deine Götter (oder die Geister deiner Ahnen, oder dein Totem) wertschätzen – Gold, Blut, Knochen oder ähnliches. Wenn du diese Gaben gemäß deinen Riten opferst, würfle+WE.
 Bei einer 10+ wird dir der SL einen Einblick in dein aktuelles Problem gewähren oder dir eine Gefälligkeit erweisen, die dir zugute kommt.
 Bei 7–9 ist das Opfer nicht bedeutsam genug: Die Götter nehmen von deinem Fleisch, aber gewähren dir trotzdem eine Einsicht oder eine Gefälligkeit.
 Bei einer 6- bekommst du den Zorn der launischen Geister zu spüren.

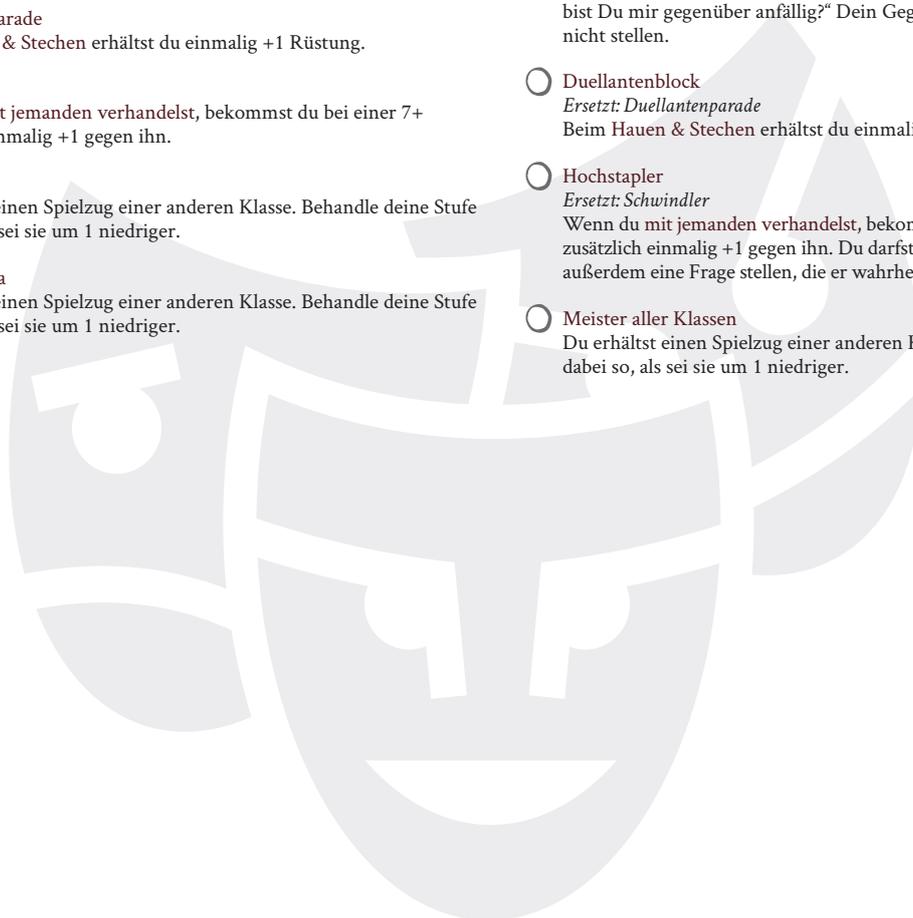
Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Heilendes Lied
Wenn du mit Zauberkunst heilst, heilst du +1W8 Schaden.
- Ruhestörung
Wenn du mit Zauberkunst Bonusschaden gewährst, verursacht dein Ziel zusätzliche +1W4 Schaden.
- Volle Dröhnung
Wenn du einen abgedrehten Auftritt hinlegst (ein amtliches Lautensolo, einen schmetternder Fanfarenstoß etc.), wähle ein Ziel in Hörweite und würfle+CH.
 - Bei einer 10+ greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten in Reichweite an.
 - Bei 7–9 greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten an, aber du ziehst auch seine Aufmerksamkeit und seinen Zorn auf dich.
- Kreischendes Metall
Wenn du mit Stimme oder Instrument ohrenbetäubenden Lärm machst, wähle ein Ziel und würfle +KO.
 - Bei einer 10+ erleidet das Ziel 1W10 Schaden und ist für ein paar Minuten taub.
 - Bei 7–9 fügst du ebenfalls Schaden zu, aber die Sache gerät außer Kontrolle: Der SL wählt ein zusätzliches Ziel in der Nähe.
- Ein Freund, ein guter Freund
Wenn du jemandem erfolgreich hilfst, erhältst auch du einmalig +1.
- Mystischer Klang
Deine Zauberkunst ist stark. Du kannst zwei Effekte statt einem wählen.
- Duellantenparade
Beim Hauen & Stechen erhältst du einmalig +1 Rüstung.
- Schwindler
Wenn du mit jemandem verhandelst, bekommst du bei einer 7+ zusätzlich einmalig +1 gegen ihn.
- Multitalent
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.
- Tausendsassa
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Heilender Choral
Ersetzt: Heilendes Lied
Wenn du mit Zauberkunst heilst, heilst du +2W8 Trefferpunkte.
- Lärmbelästigung
Ersetzt: Ruhestörung
Wenn du mit Zauberkunst Bonusschaden gewährst, verursacht dein Ziel zusätzliche +2W4 Schaden.
- Charakterkopf
Wenn du jemanden von früher wiedertriffst (deine Entscheidung), bekommst du einmalig +1 gegen ihn.
- Vorseilender Ruf
Wenn du jemandem zum ersten Mal triffst, der Lieder über dich gehört hat, würfle+CH.
 - Bei einer 10+ nenne dem SL zwei Sachen, die er über dich gehört hat.
 - Bei 7–9 nenne dem SL eine Sache, der SL nennt dir die andere.
- Mystischer Gleichklang
Ersetzt: Mystischer Klang
Deine Zauberkunst ist sehr stark. Du kannst zwei Effekte statt einem wählen. Außerdem kannst du einen der Effekte verdoppeln.
- Ein Ohr für Magie
Wenn du einen Feind einen Zauber sprechen hörst, wird der SL dir den Namen und Effekt des Zaubers sagen. Wenn du auf Grundlage dieser Information handelst, erhältst du einmalig +1.
- Schalk im Nacken
Wenn du Offenherzig einsetzt, darfst du außerdem fragen: „Für was bist Du mir gegenüber anfällig?“ Dein Gegenüber darf dir diese Frage nicht stellen.
- Duellantenblock
Ersetzt: Duellantenparade
Beim Hauen & Stechen erhältst du einmalig +2 Rüstung.
- Hochstapler
Ersetzt: Schwindler
Wenn du mit jemandem verhandelst, bekommst du bei einer 7+ zusätzlich einmalig +1 gegen ihn. Du darfst dem jeweiligen Spieler außerdem eine Frage stellen, die er wahrheitsgemäß beantworten muss.
- Meister aller Klassen
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.



Name Elf: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir, Taliessei
 Mensch: Baldur, Leena, Darian, Willem, Edwyn, Florin, Seraphina, Quorra, Sarolta, Lilija, Ramonde, Cassandra, Thiello

Aussehen Wähle jeweils eines

- Augen wissender Blick, feuriger Blick oder fröhlicher Blick
- Körper athletischer Körper, wohlgenährter Körper oder dünner Körper
- Haar raffinierte Frisur, wildes Haar oder modischer Hut
- Kleidung elegante Kleidung, Reisekleidung oder Lumpen

Rüstung

Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 6+Konstitution.

Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W6.

Gesinnung Wähle eine Gesinnung

- Gut
Gehe deiner Kunst nach, um anderen zu helfen.
- Neutral
Vermeide einen Konflikt oder entschärfe eine kritische Situation.
- Chaotisch
Sporne andere zu bedeutenden aber unüberlegten Taten an.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke	<input type="radio"/> Geschicklichkeit	<input type="radio"/> Konstitution
<input type="radio"/> Schwach -1 ST	<input type="radio"/> Zittrig -1 GE	<input type="radio"/> Krank -1 KO
<input type="radio"/> Intelligenz	<input type="radio"/> Weisheit	<input type="radio"/> Charisma
<input type="radio"/> Benommen -1 IN	<input type="radio"/> Verwirrt -1 WE	<input type="radio"/> Verängstigt -1 CH

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

Dies ist nicht mein erstes Abenteuer mit _____.

Ich habe schon von _____ gesungen, lange bevor wir uns trafen.

_____ ist oft Ziel meiner Scherze. Ich schreibe eine Ballade über die Abenteuer von _____.

_____ hat mir ein Geheimnis anvertraut.

_____ traut mir nicht – und das aus gutem Grund.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Elf
Wenn du einen (deiner Ansicht nach) bedeutsamen Ort betrittst, darfst du den SL nach einer Tatsache aus dessen Geschichte fragen. | <input type="radio"/> Mensch
Wenn du eine zivilisierte Siedlung zum ersten Mal betrittst, wird jemand den Brauch der Gastfreundschaft für Spielleute ehren und dich bei sich beherbergen. |
|--|--|

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Zauberkunst
 Wenn du eine Vorführung mit einem einfachen Zauber verbindest, wähle einen Verbündeten und einen Effekt:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - heile 1W8 Schaden - einmalig +1W4 auf Schaden - sein Geist schüttelt eine Verzauberung ab | <ul style="list-style-type: none"> - wenn ihm jemand das nächste Mal erfolgreich hilft, erhält er +2 statt +1 |
|---|--|

Dann würfle+CH:

- Bei einer 10+ erhält dein Verbündeter den gewählten Effekt.
- Bei 7-9 tritt der gewünschte Effekt zwar ein, aber du ziehst ungewollte Aufmerksamkeit auf dich oder ein Echo des Zaubers wirkt auch auf andere Wesen. Der SL entscheidet.

- Bardenwissen

Wähle dein Fachgebiet:

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Zauber und Magie <input type="radio"/> Die Toten und Untoten <input type="radio"/> Götter und ihre Diener | <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Ein Bestiarium ungeheuerlicher Kreaturen <input type="radio"/> Die planaren Sphären | <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Legenden vergangener Helden <input type="radio"/> Die großen Historien der bekannten Welt |
|---|--|--|

Wenn du das erste Mal auf ein Wesen, einen Ort oder Gegenstand mit (deiner Ansicht nach) Bedeutsamkeit für dein Fachgebiet stößt, kannst du dem SL eine Frage darüber stellen – er wird sie wahrheitsgemäß beantworten. Der SL kann dich dann fragen, aus welcher Sage, welchem Lied oder welcher Legende dein Wissen stammt.

- Offenherzig

Wenn du freiheraus mit jemandem redest, kannst du dem jeweiligen Spieler eine Frage von der folgenden Liste stellen. Er muss sie wahrheitsgemäß beantworten und darf dir danach selbst eine Frage von dieser Liste stellen (die du ebenfalls wahrheitsgemäß beantworten musst).

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Wem dienst du? - Was möchtest du, das ich tue? | <ul style="list-style-type: none"> - Wie kann ich dich dazu bringen, _____? | <ul style="list-style-type: none"> - Was geht gerade wirklich in dir vor? - Was begehrt du am meisten? |
|---|--|--|

- Wo man singt, ...

Wenn du in eine zivilisierte Siedlung zurückkehrst, sag dem SL, wann du zuletzt hier warst. Er wird dir erzählen, wie sich der Ort seitdem verändert hat.

Ausrüstung

Deine Tragkraft beträgt 9+ST.
 Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht).

Wähle ein Instrument (für dich hat es 0 Gewicht)

- die reparierte Mandoline deines Vaters
- eine herrliche Laute, das Geschenk eines Adligen
- die Flöte, mit der du deiner erste Liebe den Hof gemacht hast
- ein gestohlenen Horn
- eine nie zuvor gespielte Fidel
- ein Gesangbuch in einer vergessenen Sprache

Wähle deine Kleidung

- Lederrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)
- Prunkvolle Kleider (0 Gewicht)

Wähle deine Waffen

- Duellrapier (Kurz, Präzise, 2 Gewicht)
- Abgenutzter Bogen (Nah, 2 Gewicht), Bündel Pfeile (3 Munition, 1 Gewicht) und Kurzschwert (Kurz, 1 Gewicht)

Wähle eines

- Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- Verbandszeug (0 Gewicht)
- Halbblingspfeifenkraut (0 Gewicht)
- 3 Münzen

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Fieser Trick**
Wenn du eine Waffe mit der Eigenschaft Hand oder präzise benutzt, verursacht dein Hinterhältiger Angriff +1W6 Schaden.
- Vorsichtig**
Wenn du Fallenexperte einsetzt, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-.
- Von feinsten Lebensart**
Wenn du deinen wertvollsten Besitz offen zur Schau trägst, wähle jemanden in deiner Gegenwart. Diese Person wird alles in ihrer Macht Stehende tun, um in den Besitz dieses oder eines vergleichbaren Gegenstands zu kommen.
- Schieße zuerst**
Niemand kann dich überraschen. Wenn ein Gegner dir zuvorkommen würde, darfst du stattdessen zuerst handeln.
- Meisterhafter Giftmischer**
Nachdem du ein Gift einmal benutzt hast, ist es für dich nicht mehr gefährlich.
- Vergiften**
Du kannst die kompliziertesten Gifte mit einem Nadelstich verabreichen. Wenn du ein Gift auf deine Waffe aufträgst, das für dich nicht mehr gefährlich ist, gilt es als Berührungs-Gift.
- Panscher**
Immer wenn du Zeit hast, die Zutaten zu sammeln, und einen sicheren Ort zum Giftmischen hast, kannst du drei Anwendungen jedes Gifts herstellen, dass du schon einmal eingesetzt hast.
- Außenseiter**
Wenn du in der Unterzahl bist, erhältst du +1 Rüstung.
- Beziehungen**
Wenn du in der Unterwelt deiner Zunft verbreitest, dass du etwas Bestimmtes suchst oder benötigst, würfle+CH.
 - ☞ Bei einer 10+ hat es jemand, nur für dich.
 - ☞ Bei 7–9 musst du dich mit etwas nur Vergleichbaren begnügen oder die Sache hat einen Haken (deine Wahl).

