

DAS: Das Abenteurer Spiel

Inspiriert durch Rollenspielboxen der 80er Jahre: Eine Retro-Hommage.

*Von Harald „oliof“ Wagener
Christian Buggedei als Inspirator für den Namen.
Raphael Sturm für drei tolle Jahre.
Paolo Greco, für den Anstoß.*

Eigenschaften	2
Proben	2
Charaktertypen	3
Abenteurer	3
Krieger	3
Zwerg	3
Elf	3
Waldelf	3
Zauberer	4
Druide	4
Streuner	4
Geweihete	4
Kampfregeln	5
Duelle (1 gegen 1)	5
Kämpfe mit mehreren Gegnern	5
Bruchfaktor	5
Waffenloser Kampf	6
Rüstung	6
Heilung und Erholung	7
Fernkampf	7
Spielrunden	8
Charakterentwicklung	8
Abenteurerpunkte pro Stufe	8
Besondere Fähigkeiten der Charaktere	9
Zwergeninstinkt	9
Elfenformeln	9
Sprüche der Zauberer	11
Astralenergie zurückgewinnen	12
Stabrituale für Zauberer	12
Flüche und Rituale der Druiden	13
Zauber der Waldelfen	14
Wunder der Geweihten	16

Eigenschaften

Es gibt 5 Eigenschaften:

MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GESCHICKLICHKEIT und KÖRPERKRAFT

Würfeln Sie für jede Eigenschaft 1W6+7, um ihren Startwert zu ermitteln.

Eigenschaften mit besonders niedrigen (8 oder weniger) oder hohen Werten (13 oder höher) haben weitere Auswirkungen:

Eigenschaft	niedrig (*pro Punkt unter 9)	hoch (*pro Punkt über 12)
MUT	Nachteil bei Initiative	Vorteil bei Initiative
KLUGHEIT	Niedrige Magieresistenz, Nachteil für Zauberer/Elfen	Hohe Magieresistenz, Vorteil für Zauberer/Elfen
CHARISMA	Nachteil für Zauberer/Elfen und beim Feilschen	Vorteil für Zauberer/Elfen und beim Feilschen
GESCHICKLICHKEIT	*-1 auf ATTACKE oder PARADE	*+1 auf ATTACKE
KÖRPERKRAFT	*-1 Trefferpunkt beim Schaden	*+1 Trefferpunkt beim Schaden

ATTACKE und **PARADE** beginnen mit Wert 10 (außer sie werden durch niedrige oder hohe Eigenschaften modifiziert).

Die **TRAGKRAFT** eines Charakters beträgt **KÖRPERKRAFT** x 4 Kilogramm.

Die **MAGIERESISTENZ** eines Charakters entspricht seiner **KLUGHEIT** plus doppelter Stufe (ein Abenteurer mit Klugheit 9 und Stufe 3 hat eine Zaubereresistenz von 15).

Die **AUSDAUER** eines Charakters entspricht der Summe aus **KÖRPERKRAFT** und Lebensenergie.
Die Lebensenergie hängt vom Charaktertyp und der Stufe des Charakters ab.

Proben

Proben werden mit 1W20 gegen eine der Eigenschaften gewürfelt. Ist das Ergebnis des Wurfs kleiner oder gleich der Eigenschaft, gelingt die Probe.

Charaktertypen

Es gibt acht Charaktertypen. Einige davon haben bestimmte Grundvoraussetzungen, die erfüllt werden müssen, damit Sie sie wählen können. Zwerge und Abenteurer können im Laufe ihrer Karriere in andere Charaktertypen wechseln (Zwerge: Druiden oder Geweihte, Abenteurer: Krieger, Streuner, Druiden oder Geweihte).

Die Charaktere kann man auf dem offiziellen [Schicksalsdokument](#) festhalten.

Abenteurer

Grundvoraussetzungen: Keine

Besonderheiten: Abenteurer können Krieger, Druiden, Streuner oder Geweihte werden.

Beschränkungen: Keine Magie, keine Ritterrüstungen, keine schweren Waffen.

Lebensenergie: 30

Krieger

Grundvoraussetzungen: MUT 12, KÖRPERKRAFT 12

Besonderheiten: Darf *alle* Waffen und Rüstungen verwenden

Beschränkungen: Keine magische Begabung

Lebensenergie: 30

Zwerg

Grundvoraussetzungen: KÖRPERKRAFT 12, GESCHICKLICHKEIT 12

Besonderheiten: Zwergeninstinkt. Zwerge können Druiden oder Geweihte werden.

Beschränkungen: Keine Magie, keine Ritterrüstungen, keine schweren Waffen.

Lebensenergie: 35

Elf

Grundvoraussetzungen: KLUGHEIT 12, GESCHICKLICHKEIT 12

Besonderheiten: Magiebegabt, nur elfische Zauber

Beschränkungen: Keine Ritterrüstungen, keine schweren Waffen.

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Waldelf

Grundvoraussetzungen: KLUGHEIT 13, GESCHICKLICHKEIT 13

Vorzüge: Magiebegabt, eigene Zauber

Beschränkungen: Keine Ritterrüstungen, keine schweren Waffen.

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 30

Zauberer

Grundvoraussetzungen: KLUGHEIT 12, CHARISMA 12

Besonderheiten: Magiebegabt, kann Astralenergie für 49 Goldtaler pro Punkt kaufen

Beschränkungen: Rüstung maximal RS 2, Waffen nur Dolch und (Zauber)stab

Lebensenergie: 20

Astralenergie: 30

Druide

Grundvoraussetzungen: MUT 13, KLUGHEIT 13

Besonderheiten: Magiebegabt, besondere Sprüche der Druiden

Beschränkungen: CHARISMA höchstens 10, darf keine Waffen oder Rüstungen aus Eisen benutzen.

Lebensenergie: 30 (oder die der Zwerge/Abenteurer, die Druiden werden)

Astralenergie: 20

Streuner

Grundvoraussetzungen: MUT 13, GESCHICKLICHKEIT 13

Besonderheiten: Streuner steigern beim Stufenanstieg jeweils zwei Eigenschaften.

Beschränkungen: Keine Magiebegabung, keine Ritterrüstungen oder Zweihandwaffen

Lebensenergie: 30 (oder die der Abenteurer, die Streuner werden)

Geweihte

Grundvoraussetzungen: KLUGHEIT 13, CHARISMA 13

Besonderheiten: Göttliche Wunder

Beschränkungen: Keine Ritterrüstungen, keine Zweihandwaffen, weitere Einschränkungen je nach Gottheit

Lebensenergie: 30 (oder die der Abenteurer oder Zwerge, die Geweihte werden)

Karma: 15

Kampfregeln

Duelle (1 gegen 1)

1. Initiative

Der Kämpfer mit dem höheren MUT beginnt das Gefecht und würfelt eine **ATTACKE**. Haben beide Gegner den gleichen MUT, wird mit 1W6 gewürfelt, und der Gegner mit dem höheren Ergebnis beginnt. Wer aus dem Hinterhalt angreift, gewinnt automatisch die Initiative.

