

## Arvendor Playtest-Regeln (Beta-Version 1.0)

### Worum geht es in diesem Dokument?

Dieses Dokument enthält die Beta-Version der Spielregeln für Arvendor, ein Science-Fantasy-Rollenspiel, das taktische Kämpfe, tiefgehende Charakterentwicklung und eine faszinierende Spielwelt miteinander verbindet.

### Was ist das Ziel dieser Beta-Version?

- **Spielbarkeit testen:** Die hier vorgestellten Regeln sind noch nicht final und werden aktiv getestet und weiterentwickelt.
- **Feedback einholen:** Wir möchten wissen, welche Mechaniken gut funktionieren und welche verbessert werden sollten.
- **Balance anpassen:** Die Skalierung von Fähigkeiten, Kämpfen und Magie wird mit diesem Playtest ausgiebig erprobt.

### Was dieses Dokument nicht ist:

- **Ein vollständig illustriertes, designtes Buch** – das Layout ist schlicht, der Fokus liegt auf dem Testen der Mechaniken.
- **Ein fertiges Regelwerk** – einige Systeme sind noch nicht final, und es werden in Zukunft Ergänzungen und Anpassungen vorgenommen.
- **Eine vollständige Weltbeschreibung** – die Spielwelt von Arvendor wird hier skizziert, aber es wird noch detailliertere Inhalte in späteren Veröffentlichungen geben.

### Wie du helfen kannst:

Beim Spielen kannst du uns Feedback zu folgenden Punkten geben:

- Sind die neuen Regeln klar verständlich?
- Funktionieren die Probenmechanik und das Kampfsystem flüssig?
- Fühlen sich Fähigkeiten, Waffen und Magie fair und spannend an?
- Gibt es Bereiche, die unklar oder zu kompliziert erscheinen?

Wenn du Feedback hast, sende es uns über

- Discord: Arvendor Community
- E-Mail: [info@arvendor.de](mailto:info@arvendor.de)
- Instagram: [@arvendor\\_rpg](https://www.instagram.com/arvendor_rpg)
- facebook: [@arvendor\\_rpg](https://www.facebook.com/arvendor_rpg)



## Impressum

### *(Wer steckt hinter Arvendor?)*

Arvendor ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, das von Philip Fuchs entwickelt wird. Dieses Beta-Dokument wurde erstellt, um die Spielmechaniken zu testen und gemeinsam mit der Community weiterzuentwickeln.

**Projektleitung & Design: Philip Fuchs**  
**Regelentwicklung & Systemdesign: Philip Fuchs, Larissa Fuchs**  
**Weltentwicklung & Lore: Philip Fuchs**  
**Illustrationen & Layout: Philip Fuchs**  
**Community & Feedback-Koordination: Atreyo Fuchs**

### Einsatz von KI-Tools

Bei der Entwicklung von Arvendor werden KI-gestützte Werkzeuge genutzt, um den kreativen Prozess zu unterstützen. Dazu gehören:

MidJourney für Illustrationen und visuelle Konzepte.

KI-gestützte Schreibwerkzeuge für Ideenentwicklung, Regelmechaniken und Weltenbau.

**Diese Tools dienen dazu, die Kreativität und Effizienz der Entwicklung zu erweitern, ersetzen aber keine menschliche Design- und Schreibarbeit.**

**Kontakt & Feedback: [www.arvendor.de](http://www.arvendor.de)**

### Verantwortlich für den Inhalt:

Verfasser: Philip Fuchs / Bahnhofstraße 18 / 29556 Suderburg

E-Mail: [info@arvendor.de](mailto:info@arvendor.de)

Urheberrecht:

© 2025 Philip Fuchs. Alle Rechte vorbehalten.

Die Inhalte dieses Buches, einschließlich Texte, Grafiken und Layout, sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Vervielfältigung, Verbreitung oder Nutzung in anderen Medien bedarf der schriftlichen Genehmigung des Autors.