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Fieser Kampfstil**
Ersetzt: Fieser Trick
Wenn du eine Waffe mit der Eigenschaft Hand oder präzise benutzt, verursacht dein Hinterhältiger Angriff +1W8 Schaden und alle anderen Angriffen +1W4 Schaden.
- Übervorsichtig**
Ersetzt: Vorsichtig
Wenn du Fallenexperte einsetzt, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-. Bei einer 12 nimm 3 Punkte, und wenn du das nächste Mal in die Nähe einer Falle kommst, muss dir der SL sofort erzählen, was sie tut, wie sie ausgelöst wird, wer sie wahrscheinlich gelegt hat und wie du sie zu deinem Vorteil nutzen kannst.
- Alchemist**
Ersetzt: Panscher
Immer wenn du Zeit hast, die Zutaten zu sammeln, und einen sicheren Ort zum Giftmischen hast, kannst du drei Anwendungen jedes Gifts herstellen, das du schon einmal eingesetzt hast. Alternativ kannst du die Eigenschaften eines Giftes beschreiben, das du gern herstellen würdest. Der SL wird dir sagen, dass du es mit einer oder mehreren der folgenden Einschränkungen herstellen kannst:
 - Es wird nur unter bestimmten Umständen funktionieren.
 - Dir gelingt nur eine schwächere Version des Gifts.
 - Es dauert eine Weile, bis die Wirkung eintritt.
 - Es hat offensichtliche Nebenwirkungen.
- Gefährlicher Außenseiter**
Ersetzt: Außenseiter
Du erhältst +1 Rüstung. Wenn du in der Unterzahl bist, erhältst du stattdessen +2 Rüstung.
- Entrinnen**
Wenn du mit einer 12+ Gefahr trotzst, wächst du über die Gefahr hinaus. Dir gelingt nicht nur, was du vorhattest, der SL wird dir sogar ein besseres Ergebnis, besondere Gnade oder einen Moment anbieten, in dem du wirklich glänzen kannst.
- Starker Arm, sicheres Ziel**
Du kannst jede Nahkampfwaffe werfen und mit ihr eine Salve abgeben. Eine geworfene Nahkampfwaffe ist fort; du kannst bei 7–9 nicht wählen, deine Munition zu reduzieren.
- Fluchtplan**
Wenn du in der Klemme steckst und einen Ausweg brauchst, nenne deinen Fluchtweg und würfle+GE.
 - ☞ Bei einer 10+ bist du weg.
 - ☞ Bei einer 7–9 kannst du abhauen oder bleiben, aber wenn du verschwindest, kostet es dich etwas: Lasse etwas zurück oder nimm etwas mit. Der SL wird dir sagen was.
- Verkleiden**
Wenn du die Zeit und das Material hast, kannst du eine Verkleidung entwerfen, die jeden glauben lässt, du seist jemand anderes von etwa gleicher Größe und Statur. Deine Handlungen mögen dich verraten, deine Erscheinung jedenfalls nicht.
- Raubzug**
Wenn du dir Zeit nimmst, einen Raub zu planen, nenne deine Beute und stelle dem SL die folgenden Fragen. Wenn du auf Grundlage der Antworten handelst, erhalten du und deine Verbündeten einmalig +1.
 - Wem wird auffallen, dass es fehlt?
 - Wodurch wird es am besten geschützt?
 - Wer wird danach suchen?
 - Wer will es sonst noch haben?

Name Halbling: Filibert, Elster, Mauser, Largo, Trixie, Drossel, Omar, Brynn, Wanze, Kreutzer, Eris
 Mensch: Sperber, Garrot, Marlow, Ermelyn, Rochade, Äugler, Pikett, Bankert, Felian, Dimas, Velerie

Aussehen Wähle jeweils eines

- Augen verschlagener Blick oder verbrecherischer Blick
- Körper schlanker Körper, knorriger Körper oder schlaffer Körper
- Haar Kapuze, zerzaustes Haar oder kurzgeschorenes Haar
- Kleidung dunkle Kleidung, elegante Stoffe oder gewöhnliche Kleidung

Rüstung

Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 6+Konstitution.

Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W8.

Gesinnung Wähle eine Gesinnung

- Chaotisch**
Stürze dich planlos in Gefahr.
- Neutral**
Bleibe unentdeckt oder dringe unbemerkt ein.
- Böse**
Wälze Gefahr oder Schuld auf jemand anderen ab.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1 	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1 	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1 	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1 	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen
 Ich habe _____ etwas gestohlen.
 _____ hält mir den Rücken frei, wenn etwas schiefeht.
 _____ hat belastende Informationen über mich.
 _____ und ich sind dabei, ein krummes Ding zu drehen.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- Halbling**
Wenn du mit einer Fernkampf-waffe angreifst, verursachst du +2 Schaden.
- Mensch**
Du bist ein Profi. Wenn du über kriminelle Aktivitäten Wissen kundtust oder Gewissheit erlangst, erhältst du +1 auf deinen Wurf.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Fallenexperte**
Wenn du dir einen Moment Zeit nimmst, um ein gefährliches Gebiet zu untersuchen, würfle+GE.
 - Bei einer 10+ nimm 3 Punkte.
 - Bei 7-9 nimm 1 Punkt. Gib deine Punkte aus, während du das Gebiet abschreitest, um die folgenden Fragen zu stellen:
 - Ist hier eine Falle, und wenn ja, wodurch wird sie ausgelöst?
 - Was tut sie, wenn sie ausgelöst wird?
 - Was ist hier außerdem verborgen?
- Handwerkszeug**
Wenn du Schlösser knackst, jemanden bestiehlst oder Fallen entschärfst, würfle+GE.
 - Bei einer 10+ gelingt es dir ohne Probleme.
 - Bei 7-9 schaffst du es, aber der SL lässt dich aus zwei dieser drei Komplikationen wählen: Verdacht, Gefahr oder Preis.
- Hinterhältiger Angriff**
Wenn du einen überraschten oder wehrlosen Gegner mit einer Nahkampf-waffe angreifst, wähle: Verursache deinen Schaden oder würfle+GE.
 - Bei einer 10+ wähle zwei,
 - Er verwickelt dich nicht in den Nahkampf.
 - Du schaffst einen Vorteil, der von dir oder einem Verbündeten ausgenutzt werden kann, um einmalig +1 zu erhalten.
 - bei 7-9 wähle eines
 - Du verursachst deinen Schaden+1W6.
 - Reduziere seine Rüstung um 1, bis er sie repariert.
- Moralisch flexibel**
Wenn jemand versucht, deine Gesinnung herauszufinden, kannst du ihm eine beliebige Gesinnung nennen.
- Giftmischer**
Du hast den Umgang mit Giften gemeistert. Wähle ein Gift von der folgenden Liste. Die Handhabung des ausgewählten Gifts ist für dich nicht mehr gefährlich. Du beginnst das Spiel außerdem mit 3 Anwendungen dieses Gifts. Immer wenn du Zeit hast, die Zutaten zu sammeln, und einen sicheren Ort zum Giftmischen hast, kannst du kostenlos drei Anwendungen deines ausgewählten Gifts herstellen. Beachte, dass innerlich wirkende Gifte vorsichtig deinem Ziel eingeflößt oder in sein Essen oder Getränk gemischt werden müssen (Einnahme). Kontaktgifte werden hingegen über die Haut des Opfers aufgenommen, sie können also auch auf eine Waffe aufgetragen werden (Berührung).
 - Taggitöl (Einnahme):** Das Opfer fällt in einen leichten Schlaf.
 - Blutkraut (Berührung):** Bis das Gift geheilt wird, verursachst das Opfer -1W4 Schaden.
 - Goldwurz (Einnahme):** Das Opfer behandelt das nächste wahrgenommene Wesen wie einen vertrauten Freund, bis ihm das Gegenteil bewiesen wird.
 - Schlangentränen (Berührung):** Jeder, der dem Opfer Schaden zufügt, würfelt zweimal und nimmt das höhere Ergebnis.

Ausrüstung

Deine Tragkraft beträgt 9+ST.
 Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht), Lederrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht), dem von dir gewählten Gift (3 Anwendungen) und 10 Münzen
 Wähle deine Waffe
 Dolch (Hand, 1 Gewicht) und Kurzsword (Kurz, 1 Gewicht)
 Rapier (Kurz, Präzise, 1 Gewicht)t
 Wähle deine Fernwaffe
 3 Wurfdolche (Geworfen, Nah, 2 Gewicht)
 Abgenutzter Bogen (Nah, 2 Gewicht) und ein Bündel Pfeile (3 Munition, 1 Gewicht)
 Wähle eines
 Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
 Heiltrank (0 Gewicht)



Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Brüder der Jagd
Wähle einen Spielzug von der Klassenliste des Waldläufers.
- Rot von Zahn und Klaue
Wenn du in einer gefährlichen Tiergestalt bist, erhöhe deinen Schaden auf 1W8.
- Gemeinschaft des Flüsterns
Wenn du Zeit an einem Ort verbringst, seine heimischen Geister kennenlernen und anrufst, würfle+WE. Dir wird eine Vision gewährt, die für dich, deine Verbündeten und die Geister um dich herum bedeutsam ist.
 - Bei einer 10+ ist die Vision klar, deutlich und hilfreich.
 - Bei einer 7–9 ist sie undeutlich und ihre Bedeutung unklar.
 - Bei einer 6- ist die Vision verstörend, beängstigend oder traumatisierend. Der SL wird sie beschreiben. Erhalte einmalig -1.
- Rindenhaut
Solange deine Füße den Boden berühren, erhältst du +1 Rüstung.
- Die Augen des Tigers
Wenn du ein Tier markierst (mit Schlamm, Dreck oder Blut), kannst du unabhängig von der Entfernung zwischen euch durch seine Augen sehen, als wären es deine eigenen. Du kannst nur ein Tier gleichzeitig auf diese Weise markieren.
- Mauser
Wenn du in einer anderen Gestalt Schaden erleidest, kannst du zu deiner natürlichen Form zurückkehren um den Schaden zu vermeiden.
- Dingflüsterer
Du siehst die Geister in Sand, See und Stein. Du kannst Geistersprache, Gestaltwandler und Wesen erforschen nicht nur auf Tiere, sondern auch auf unbelebte, natürliche Dinge anwenden: Pflanzen und Steine sowie Kreaturen, die aus diesen gemacht sind. Gestalten eines Dingflüsterers können exakte Kopien oder bewegliche, grob humanoid geformte Wesen sein.
- Wandelkunst
Wenn du deine Gestalt wandelst, wähle ein Attribut. Während du in dieser Gestalt bist, erhältst du dauerhaft +1 auf Würfe mit diesem Attribut. Der SL wird ebenfalls ein Attribut aussuchen, mit dem du dauerhaft -1 erhältst, solange du in dieser Gestalt bist.
- Elementar-meisterschaft
Wenn du die Urgeister von Feuer, Wasser, Erde oder Luft anrufst, dir zu dienen, würfle+WE.
 - Bei einer 10+ wähle zwei.
 - Bei 7–9 wähle eines.
 - Bei einer 6- hat dein Ersuchen katastrophale Folgen.
 - Der von dir gewünschte Effekt tritt ein.
 - Du vermeidest es, den Preis der Natur zu zahlen.
 - Du behältst die Kontrolle.
- Gleichgewicht
Wenn du Schaden verursachst, nimm einen Punkt Gleichgewicht. Wenn du jemanden berührst und die Lebensgeister kanalisierst, kannst du Gleichgewicht verbrauchen. Für jeden verbrauchten Punkt heilst du 1W4 TP.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Jenseits der Form
Wenn du deine Gestalt wandelst, würfle 1W4 und nimm das Ergebnis an Punkten hinzu.
- Tanz des Doppelgängers
Du bist in der Lage, das Wesen bestimmter Personen zu erforschen, um ihre exakte Gestalt anzunehmen – auch die von Menschen, Elfen und anderen. Du kannst dabei auch dein Mal unterdrücken, allerdings erhältst du dann dauerhaft -1, bis du zu deiner wahren Gestalt zurückkehrst.
- Mit Blut und Donner
Ersetzt: Rot von Zahn und Klaue
Wenn du in einer gefährlichen Tiergestalt bist, erhöhe deinen Schaden auf 1W10.
- Druidenschlaf
Wenn du diesen Zug wählst, kannst du dich an ein neues Land anpassen, sobald du das nächste Mal an einem entsprechenden Ort in Sicherheit verweilst. Diese Wirkung tritt nur einmal ein und der SL wird dir mitteilen, wie lange die Anpassung mit dem neuen Land dauert und welchen Preis du dafür zahlen musst. Von nun an giltst du als aus der Erde beider Länder geboren.
- Weltflüsterer
Voraussetzung: Dingflüsterer
Du siehst die Muster im Gefüge der Welt. Du kannst Geistersprache, Gestaltwandler und Wesen erforschen auch auf die reinen Elemente anwenden – Feuer, Wasser, Erde und Luft.
- Schwestern der Pirsch
Wähle einen Spielzug von der Klassenliste des Waldläufers.
- Wandelmeister
Voraussetzung: Wandelkunst
Wenn du deine Gestalt in eine Tierform wandelst, kannst du wählen, ob deine neue Form +1 Rüstung erhalten oder +1W4 Schaden verursachen soll.
- Chimäre
Wenn du gestaltwandelst, kannst du eine aus bis zu drei verschiedenen Gestalten zusammengesetzte Form annehmen (z. B. ein Bär mit Adlerflügeln und Widderkopf). Jedes Merkmal verleiht dir einen eigenen Spielzug, den du ausführen kannst. Die Chimärenform folgt ansonsten den Regeln des Gestaltwandels.
- Wetterweber
Wenn du dich bei Sonnenaufgang unter freiem Himmel befindest, wird der SL dich fragen, wie das Wetter an diesem Tag werden wird. Was auch immer du beschreibst wird eintreten.