2. Sequenz 1

Der Gewinner der Initiative macht eine Probe gegen seinen **ATTACKE**-Wert. Gelingt dieser, macht der Gegner eine Probe gegen seinen **PARADE**-Wert. Bei Misslingen der **PARADE** nimmt man gemäß der verwendeten Waffe Schaden, reduziert um den Rüstungsschutz der getragenen Rüstung.

3. Sequenz 2

Der Verlierer der Initiative kann – falls noch auf den Beinen – einen Gegenangriff machen. Dieser verläuft genau wie Sequenz 1, nur mit getauschten Rollen.

Kämpfe mit mehreren Gegnern

Gegner werden so gruppiert, dass die kleinere Partei jeweils einzeln gegen möglichst gleich große Gruppen kämpfen (bei einem Kampf 7 Goblins gegen 3 Charaktere ist die Aufteilung zum Beispiel 3:1 2:1 2:1). Für die Initiative wird der MUT aller Gegner addiert. Wer alleine gegen mehrere Gegner kämpft, darf nur gegen einen Angriff eine **PARADE** würfeln. Kämpft man gegen eine Gruppe, kann man einen getroffenen Gegner in der nächsten Kampfrunde nicht wieder angreifen.

Bruchfaktor

Bei einer erfolgreichen **PARADE** würfeln Angreifer und Verteidiger mit 2W6. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Bruchfaktor der eigenen Waffe, zerbricht diese. Man kämpft entweder mit einer anderen Waffe weiter – wenn man eine hat – oder muss sich mit bloßen Händen zur Wehr setzen.

Waffe	Schaden	Gewicht	Preis	Attacke	Parade	Bruchfaktor
Messer	1W	0,2kg	5	0	-5	5
Dolch†	1W+1	0,5kg	20	0	-4	3
Schwerer Dolch	1W+2	1,0kg	30	0	-2	3
Kurzschwert	1W+2	1,5kg	40	0	0	2
Knüppel	1W+2	2,0kg	5	-1	-3	6
Wurfbeil†	1W+3	1,5kg	45	0	-4	4
Säbel	1W+3	1,5kg	60	0	0	2
Entermesser	1W+3	1,5kg	45	0	-1	3
Schwert	1W+4	2,0kg	80	0	0	2
Kriegsbeil	1W+4	3,0kg	90	0	-3	3

†Diese Waffen können auch im Fernkampf eingesetzt werden.

Waffentabelle
Einhandwaffen

Waffentabelle Schwere Waffen

Waffe	Schaden	Gewicht	Preis	Attacke	Parade	Bruchfaktor
Bastardschwert	1W+5	3,5kg	100	-2	-3	2
Bidenhänder	1W+6	4,0kg	130	-3	-4	3
Kriegshammer	1W+6	4,0kg	100	-3	-5	4
Barbarenstreitaxt	2W+2	4,0kg	180	-4	-6	3
<i>Nur Krieger können schwere Waffen verwenden.</i>						

Meisterlicher Schlag

Gelingt einem Spielercharakter die **ATTACKE** mit einem Wurf von 1 oder 2, kann der Gegner nicht parieren und die Rüstung wird nicht vom Schaden abgezogen

Waffenloser Kampf

Angriff: Unbewaffnete Helden die einen Gegner treffen wollen, machen eine Probe auf **GESCHICKLICHKEIT** anstatt eines **ATTACKE**-Wurfs.

Abwehr: Ein *unbewaffneter* Gegner macht eine Probe auf **GESCHICKLICHKEIT**, um dem Angriff auszuweichen oder ihn abzublocken. Misslingt diese Probe, wird der Schaden ohne Beachtung der Rüstung direkt von der Lebensenergie abgezogen.

Ein *bewaffneter* Gegner würfelt eine normale **PARADE** und verursacht beim Angreifer Waffenschaden (vermindert um den Rüstungsschutz), wenn sie ihm gelingt. Misslingt die **PARADE**, verliert der bewaffnete Gegner wie unten beschriebenen Lebensenergie.

Schaden: Man zieht die **KÖRPERKRAFT** des Verteidigers von der des Angreifers ab und benutzt die folgende Tabelle:

Differenz	< -5	-5 bis -2	-1 bis +1	+2 bis +5	> +5
Schaden	1	2	3	4	5

Schwere Treffer: Würfelt der Angreifer eine 3, kann ein unbewaffneter Gegner nicht versuchen auszuweichen. Bei einer 2 verursacht der Angriff automatisch 10 Punkte Schaden und bei einer 1 wird der Gegner am Ende der Runde kampfunfähig oder bewusstlos (kann also zurückschlagen, wenn er nicht die Initiative hat).

Ausdauerkosten: Jede Runde waffenloser Kampf kostet 2 Punkte **AUSDAUER**. Kann man einen Angriff nicht abwehren, verliert man insgesamt 3 Punkte **AUSDAUER**.

Bewusstlosigkeit: Sinkt die Lebensenergie im waffenlosen Kampf auf 5 oder weniger, verliert der Charakter das Bewusstsein. Weitere Treffer verursachen direkt 5 Punkte Schaden.

Rüstung

Typ	Rüstungsschutz	Abzug auf GESCHICKLICHKEIT	Gewicht	Preis
Lendenschurz	0	0	./.	2 Kupfer
Normale Kleidung	1	0	2kg	20 Silber
Waffenrock	2	0	3kg	4 Taler
Lederrüstung	3	0	5kg	8 Taler
Kettenhemd	4	1	7kg	20 Taler
Schuppenpanzer	5	1	12kg	100 Taler
Plattenpanzer†	6	2	25kg	400 Taler
Schild‡	+1	0	5kg	25 Silber

†Nur für Krieger ‡Schilde können nur mit Einhandwaffen verwendet werden.

Die Preise liegen je nach Verfügbarkeit und Ausführung deutlich höher.

Heilung und Erholung

Schaden wird nach Beendigung des Abenteuers geheilt; während des Abenteuers braucht man Heilmagie und Heiltränke. AUSDAUER gewinnt man nach 4 Spielrunden Rast zurück.

Fernkampf

Fernkampfangriffe sind GESCHICKLICHKEIT-Proben, deren Schwierigkeit von der Größe und Entfernung des Ziels, sowie der verwendeten Waffe abhängt. Die entsprechenden Modifikatoren stehen in den Tabellen weiter unten.

Die Entfernungen sind **sehr nah** (2-5m), **nah** (5-10m), **mittel** (10-20m), **weit** (20-40m) und **sehr weit** (40-60m). Ziele die weniger als 2m oder mehr als 60m entfernt sind, können nicht durch Fernkampf angegriffen werden.