# Inhaltsangabe

## 1. Einleitung & Überblick

1.1 Das Herz des Spiels – Mystik, Schicksal & das große Unbekannte	4
1.2 Spielstil & Fokus – Wie sich Arvendor spielt	4
1.3 Wovon ist Arvendor inspiriert?	5
1.4 Wie spielt man Arvendor?	5

## 2. Was ist Arvendor?

2.1 Die Welt im Überblick	6
2.2 Die Altvorderen – Ein verlorenes Zeitalter	7
2.3 Der Urkraft-Sturm & die Rückkehr der Mystik	8
2.4 Die Enklaven – Zuflucht und Gefängnis	9
2.5 Das Außerhalb – Ungezähmt & voller Geheimnisse	10
2.6 Mystische Kräfte & Reliktech – Zwei Seiten einer Medaille?	12

## 3. Die Grundmechaniken des Spiels

3.1 Das Würfelsystem – W20 und Erfolgsproben	14
3.2 Attribute – Die Grundpfeiler jeder Figur	17
3.3 Attributproben – Die Basis jeder Herausforderung	18
3.4 Fähigkeitsproben – Spezialisierte Handlungen	20
3.5 Erfolgsstufen & Vergleichende Proben	22
3.6 Unterstützende Proben – Zusammenarbeit und Teamgeist	25

## 4. Das Kampfsystem von Arvendor

4.1 Aktionspunkte – Der taktische Kern	26
4.2 Rundenbasierter Kampf	28
4.3 Dynamischer Kampf – Das Zeitleisten-System	29
4.4 Empfehlung: Battlemat, Figuren, Marker	31
4.5 Angriffe – Wie trifft eine Figur ihr Ziel?	33
4.6 Schaden & Schwäche	36
4.7 Mystische Fähigkeiten einsetzen	38
4.8 Waffenfähigkeiten einsetzen	40
4.9 Fernkampf	43
4.10 Verteidigungsoptionen	45

## Kapitel 5: Charaktererschaffung

5.1 Die Geburt eines/r Alesii	48
5.2 Wähle deine Stufe	49
5.3 Wähle deine Mystische Kraft	49
5.4 Wähle dein Volk	50
5.5 Wähle deine Enklave	53
5.6 Verteile deine Attributspunkte	57
5.7 Wähle & verbessere deine Fähigkeiten	58
5.8 Bestimme deinen Kampfstil	60
5.9 Wähle deine Ausrüstung	63
5.10 Berechne deine abgeleiteten Werte	65
5.11 Stufenaufstiege	68

## 6. Die Mystischen Kräfte

6.1 Zeitmanipulation	72
6.2 Schattenmacht	83
6.3 Biomantie	93
6.4 Elementare Beherrschung	105
6.5 Illusionskunst	118
6.6 Metamorphose	130
6.7 Mentale Kraft	143
6.8 Ätherschöpfen	156
6.9 Naturmystik	169

## 7. Die Kampfstile - Deine Art zu kämpfen

7.1 Einhandklingenwaffen	183
7.2 Einhandhieb Waffen	190
7.3 Zweihandklingenwaffen	197
7.4 Zweihand-Hieb Waffen	205
7.5 Bögen und Armbrüste	213
7.6 Stangenwaffen	221
7.7 Schildkampf	229
7.8 Wurf Waffen & Dolche	237

## 8. Ausrüstung, Handel & Ökonomie

8.1 Währungssystem & Wirtschaft in Arvendor	245
8.2 Preisliste für Gegenstände	246
8.3 Reliktech – Das Vermächtnis einer vergessenen Ära	248