Name Elf: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
 Halbling: Garber, Dorn, Espe, Iris, Robard, Mab, Distel, Puck, Bilbas, Cerah
 Mensch: Elana, Obelis, Herron, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Correl, Wei

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen weiser Blick, wilder Blick oder gespenstischer Blick

Haar Pelzmütze, zerzaustes Haar oder geflochtenes Haar

Kleidung Zeremoniengewand, zweckmäßige Lederkleidung oder gegerbte Felle

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 6+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W6.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

Chaotisch
Zerstöre ein Symbol der Zivilisation.

Gut
Hilf jemandem oder etwas dabei zu wachsen.

Neutral
Schaffe eine widernatürlich Bedrohung aus der Welt.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

_____ riecht eher nach Beute als nach Jäger.
 Die Geister haben mir von einer großen Gefahr berichtet, die _____ folgt.
 Ich habe _____ ein geheimes Ritual des Landes gezeigt.
 _____ hat mein Blut gekostet, und ich seines/ihrer. Wir sind aneinander gebunden.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="radio"/> Elf
In deinen Adern fließt der Lebenssaft der alten Erlen. Zusätzlich zu deinen anderen Anpassungen gelten auch die Großen Wälder immer als dein Land. | <input type="radio"/> Mensch
So wie dein Volk gelernt hat, Tiere für Feld und Hof an sich zu binden, so bist du auch mit ihnen verbunden. Zusätzlich zu deinen anderen Formen kannst du immer die Gestalt von Haus- oder Nutztieren annehmen. | <input type="radio"/> Halbling
Du singst die heilenden Gesänge der Quelle und des Baches. Wenn du ein Lager aufschlägst, heilen du und deine Gefährten +1W6 TP. |
|---|--|--|

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Aus der Erde geboren
Du hast deine Magie an einem Ort erlernt, dessen Geister alt und mächtig sind. Sie haben dich als einen der ihren gekennzeichnet. Wohin du auch gehst, die Geister leben in dir fort und gestatten dir, ihre Gestalt anzunehmen. Wähle dein Land aus der folgenden Liste. Du bist an dieses Land angepasst: Du kannst die Gestalt jedes dort heimischen Tieres annehmen.

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> Die Großen Wälder | <input type="radio"/> Das Flussdelta | <input type="radio"/> Die Gewaltigen Berge |
| <input type="radio"/> Die Flüsternde Steppe | <input type="radio"/> Die Tiefen der Erde | <input type="radio"/> Der Gefrorene Norden |
| <input type="radio"/> Die Weite Wüste | <input type="radio"/> Die Saphirblauen Inseln | <input type="radio"/> Das Trostlose Ödland |
| <input type="radio"/> Die Stinkenden Sümpfe | <input type="radio"/> Die Offene See | |

Wähle ein Mal (ein körperliches Anzeichen dafür, dass du aus der Erde geboren wurdest), das das Wesen deines Landes widerspiegelt. Das kann ein tierisches Merkmal wie ein Geweih oder Leopardenflecken sein, oder etwas Allgemeineres: Haare wie Laub oder Augen, die wie Kristalle funkeln. Dein Mal bleibt bestehen, gleich welche Gestalt du auch annimmst.

Gestaltwandler

Wenn du die Geister anrufst, um eine andere Gestalt anzunehmen, würfle+WE.

- Bei einer 10+ nimm 3 Punkte.
- Bei 7-9 nimm 2 Punkte.
- Bei einer 6- nimm 1 Punkt – zusätzlich zu dem, was der SL sagt

Du kannst die körperliche Gestalt jeden Tieres annehmen, das in deinem Land zu Hause ist oder dessen Wesen du erforscht hast. Du und alles was du am Körper trägst verschmelzen zur Gestalt der gewählten Kreatur. Du erhältst alle Fähigkeiten und Schwächen, die deiner neuen Gestalt zu Eigen sind: Klauen, Flügel, Kiemen. Du verwendest weiterhin deine üblichen Attribute, einige Spielzüge sind aber schwerer auszulösen – eine Hauskatze wird schwerlich einen Oger bekämpfen können. Der SL wird dir außerdem einen oder mehrere neue Spielzüge deiner neuen Gestalt mitteilen. Verbrauche 1 Punkt, um einen solchen Zug durchzuführen. Sobald dir keine Punkte mehr verbleiben, nimmst du wieder deine normale Gestalt an. Du kannst jederzeit deine restlichen Punkte ausgeben um dich zurückzuverwandeln.

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 9+ST.
 Du beginnst das Spiel mit einem Talisman deines Landes – beschreibe ihn.

Wähle deine Rüstung

- Fellrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)
- Hölzerner Schild (+1 Rüstung, 1 Gewicht)

Wähle deine Waffe

- Knüttel (Kurz, 2 Gewicht)
- Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht)
- Speer (Lang, Geworfen, Nah, 1 Gewicht)

Wähle eines

- Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- Kräuter und Umschläge (2 Anwendungen, 1 Gewicht)
- Halblingspfeifenkraut (0 Gewicht)
- 3 Gegengifte (0 Gewicht)



Von der Natur genährt

Du musst weder essen noch trinken. Wenn ein Spielzug sagt, dass du Rationen abstreichen sollst, ignoriere dies einfach.

Geistersprache

Das Grunzen, Bellen, Zwitschern und Rufen der Kreaturen der Wildnis ist wie eine Sprache für dich. Du kannst jedes Tier verstehen, das in deinem Land heimisch ist oder das von einer Art ist, deren Wesen du erforscht hast.

Wesen erforschen

Wenn du Zeit damit verbringst, dich in den Geist eines Tieres zu versetzen, füge seine Art zur Liste derer hinzu, deren Gestalt du annehmen kannst.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Gnadenlos
Wenn du Schaden verursachst, verursache +1W4 Schaden.
- Erbstück
Wenn du die in deiner Einzigartigen Waffe wohnenden Geister befragst, gewähren sie dir eine Einsicht bezüglich deiner aktuellen Situation. Vielleicht stellen dir die Geister auch Gegenfragen.
Würfle+CH.
 Bei einer 10+ wird der SL die Einsicht detailliert erklären.
 Bei 7–9 bekommst du nur einen oberflächlichen Eindruck.
- Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung die Wucht eines Angriffes abfangen lässt, richtet der Angriff bei dir keinen Schaden an. Allerdings reduzierst du den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1. Der Wert wird jedes Mal reduziert, wenn du diese Wahl triffst. Wenn der Rüstungswert dadurch auf 0 sinkt, ist der Gegenstand zerstört.
- Verbesserte Waffe
Wähle eine zusätzliche Verbesserung für deine Einzigartige Waffe.
- Rotsehen
Wenn du während eines Kampfes Gewissheit erlangst, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- Verhörspezialist
Wenn du beim Verhandeln die Androhung von Gewalt als Druckmittel benutzt, darfst du +ST statt +CH würfeln.
- Blut gewittert
Wenn du einen Gegner haust & stichst, verursacht dein nächster Angriff gegen diesen Gegner +1W4 Schaden.
- Multitalent
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.
- Eisenhaut
Du erhältst +1 Rüstung.
- Schmied
Wenn dir eine Schmiede zur Verfügung steht, kannst du die magischen Kräfte einer Waffe auf deine Einzigartige Waffe übertragen. Die andere Waffe wird dabei zerstört und deine Einzigartige Waffe erhält alle ihre magischen Fähigkeiten.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Blutrünstig
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du Schaden verursachst, verursache +1W8 Schaden.
- Rüstungsperfektion
Ersetzt: Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung die Wucht eines Angriffes abfangen lässt, richtet der Angriff bei dir keinen Schaden an und du erhältst einmalig +1 gegen den Angreifer. Allerdings reduzierst du den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1. Der Wert wird jedes Mal reduziert, wenn du diese Wahl triffst. Wenn der Rüstungswert dadurch auf 0 sinkt, ist der Gegenstand zerstört.
- Böser Blick
Voraussetzung: Rotsehen
Wenn du dich in den Kampf begibst, würfle+CH.
 Bei einer 10+ nimm 2 Punkte.
 Bei 7–9 nimm 1 Punkt.
Gib Punkte aus, um mit einem NSC Blickkontakt aufzunehmen. Dieser wird erstarren oder zurücksweichen und kann nicht handeln, bis du deinen Blick abwendest.
 Bei einer 6- betrachten deine Gegner dich sofort als die größte Bedrohung.
- Blut geleck
Ersetzt: Blut gewittert
Wenn du einen Gegner haust & stichst, verursacht dein nächster Angriff gegen diesen Gegner +1W8 Schaden.
- Tausendsassa
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.
- Stahlhaut
Ersetzt: Eisenhaut
Du erhältst +2 Rüstung.
- Todesblick
Wenn du dich in den Kampf begibst, würfle+WE.
 Bei einer 10+ benenne jemanden, der leben wird und jemanden, der sterben wird.
 Bei einer 7–9 benenne jemanden, der leben wird oder jemanden, der sterben wird. Benenne NSC, keine Spielercharaktere. Der SL wird deine Vorahnung wahrwerden lassen, solange es auch im Entferntesten möglich ist.
 Bei einer 6- siehst du deinen eigenen Tod voraus und erhältst für den Rest des Kampfes dauerhaft -1.
- Ein Auge für Waffen
Wenn du die Bewaffnung eines Gegners musterst, frage den SL, wie viel Schaden er verursacht.
- Überlegener Krieger
Wenn du beim Hauen & Stechen eine 12+ würfelst, verursachst du deinen Schaden, vermeidest einen Gegenangriff und beeindruckst, entsetzt oder verängstigt deinen Gegner.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Auserwählt**
Wähle einen Zauber. Er wird dir gewährt, als wäre er eine Stufe niedriger.
- Kräftigung**
Wenn du jemanden heilst, erhält dieser einmalig +2 auf seinen Schaden.
- Totengericht**
Wenn jemand in deiner Gegenwart seinen letzten Atemzug tut, erhält er +1 auf seinen Wurf.
- Gleichmut**
Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du den ersten -1 Abzug durch dauerhafte Zauber ignorieren.
- Erste Hilfe**
Leichte Wunden heilen gilt als Stoßgebet für dich und fällt daher nicht unter die Obergrenze deiner Zauber.
- Göttliches Eingreifen**
Wenn du Zwiesprache hältst, nimm 1 Punkt und verliere alle Punkte, die du zuvor hattest. Verbrauche diesen Punkt, wenn du oder einer deiner Gefährten Schaden nimmt, um deine Gottheit um Hilfe zu bitten. Deine Gottheit greift mit einer angemessenen Geste ein (ein plötzlicher Windstoß, ein glücklicher Ausrutscher, ein gleißendes Licht) und verhindert den Schaden.
- Büßer**
Wenn du Schaden nimmst und den Schmerz klaglos akzeptierst, kannst du +1W4 Schaden nehmen (ignoriert Rüstung). Wenn du das tust, erhältst du einmalig +1 auf Zauber wirken.
- Verstärken**
Wenn du Zauber wirkst und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen:
 - Der Zauber wirkt doppelt so stark.
 - Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele.
- Gebet um Rat**
Wenn du deiner Gottheit etwas Wertvolles opferst und sie um Führung bittest, wird sie Dich weisen. Wenn du Folge leistest, schreibe dir 1 EP gut.
- Göttlicher Schutz**
Wenn du keine Rüstung und keinen Schild trägst, hast du Rüstung 2.
- Hingebungsvoller Heiler**
Wenn du jemand anderen von Schaden heilst, addiere deine Stufe zu den geheilten Trefferpunkten hinzu.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Gesalbt**
Voraussetzung: Auserwählt
Wähle einen weiteren Zauber. Auch er wird dir gewährt, als wäre er eine Stufe niedriger.
- Verherrlichung**
Wenn du das erste Mal nach Wahl dieses Spielzuges Zeit im Gebet verbringst, wähle ein körperliches Merkmal, das mit deiner Gottheit in Verbindung steht (reißende Klauen, schimmernde Flügel, ein allsehendes drittes Auge). Am Ende des Gebets wird dieses Merkmal ein dauerhafter Teil deines Körpers.
- Schnitter**
Wenn du dir nach einem Gefecht Zeit nimmst, den Sieg deiner Gottheit zu widmen und dich um die Toten zu kümmern, erhalte einmalig +1.
- Vorsehung**
Ersetzt: Gleichmut
Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du die ersten beiden -1 Abzüge durch zwei dauerhafte Zauber ignorieren.
- Göttliche Rüstung**
Ersetzt: Göttlicher Schutz
Wenn du keine Rüstung und keinen Schild trägst, hast du Rüstung 3.
- Höhere Erste Hilfe**
Voraussetzung: Erste Hilfe
Mittelschwere Wunden heilen gilt als Stoßgebet für dich und fällt daher nicht unter die Obergrenze deiner Zauber.
- Göttliche Unantastbarkeit**
Ersetzt: Göttlicher Eingriff
Wenn du Zwiesprache hältst, nimm 2 Punkte und verliere alle Punkte, die du zuvor hattest. Verbrauche diese Punkte, wenn du oder einer deiner Gefährten Schaden nimmt, um deine Gottheit um Hilfe zu bitten. Deine Gottheit greift mit einer angemessenen Geste ein (ein plötzlicher Windstoß, ein glücklicher Ausrutscher, ein gleißendes Licht) und verhindert den Schaden.
- Märtyrer**
Ersetzt: Büßer
Wenn du Schaden erleidest und den Schmerz annimmst, kannst du +1W4 Schaden nehmen (ignoriert Rüstung). Wenn du das tust, erhältst du einmalig +1 auf Zauber wirken und addierst deine Stufe auf die Heilung oder den Schaden des Zaubers.
- Höheres Verstärken**
Ersetzt: Verstärken
Wenn du Zauber wirkst und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen:
 - Der Zauber wirkt doppelt so stark.
 - Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele. Bei einer 12+ darfst du einen der Effekte wählen, ohne von der 7–9-Liste wählen zu müssen.
- Multitalent**
Du erhältst einen Zug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.