Zielgrößen sind *sehr klein* (Ratte), *klein* (Gnom), *mittel* (Mensch), *groß* (Zentaur), oder *sehr groß* (Mammut).

Einschränkungen beim Fernkampf

Für den Fernkampf muss das Sichtfeld frei sein. Wer Langbogen oder Armbrust bereithält, kann gleichzeitig keinen Schild verwenden. Wer auf plötzlich auftauchende Ziele schießen will, die *nah* oder *sehr nah* sind, muss seine Fernkampfwaffen schon vorher bereitgehalten haben. Wenn man mit Fernkampfwaffe in der Hand in den Nahkampf gerät, braucht man eine Runde für einen Waffenwechsel, in der man nur parieren, aber nicht attackieren kann. Um einen Bogen schussbereit zu machen, braucht man 2 Kampfunden. Um eine Armbrust schussbereit zu machen, braucht man 20 Kampfunden.

Fernkampfwaffen und ihre Modifikatoren

Waffe	Schaden	Gewicht	Preis	Reichweite
Dolch	1W+1	0,5kg	20	10m
Wurfspeer	1W+2	1,5kg	15	20m
Axt	1W+3	1,5kg	45	20m
Kurzbogen	1W+3	0,5kg	45	40m
Langbogen	1W+4	1,0kg	50	60m
Armbrust	1W+4	5kg	125	60m

Dolch	<i>sehr klein</i>	<i>klein</i>	<i>mittel</i>	<i>groß</i>	<i>sehr groß</i>
sehr nah	+4	+2	+1	0	0
nah	+6	+4	+2	+1	0

Wurfspeer	<i>sehr klein</i>	<i>klein</i>	<i>mittel</i>	<i>groß</i>	<i>sehr groß</i>
sehr nah	+4	+2	+1	0	0
nah	+6	+4	+2	+1	0
mittel	+8	+6	+4	+2	0

Axt	<i>sehr klein</i>	<i>klein</i>	<i>mittel</i>	<i>groß</i>	<i>sehr groß</i>
sehr nah	+5	+3	+2	0	0
nah	+7	+5	+3	+2	0
mittel	+9	+7	+5	+3	+2

Kurzbogen	<i>sehr klein</i>	<i>klein</i>	<i>mittel</i>	<i>groß</i>	<i>sehr groß</i>
sehr nah	+2	+1	0	0	0
nah	+4	+2	+1	0	0
mittel	+6	+4	+2	+1	0
weit	+8	+6	+4	+2	0

Langbogen	<i>sehr klein</i>	<i>klein</i>	<i>mittel</i>	<i>groß</i>	<i>sehr groß</i>
sehr nah	+2	+1	0	0	0
nah	+4	+2	+1	0	0
mittel	+6	+4	+2	+1	0
weit	+8	+6	+4	+2	0
sehr weit	+10	+8	+6	+4	+2

Armbrust	<i>sehr klein</i>	<i>klein</i>	<i>mittel</i>	<i>groß</i>	<i>sehr groß</i>
sehr nah	+2	+1	0	0	0
nah	+4	+2	+1	0	0
mittel	+6	+4	+2	+1	0
weit	+8	+6	+4	+2	0
sehr weit	+10	+8	+6	+4	+2

Spielrunden

Bestimmte Spieleffekte gelten für eine Anzahl Spielrunden oder finden im regelmäßigen Takt von Spielrunden statt. Eine Spielrunde entspricht fünf Minuten.

Charakterentwicklung

Erreicht ein Charakter eine neue Stufe, verändern sich seine Werte wie folgt:

1. Lebensenergie um 1W6 erhöhen
 - a. Spieler von Zauberern und Elfen entscheiden vor dem Wurf ob ihre Lebensenergie ODER ihre Astralenergie gesteigert wird.
 - b. Zauberer können in ihrer Gilde für 49 Taler pro Punkt Astralenergie kaufen.
2. Eine Eigenschaft um 1 steigern
3. ANGRIFB oder PARADE um 1 steigern (Höchstwert je 18)

Eine neue Stufe erreicht man durch Sammeln von Abenteurerpunkten, die der Spielleiter für Heldentaten vergibt.

Abenteurerpunkte pro Stufe

AP:	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500
Stufe:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
AP:	6600	7800	9100	10500	12000	13600	15300	17100	19000	21000	23100
Stufe:	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

Besondere Fähigkeiten der Charaktere

Zwergeninstinkt

Der Spielleiter legt für geheime Türen und verborgene Schätze einen Wert zwischen 6 (schlecht verborgen) und 16 (gut versteckt) fest. Sucht ein Zwerg nach Türen oder Schätzen (immer nur eins pro Spielrunde), würfelt der Spieler 3W6. Ist das Würfelergebnis besser oder gleich der festgelegten Zahl, antwortet der Spielleiter wahrheitsgemäß, ob Tür oder Schatz in der Nähe sind. Dann fragt der Spieler des Zwergen nach Details, die mit heiß/kalt beantwortet werden. Das geht so lange, bis der Zwerg Tür oder Schatz gefunden hat, oder bei der Suche gestört wird, zum Beispiel wenn ein Monster auftaucht.

Elfenformeln

Elfen kennen sieben Zauberformeln: HEILUNG, LICHT, SCHLÜSSELZAUBER, ZAUBERSCHILD, UNSICHTBARKEIT, FERNER SCHLAG, FREUNDSCHAFT. Auch Zauberer kennen diese Formeln ([Zauberbüchlein](#)).

Heilung

Wirkungsweise: Der Zauber gibt verlorene Lebensenergie zurück. Er gelingt immer.

Ritual: Die Elfen legen eine Hand auf die Stirn des Verwundeten und wirken den Zauber. Die Lebensenergie wird umgehend wiederhergestellt. Man kann sich selbst mit diesem Zauber heilen. Die Lebensenergie kann nicht höher sein als zu Beginn des Abenteuers.

Kosten: Ein Punkt Astralenergie pro geheiltem Punkt Lebensenergie.

Reichweite: Berührung

Dauer: Permanent

Licht

Wirkungsweise: Ein einfacher Lichtzauber, der immer gelingt.

Ritual: Über der Hand des Zauberers entsteht ein Licht, das so hell ist wie eine Fackel. Während der Zauberdauer wandert das Licht mit dem Zauberer, es lässt sich nicht steuern oder vom Zauberer wegbewegen.

Kosten: 1 Punkt Astralenergie pro Spielrunde

Reichweite: selbst/10m – das Licht entsteht in unmittelbarer Nähe des Zauberers und erhellt einen Bereich von 10m Radius.

Dauer: Abhängig vom Einsatz der Astralenergie.

Schlüsselzauber

Wirkungsweise: Dieser Zauber öffnet alle mechanischen Schlösser von Türen und Geheimtüren, die man gefunden hat. Der Zauber gelingt immer.