## 9. Die Spielleitung in Arvendor

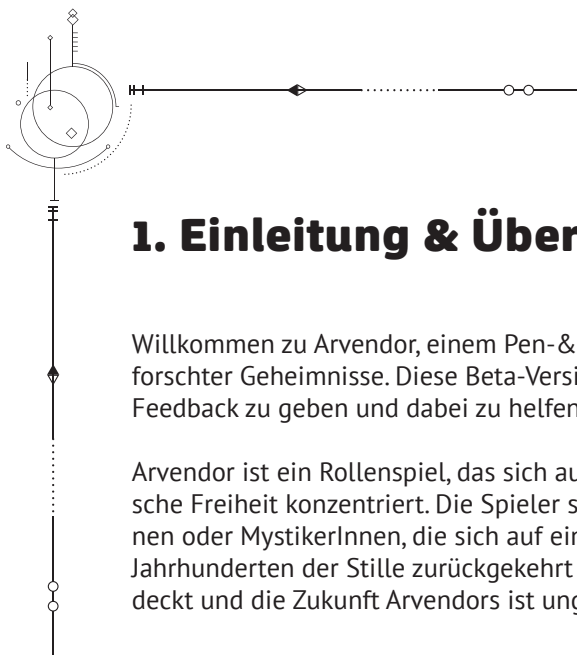
9.1 Einführung für Spielleiter*innen	251
9.2 Wie erstellt man Abenteuer in Arvendor?	252
9.3 Tipps für das Leiten von Proben & Kämpfen	255
9.4 Deine erste Runde Arvendor	256

## 10. Zustände, Begleiter und Kreaturen

10.1 Zustände in Arvendor	257
10.2 Begleiter - Gefährten auf der Reise	259
10.2.1 Beispielhafte Tiere Arvendors	261

## Ein abschließendes Wort

275



# 1. Einleitung & Überblick

Willkommen zu Arvendor, einem Pen-&-Paper-Rollenspiel in einer Welt voller Magie, Reliktech und unerforschter Geheimnisse. Diese Beta-Version des Regelwerks gibt dir die Möglichkeit, das System zu testen, Feedback zu geben und dabei zu helfen, die Spielmechaniken weiterzuentwickeln.

Arvendor ist ein Rollenspiel, das sich auf taktische Kämpfe, tiefgehende Charakterentwicklung und erzählerische Freiheit konzentriert. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von AbenteurerInnen, ForscherInnen, KriegerInnen oder MystikerInnen, die sich auf eine gefährliche Reise durch eine Welt begeben, in der die Magie nach Jahrhunderten der Stille zurückgekehrt ist. Alte Technologien erwachen, vergessene Artefakte werden entdeckt und die Zukunft Arvendors ist ungewiss.

## 1.1 Das Herz des Spiels – Mystik, Schicksal & das große Unbekannte

Arvendor ist ein Rollenspiel über Erkundung, Abenteuer und Veränderung. Die Charaktere, die ihr erschafft, sind keine gewöhnlichen Individuen – sie sind Suchende, EntdeckerInnen und KämpferInnen, MystikerInnen die das Schicksal von Arvendor mitgestalten.

Ein mystisches Verständnis der Welt & ihrer Wirkungsmechanismen:

Die Welt folgt eigenen, oft verborgenen Gesetzen. Wer sich Zeit nimmt, ihre Muster zu erkennen, kann sie beeinflussen – doch niemals vollständig kontrollieren.

Mystische Kräfte erwachen – Ihr seid die Alesii:

Seit dem Urkraft-Sturm vor 30 Jahren werden manche Individuen mit mystischen Kräften geboren. Diese „Alesii“ sind eine neue Generation, die das Schicksal Arvendors prägen wird. Doch diese Kräfte sind nicht ohne Preis – und nicht jeder akzeptiert ihre Existenz.

Keine klare Trennung zwischen Gut und Böse – Herausforderungen und moralische Dilemmata:

Jede Entscheidung verändert die Welt. Ist es richtig, die Reliktech der Altvorderen zu nutzen? Sollte Wissen bewahrt oder verborgen werden? Wann endet Überlebenswille – und wann beginnt Gier?

Das Außerhalb – Entdecke die Gefahren jenseits der Mauern:

Die Enklaven mögen Sicherheit bieten, doch jenseits ihrer Grenzen beginnt das Außerhalb – ein Land, das sich nicht bändigen lässt. Verlassene Ruinen, wilde Kreaturen, unerforschte Reliktech – wer Arvendor verstehen will, muss es wagen, diese Orte zu betreten.