Name Zwerg: Durga, Aelfar, Gerti, Rurgosh, Bjarnn, Druimin, Hulga, Siggrun, Vidrak, Öllrun, Thradhod
Mensch: Wencel, Bogomil, Ion, Suri, Haward, Beghina, Korbinian, Lionor, Butros, Dalia, Carmino

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen gütiger Blick, strenger Blick oder trauriger Blick

Körper dünner Körper, knorriger Körper oder speckiger Körper

Haar Tonsur, seltsame Frisur oder kahler Kopf

Kleidung wallende Roben, Kutte oder gewöhnliche Kleidung

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 8+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha- den beträgt 1W6.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- Gut
Bringe dich selbst in Gefahr, um jemand anderen zu heilen.
- Rechtschaffen
Bringe dich selbst in Gefahr, um den Geboten deiner Kirche oder deines Gottes zu folgen.
- Böse
Schade jemand anderem, um die Überlegenheit deiner Kirche oder deines Gottes unter Beweis zu stellen.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen:

_____ hat meine Gottheit beleidigt. Ich traue ihm/ihr nicht.
_____ ist gut und fest im Glauben. Ich vertraue ihm/ihr blind.
_____ schwebt in ständiger Gefahr. Ich werde ihn/sie beschützen.
Ich arbeite daran, _____ zu meinem Glauben zu konvertieren.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk

- Zwerg
Du bist eins mit dem Stein. Wenn du Zwiesprache hältst, wird dir zusätzlich eine besondere Variante von Worten der Sprachlosen als Stoßgebet gewährt, die nur auf Stein angewendet werden kann.
- Mensch
Dein Glaube ist vielfältig. Wähle einen Magierzauber. Du kannst ihn gewährt bekommen und wirken, als wäre er ein Klerikerzauber.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Gottheit
Du dienst und huldigst einer Gottheit oder Macht, die dir Zauber gewährt. Gib ihr einen Namen (vielleicht Helferth, Sucellus, Zorica oder Krugon der Düstere) und wähle ihre Domäne:
 - Heilung und Wiederherstellung
 - Blutige Eroberung
 - Kultur und Zivilisation
 - Wissen und Verborgenes
 - Die Unterdrückten und Vergessenen
 - Was in der Tiefe ruht

Wähle ein Gebot deiner Religion

- Deine Religion predigt die Heiligkeit des Leidens. Dienst: Leiden.
- Deine Religion ist kultisch und verschlossen. Dienst: Geheimnisse erlangen.
- Deine Religion hat bedeutsame Opferriten. Dienst: Opfergaben.
- Deine Religion glaubt an Gottesurteile durch Kampf. Dienst: persönlicher Triumph.

Untote vertreiben

- Wenn du dein heiliges Symbol hochhältst und deine Gottheit um Schutz anrufst, würfle+WE.
- Bei einer 7+ kann kein Untoter in deine Nähe kommen, solange du betest und dein heiliges Symbol schwenkst.
 - Bei einer 10+ betäubst du zudem intelligente Untote kurzzeitig und schlägst geistlose Untote in die Flucht. Aggression hebt die Wirkung auf und bewirkt, dass sie wieder normal handeln können. Intelligente Untote sind allerdings verschlagen und können Mittel und Wege finden, dir auch aus der Ferne zu schaden.

Zauber wirken

- Wenn du einen dir von Deiner Gottheit gewährten Zauber entfesselst, würfle+WE.
- Bei einer 10+ wurde der Zauber erfolgreich gewirkt und deine Gottheit entzieht dir den Zauber nicht, so dass du ihn erneut wirken kannst.
 - Bei 7-9 wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, aber wähle eines:
 - Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich in die Klemme. Der SL sagt dir wie.
 - Das Wirken des Zaubers entfernt dich von deiner Gottheit: Erhalte dauerhaft -1 auf Zauber wirken, bis du das nächste Mal Zwiesprache hältst.
 - Nachdem du ihn gewirkt hast, entzieht deine Gottheit dir den Zauber. Du kannst ihn nicht wirken, bis du das nächste Mal Zwiesprache hältst und er dir gewährt wird.

Beachte, dass das Aufrechterhalten mancher Zauber mit dauerhaften Effekten zu einem Abzug auf Zauber wirken führen kann.

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 10+ST. Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und einem heiligen Symbol - beschreibe es (0 Gewicht).

Wähle deine Rüstung

- Kettenpanzer (Rüstung 1, 1 Gewicht)
- Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)

Wähle deine Waffe

- Kriegshammer (Kurz, 1 Gewicht)
- Streitkolben (Kurz, 1 Gewicht)
- Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht) und Verbandszeug (0 Gewicht)

Wähle eines

- Abenteurerausrüstung (1 Gewicht) und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- Heiltrank (0 Gewicht)



Göttliche Führung

Wenn du entsprechend des Gebotes deiner Religion deiner Gottheit einen Dienst erweist, wird dir eine nützliche Eingebung oder Gunst zuteil, die mit der Domäne deiner Gottheit zusammenhängt. Der SL beschreibt sie dir.

Zwiesprache

Wenn du etwa eine Stunde ungestört im stillen Gebet zu deiner Gottheit verbringst, ...

... verlierst du alle Zauber, die dir bisher gewährt wurden.

... werden dir neue Zauber deiner Wahl gewährt, deren jeweilige Grade deine momentane Stufe nicht übersteigen dürfen, und deren aufaddierte Grade deine eigene Stufe+1 nicht übersteigen dürfen.

... bereitest du alle deine Stoßgebete vor, was niemals dieser Zauberbegrenzung unterliegt.

Klerikerzauber

Stoßgebete

Jedes Mal, wenn du Zwiesprache hältst, erhältst du Zugriff auf all deine Gebete. Du musst sie weder gesondert auswählen, noch zählen sie gegen die Obergrenze deiner Zauber.

- **Führung Stoßgebet**
Das Symbol deiner Gottheit erscheint und deutet in eine Richtung oder zeigt eine Handlung, die deine Gottheit von dir erwartet. Dann verschwindet das Zeichen. Die Nachricht ist nur eine Geste, eine wirkliche Kommunikation ist durch diesen Zauber kaum möglich.
- **Licht Stoßgebet**
Durch deine Berührung strahlt ein Gegenstand in göttlichem Licht. Er verursacht weder Hitze noch Geräusch und benötigt keinen Brennstoff, verhält sich aber ansonsten wie eine gewöhnliche Fackel. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Der Effekt hält an, solange du dich in der Nähe befindest.
- **Weihen Stoßgebet**
Wenn du diesen Zauber sprichst, empfangen von dir in Händen gehaltene Lebensmittel oder Flüssigkeiten die Weihe deiner Gottheit. Sie gelten nun als heilig oder unheilig. Zusätzlich wird jede nichtmagische Verunreinigung entfernt.

Zauber des 1. Grades

- **Furcht auslösen 1. Grad, Dauerhaft**
Wähle ein Ziel in Sichtweite und einen Gegenstand in deiner Nähe. Solange du den Zauber aufrechterhältst, hat das Ziel Angst vor diesem Gegenstand. Das Ziel kann seine Reaktion wählen: fliehen, durchdrehen, betteln oder kämpfen. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken. Wesen mit geringerer Intelligenz als Tiere (magische Konstrukte, Untote, Automata und ähnliche) können nicht Ziel dieses Zaubers sein.
- **Heiligtum 1. Grad**
Während du diesen Zauber wirkst, schreitest du die Grenzen eines Bereichs ab, den du deiner Gottheit weihst. Solange du dich in diesem Bereich aufhältst, wirst du alarmiert, sobald jemand innerhalb des Heiligtums eine bösartige Handlung vollzieht (inklusive dem Betreten mit böser Absicht). Jeder, der im Heiligtum Heilung erhält, heilt zusätzlich +1W4 TP.
- **Leichte Wunden heilen 1. Grad**
Durch deine Berührung verschorfen Wunden und Knochen hören auf zu schmerzen. Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von 1W8 Schaden.
- **Magische Waffe 1. Grad, Dauerhaft**
Die während des Wirkens dieses Zaubers geführte Waffe verursacht +1W4 Schaden, bis du den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Mit Toten sprechen 1. Grad**
Eine Leiche spricht kurz mit dir. Sie wird dir drei Fragen nach bestem Wissen beantworten, das sie im Leben hatte und nach dem Tod gewonnen hat.
- **Gesinnung erkennen 1. Grad**
Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine Gesinnung: Gut, Böse, Rechtschaffen oder Chaotisch. Einer deiner Sinne ist kurzzeitig in der Lage, diese Gesinnung wahrzunehmen. Der SL wird dir mitteilen, was hier von dieser Gesinnung ist.
- **Segnen 1. Grad, Dauerhaft**
Deine Gottheit lächelt auf einen Kampfteilnehmer deiner Wahl herab. Er erhält dauerhaft +1, solange der Kampf anhält und er standhaft bleibt. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Zauber des 3. Grades

- **Auferstehung 3. Grad**
Sage dem SL, dass du eine Leiche wiedererwecken möchtest, deren Seele noch nicht ganz von dieser Welt gefahren ist. Auferstehung ist immer möglich, aber der SL wird eine, mehrere oder gar alle der folgenden Bedingungen auferlegen:
– Es wird Tage/Wochen/Monate dauern.
– Du benötigst die Hilfe von _____
– Es kostet sehr viel Geld.
– Du musst _____ opfern, damit es gelingt.
Gegebenenfalls kann der SL erlauben, den Toten sofort zu erwecken – unter der Voraussetzung, dass seine Bedingungen erfüllt werden, um die Wiederbelebung dauerhaft zu machen. Er kann aber auch verlangen, dass alle Bedingungen erfüllt sein müssen, bevor du die Wiedererweckung in Angriff nehmen kannst.
- **Dunkelheit 3. Grad, Dauerhaft**
Wähle einen Bereich in deinem Sichtfeld: Er füllt sich mit übernatürlicher Dunkelheit und tiefen Schatten. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Mittelschwere Wunden heilen 3. Grad**
Deine Magie stillt Blutungen und richtet Knochen. Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von 2W8 Schaden.
- **Person festhalten 3. Grad**
Wähle eine Person in deinem Sichtfeld. Solange du in ihrer Gegenwart bist und keinen anderen Zauber sprichst, kann sie nichts tun, außer zu sprechen. Der Zauber endet augenblicklich, sobald das Ziel Schaden nimmt.
- **Tote beleben 3. Grad, Dauerhaft**
Du beschwörst einen hungrigen Geist, in einen kürzlich verstorbenen Körper zu fahren und dir zu dienen. Dies erschafft einen Zombie, der deine Befehle im Rahmen seiner begrenzten Fähigkeiten bestmöglich befolgt. Behandle den Zombie wie einen Charakter mit 1 TP, der nur Zugriff auf die Grundspielzüge hat. Alle seine Attribute haben einen +1 Modifikator. Der Zombie besitzt außerdem 1W4 der folgenden Eigenschaften deiner Wahl:
– Er ist talentiert. Erhöhe einen seiner Attributmodifikatoren auf +2.
– Er ist widerstandsfähig. Für jede deiner Stufen erhält er +2 TP.
– Er hat ein funktionierendes Gehirn und kann kompliziertere Aufgaben erfüllen.
– Er sieht auf den ersten Blick nicht wie ein Toter aus, zumindest nicht für die ersten ein oder zwei Tage.

Der Zombie bleibt bestehen, bis er keine Trefferpunkte mehr hat oder du den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Zauber des 5. Grades

- **Ansteckung 5. Grad, Dauerhaft**
Wähle eine Kreatur in deinem Sichtfeld. Bis du den Zauber beendest, leidet sie an einer Krankheit deiner Wahl. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Enthüllung 5. Grad**
Deine Gottheit beantwortet deine Gebete mit einem Augenblick der Offenbarung. Der SL wird die momentane Situation für dich erhellen. Wenn du auf Grundlage der Antworten handelst, erhältst du einmalig +1.
- **Kritische Wunden heilen 5. Grad**
Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von 3W8 Schaden.
- **Seelenfalle 5. Grad**
Du bannst die Seele einer sterbenden Kreatur in einen Edelstein. Die gefangene Kreatur ist sich der Einkerkung bewusst. Sie kann durch Zauber, Verhandeln und andere Effekte beeinflusst werden. Alle Spielzüge gegen die eingekerkerte Kreatur erhalten +1. Du kannst die Seele jederzeit freilassen, aber danach kann sie nicht erneut eingefangen werden.
- **Wahrer Blick 5. Grad, Dauerhaft**
Du wirst der wahren Natur aller Dinge gewahr, die du erblickst. Du durchschaust Illusionen und siehst Verborgenes. Der SL beschreibt dir deine Umgebung ohne jede Illusion oder Falschheit, ob magisch oder nicht. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Weissagung 5. Grad**
Benenne eine Person, einen Ort oder Gegenstand, über den du etwas herausfinden willst. Deine Gottheit gewährt dir so deutliche Visionen von dem Ziel, als wärest du unmittelbar dort.
- **Worte der Sprachlosen 5. Grad**
Mit einer Berührung sprichst du mit den Geistern, die den Dingen innewohnen. Der berührte Gegenstand beantwortet drei deiner Fragen, so gut er kann.