Ritual: Während die Formel gesprochen wird, berührt der Zauberer die Tür dreimal mit der Hand. Danach öffnet sich das Schloss oder der Riegel, die sie verschließen. Jetzt kann die Tür mühelos geöffnet werden.

Kosten: 8 Punkte Astralenergie

Reichweite: Berührung

Dauer: Permanent

Zauberschild

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber hüllt man sich für einen kurzen Zeitraum in eine unsichtbare, magische Rüstung. Der Rüstungsschutz erhöht sich dadurch um 4: Ein Zauberer im Waffenrock hat Rüstungsschutz 6 statt 2, solange er den Zauber wirkt.

Ritual: Der Zauberer legt beim Wirken der Formel die Hand auf seine Brust. So bildet sich ein Schutzschild. Die Rüstung muss regelmäßig mit Astralenergie versorgt werden, sonst löst sie sich sofort auf.

Kosten: Zwei Punkte Astralenergie pro Kampfrunde

Reichweite: Selbst

Dauer: Abhängig vom Einsatz der Astralenergie

Unsichtbarkeit

Wirkungsweise: Dieser Zauber macht die Zaubernden und ihre Gefährten eine Zeitlang unsichtbar. Man kann diesen Zauber nicht während eines Kampfs wirken. Zwischen zwei Anwendungen dieses Zaubers müssen drei Spielrunden verstreichen.

Ritual: Während er die Formel spricht, zwinkert der Zauberer mit den Augen; dann ist er unsichtbar. Wer unter diesem Zauber steht, kann nicht kämpfen, aber Hinterhalte vorbereiten oder ungesehen Räume auskundschaften. Sollen mehrere Charaktere unsichtbar werden, müssen sie alle direkten oder indirekten Körperkontakt haben; zum Beispiel, indem sie Hände haltend eine Kette bilden.

Kosten: 2 Punkte Astralenergie pro Person und Spielrunde

Reichweite: Selbst/Berührung

Dauer: 5 Spielrunden plus Stufe des Zaubernden (8 Spielrunden für eine Elfe der 3. Stufe)

Ferner Schlag

Wirkungsweise: Die Formel verursacht magischen Schaden, der jede Rüstung ignoriert.

Ritual: Während er die Formel spricht, deutet der Zaubernde mit Stab oder Waffe auf sein Opfer. Er würfelt drei sechsseitige Würfel und addiert seine Stufe. Das Ergebnis dieses Wurfs wird direkt von der Lebensenergie des Opfers abgezogen, dessen Rüstungsschutz nicht zu tragen kommt.

Kosten: 1 Punkt Astralenergie pro Punkt Schaden der verursacht wird. Ist der gewürfelte Schaden höher als die verbleibende Astralenergie des Zaubernden, wird nur soviel Schaden verursacht wie Astralenergie zur Verfügung steht.

Reichweite: 7m

Dauer: Permanent

Freundschaft

Wirkungsweise: Opfer dieses Zaubers glauben, dass der Elf oder Zauberer der diese Formel spricht, ihr bester Freund ist. Opfer dieses Zaubers sind dem Zauberer fast völlig ergeben. Bis er durch einen Gegenzauber von der Wirkung des FREUNDSCHAFT Zaubers befreit wird, sucht er Nähe und Anerkennung seines neuen Freundes. Er wird ihm bereitwillig Fragen beantworten, Freundschaftsdienste wie Botengänge und andere Aufgaben übernehmen. Waghalsige Aktionen mit Todesrisiko können so nicht erzwungen werden.

Ritual: Der Zauberer oder Elf blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel. Damit der Zauber gelingt, muss der Zauberer den Geist seines Gegners bezwingen. Der Zauberer würfelt sechsseitige Würfel in Höhe seiner Stufe und addiert seinen CHARISMA-Wert. Das Opfer würfelt zwei sechsseitige Würfel und addiert seine MAGIERESISTENZ. Wenn das Ergebnis des Zauberers über dem Ergebnis seines Opfers liegt, gelingt der Zauber.

Kosten: 8 Punkte Astralenergie

Reichweite: 5m

Dauer: permanent

Sprüche der Zauberer

Neben den Elfenformeln kennen Zauberer sechs weitere Sprüche: TÜR VERSCHLIESSEN, VERSTEINERUNG, FURCHT, BERSERKERWAHN, EMPATHIE, MUTATION ([Zauberbüchlein](#)).

Tür verschliessen

Wirkungsweise: Der Zauber verschließt eine Tür mit einem magischen Riegel. Eine so verschlossene Tür läßt sich nur mittels eines Gegenzaubers oder durch reines Glück wieder öffnen.

Ritual: Der Zauberer schließt die Tür und berührt sie dreimal mit der Hand, während er die Formel spricht. Dann würfelt er drei sechsseitige Würfel. Die Zahlen der Würfel bilden die magische Kombination, mit der die Tür verriegelt ist. Nur wenn jemand der versucht die Tür zu öffnen, die gleichen Zahlen würfelt – egal in welcher Reihenfolge – löst sich der Riegel und die Tür kann wieder geöffnet werden. Man kann pro Spielrunde einmal versuchen, die Tür so zu öffnen. Endet der Zauber, kann man die Tür wieder normal öffnen.

Kosten: 6 Punkte Astralenergie

Reichweite: Berührung

Dauer: Für jede Stufe des Zauberers zwei Spielrunden

Versteinerung

Wirkungsweise: Opfer dieses Zaubers verfallen in eine magische Starre

Ritual: Der Zauberer sieht sein Opfer an und spricht die Formel. Dann würfelt er um festzustellen, ob der Zauber gelingt. Er würfelt einen Würfel plus einen Würfel pro Stufe (ein Zauberer der 3. Stufe würfelt mit vier sechsseitigen Würfeln). Der Zauber gelingt, wenn das Ergebnis dieses Wurfs die Magieresistenz des Opfers übertrifft. Ein versteinertes Opfer kann vom Zauberer und seinen Begleitern ohne Gegenwehr angegriffen werden. Allerdings werden sie keinen Schaden anrichten, da das Opfer tatsächlich steinhart zu sein scheint und normale Waffen es nicht verletzen können. Versucht der Zauberer mehrere Opfer gleichzeitig zu versteinern, wird ihre Magieresistenz zusammengerechnet.

Kosten: 13 Punkte Astralenergie

Reichweite: 5m

Dauer: 5 Spielrunden plus Stufe des Zauberers

Furcht

Wirkungsweise: Mit dieser Formel demoralisiert der Zauberer seine Gegner, so dass sie fliehen oder sich ergeben.

Ritual: Der Zauberer schaut seinem Gegner in die Augen, während er die Formel wirkt. Der Zauber gelingt, wenn die Summe aus KLUGHEIT und der Stufe des Zauberers größer ist als der MUT seines Gegners und dem Zauberer eine CHARISMA-Probe gelingt. Gelingt der Zauber, werden die meisten Gegner schreiend weglaufen. Opfer dieses Zaubers sind so panisch dass sie nicht zusammenhängend reden können – man kann sie also nicht ausfragen. Endet der Zauber, verliert das Opfer jegliche Erinnerung an seine Angst und verhält sich wieder wie normal.