Arvendor ist ein Spiel über Mysterien. Ihr seid Suchende – aber seid ihr bereit, mit den Antworten zu leben?

## 1.2 Spielstil & Fokus – Wie sich Arvendor spielt

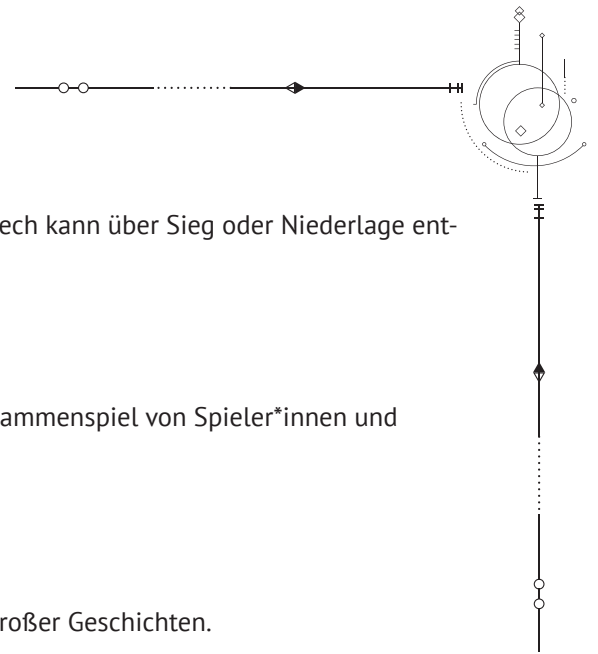
Arvendor verbindet taktische Herausforderungen mit erzählerischer Freiheit. Eure Charaktere sind keine HeldenInnen im klassischen Sinn – sie sind Alesii die versuchen, sich in einer Welt zurechtzufinden, die sich ständig verändert.

Fokus auf Erkundung & Mysterien:

Die Welt von Arvendor ist rätselhaft und voller verborgener Strukturen. Entdeckt ihr die Wahrheit – oder schafft ihr nur eine neue Geschichte?

Taktische Kämpfe mit Tiefe:

Ein flexibles Kampfsystem mit Aktionspunkte-basierten Mechaniken ermöglicht strategische Entscheidungen.



Die richtige Nutzung von Fähigkeiten, mystischen Kräften und Reliktech kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Erzählerische Freiheit & tiefgehende Charakterentwicklung:

Entscheidungen formen die Welt – und die Welt formt euch zurück.

Kein Spielleiter-Diktat: Die Geschichte entwickelt sich durch das Zusammenspiel von Spieler\*innen und Spielleitung.

### **1.3 Wovon ist Arvendor inspiriert?**

Wie jede lebendige Welt steht Arvendor auf den Schultern anderer großer Geschichten.

Historische und mythische Einflüsse:

Götter & Mythologie: Inspirationen aus antiken Kulturen, Mystizismus und Legenden allen voran das Tao.  
Vergessene Reiche: Das Konzept verlorener Zivilisationen, deren Wissen noch immer nachwirkt.

Literatur & Filme:

Dune (Frank Herbert) – Eine Welt mit tiefer Mythologie, Prophezeiungen und politischer Komplexität.

Der Name des Windes (Patrick Rothfuss) – Mystische Kräfte, die auf verborgenen Prinzipien basieren, und eine Welt, die nicht alle ihre Geheimnisse preisgibt.

Indiana Jones & Abenteuerliteratur – Das Erkunden vergessener Orte, die Suche nach Relikten und der Nervenkitzel des Unbekannten.

Filme & Videospiele:

Star Wars Saga – Eine Welt mit versteckten Kräften, die noch nicht vollständig verstanden werden, und Charaktere, die sich zwischen Pflicht, Macht und persönlicher Moral entscheiden müssen.

Horizon Zero Dawn – Die Koexistenz von fortschrittlicher Reliktech und mystischer Natur, der Kampf gegen übermächtige Wesen und die Suche nach der Wahrheit über die Vergangenheit.