Zauber des 7. Grades

- **Abtrennung 7. Grad, Dauerhaft**
Wähle eine Gliedmaße des Ziels – einen Arm, Tentakel oder Flügel. Die gewählte Gliedmaße wird auf magische Weise von ihrem Körper getrennt, was zwar keinen Schaden, aber erhebliche Schmerzen verursacht. Das Fehlen entsprechender Gliedmaßen kann zum Beispiel eine geflügelte Kreatur am Fliegen hindern oder einen Bullen davon abhalten, dich mit seinen Hörnern aufzuspießen. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Heilung 7. Grad**
Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von Schaden bis zur Höhe deiner maximalen TP.
- **Leid 7. Grad**
Verursache bei einem Feind mit deiner Berührung durch heiligen Zorn 2W8 Schaden und erleide selbst 1W6 Schaden. Dieser Schaden ignoriert Rüstung.
- **Rückruf 7. Grad**
Wähle ein Wort. Wenn du dieses Wort nach dem Wirken dieses Zaubers zum ersten Mal aussprichst, werden du und alle Gefährten, die dich beim Zaubern berührt haben, an den exakten Ort zurücktransportiert, an dem du den Zauber gesprochen hast. Nur ein einziger Ort ist auf diese Weise aktiv; wenn du diesen Zauber erneut wirkst, während ein anderer Rückruf aktiv ist, ersetzt der neue Ort den alten.
- **Wetterkontrolle 7. Grad**
Bete um Regen, Sonne, Wind oder Schnee. Deine Gottheit wird binnen eines Tages reagieren. Das Wetter wird sich deinen Wünschen gemäß verändern und sich ein paar Tage halten.
- **Zeichen des Todes 7. Grad**
Wähle eine Kreatur, deren wahren Namen du kennst. Dieser Zauber erschafft dauerhafte Runen auf einer Oberfläche deiner Wahl, die dein Ziel töten, sobald es sie liest.

Zauber des 9. Grades

- **Sturm der Vergeltung 9. Grad**
Deine Gottheit führt widernatürliche Wetterphänomene deiner Wahl herbei. Blut- oder Säureregen, Wolken aus Seelen, Wind, der Gebäude hinwegfegt, oder was auch immer du dir vorstellen kannst – bitte darum und du wirst es bekommen.
- **Wiederherstellung 9. Grad**
Wähle ein Ereignis in der Vergangenheit deines Ziels. Alle Auswirkungen dieses Ereignisses – einschließlich Schaden, Vergiftungen, Erkrankungen und magischer Effekte – werden ungeschehen gemacht. Trefferpunkte und Erkrankungen werden geheilt, Gifte neutralisiert und magische Effekte beendet.
- **Göttliche Präsenz 9. Grad, Dauerhaft**
Jede Kreatur muss um deine ausdrückliche Erlaubnis bitten, ehe sie dir gegenübertritt. Eine Kreatur ohne eine solche Erlaubnis erleidet zusätzliche 1W10 Schadenspunkte, wenn sie in deiner Gegenwart Schaden erleidet. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Unleben verzehren 9. Grad**
Du vernichtest einen geistlosen Untoten durch deine Berührung. Die Kraft, die ihn am Leben erhielt, heilt dich oder den nächsten Verbündeten, den du berührst. Die Höhe des geheilten Schadens entspricht der Anzahl der aktuellen Trefferpunkte, die der Untote vor seiner Zerstörung hatte.
- **Plage 9. Grad, Dauerhaft**
Nenne eine Stadt, ein Dorf, ein Feldlager oder einen anderen bewohnten Ort. So lange dieser Zauber anhält, wird der Ort von einer Plage heimgesucht, die der Domäne deiner Gottheit angemessen ist (Heuschrecken, Tod der Erstgeborenen, etc.). Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Wunderkind
Wähle einen Zauber. Du kannst den Zauber vorbereiten, als wäre er einen Grad niedriger.
- Verstärken
Wenn du Zauber wirkst und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen
 - Der Zauber wirkt doppelt so stark.
 - Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele.
- Quell des Wissens
Wenn du Wissen kundtust über etwas, von dem sonst niemand eine Ahnung hat, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- Besserwisser
Wenn ein Spielercharakter deinen Rat sucht und du ihm sagst, wie das Problem deiner Ansicht nach am besten zu lösen ist, erhält er einmalig +1, wenn er deinen Rat beherzigt. Wenn er das tut, darfst du dir außerdem einen EP gutschreiben.
- Erweitertes Zauberbuch
Füge deinem Zauberbuch einen Zauber einer beliebigen Klasse hinzu.
- Zauberer
Wenn du in Sicherheit bist und Zeit hast, dich mit einem magischen Gegenstand zu beschäftigen, kannst du den SL fragen, was der Gegenstand tut. Der SL wird dir wahrheitsgemäß antworten.
- Logik
Wenn du deine Umgebung mit Hilfe streng logischer Schlussfolgerungen analysierst, kannst du zum Gewissheit erlangen +IN statt +WE würfeln.
- Magierschild
Solange du mindestens einen Zauber des 1. Grades oder höher vorbereitet hast, erhältst du +2 Rüstung.
- Gegenzauber
Wenn du versuchst, einen Magierzauber zu kontern, der dich betreffen würde, setze einen deiner vorbereiteten Zauber aufs Spiel und würfle+IN.
 - Bei einer 10+ wird der Zauber gekontert und er hat keine Wirkung auf dich.
 - Bei 7–9 wird der Zauber ebenfalls gekontert, aber du vergisst den Zauber, den du aufs Spiel gesetzt hast. Dein Gegenzauber schützt nur dich selbst – wenn der Zauber andere Ziele hatte, werden diese trotzdem betroffen.
- Schnelle Auffassungsgabe
Wenn du Zeuge eines Magierzaubers bist, frage den SL nach dem Namen des Zaubers und seinen Effekten. Wenn du auf Grundlage einer der Antworten handelst, erhältst du einmalig +1.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Meister
Voraussetzung: Wunderkind Wähle einen weiteren Zauber. Auch diesen bereitest du vor, als wäre er eine Stufe niedriger.
- Höheres Verstärken
Ersetzt: Verstärken
Wenn du Zauber wirkst und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen:
 - Der Zauber wirkt doppelt so stark.
 - Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele.
- Bei einer 12+ darfst du einen der Effekte wählen, ohne von der 7–9-Liste wählen zu müssen.
- Seele des Zauberers
Voraussetzung: Zauberer
Wenn du in Sicherheit bist und Zeit hast, dich mit einem magischen Gegenstand zu beschäftigen, kannst du den Gegenstand verstärken, so dass er bei der nächsten Benutzung eine größere Wirkung entfaltet. Der SL wird dir beschreiben wie.
- Unfehlbare Logik
Ersetzt: Logik
Wenn du deine Umgebung mit Hilfe streng logischer Schlussfolgerungen analysierst, kannst du zum Gewissheit erlangen +IN statt +WE würfeln. Bei einer 12+ darfst du dem SL drei beliebige Fragen stellen, ohne auf die Liste beschränkt zu sein.
- Magierrüstung
Ersetzt: Magierschild
Solange du mindestens einen Zauber des 1. Grades oder höher vorbereitet hast, erhältst du +4 Rüstung.
- Schützender Gegenzauber
Voraussetzung: Gegenzauber
Wenn ein Verbündeter in Sichtweite von einem Magierzauber betroffen wird, kannst du den Zauber kontern, als wärest du selbst das Ziel. Wenn der Zauber mehrere Ziele hat, musst du für jeden Verbündeten einzeln kontern.
- Ätherisches Band
Wenn du mit einer bereitwilligen oder hilflosen Person Zeit verbringst, kannst du ein ätherisches Band zwischen euch knüpfen. Du nimmst wahr, was sie wahrnimmt und kannst über sie oder ihre Umgebung Gewissheit erlangen, ganz gleich wo du dich befindest. Wenn die mit dir verbundene Person die Verbindung freiwillig eingegangen ist, kannst du dich mit ihr unterhalten, als wäret ihr im selben Raum.
- Mystische Marionette
Wenn du die Handlungen einer Person durch Magie kontrollierst, wird sie keinerlei Erinnerungen an das haben, was sie für dich tun musste, und wird dir nicht böse sein.
- Zauber kanalisieren
Wenn du einem Wesen Schaden zufügst, kannst du die Energie eines Zaubers in dein Opfer hineinlenken. Beende einen deiner dauerhaften Zauber und füge dessen Grad deinem Schaden hinzu.
- Eigenmächtig
Wenn du genügend Zeit, arkane Materialien und einen sicheren Ort zur Verfügung hast, kannst du deinen eigenen Ort der Macht erschaffen. Beschreibe dem SL, was für eine Macht es ist und wie du sie an diesen Ort bindest. Der SL wird dir Arten von Kreaturen nennen, die sich für dein Vorhaben interessieren.

Name Elf: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr, Namo, Angoleth, Lainil, Gollor, Celethwen
 Mensch: Avyn, Morgana, Raz, Yseult, Oriana, Vitus, Aldara, Xeno, Ira, Azeneth, Ferah

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen gequälter Blick, durchdringende Augen oder irrer Blick

Körper wohlgenährter Körper, unheimlicher Körper oder dünner Körper

Haar stilvolles Haar, wirres Haar oder spitzer Hut

Kleidung abgetragene Roben, elegante Roben oder fremdartige Roben

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 4+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha- den beträgt 1W4.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

Gut
Benutze Magie, um jemand anderem unmittelbar zu helfen.

Neutral
Entdecke ein magisches Mysterium.

Böse
Benutze Magie, um Angst und Schrecken zu verbreiten.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen:

_____ wird eine wichtige Rolle in den kommenden Ereignissen spielen! Ich habe es vorausgesehen!
 _____ hält etwas von großer Wichtigkeit vor mir geheim.
 _____ ist bedauernswert ahnungslos, was die Welt betrifft. Ich werde ihm beibringen, was ich kann.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk

- Elf
Magie ist so natürlich für dich, wie Luft zum Atmen. Magie entdecken zählt für dich als Zaubertrick.
- Mensch
Wähle einen Klerikerzauber. Du kannst diesen Zauber wirken, als wäre er ein Magierzauber.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Zauber wirken
 Wenn du einen vorbereiteten Zauberspruch sprichst, würfle+IN.
- Bei einer 10+ wurde der Zauber erfolgreich gewirkt und du vergisst ihn nicht, so dass du ihn erneut wirken kannst.
 - Bei 7-9 wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, aber wähle eines
 - Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich in die Klemme. Der SL wird dir sagen wie.
 - Das Wirken des Zaubers stört das Gefüge der Wirklichkeit: Erhalte dauerhaft -1 auf Zauber wirken, bis du das nächste Mal Zauber vorbereitest.
 - Nachdem du ihn gewirkt hast, vergisst du den Zauber. Du kannst ihn nicht wirken, bis du ihn dir beim nächsten Zauber vorbereiten erneut einprägst.

Beachte, dass das Aufrechterhalten mancher Zauber mit dauerhaften Effekten zu einem Abzug auf Zauber wirken führen kann.

- Zauberbuch
 Du hast einige Zauber gemeistert und in dein Zauberbuch geschrieben. Du beginnst das Spiel mit drei Zaubern des 1. Grades sowie deinen Zaubertricks. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, fügst du deinem Zauberbuch einen neuen Zauber hinzu, dessen Grad deine neue Stufe aber nicht übersteigen darf. Dein Zauberbuch hat 1 Gewicht.
- Zauberverteidigung
 Du kannst einen Zauber mit dauerhaftem Effekt sofort beenden und seine freiwerdende Energie dazu nutzen, einen gegen dich gerichteten Angriff abzuwehren. Der Zauber endet und du ziehst seinen Grad vom Schaden ab, den du erleidest.
- Ritual
 Wenn du aus einem Ort der Macht Kraft schöpfst, um einen magischen Effekt zu erzeugen, beschreibe dem SL, was du erreichen willst. Rituale und ihre Effekte sind immer möglich, aber der SL wird dir zwischen einer und vier der folgenden Bedingungen auferlegen
- Es wird Tage/Wochen/Monate dauern.
 - Zuvor musst du _____.
 - Du benötigst die Hilfe von _____.
 - Es kostet sehr viel Geld.
 - Du kannst nur eine geringere Version des Effektes hervorzurufen, die unzuverlässig und begrenzt ist.
 - Du und deine Verbündete geraten in Gefahr durch _____.
 - Du musst _____ entzaubern, damit es gelingt.

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 7+ST.
 Du beginnst das Spiel mit deinem Zauberbuch (1 Gewicht) und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht).

- Wähle dein Rüstzeug
- Lederrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)
 - Büchertasche (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und 3 Heiltränke (0 Gewicht)

- Wähle deine Waffe
- Dolch (Hand, 1 Gewicht)
 - Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht)

- Wähle eines
- Heiltrank (0 Gewicht)
 - 3 Gegengifte (0 Gewicht)



- Zauber vorbereiten
 Wenn du ungestört etwas Zeit (etwa eine Stunde) über deinem Zauberbuch verbringst ...
- ... verlierst du alle Zauber, die du bisher vorbereitet hattest.
 - ... bereitest du neue Zauber deiner Wahl aus deinem Zauberbuch vor, deren aufaddierte Grade deine eigene Stufe+1 nicht übersteigen dürfen.
 - ... bereitest du alle deine Zaubertricks vor, was niemals dieser Zauberbegrenzung unterliegt.

Magierzauber

Zaubertricks

Jedes Mal beim Zauber vorbereiten erhältst du Zugriff auf alle deine Zaubertricks. Du musst sie weder gesondert auswählen, noch zählen sie gegen die Obergrenze deiner Zauber.