Kosten: 20 Punkte Astralenergie

Reichweite: 7m

Dauer: 5 Spielrunden plus Stufe des Zauberers

Berserkerwahn

Wirkungsweise: Der Zauberer versetzt einen seiner Gefährten in einen Berserkerwahn. Sind alle Gegner beseitigt bevor der Zauber endet, muss der Zauberer seinen Gefährten beruhigen, damit er sich nicht gegen seine Freunde wendet.

Ritual: Der Zauberer berührt seinen Gefährten und spricht den Zauber. Dadurch erhöhen sich folgende Werte je um 4 Punkte: MUT, KÖRPERKRAFT, ATTACKE, PARADE. Ist der Kampf vor dem Zauber vorbei, muss der Zauberer seinen Gefährten beruhigen (CHARISMA-Probe) oder der Gefährte kämpft gegen einen seiner Freunde, bis der Zauber endet.

Kosten: 7 Punkte Astralenergie

Reichweite: Berührung

Dauer: 9 Kampfrunden plus Stufe des Zauberers

Empathie

Wirkungsweise: Der Zauberer kann die Gefühle eines anderen Wesens erspüren. Damit kann er spüren, ob es freundlich, neutral oder feindlich gesonnen ist und ob es mutig, aggressiv oder feige reagieren wird.

Ritual: Der Zauberer konzentriert sich auf das Ziel des Zaubers, und spricht die Formel. Der Zauber gelingt bei einer erfolgreichen Probe auf KLUGHEIT.

Kosten: 5 Astralpunkte

Reichweite: 20m

Dauer: 10 Sekunden / 5 Kampfrunden

Mutation

Wirkungsweise: Mit diesem Klassiker gibt der Zauberer Menschen oder Monstern eine andere Erscheinungsform; seien es tote Gegenstände oder andere Lebewesen.

Ritual: Der Zauberer deutet mit den kleinen Fingern auf das Opfer und wirkt den Zauber. In Gedanken wählt er den Gegenstand oder das Wesen, in das er sein Opfer verwandeln will. Damit der Zauber gelingt, muss die Summe aus KLUGHEIT und Stufe des Zauberers höher sein als die *doppelte* Magieresistenz seines Opfers. Darüberhinaus muss dem Zauberer eine CHARISMA-Probe gelingen.

Kosten: 25 Punkte Astralenergie

Reichweite: 7m

Dauer: Permanent

Magieresistenz von Charakteren und Monstern

Einige Zauber berücksichtigen die Magieresistenz ihrer Opfer – das steht dann in den Beschreibungen der Zauber. Die Magieresistenz von Charakteren entspricht der Summe aus KLUGHEIT und doppelter Stufe. Die Magieresistenz von Monstern entspricht ihrer Gefahrenklasse.

Echte Spruchformeln

Einige Liebhaber möchten gerne die bekannten Zauberformeln benutzen. Diese sind leider nicht verfügbar, aber es gibt eine [Liste alternativer Reime](#).

Astralenergie zurückgewinnen

Genau wie Lebensenergie wird verbrauchte Astralenergie nach einem beendeten Abenteuer generiert.

Stabrituale für Zauberer

Zauberer können ihrem Stab besondere Eigenschaften verleihen. Für jedes Ritual ist eine Probe notwendig. Misslingt diese, kann sie erst nach dem nächsten Abenteuer wiederholt werden. Die Rituale müssen in Reihenfolge durchgeführt werden – man kann nicht mit dem 3. Ritual beginnen und dann das 1. machen, sondern immer erst das erste, dann das zweite, und so weiter.

1. Ritual: 7 Punkte Astralenergie, erfolgreiche Probe auf KLUGHEIT und CHARISMA. Gelingt das Ritual, spart der Zauberer bei jedem Zauber 2 Punkte Astralenergie.

2. Ritual: 5 Punkte Astralenergie, erfolgreiche Probe auf KLUGHEIT und CHARISMA, um 3 erschwert. Gelingt das Ritual, kann der Zauberer seinen Stab in eine immerbrennende Fackel verwandeln.

3. Ritual: 7 Punkte Astralenergie, erfolgreiche Probe auf KLUGHEIT und CHARISMA, um 5 erschwert. Gelingt das Ritual, kann der Zauberer seinen Stab in ein 10m langes Seil verwandeln, das sich selbstständig um ein Ziel knoten kann.

4. Ritual: Für dieses Ritual muss der Zauberer mindestens die 5. Stufe erreicht haben. 7 Punkte Astralenergie, erfolgreiche Probe auf KLUGHEIT und CHARISMA, um 5 erschwert. Gelingt das Ritual, kann der Zauberer seinen Stab für 5 Punkte Astralenergie in ein flammendes Schwert verwandeln, das für den Zauberer kämpft. Das Schwert kann sich bis zu 7m vom Zauberer wegbewegen, und kämpft mit **ATTACKE 15** und macht **1W + Stufe des Zauberers** Schaden. Jede Attacke kostet 3 Punkte Astralenergie. Pro Runde, in der der Stab als Flammenschwert verwendet

wird, besteht eine Chance von 5% (kumulativ), dass der Stab sich augenblicklich -- noch vor der Attacke -- zurückverwandelt. Wenn dies geschieht, kann der Zauberer den Stab 84 Tage lang nicht wieder in ein Flammenschwert verwandeln.

Misslingt das Ritual, verwandelt sich der Stab in ein Flammenschwert, das den Zauberer 3 Runden lang attackiert. Danach bleibt ein einfaches Schwert zurück, und der Zauberer hat seinen Stab für immer verloren.

5. Ritual: Hat der Zauberer alle vier Stabrituale erfolgreich durchgeführt, kann er seinen Stab in ein Zaubertier verwandeln. Dieses Zaubertier ist nicht größer als ein Wiesel und kann eigenständig die Gegend erkunden und versteht Aufgaben mit menschlicher Intelligenz; kann aber keine komplizierten Gerätschaften bedienen, weil es ihm an Kraft und Händen mangelt. Der Körper des Zauberers ist hilflos, solange sein Geist in dem Zaubertier wohnt.

Das Zaubertier ist schwer zu entdecken (5% Chance, 20% für Tiere und Monster, die auf die Kleintierjagd spezialisiert sind, also Falken, Eulen, Katzen etc.).

Für jede Minute die das Zaubertier existiert besteht eine 5% Chance, dass der Geist des Zauberers darin gefangen bleibt. Dann kann nur noch ein anderer Zauberer der 20. Stufe helfen, der das Zaubertier vernichtet. Dadurch geht der Zauberstab des betroffenen Zauberers unwiederbringlich verloren.