Andere Rollenspiele:

Numenera – Die Mischung aus Magie und Technologie, die tief mit der Geschichte der Welt verwoben ist.

Dark Souls & Elden Ring – Rätselhafte Welten, in denen Spieler\*innen aktiv herausfinden müssen, wie alles zusammenhängt.

Arvendor ist kein Nachahmer dieser Werke – aber es trägt ihre Ideen in sich und macht sie zu etwas Eigenem.

### **1.4 Wie spielt man Arvendor?**

Um loszulegen, braucht ihr:

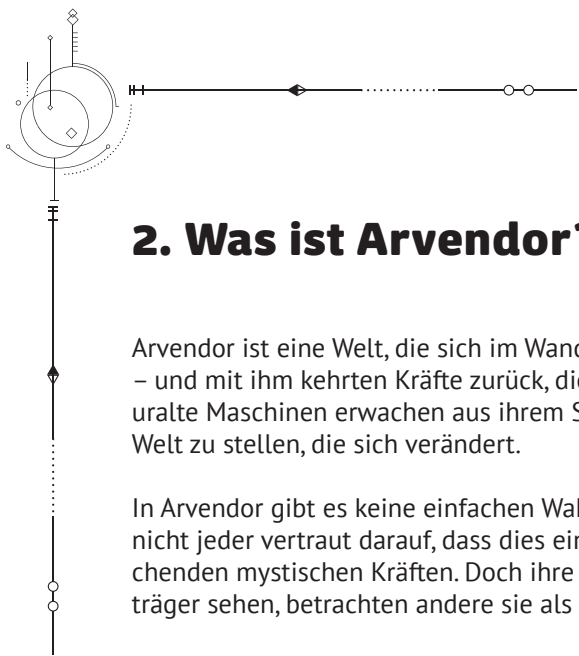
3-7 Spieler\*innen – Eine Gruppe von Charakteren und eine Spielleitung.

Würfel (W20 & W6) – Ein „Niedriger Wurf ist besser“-System.

Charakterbögen & Notizen – Zum Festhalten eurer Entwicklungen.

Dieses Regelwerk – Alles, was ihr braucht, um loszulegen.

Arvendor kann auf viele Arten gespielt werden – ob als taktisches Abenteuer, als Charakterdrama oder als epische Saga. Es liegt an euch, welche Geschichte ihr erzählen wollt.



## 2. Was ist Arvendor?

Arvendor ist eine Welt, die sich im Wandel befindet. Vor dreißig Jahren riss der Urkraft-Sturm die Realität auf – und mit ihm kehrten Kräfte zurück, die lange verloren schienen. Mystische Phänomene treten vermehrt auf, uralte Maschinen erwachen aus ihrem Schlaf und die Menschen stehen vor der Herausforderung, sich einer Welt zu stellen, die sich verändert.

In Arvendor gibt es keine einfachen Wahrheiten. Mächte, die einst als Legenden galten, werden Realität – aber nicht jeder vertraut darauf, dass dies ein Segen ist. Die Spielercharaktere sind Alesii, Auserwählte mit erwachenden mystischen Kräften. Doch ihre Gabe ist nicht überall willkommen. Während einige sie als Hoffnungsträger sehen, betrachten andere sie als Bedrohung.

Diese Welt ist geprägt von uralten Geheimnissen, einem Kampf um Wissen und Macht – und der Frage, ob sich die Vergangenheit wiederholen wird.

### 2.1 Die Welt im Überblick

Seit Jahrtausenden haben die Völker Arvendors ums Überleben gekämpft. Die Welt war nie ein sicherer Ort – das Außerhalb, jene weiten, wilden und ungezähmten Lande jenseits der befestigten Städte, barg zu viele Gefahren. Gewaltige Kreaturen, uralte, instabile Reliktech-Anlagen und mysteriöse Phänomene machten es unmöglich, dauerhaft außerhalb der Enklaven zu leben. Die Zivilisation zog sich zurück hinter hohe Mauern, versteckte sich in Bergfestungen oder unterirdischen Städten. Die Enklaven wurden zu den letzten Zufluchtsorten der Völker – geschützt, aber auch gefangen für Hunderte von Jahren.