- **Licht Zaubertrick**
Durch deine Berührung strahlt ein Gegenstand in arkanem Licht. Er verursacht weder Hitze noch Geräusch und benötigt keinen Brennstoff, verhält sich aber ansonsten wie eine gewöhnliche Fackel. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Der Effekt hält an, solange du dich in der Nähe befindest.
- **Unsichtbarer Diener Zaubertrick, Dauerhaft**
Du beschwörst ein simples, unsichtbares Konstrukt, das nichts tun kann außer deine Sachen für dich zu tragen. Es hat 3 Tragkraft und trägt alles, was du ihm gibst. Das Konstrukt kann selbst keine Gegenstände aufnehmen und nur diejenigen tragen, die du ihm gibst. Die vom Unsichtbaren Diener getragenen Gegenstände scheinen ein paar Schritte hinter dir durch die Luft zu schweben. Wenn das Konstrukt Schaden nimmt oder deine Gegenwart verlässt, löst es sich augenblicklich auf und lässt alle Gegenstände fallen. Ansonsten bleibt der Zauber bestehen, bis du ihn selbst aufhebst.
- **Zaubertrick Zaubertrick**
Du vollbringst kleinere Tricks echter Magie. Wenn du einen Gegenstand während des Zauberwirkens berührst, kannst du ein paar kosmetische Änderungen daran vornehmen: ihn reinigen, beschmutzen, abkühlen, erwärmen, würzen oder seine Farbe ändern. Wenn du während des Zauberwirkens keinen Gegenstand berührst, kannst du einfache Illusionen erschaffen, die nicht größer sind als du selbst. Dabei entstehen plumpe und offensichtliche Illusionen – sie werden zwar niemand täuschen, aber können durchaus unterhaltsam sein.

Zauber des 1. Grades

- **Mit Geistern sprechen 1. Grad, Beschwörung**
Nenne den Geist, den du anrufen willst (oder überlasse es dem SL). Du holst das Wesen durch die Ebenen zu dir, gerade nah genug, um mit ihm zu sprechen. Der Geist ist verpflichtet, dir eine Frage bestmöglich zu beantworten.
- **Telepathie 1. Grad, Erkenntnis, Dauerhaft**
Du baust eine telepathische Verbindung mit einer Person auf, die du berührst. Dies erlaubt dir, mit dieser Person gedanklich zu kommunizieren. Du kannst nur eine telepathische Verbindung zur gleichen Zeit haben.
- **Unsichtbarkeit 1. Grad, Illusion, Dauerhaft**
Berühre einen Verbündeten – er wird unsichtbar. Niemand kann ihn sehen, bis der Unsichtbare angreift oder du den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, kannst du keine weiteren Zauber wirken.
- **Magie entdecken 1. Grad, Erkenntnis**
Einer deiner Sinne ist für kurze Zeit in der Lage, Magie wahrzunehmen. Der SL wird dir mitteilen, was in deiner Umgebung magisch ist.
- **Person bezaubern 1. Grad, Verzauberung, Dauerhaft**
Die Person (kein Tier oder Monster), die du beim Wirken dieses Zaubers berührst, betrachtet dich als ihren Freund, bis sie Schaden nimmt oder anderweitig vom Gegenteil überzeugt wird.
- **Magisches Geschoss 1. Grad, Hervorrufung**
Geschosse aus reiner Magie schießen aus deinen Fingern. Füge einem Ziel 2W4 Schaden zu.
- **Alarm 1. Grad**
Schreite einen Kreis ab, während du diesen Zauber wirkst. Bis du das nächste Mal Zauber vorbereitest, wird deine Magie dich warnen, sobald eine Kreatur den Kreis betritt. Solltest du schlafen, wird dich der Zauber wecken.

Zauber des 3. Grades

- **Magie bannen 3. Grad**
Wähle einen Zauber oder magischen Effekt in deiner Gegenwart: Dieser Zauber löst ihn auf. Geringere Zauber werden beendet, mächtigere Magie wird nur abgeschwächt und verliert an Wirkung, solange du dich in der Nähe befindest.
- **Feuerball 3. Grad, Hervorrufung**
Du beschwörst eine mächtige Flammenkugel, die dein Ziel und alle in seiner Nähe erfasst und dabei 2W6 Schaden verursacht, der Rüstung ignoriert.
- **Spiegelbild 3. Grad, Illusion**
Du erschaffst ein illusorisches Spiegelbild deiner selbst. Wenn du angegriffen wirst, würfle 1W6. Bei einer 4, 5 oder 6 trifft der Angriff dein Spiegelbild, zerstört es und beendet den Zauber.
- **Visionen aus der Zeit 3. Grad, Erkenntnis**
Wirke diesen Zauber, wenn du auf eine spiegelnde Oberfläche blickst, um in die Tiefe der Zeit einzutauchen. Der SL wird dir ein düsteres Omen offenbaren – Vorzeichen einer Katastrophe, die eintritt, wenn du nichts unternimmst. Er wird dir auch etwas Nützliches darüber verraten, wie du in den katastrophalen Lauf der Dinge eingreifen kannst. Glückliche Omen hingegen sind selten.
- **Mimikry 3. Grad, Dauerhaft**
Du nimmst die Form von jemandem an, den du beim Wirken dieses Zaubers berührt hast. Dein Äußeres ist absolut identisch, aber dein Verhalten kann dich verraten. Der Zauber besteht, bis du Schaden nimmst oder freiwillig zu deiner eigenen Gestalt zurückkehrst. Während der Zauber anhält, hast du keinen Zugriff auf deine Spielzüge des Magiers.
- **Schlaf 3. Grad, Verzauberung**
1W4 vom SL ausgewählte Gegner in deiner Sichtweite schlafen ein. Nur Wesen, die schlafen können, sind von diesem Zauber betroffen. Laute Geräusche, Schütteln oder Schmerz wecken sie wie üblich.

Zauber des 5. Grades

- **Energiekäfig 5. Grad, Hervorrufung, Dauerhaft**
Das Ziel wird in einen Käfig aus magischer Kraft eingesperrt. Nichts kann aus diesem Käfig heraus, nichts kann hinein. Der Käfig bleibt bestehen, bis du einen anderen Zauber wirkst oder den Zauber selbst aufhebst. Während der Zauber besteht, kannst du deinen Blick nicht von dem Käfig abwenden und die eingesperrte Kreatur kann deine Gedanken hören.
- **Andere Ebenen kontaktieren 5. Grad, Erkenntnis**
Du schickst eine Bitte in andere Sphären. Nenne Aufenthaltsort, Art, Name oder Titel der Kreatur, die du kontaktieren willst. Du öffnest einen wechselseitigen Kommunikationskanal zwischen euch beiden. Das Gespräch kann von dir oder deinem Kontakt jederzeit abgebrochen werden.
- **Verwandeln 5. Grad, Verzauberung**
Deine Berührung verändert die Gestalt einer Kreatur vollkommen. Sie bleibt in dieser Gestalt, bis du einen weiteren Zauber wirkst. Beschreibe die Form, die dein Ziel annimmt, mit allen Attributsänderungen, besonderen Anpassungen oder herausragenden Schwächen. Der SL wird dir dann mindestens eine Einschränkung aus der folgenden Liste auferlegen: Die neue Gestalt wird instabil und vorübergehend sein. Der Verstand der Kreatur wird ebenfalls verändert. Die neue Gestalt hat eine unbeabsichtigte Stärke oder Schwäche.
- **Monster herbeizaubern 5. Grad, Beschwörung, Dauerhaft**
Ein Monster erscheint und hilft dir, so gut es kann. Behandle das Monster wie einen Charakter mit 1 Trefferpunkt, der nur Zugriff auf die Grundspielzüge hat. Alle seine Attribute haben einen +1 Modifikator und es nutzt deine Schadenswürfel. Außerdem darfst du 1W6 Vorteile aus der folgenden Liste wählen
 - Erhöhe einen seiner Attributmodifikatoren auf +2.
 - Das Band, das ihn auf dieser Ebene hält, ist stark: Für jede deiner Stufen erhält er +2 TP.
 - Es ist nicht rücksichtslos.
 - Es verursacht 1W8 Schaden.
 - Es hat eine nützliche Anpassung.
 Ausgehend von den ausgewählten Vorteilen wird der SL dir mitteilen, welche Art von Monster du bekommst. Die Kreatur bleibt auf dieser Ebene, bis sie stirbt oder du sie wieder fortschickst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Zauber des 7. Grades

- **Beherrschen 7. Grad, Verzauberung, Dauerhaft**
Deine Berührung drängt deinen Verstand in den Körper eines anderen. Nimm 1W4 Punkte. Gib einen Punkt aus, um dein Ziel eine der folgenden Handlungen ausführen zu lassen
 - ein paar Worte deiner Wahl sprechen
 - dir etwas geben, das es in der Hand hält
 - ein Ziel deiner Wahl gezielt angreifen
 - eine Frage deiner Wahl wahrheitsgemäß beantworten
 Wenn dein Ziel Schaden nimmt, verlierst du einen Punkt. Wenn die Punkte aufgebraucht sind, endet der Zauber. Während dieser Zauber anhält, kannst du keine weiteren Zauber wirken.
- **Wahrer Blick 7. Grad, Erkenntnis, Dauerhaft**
Du siehst die Dinge, wie sie wirklich sind. Dieser Effekt bleibt bestehen, bis du lügst oder den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Schattenreise 7. Grad, Illusion**
Der Schatten, den du als Ziel auswählst, wird für dich und deine Verbündeten zu einem Tor. Nenne einen Ort, mit höchstens so vielen Worten, wie du Stufen hast. Durch das Portal zu schreiten, bringt dich und deine Verbündeten, die beim Zauberwirken dabei waren, an den beschriebenen Ort. Das Portal kann von jedem nur einmal durchquert werden.
- **Notfall 7. Grad, Hervorrufung**
Wähle einen Zauber des 5. Grades oder niedriger. Beschreibe einen Auslöser, mit höchstens so vielen Worten, wie du Stufen hast. Der gewählte Zauber wird so lange zurückgehalten, bis du dich entweder entscheidest, ihn zu entfesseln, oder bis der Auslöser eintritt. Du musst für den zurückgehaltenen Zauber nicht würfeln, der Effekt tritt einfach ein. Du darfst nicht mehr als einen Notfall-Zauber gleichzeitig aktiv haben; wenn du einen zweiten wirkst, ersetzt dieser den ersten.
- **Todeswolke 7. Grad, Beschwörung, Dauerhaft**
Ein Nebel wabert aus dem Jenseits in das Reich der Lebenden und erfüllt die nähere Umgebung. Wenn eine Kreatur im Nebel Schaden erleidet, erleidet sie zusätzlich 1W6 Schaden, der Rüstung ignoriert. Dieser Zauber wirkt, solange du in Sichtweite des Nebels bleibst, oder bis du den Zauber aufhebst.

Zauber des 9. Grades

- **Antipathie 9. Grad, Verzauberung, Dauerhaft**
Wähle ein Ziel und beschreibe eine Kreaturenart oder eine Gesinnung. Kreaturen der von dir beschriebenen Art oder Gesinnung können nicht in Sichtweite des Ziels gelangen. Eine Kreatur, die aus irgendeinem Grund doch in Sichtweite des Ziels gelangt, flieht sofort. Der Zauber wirkt, bis du die Gegenwart des Ziels verlässt oder den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Warnruf 9. Grad, Erkenntnis**
Beschreibe ein Ereignis. Der SL wird dir mitteilen, wenn das Ereignis eintritt, egal wo du dich befindest oder wie weit entfernt es stattfindet. Wenn du willst, kannst du den Ort des Geschehens beobachten, als wärest du anwesend. Du kannst nur einen Warnruf zur gleichen Zeit aktiv haben.
- **Seelenfalle 9. Grad**
Du bannst die Seele einer sterbenden Kreatur in einen Edelstein. Die gefangene Kreatur ist sich der Einkerkung bewusst. Sie kann durch Zauber, Verhandeln und andere Effekte beeinflusst werden. Alle Spielzüge gegen die eingekerkerte Kreatur erhalten +1. Du kannst die Seele jederzeit freilassen, aber danach kann sie nicht erneut eingefangen werden.
- **Unterschlupf 9. Grad, Hervorrufung, Dauerhaft**
Du erschaffst ein Gebäude aus reiner magischer Energie. Es kann so groß sein wie ein Schloss oder so klein wie eine Hütte, aber ist immer für nichtmagischem Schaden absolut undurchdringlich. Das Gebäude bleibt bestehen, bis du es verlässt oder den Zauber aufhebst.
- **Vollkommene Herbeizauberung 9. Grad, Beschwörung**
Du teleportierst eine Kreatur zu dir. Nenne ihren Namen oder beschreibe kurz ihre Art. Wenn du sie beim Namen genannt hast, erscheint die Kreatur vor dir. Wenn du ihre Art beschrieben hast, erscheint eine Kreatur der beschriebenen Art.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Göttliche Gunst**
Verschreibe dich einer Gottheit (benenne eine neue oder wähle eine bekannte). Du erhältst die Klerikerspielzüge Zwiesgespräch und Zauber wirken. Nachdem du diesen Spielzug auswählst, wirst du beim Zaubern wie ein Kleriker der Stufe 1 behandelt. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, erhöhe deine effektive Klerikerstufe um 1.
- Blutige Ägide**
Wenn du Schaden nimmst, kannst du die Zähne zusammenbeißen und den Schlag hinnehmen. Wenn du dies tust, bekommst du keinen Schaden, sondern erleidest eine Beeinträchtigung deiner Wahl. Wenn du bereits alle sechs Beeinträchtigungen hast, kannst du diesen Zug nicht auslösen.
- Niederstrecken**
Während du auf einer Queste bist, verursachst du +1W4 Schaden.
- Exterminatus**
Wenn du laut und deutlich gelobt, einen Feind zu besiegen, verursachst du +2W4 Schaden gegen diesen Feind und -4 Schaden gegen jeden anderen. Dieser Effekt hält so lange an, bis der Gegner besiegt ist. Wenn es dir nicht gelingt, deinen Gegner zu besiegen oder du aufgibst, kannst du dein Versagen eingestehen, aber der Effekt hält an, bis du auf irgendeine Weise Abbitte geleistet hast.
- Vorwärts!**
Wenn du einen Sturmangriff anführst, erhalten die, die dir folgen, einmalig +1.
- Wackerer Verteidiger**
Wenn du verteidigst, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-.
- Zangenangriff**
Wenn du haust & stichst, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen dein Ziel verursacht +1W4 Schaden.
- Heiliger Schutz**
Wenn du dich auf einer Queste befindest, erhältst du +1 Rüstung.
- Stimme der Autorität**
Wenn du Gefolgsleute befehlighst, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- Ordensritter**
Wenn du einen Verbündeten heilst, heile +1W8 Schaden.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Glaubensbeweis**
Voraussetzung: Göttliche Gunst
Wenn du das Wirken göttlicher Magie siehst, kannst du den SL fragen, welche Gottheit den Zauber mitsamt seiner Effekte gewährt hat. Wenn du auf Grundlage der Antwort handelst, erhältst du einmalig +1.
- Heiliges Niederstrecken**
Ersetzt: Niederstrecken
Während du auf einer Queste bist, verursachst du +1W8 Schaden.
- Immer vorwärts!**
Ersetzt: Vorwärts!
Wenn du einen Sturmangriff anführst, erhalten diejenigen, die dir folgen, einmalig +1 und einmalig +2 Rüstung.
- Unerschütterlicher Verteidiger**
Ersetzt: Wackerer Verteidiger
Wenn du verteidigst, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-. Wenn du beim Verteidigen eine 12 würfelst, nimm keine Punkte. Stattdessen blockierst du den dir am nächsten stehenden Angreifer so sehr, dass dir daraus ein deutlicher Vorteil entsteht. Der SL wird ihn dir beschreiben.
- Einkesseln**
Ersetzt: Zangenangriff
Wenn du haust & stichst, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen dein Ziel verursacht +1W4 Schaden und er erhält einmalig +1 dagegen.
- Göttlicher Schutz**
Ersetzt: Heiliger Schutz
Wenn du dich auf einer Queste befindest, erhältst du +2 Rüstung.
- Stimme der Macht**
Ersetzt: Stimme der Autorität
Wenn du Gefolgsleute befehlighst, erhältst du +1 auf deinen Wurf. Bei einer 12+ wächst der Gefolgsmann über sämtliche Ängste und Zweifel hinaus und führt deinen Befehl mit besonderer Effektivität oder Effizienz aus.
- Tempelritter**
Ersetzt: Ordensritter
Wenn du einen Verbündeten heilst, heile +2W8 Schaden.
- Unüberwindlich**
Wenn du an einer Beeinträchtigung leidest (auch durch Blutige Ägide), erhältst du einmalig +1 gegen ihren Verursacher.
- Vollkommener Ritter**
Wenn du dich auf eine Queste begibst, wähle drei Gaben anstatt zwei.