Verlorene Zauberstäbe ersetzen

Zauberer können zwischen Abenteuern einen neuen Zauberstab erhalten. Alle Rituale müssen neu gewirkt werden, um die besonderen Eigenschaften des Stabes (außer der Unzerbrechlichkeit) wieder zu erlangen.

Flüche und Rituale der Druiden

Herrschaft über Körper und Geist

Vorbereitung: 20 Runden Meditation, Erstellung einer Puppe, Wissen um ein konkretes Ereignis aus der Vergangenheit des Opfers.

Auswirkung: Eine der folgenden Auswirkungen: Verfolgungswahn (Opfer trennt sich von der Gruppe); Zwangshandlungen die CHARISMA, KLUGHEIT oder MUT um 1W senken; Schmerzen die KÖRPERKRAFT und GESCHICKLICHKEIT halbieren.

Einschränkung: Wirkt nicht gegen Monster oder Tiere.

Kosten: 10 Punkte Astralenergie

Reichweite: Unbegrenzt

Dauer: Konzentration

Talisman der Herrschaft

Vorbereitung: 20 Spielrunden Vorbereitung mit einem Teil des Körpers des Opfers. Dieses wird in ein Amulett eingearbeitet, das der Druide auf der Haut tragen muss.

Auswirkung: Kontrolle über das Opfer; dieses muss beliebige Handlungen ausführen, solange sie nicht den Tod des Opfers herbeiführen. Die Kontrolle kann jederzeit abgebrochen werden. Das Opfer erinnert sich an nichts, das während der Kontrolle geschehen ist.

Einschränkung: Wirkt nicht gegen Monster oder Tiere.

Kosten: 21 Punkte Astralenergie

Reichweite: Unbegrenzt

Dauer: Maximal 1 Tag ab Fertigung des Amuletts. Nach einem Tag wird das Amulett wirkungslos.

Böser Blick

Vorbereitung: Der Druide schaut seinem Opfer in maximal 5m Abstand in die Augen. Die doppelte Stufe plus CHARISMA des Druiden muss über der Magieresistenz des Opfers liegen.

Auswirkung: Eine von zwei Varianten: Entmutigung (AT-Wert um 5 gesenkt, nach jeder Kampfrunde 25% Chance, dass das Opfer sich ergibt); Panik (MUT halbiert, nach jeder Kampfrunde eine MUT-Probe, sonst flieht das Opfer so schnell es kann in eine zufällige Richtung).

Veitstanz

Vorbereitung: Der Druide schaut sein Opfer an und macht mit der Hand eine mystische Geste. In der darauffolgenden Kampfrunde beginnt das Opfer unter Zwang zu tanzen. Das Opfer kann solange nicht mehr kämpfen (ATTACKE und PARADE sinken um 15). Außerdem wird die AUSDAUER des Opfers für 20 Spielrunden halbiert.

Kosten: 5 Punkte Astralenergie pro Opfer

Reichweite: 5m

Dauer: 20 Spielrunden

Verwirrung

Vorbereitung: Der Druide konzentriert sich fünf Kampfunden auf sein Opfer, das er während dieser Zeit ununterbrochen sehen können muss. Der Zauber gelingt, wenn die Magieresistenz des Opfers unter dem doppelten CHARISMA des Druiden liegt.

Auswirkung: Das Opfer verliert die Orientierung und wandert eine Zeitlang zufällig umher. Im Kampf sinken KÖRPERKRAFT, GESCHICKLICHKEIT, ATTACKE und PARADE um je drei Punkte.

Kosten: 4 Punkte Astralenergie pro Opfer

Reichweite: 50m

Dauer: 20 Kampfunden

Pestfluch

Vorbereitung: Der Druide konzentriert sich fünf Kampfunden auf sein Opfer, dass er während dieser Zeit ununterbrochen sehen können muss. Der Zauber gelingt, wenn die Magieresistenz des Opfers kleiner als die Summe aus Stufe und CHARISMA des Druiden ist.

Auswirkung: Einen Tag nach dem Ritual bricht die Krankheit bei dem Opfer aus, mit allen Begleiterscheinungen.

Kosten: Je nach Schwere der Krankheit (3 Punkte Astralenergie pro Stufe)

Dauer: Je nach Krankheit

Tiermeisterschaft

Vorbereitung: Der Druide konzentriert sich zwei Kampfunden auf das Tier und bannt es mit regelmäßigen Bewegungen seiner Hände. Der Zauber gelingt, wenn die Gefahrenklasse des Tiers kleiner als die Summe aus doppelter Stufe und CHARISMA des Druiden ist.

Auswirkung: Das Tier verhält sich, als sei es gut dressiert. Es kann für den Druiden kämpfen, einen Ort bewachen, Gegner aufspüren, Nachrichten überbringe, und so weiter.

Kosten: Astralenergie entsprechend der Gefahrenklasse des Tieres.

Dauer: 1 Spielrunde

Zauber der Waldelfen

(Zauberbüchlein)

Nebel

Vorbereitung: Der Waldelf spricht die magischen Worte und bläst durch zu einem Ring geformte Hände.

Auswirkung: Es entstehen 200 Raummeter Nebel, die die vom Waldelfen gewünschte Form annehmen. Diese Form kann während der Wirkungsdauer vom Waldelfen geändert werden.

Kosten: 10 Punkte Astralenergie; 2 Punkte pro Änderung der Form.

Dauer: 3 Spielrunden

Lebewesen spüren

Vorbereitung: Der Waldelf formt die magischen Worte in seinem Geist, während er die Hände mit den Daumen zum Kopf hinter seine Ohrmuscheln hält.

Auswirkung: Der Waldelf kann nun in 30m Radius alle Lebewesen über 20cm – auch Insektenschwärme – spüren. Pflanzen und sehr kleine unintelligente Einzelwesen werden nicht wahrgenommen.

Kosten: 5 Punkte Astralenergie

Dauer: 1 Kampfunde

Bewegung

Vorbereitung: Der Waldelf formt die magischen Worte in seinem Geist. Das dauert 2 Kampfrunden. Dann muss ihm eine CHARISMA-Probe gelingen, oder der Zauber misslingt; die Astralenergie geht aber dennoch verloren.

Auswirkung: Die Geschwindigkeit eines beliebigen Ziels wird verdoppelt oder halbiert. Dadurch verändern sich die Kampfwerte (ATTACKE und PARADE) – bei Verdoppelung der Geschwindigkeit steigen sie um 2, bei halbiert Geschwindigkeit sinken sie um 2.

Kosten: 4 Punkte Astralenergie pro Ziel.

Dauer: 20 Kampfrunden

Meisterschaft über Pflanzen

Vorbereitung: Der Waldelf sammelt sich 20 Kampfrunden, dann zeigt der Zauber eine seiner Wirkungen.

Auswirkung: Der Waldelf hat die Wahl zwischen drei Effekten:

1) Schnelles Wachstum: Der Waldelf kann Pflanzen in einem 10m durchmessenden Kreis um 5cm pro Kampfrunde wachsen lassen (maximal 3m).

2) Baumgeschütz: Ein Baum schießt gezielt mit seinen Früchten oder Zapfen auf einen Gegner. Je nach Gewicht und Härte der Geschosse liegt der Schaden dieses Angriffes zwischen 1W6 und 3W6. Die Reichweite der Geschosse beträgt 30m.

3) Schlingpflanzen: Ranken und junge Äste können ein Ziel fesseln oder erwürgen. Entkommen kann man nur mit einer erfolgreichen Probe auf GESCHICKLICHKEIT oder durch einen Glückswurf (1-5 auf dem W20).

Kosten: 1) 12 Punkte Astralenergie; 2) 8 Punkte Astralenergie; 3) 3 Punkte Astralenergie

Reichweite: Je 50m

Dauer: 1) 60 Kampfrunden; 2) 1 Kampfrunde; 3) beliebig

Freund der Natur

Vorbereitung: Der Waldelf formt die magischen Worte in seinem Geist während er sein Gesicht mit nach vorne gewandten Handflächen beschattet.

Auswirkungen: Durch diesen Spruch werden alle Pflanzen und Lebewesen im Wirkungsbereich dem Waldelf freundlich gesonnen; auch kann er mit ihnen kommunizieren; sie aber nicht kontrollieren.

Kosten: 9 Punkte Astralenergie

Reichweite: 100m

Dauer: Bis der Waldelf den Wirkungsbereich verlässt.

Camouflage

Vorbereitung: Der Waldelf formt die magischen Worte in seinem Geist und nimmt augenblicklich die Farbe seiner Umgebung an, sodass er kaum noch zu erkennen ist. Dieser Spruch wirkt in Wäldern besonders gut, in anderen Geländearten ist er weniger effektiv. Wer sich dem Elfen auf 3m oder weniger nähert, entdeckt ihn automatisch. Bei höheren Entfernungen muss ihm erst eine Probe auf KLUGHEIT gelingen, bevor folgende Wahrscheinlichkeiten für eine Entdeckung zu tragen kommen:

Wald: 10% (19-20 auf W20)

Berge: 30% (15-20 auf W20)

Sumpf: 30% (15-20 auf W20)

offenes Gelände: 40% (13-20 auf W20)

Besiedeltes Gelände und in Gebäuden: 50% (11-20 auf W20)

Kosten: 5 Punkte Astralenergie

Reichweite: selbst

Dauer: 1 Spielrunde

Fallen entdecken

Vorbereitung: Der Waldelf formt innerhalb von 2 Kampfrunden die magischen Worte in seinem Kopf.

Auswirkung: Der Waldelf nimmt alle Fallen im Wirkungsbereich wahr.

Kosten: 7 Punkte Astralenergie

Reichweite: 20m

Dauer: Sofort

Wunder der Geweihten

Die Unsterblichen gewähren ihren Geweihten Wunder, wenn diese sich den Grundsätzen des Glaubens entsprechend verhalten. Ob die Geweihten erhört werden wenn sie um ein Wunder bitten, wird mit einer Probe gegen einen festen Wert oder eine Stufenprobe (1W20 gegen die Stufe) ermittelt.

Bei einigen Wundern ist diese Stufenprobe erschwert. Diese Proben gelingen stets, wenn eine 1 oder 2 gewürfelt wird und scheitern immer, wenn eine 19 oder 20 gewürfelt wird. Scheitert die Probe, kann es negative Auswirkungen geben, die manchmal mit einer Attributprobe auf Charisma verhindert werden können.

Wunder aller Unsterblichen

Speisung der Bedürftigen

Mit diesem Wunder können Geweihte beliebige Gegenstände in Speise und Trank verwandeln.

Vorbereitung: Ein Gebet von mindestens 10 Spielrunden Dauer.

Kosten: 1 Karma pro Person, die für einen Tag weder Hunger noch Durst leiden soll.

Probe: 10

Scheitern der Probe: Keine Auswirkung

Heilige Zwiesprache

Mit diesem Wunder können Geweihte über beliebige Entfernungen mit anderen Geweihten ihres Glaubens in Verbindung treten, um mit ihnen Rat zu halten oder ihnen Nachrichten zu schicken.

Vorbereitung: Ein meditatives Gebet von 2 Spielrunden Dauer.

Probe: 15

Scheitern der Probe: Keine Auswirkung

Kosten: 5 Karma

Reichweite: beliebig

Dauer: beliebig

Mut der Gläubigen

Mit diesem Wunder stärken Geweihte ihre Mitstreiter oder sich selbst indem der MUT-Wert angehoben wird. Gelingt das Wunder, kann der Mut entsprechend dem eingesetzten Karma angehoben werden.

Vorbereitung: Ein Stoßgebet, das 6 Kampfunden dauert.

Probe: 15

Scheitern der Probe: CHARISMA-Probe oder MUT des Geweihten sinkt für 10 Spielrunden um 5 Punkte

Kosten: 5 Karma plus Karma für die Mut-Steigerung

Reichweite: 10 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

Gesundung

Mit diesem Wunder werden Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen geheilt. Es gibt sofort 10 Lebensenergie zurück, und Krankheiten und Vergiftungen bis zur 5. Stufe werden geheilt.

Vorbereitung: Stoßgebet, das 4 Kampfunden dauert

Probe: 12

Scheitern der Probe: Keine Folgen

Kosten: 10 Karma

Reichweite: Berührung (Handauflegen)

Besondere Wunder der Unsterblichen

Diese Besonderen Wunder gewähren bestimmte Unsterbliche alleine ihren Anhängern. Sie sind in der Regel schwerer als die Wunder aller Unsterblichen. Exemplarisch hier ein paar besondere Wunder, die zu Gottheiten einer graeco-romanisch inspirierten Pseudo-Mythologie passen:

Athene Promachos ist die Erste Kämpferin. Ihre besonderen Wunder sind:

Athenes Waffensegen

Dieses Wunder wirkt alle Waffen in 5 Meter Umkreis um die Geweihte. Solcherart gesegnete Waffen machen zusätzlich 1W6 Schaden und ihr Bruchfaktor sinkt auf 2.

Vorbereitung: Stoßgebet, das 6 Kampfrunden dauert.

Probe: 12

Scheitern der Probe: Keine Folgen

Kosten: 2W6 Karma

Reichweite: 5m

Dauer: 1 Spielrunde

Athenes Brünne

Dieses Wunder verstärkt den Schutz aller Rüstungen in 5m Umkreis um 3 Punkte.

Vorbereitung: Stoßgebet, das 1 Kampfrunde dauert.

Probe: 13

Scheitern der Probe: CHARISMA-Probe, oder der Schutz der Rüstungen sinkt um 1 Punkt.