Name Thergon, Augustina, Leto, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Caradoc, Valeria, Tybalt, Imogen, Rainault, Bernike, Lorand, Sigeward, Palmeria, Bahadorn, Ectur, Ilberecht, Jadviga, Athonais, Margaux

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen freundlicher Blick, feuriger Blick oder leuchtender Blick

Körper athletischer Körper, massiger Körper oder dünner Körper

Haar Helm, stilvolles Haar oder kahler Kopf

Heiliges Symbol abgenutztes heiliges Symbol oder extravagantes heiliges Symbol

Rüstung 

Trefferpunkte 

Deine maximalen TP sind 10+Konstitution.

Schaden 

Dein Grundscha-den beträgt 1W10.

Gesinnung Wähle eine Gesinnung

Rechtschaffen
 Verweigere einem Kriminellen oder Ungläubigen Gnade.

Gut
Begib dich in Gefahr, um einem Schwächeren zu helfen.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke 	<input type="radio"/> Geschicklichkeit 	<input type="radio"/> Konstitution 
<input type="radio"/> Schwach -1 ST	<input type="radio"/> Zittrig -1 GE	<input type="radio"/> Krank -1 KO
<input type="radio"/> Intelligenz 	<input type="radio"/> Weisheit 	<input type="radio"/> Charisma 
<input type="radio"/> Benommen -1 IN	<input type="radio"/> Verwirrt -1 WE	<input type="radio"/> Verängstigt -1 CH

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen:

Das fehlgeleitete Benehmen von _____ bringt seine/ ihre wahrhaftige Seele in Gefahr!
_____ hat mir in der Schlacht zur Seite gestanden; ich kann ihm/ihr vollständig vertrauen.
Ich respektiere den Glauben von _____, aber ich hoffe, dass er/sie eines Tages den wahrhaftigen Weg findet.
_____ ist eine tapfere Seele, ich muss noch viel von ihm/ihr lernen.

Spielzüge zu Beginn

Du bist ein Mensch, darum bekommst du diesen Spielzug

Mensch

Wenn du auch nur für einen Moment um Rat betest und fragst: „Was hier ist böse?“, wird der SL dir wahrheitsgemäß darauf antworten.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

Ich bin das Gesetz

Wenn du einem NSC aufgrund deiner gottgegebenen Autorität einen Befehl gibst, würfle+CH.

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Bei einer 7+ darf der NSC eines auswählen
- Tun, was du sagst.
- Vorsichtig zurückweichen, dann fliehen.
- Dich angreifen. | <input checked="" type="checkbox"/> Bei einer 10+ bekommst du außerdem einmalig +1 gegen ihn. |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Bei 6- tut er, was er will, und du erleidest einmalig -1 gegen ihn. |

Queste

Wenn du dich durch Gebet und rituelle Reinigung einer Aufgabe verschreibst, erkläre, was du vorhast:

- Erschlage _____, ein großes Übel, das das Land heimsucht.
- Verteidige _____ gegen die drängende Ungerechtigkeit.
- Entdecke die Wahrheit über _____.

Dann wähle bis zu zwei Gaben, die dir deine Gottheit verleiht:

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> einen unbeeinträchtigten Orientierungssinn nach _____ | <input type="radio"/> ein Zeichen göttlicher Autorität |
| <input type="radio"/> Unverwundbarkeit gegen _____ (z. B. Klingenswaffen, Feuer, Bezauberung, etc.) | <input type="radio"/> Sinne, die Lügen durchschauen |
| | <input type="radio"/> eine Stimme, die jede Sprache spricht |
| | <input type="radio"/> Freiheit von Hunger, Durst, und Müdigkeit |

Der SL wird dir dann sagen, welchen Schwur oder welche Schwüre du leisten musst, um deine Gaben zu behalten:

- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> Ehre (verboten: feige Taktiken und Tricks) | <input type="radio"/> Tapferkeit (verboten: eine böse Kreatur am Leben lassen) |
| <input type="radio"/> Mäßigung (verboten: Maßlosigkeit beim Essen, Trinken und in der Fleischeshlust) | <input type="radio"/> Wahrhaftigkeit (verboten: lügen) |
| <input type="radio"/> Frömmigkeit (erfordert: strikte Einhaltung der täglichen Riten) | <input type="radio"/> Gastfreundschaft (erfordert: Hilfe für jene in Not, wer auch immer sie sein mögen) |

Ausrüstung 

Deine Tragkraft beträgt 12+ST.
Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht), einem Schuppenpanzer (Rüstung 2, 3 Gewicht) und einem Zeichen deines Glaubens (0 Gewicht) – beschreibe es.

Wähle deine Waffe

- Hellebarde (Lang, +1 Schaden, Zweihändig, 2 Gewicht)
- Langschwert (Kurz, +1 Schaden, 1 Gewicht) und Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)

Wähle eines

- Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und ein Heiltrank (0 Gewicht)

Handauflegen 

Wenn deine Hand die bloße Haut eines Anderen berührt und du für sein Wohlbefinden betest, würfle+CH.

Bei einer 10+ heilst du bei dieser Person 1W8 Schaden oder eine Krankheit.

Bei 7–9 heilst du die Person ebenso, aber ihr Schaden oder ihre Krankheit wird auf dich übertragen.

Gerüstet

Du ignorierst bei von dir getragenen Rüstungen die Eigenschaft schwerfällig.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Halbelf
In deiner Ahnenlinie schlummert ein fremdes Erbe, das nun zu Tage tritt. Du bekommst den Volksspielzug, den du zu Beginn nicht gewählt hast (den elfischen, wenn du ein Mensch bist und andersherum).
- Tiergespür
Du kannst mit Tieren sprechen und sie verstehen.
- Vertraute Beute
Wenn du über ein Monster Wissen kundtust, würfelst du +WE statt +IN.
- Vipernhieb
Wenn du einen Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig angreiffst, verursache +1W4 Schaden, was deine Zweitwaffe darstellt.
- Tarnung
Wenn du in natürlicher Umgebung unbeweglich verharrst, können Feinde dich nicht entdecken, bis du dich bewegst.
- Der beste Freund des Menschen
Wenn du deinen Tiergefährten einen für dich bestimmten Schlag abfangen lässt, wird der Schaden negiert und die Wildheit deines Tiergefährten sinkt auf 0. Wenn seine Wildheit bereits 0 ist, kannst du diesen Zug nicht auslösen. Nach ein paar Stunden der Rast kehrt die Wildheit deines Tiergefährten auf ihren Normalwert zurück.
- Die Sonne verdunkeln
Wenn du eine Salve abgibst, kannst du vor dem Würfeln zusätzliche Munition ausgeben. Für jeden Punkt Munition kannst du ein zusätzliches Ziel wählen. Würfle einmal und verursache Schaden bei allen Zielen.
- Gut abgerichtet
Wähle eine weitere Abrichtung für deinen Tiergefährten.
- Gott des Ödlands
Verschreibe dich einer Gottheit (benenne eine neue oder wähle eine bekannte). Du erhältst die Klerikerspielzüge Zwiesgespräch und Zauber wirken. Nachdem du diesen Spielzug auswählst, wirst du beim Zaubern wie ein Kleriker der Stufe 1 behandelt. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, erhöhe deine effektive Klerikerstufe um 1.
- Mir nach!
Wenn du eine gefährliche Reise unternimmst, kannst du zwei Aufgaben übernehmen. Du würfelst für jede Rolle getrennt.
- Ein sicherer Ort
Wenn du die Wache einteilst, erhält jeder +1 auf seinen Wurf zum Wache halten.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Wildnisgespür
Ersetzt: Tiergespür
Du kannst mit jeder nichtmagischen Kreatur sprechen, sofern sie nicht von einer anderen Ebene stammt.
- Beute des Jägers
Ersetzt: Vertraute Beute
Wenn du über ein Monster Wissen kundtust, würfelst du +WE statt +IN. Bei einer 12+ darfst du dem SL zusätzlich zu den normalen Effekten eine beliebige Frage über das Thema stellen.
- Vipernwirbel
Ersetzt: Vipernhieb
Wenn du einen Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig angreiffst, verursache +1W8 Schaden, was deine Zweitwaffe darstellt.
- Smaugs Unterleib
Wenn du die Schwachstelle deines Gegners kennst, erhalten deine Pfeile Durchdringung 2.
- Streicher
Ersetzt: Mir nach!
Wenn du eine gefährliche Reise unternimmst, kannst du zwei Aufgaben übernehmen. Du würfelst zweimal und nimmst das bessere Ergebnis für beide Aufgaben.
- Der sicherste Ort
Ersetzt: Ein sicherer Ort
Wenn du die Wache einteilst, erhält jeder +1 auf seinen Wurf zum Wache halten. Nach einer Nacht in einem Lager, in der du die Wachen eingeteilt hast, erhält jeder einmalig +1.
- Aufmerksamkeit
Wenn du Spuren liest, darfst du dem SL zusätzlich eine Frage über die verfolgte Kreatur aus der Liste von Gewissheit erlangen stellen.
- Kunststück
Wähle einen Spielzug einer anderen Klasse aus. Solange du mit deinem Tiergefährten zusammenarbeitest, steht dir dieser Spielzug zur Verfügung.
- Unheimlicher Gefährte
Dein Tiergefährte ist kein Tier, sondern ein Monster. Beschreibe es. Gib ihm +2 Wildheit und +1 Instinkt, sowie eine neue Abrichtung.

Tiergefährte

Du hast eine übernatürliche Verbindung zu einem dir treu ergebenen Tier. Du kannst nicht direkt mit ihm sprechen, aber es tut immer, was du wünschst. Gib deinem Tiergefährten einen Namen und wähle eine Art:

- | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> Wolf | <input type="radio"/> Adler | <input type="radio"/> Katze | <input type="radio"/> Ratte |
| <input type="radio"/> Puma | <input type="radio"/> Hund | <input type="radio"/> Eule | <input type="radio"/> Maultier |
| <input type="radio"/> Bär | <input type="radio"/> Falke | <input type="radio"/> Taube | <input type="radio"/> _____ |

Wähle seine Grundwerte:

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Wildheit +2, Klugheit +1, Rüstung 1, Instinkt +1 | <input type="radio"/> Wildheit +1, Klugheit +2, Rüstung 1, Instinkt +1 |
| <input type="radio"/> Wildheit +2, Klugheit +2, Rüstung 0, Instinkt +1 | <input type="radio"/> Wildheit +3, Klugheit +1, Rüstung 1, Instinkt +2 |

Wähle so viele Stärken, wie seine Wildheit beträgt:

- | | | | |
|-------------------------------|--|-------------------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> schnell | <input type="radio"/> anpassungsfähig | <input type="radio"/> wild | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> stämmig | <input type="radio"/> schnelle Reflexe | <input type="radio"/> bedrohlich | |
| <input type="radio"/> riesig | <input type="radio"/> unermüdlich | <input type="radio"/> scharfe Sinne | |
| <input type="radio"/> ruhig | <input type="radio"/> getarnt | <input type="radio"/> verstohlen | |

Dein Tiergefährte ist darauf abgerichtet, gegen Humanoide zu kämpfen. Wähle so viele weitere Abrichtungen, wie seine Klugheit beträgt:

- | | | |
|---------------------------------|---|--------------------------------|
| <input type="radio"/> Jagen | <input type="radio"/> Bewachen | <input type="radio"/> Arbeiten |
| <input type="radio"/> Aufspüren | <input type="radio"/> Monster Bekämpfen | <input type="radio"/> Reisen |
| <input type="radio"/> Spähen | <input type="radio"/> Tricks Vorführen | <input type="radio"/> _____ |

Wähle so viele Schwächen, wie sein Instinkt beträgt:

- | | | |
|---------------------------------|--|-----------------------------|
| <input type="radio"/> ängstlich | <input type="radio"/> domestiziert | <input type="radio"/> stur |
| <input type="radio"/> wild | <input type="radio"/> furchteinflößend | <input type="radio"/> lahm |
| <input type="radio"/> träge | <input type="radio"/> vergesslich | <input type="radio"/> _____ |

Lager aufschlagen

Wenn du dich zur Rast niederlässt, verbrauchst du eine Ration. Wenn ihr an einem gefährlichen Ort seid, dann entscheidet auch über die Wachreihenfolge. Wenn du genug EP hast, kannst du eine Stufe aufsteigen. Wenn du wenigstens ein paar Stunden ununterbrochenen Schlafs bekommst, heilst du danach Schaden in Höhe der Hälfte deiner maximalen TP.

Wache halten

Wenn du Wache hältst und etwas sich dem Lager nähert, würfle+WE.

- Bei einer 10+ kannst du alle im Lager wecken und ihr könnt euch vorbereiten. Alle im Lager erhalten einmalig +1.
- Bei 7-9 reagierst du einen Moment zu spät: Deine Gefährten im Lager sind wach, aber ihr habt keine Zeit, um euch vorzubereiten. Ihr habt eure Waffen und Rüstungen beisammen, aber das war es auch schon.
- Ein Misserfolg bedeutet, dass das, was jenseits des Feuerscheins lauert, euch zuvorkommt.

Gelage feiern

Wenn du siegreich zurückkehrst und ein großes Fest feierst, gib 100 Münzen aus und würfle+1 für je 100 Münzen, die du zusätzlich aus gibst.

- Bei einer 10+ wähle drei aus der folgenden Liste.
- Bei 7-9 wähle eines.
- Bei einem Misserfolg wähle ebenfalls eines, aber die Dinge laufen wirklich aus dem Ruder (der SL wird dir sagen wie).
 - Du freudest dich mit einem nützlichen NSC an.
 - Du hörst Gerüchte über eine günstige Gelegenheit.
 - Dir kommt eine nützliche Information zu Ohren.
 - Du wirst nicht übers Ohr gehauen, bezirzt oder in etwas verwickelt.

Vorräte aufstocken

Wenn du Gold aus gibst, um etwas zu kaufen, das in der Siedlung, in der du dich befindest, frei erhältlich ist, kannst du es zum Marktpreis erwerben. Ist es etwas Besonderes, Seltenes oder Ausgefallenes, würfle+CH.

- Bei einer 10+ bekommst du, was du gesucht hast, zu einem angemessenen Preis.
- Bei 7-9 musst du mehr zahlen oder dich mit etwas lediglich Vergleichbarem begnügen. Der SL wird dir sagen, was deine Optionen sind.

Erholen

Wenn du nichts Anderes tust, als dich in sicherer und bequemer Umgebung auszuruhen, regenerieren sich alle deine TP nach einem Tag. Nach drei Tagen Ruhe entferne eine Beeinträchtigung deiner Wahl. Wenn du von einem Heiler (magisch oder weltlich) gepflegt wirst, darfst du bereits nach je zwei Tagen Ruhe eine Einschränkung entfernen.

Traglast

Wenn du eine Aktion machst, während du Gewicht mit dir herumträgst, kann es sein, dass du belastet bist. Wenn du ...

- ... höchstens deine Tragkraft trägst, erleidest du keinen Malus.
- ... bis zu einschließlich deiner Tragkraft +2 trägst, erleidest du dauerhaft -1, bis du deine Last verringerst.
- ... mehr als deine Tragkraft +2 trägst, musst du wählen: Wirf mindestens 1 Gewicht ab und würfle mit -1, oder versage automatisch.

Offene Rechnungen

Wenn du an einen zivilisierten Ort zurückkehrst, an dem du schon mal Ärger gemacht hast, würfle+CH.

- Bei einer 10+ haben sich deine Taten herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei 7-9 ebenso, aber der SL wählt zusätzlich eine der folgenden Komplikationen:
 - Die örtliche Wache hat einen Haftbefehl gegen dich.
 - Jemand hat ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt.
 - Jemand, der dir wichtig ist, sitzt aufgrund deiner Taten in der Klemme.

Vorbereiten

Wenn du deine Freizeit mit Nachforschungen, Meditation oder hartem Training zubringst, erhältst du Vorbereitung. Wenn du mindestens eine Woche investiert hast, nimm 1 Vorbereitung. Wenn du mindestens einen Monat investiert hast, nimm stattdessen 3 Vorbereitung. Wenn sich Übung und Planung auszahlen, gib 1 Vorbereitung aus, um +1 auf einen Wurf zu erhalten. Du kannst pro Wurf nur 1 Vorbereitung ausgeben.

Stufenaufstieg

Wenn für einige Stunden oder Tage nichts Aufregendes passiert und du mindestens EP in Höhe deiner derzeitigen Stufe+7 besitzt, kannst du über das Erlebte nachdenken und deine Fähigkeiten verfeinern.

- Zieh deine Stufe+7 von deinen EP ab.
- Erhöhe deine Stufe um 1.
- Wähle aus den Spielzügen für Fortgeschrittene deiner Klasse einen neuen aus.
- Wenn du der Magier bist, darfst du außerdem deinem Zauberbuch einen neuen Zauber hinzufügen.
- Erhöhe eines deiner Attribute um 1 (dies könnte deinen Modifikator verändern). Deine Konstitution zu erhöhen, erhöht auch deine maximalen und aktuellen TP. Attribute können nicht über den Maximalwert von 18 steigen.

Letzter Atemzug

Wenn du im Sterben liegst, dann erhaschst du einen kurzen Blick auf das, was jenseits des Schwarzen Tors des Todes wartet (der SL beschreibt es dir). Dann würfle (würfle einfach, +nichts. Den Tod interessiert es nicht, wie zäh oder wie cool du bist).

- Bei einer 10+ bist du dem Tod von der Schippe gesprungen: Du bist in üblem Zustand, aber noch am Leben.
- Bei 7-9 macht der Tod dir ein Angebot. Nimm es an, und dein Zustand stabilisiert sich. Lehne ab, und du durchschreitest das Schwarze Tor, deinem Schicksal entgegen, was immer das sein mag.
- Bei einem Misserfolg ist dein Schicksal besiegelt. Du bist des Todes und wirst bald hinübergehen. Der SL wird dir sagen, wenn es soweit ist.

Ende der Spielsitzung

Wenn eine Spielsitzung zu Ende ist, wähle eines deiner Bande aus, von der du glaubst, dass es aufgelöst wurde (ausgereizt, nicht mehr relevant oder ähnliches). Frage den Spieler des verbundenen Charakters, ob er zustimmt. Wenn das der Fall ist, schreib dir einen EP gut und schließe ein neues Band zu wem auch immer du möchtest.

Wenn die Bande auf den neuesten Stand gebracht wurden, nimm dir deine Gesinnung vor. Wenn du die Aufgabe deiner Gesinnung mindestens einmal in dieser Spielsitzung erfüllt hast, schreibe dir einen EP gut. Dann beantwortet die ganze Gruppe gemeinsam die folgenden drei Fragen:

- Haben wir etwas Neues und Wichtiges über die Welt erfahren?
- Haben wir ein bedeutendes Monster oder Gegner überwunden?
- Haben wir einen denkwürdigen Schatz erbeutet?

Für jedes „Ja“ darf sich jeder einen EP gutschreiben.

Grundspielzüge

Hauen & Stechen

Wenn du einen Feind im Nahkampf angreiffst, würfle+ST.

- ☞ Bei einer 10+ fügst du dem Gegner Schaden zu und weichst dessen Attacke aus. Wenn du willst, kannst du +1W6 Schaden anrichten, dabei öffnest du dich aber für die Attacke des Gegners.
- ☞ Bei 7-9 fügst du dem Gegner Schaden zu, aber dieser trifft dich ebenfalls.

Salve abgeben

Wenn du zielst und im Fernkampf auf einen Gegner schießt, würfle+GE.

- ☞ Bei einer 10+ hast du freies Schussfeld und fügst deinen Schaden zu.
- ☞ Bei 7-9 wähle eines (und füge deinen Schaden zu):
 - Du musst dich für den Schuss bewegen, was dich in Gefahr bringt (nach Wahl des SL).
 - Kein sauberer Treffer: -1W6 Schaden.
 - Du musst mehrmals schießen: reduziere deine Munition um 1.

Gefahr trotzen

Wenn du trotz einer unmittelbaren Gefahr handelst oder dir ein Unheil widerfährt, beschreibe wie du damit umgehst und würfle. Wenn du ...

- ... hindurchbrichst, würfle+ST.
- ... ausweichst oder schnell reagierst, würfle+GE.
- ... es aushältst, würfle+KO.
- ... geistesgegenwärtig handelst, würfle+IN.
- ... innere Stärke beweist, würfle+WE.
- ... charmant und höflich bleibst, würfle+CH.
- ☞ Bei einer 10+ gelingt dir was du vorhattest und die Gefahr ist gebannt.
- ☞ Bei 7-9 stolperst du, zögerst oder zuckst zurück: Der SL wird dir ein schlimmeres Resultat verpassen, eine harte Forderung an dich richten oder dich vor eine schwierige Wahl stellen.

Wissen kundtun

Wenn du dein gesammeltes Wissen über eine Sache heranziehen möchtest, würfle+IN.

- ☞ Bei einer 10+ wird der SL dir etwas zu diesem Thema erzählen, das in deiner Situation interessant und hilfreich ist.
 - ☞ Bei 7-9 sind die Informationen des SL nur interessant – es liegt an dir, sie hilfreich werden zu lassen.
- Der SL kann dich fragen: „Woher weißt du das?“ Antworte sofort wahrheitsgemäß.

Sonderspielzüge

Anheuern

Wenn du verbreitest, Helfer rekrutieren zu wollen, würfle:

- +1 wenn du bekanntmachst, dass du großzügig zahlst.
 - +1 wenn du bekanntmachst, was du vorhast.
 - +1 wenn du bekanntmachst, dass die Helfer einen Anteil der Beute erhalten.
 - +1 wenn du in dieser Gegend einen für die Sache günstigen Ruf besitzt.
 - ☞ Bei einer 10+ hast du die Auswahl aus einer ganzen Menge geeigneter Bewerber. Du entscheidest, wen du einstellst und es ist unproblematisch, jemanden abzulehnen.
 - ☞ Bei 7-9 musst du jemanden nehmen, der nicht ganz dem entspricht, was du gesucht hast, oder alle ablehnen.
 - ☞ Bei einem Misserfolg erklärt ein einflussreicher, aber ungeeigneter Kandidat, dass er mitkommen möchte (ein törichter Jüngling, ein unberechenbarer Draufgänger oder ein heimlicher Feind). Entweder du nimmst ihn mit allen Konsequenzen oder lehnt ihn ab.
- Wenn du Bewerber ablehnst, erhältst du einmalig -1 auf Anheuern.

Verteidigen

Wenn du eine Person, einen Gegenstand oder einen Ort vor Angriffen verteidigst, würfle+KO.

- ☞ Bei einer 10+ nimm 3 Punkte.
 - ☞ Bei 7-9 nimm 1 Punkt.
- So lange du verteidigst und etwas dich oder das, was du schützt, angreift, darfst du jeweils 1 Punkt ausgeben und dafür jeweils aus folgenden Möglichkeiten wählen:
- Lenke den Angriff auf dich um.
 - Halbiere den Effekt oder Schaden des Angriffs.
 - Öffne die Deckung des Angreifers und gib einem Verbündeten einmalig +1 gegen ihn.
 - Verursache beim Angreifer Schaden in Höhe deiner Stufe.

Gewissheit erlangen

Wenn du eine Situation oder Person eingehend betrachtest, würfle+WE.

- ☞ Bei einer 10+ stelle dem SL drei der folgenden Fragen.
- ☞ Bei 7-9 stelle nur eine dieser Fragen. Wenn du auf Grundlage einer der Antworten handelst, erhältst du einmalig +1.
 - Was ist hier vor kurzem geschehen?
 - Was wird jetzt geschehen?
 - Wonach sollte ich Ausschau halten?
 - Was hier ist nützlich oder wertvoll für mich?
 - Wer hat hier wirklich die Kontrolle?
 - Was hier ist nicht so, wie es scheint?

Verhandeln

Wenn du ein Druckmittel gegen einen NSC hast und diesen damit manipulierst, würfle+CH. Ein Druckmittel ist etwas, was der NSC will oder braucht.

- ☞ Bei 10+ tut er, worum du ihn bittest, wenn du ihm versprichst das zu tun, worum er dich bittet.
- ☞ Bei 7-9 tut er es nur, wenn du ihm hier und jetzt eine Sicherheit dafür geben kannst, dass du dein Versprechen einhalten wirst.

Helfen oder Hindern

Wenn du jemandem hilfst oder ihn behinderst, würfle+Bande, die du mit ihm teilst.

- ☞ Bei einer 10+ erhält er +1 oder erleidet -2 auf seinen Wurf, du wählst.
- ☞ Bei 7-9 wählst du zwar auch einen Modifikator, aber du handelst dir dabei Gefahr, Vergeltung oder Kosten ein.

Eine gefährliche Reise unternehmen

Wenn ihr durch feindseliges Gebiet reist, wählt aus der Gruppe einen Anführer, einen Quartiermeister und einen Späher. Jeder Charakter, der eine Aufgabe übernimmt, würfelt+WE.

- ☞ Bei einer 10+:
 - verringert der Anführer die Zeit, die ihr benötigt, um euer Ziel zu erreichen (der SL sagt, um wie viel).
 - verringert der Quartiermeister die Anzahl der benötigten Rationen um 1.
 - entdeckt der Späher jede Gefahr so früh, dass ihr ihr zuvorkommt.
- ☞ Bei 7-9 erfüllt jeder seine Aufgabe wie erwartet: Die Reise dauert etwa so lang wie erwartet, die übliche Menge an Rationen wird verzehrt und niemand überrascht euch, ihr aber auch niemandem.