Kosten: 2W6 Karma

Reichweite: 5m

Dauer: 1 Spielrunde

Thanatos Erebos steht für Tod und Dunkelheit. Seine besonderen Wunder sind:

Hypnos' Hauch

Mit diesem Wunder werden beliebige Opfer im Umkreis von 20m um den Geweihten in Schlaf versetzt.

Vorbereitung: Meditativer Gesang, der 6 Kampfrunden dauert

Probe: Stufenprobe, um 2 erleichtert

Scheitern der Probe: CHARISMA-Probe oder der Spielleiter bestimmt, wer einschläft

Kosten: 7 Karma

Reichweite: 20m

Dauer: 10 Spielrunden

Amnesie

Herrschaft über Untote

Hephaestos ist der fehlwüchsige Herr des Feuers, der Erde, und der Schmiede

Hephaestos' Hammer

Ein heftiger Schlag erschüttert die Erde. Davon betroffen ist ein Gebiet von 100x100m in bis zu 100m Entfernung. Gebäude stürzen bei einer 11-20 auf dem W20 ein, und Charaktere in den Gebäuden sind wie folgt betroffen: 1-14: Flucht gelingt rechtzeitig, 15-17: 1W6 Schaden durch Trümmer, 18-19: 2W6 Schaden durch Trümmer, 20: Tot.

Vorbereitung: Meditatives Gebet, das eine Spielrunde dauert.

Probe: Stufenprobe

Scheitern der Probe: CHARISMA-Probe oder das Beben betrifft den Geweihten und seine unmittelbare Umgebung.

Kosten:

Hephaestos' Essenz

Die Erde bricht auf und wird von der feurigen Essenz Hephaestos, glühender Lava, überspült. Betroffen ist ein Gebiet von 100 Quadratmetern, die Form bestimmt der Geweihte. Mit zusätzlichem Karma kann der Geweihte auch eine Wand errichten, für jeden Meter Höhe muss er 2 Karmapunkte aufwenden. Wer die Lava berührt, erleidet jede Kampfrunde 2W6 Punkte Schaden. Wer sich in 3m Nähe zur Wand befindet muss eine GESCHKLICHKEIT-Probe ablegen oder erleidet 2W6 Punkte Schaden.

Vorbereitung: Meditatives Gebet, das 2 Spielrunden dauert.

Probe: Stufenprobe

Scheitern der Probe: Keine Folge

Kosten: 10 Karma (plus Punkte für eine Wand)

Reichweite: 50m

Dauer: 1 Spielrunde

Athene Glaukopis ist die helläugige Zwillingschwester von Athene Promachos, sie steht für Gelehrtheit und Zauberwerk

Athenes Spiegel

Durch dieses Wunder werden Zauber, die innerhalb 5m der Geweihten wirken sollen, auf ihre Urheber zurückgeworfen

Voraussetzung: Gebet, das 10 Kampfunden dauert.

Probe: Stufenprobe, um fünf erschwert

Scheitern der Probe: Keine Folge

Kosten: 8 Karma

Reichweite: 5m

Dauer: 1 Spielrunde

Athenes Transmutation

Die Geweihte kann eines der Elemente (Feuer, Wasser, Luft, Erde, Eis, Erz) in ein anderes verwandeln. Die Menge ist auf 500 Kubikmeter beschränkt.

Vorbereitung: Meditatives Gebet, das 1 Spielrunde dauert.

Probe: Stufenprobe

Scheitern: Der Spielleiter bestimmt, in welches Element sich das Ziel-Element verwandelt

Athenes Fluchbrecher

Mit diesem Wunder werden alle Flüche gebrochen; also alle Zauber die sich negativ auf ihre Opfer auswirken. Neben einigen Sprüchen der Magier betrifft das alle Zauber der Druiden bis auf die Druidenrache.

Vorbereitung: Stoßgebet, das 2 Kampfunden dauert.

Probe: Stufenprobe, um 2 erleichtert

Kosten: 2W6 Karma

Reichweite: 20m

Hermes Dolios steht für Handel und Heimlichkeit

Zungenreden

Der Geweihte oder eine Zielperson kann jede Sprache verstehen, lesen und sprechen. er kann sich mit allen sprechenden Bewohnern der Welt verständigen und Geheimschriften und Codes entschlüsseln.

Vorbereitung: Meditatives Gebet, das eine Spielrunde dauert

Probe: Stufenprobe, um 1 erleichtert.

Scheitern der Probe: Zielperson des Wunders versteht 2 Spielrunden lang alles falsch.

Kosten: 1W6 Karma

Reichweite: Sichtweite

Dauer: 2 Spielrunden

Hermes' Heimliche Hand

Mit diesem Wunder entwendet der Geweihte Gegenstände die nicht größer sind als ein Mensch. Wenn er den entsprechenden Gegenstand kennt und weiß wo er sich befindet, erscheint er vor den Füßen des Geweihten.

Vorbereitung: Stoßgebet, das 8 Kampfrunden dauert

Probe: Stufenprobe, um 3 erschwert

Scheitern der Probe: Keine Folge

Kosten: 1W6+2 Karma

Reichweite: 1km

Schicksalsdokument

Charaktername _____ Stufe _____

Charaktertyp _____ Abenteurerpunkte _____ Gold _____ Silber _____

MUT KLUGHEIT CHARISMA GESCHICKLICHKEIT KÖRPERKRAFT

Initiative

*Magieresistenz,
Zauberei*

*Feilschen,
Zauberei*

*Attacke (Parade),
waffenloser Kampf*

Schaden

Tragkraft _____ (KÖ x 4) Lebensenergie _____

Ausdauer _____ (KÖ + Lebensenergie) Astralenergie _____

Magieresistenz _____ (KL + 2 x Stufe) Rüstungsschutz _____

Attacke _____ Parade _____

Waffe Schaden Gewicht Attacke Parade Bruchfaktor

Notizen

Manöver

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
normaler Erfolg					1 Manöver					2 Manöver					3 Mnvr		XX		

Blenden: Gegner ist für 1W6 Runden geblendet.

Entwaffnen/Binden: Gegner kann für 1W6 Runden aktuelle Waffe nicht benutzen, aber eine andere ziehen oder waffenlos kämpfen.

Stoßen: Gegner kann in der nächsten Runde keine Attacke ausführen.

Umwerfen: Gegner wird zu Boden gestoßen.

Moral stärken: Alle Verbündeten, die

eingeschüchtern sind, gewinnen mit einer Probe auf MUT ihren Kampfgeist zurück.

Defensiv kämpfen: Der Charakter oder ein Verbündeter kann in dieser Runde eine weitere Parade durchführen.

Einschüchtern: Alle Gegner die gegen den Charakter kämpfen, machen eine Probe auf MUT. misslingt diese Probe, halbiert sich ihr MUT für 1W6 Runden.