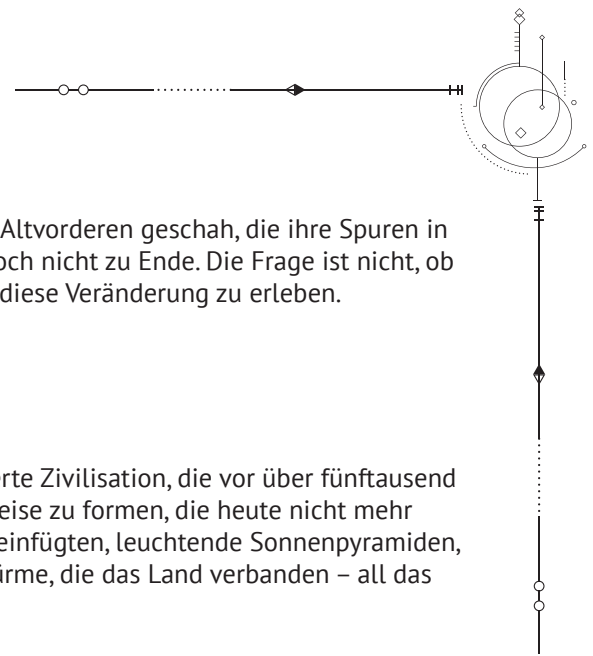
Innerhalb dieser Enklaven blühte das Leben auf, doch es war ein Leben in Grenzen. Generationen kamen und gingen, ohne jemals einen Fuß ins Außerhalb zu setzen. Die alten Straßen versanken im Dschungel, Handelsrouten brachen zusammen, und das Wissen über die Welt jenseits der Mauern wurde zur Legende. Die Bewohner von Arvendor wuchsen mit Geschichten über das Unbekannte auf – manche voller Schrecken, manche voller Neugier. Doch es gab kaum jemanden, der mutig (oder töricht) genug war, diese Mythen auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen.

Dann kam der Urkraft-Sturm.

Vor dreißig Jahren zerbrach ein gewaltiges kosmisches Phänomen die Ordnung der Welt. Der Himmel selbst schien aufzureißen, Blitze tanzten in Farben, die kein Mensch zuvor gesehen hatte, und die Luft vibrierte vor ungreifbarer Energie. Reliktech-Maschinen, die seit Jahrhunderten geschwiegen hatten, begannen zu surren und zu leuchten. Magische Phänomene traten auf – zunächst vereinzelt, dann immer häufiger. Und dann kam die größte Veränderung von allen: Kinder, die nach dem Sturm geboren wurden, begannen, mystische Kräfte zu entwickeln.

Zum ersten Mal seit Jahrhunderten wagten sich Menschen wieder ins Außerhalb. Getrieben von Entdeckergeist, Gier oder der schieren Notwendigkeit, die neuen Ereignisse zu verstehen, brachen Expeditionen auf. Einige fanden nur Tod und Wahnsinn, andere brachten Artefakte, Entdeckungen und Wissen zurück, das man längst für verloren hielt. Die Enklaven öffneten sich langsam – vorsichtig, nicht ohne Angst, aber auch mit Hoffnung.

Heute befindet sich Arvendor im Wandel. Die Grenzen zwischen sicherem Schutz und erzwungener Gefangenschaft verschwimmen. Manche Enklaven halten noch immer an ihrer Isolation fest, während andere ihre Mauern nicht nur für Waren, sondern auch für Wissen und neue Ideen öffnen. Doch nicht jeder begrüßt diesen Wandel. Für einige sind die Alesii, die mystisch Begabten der neuen Generation, eine Gefahr für das Gleichgewicht. Für andere sind sie die Zukunft – der Schlüssel zu einer neuen Ära, in der Arvendor sich nicht länger vor der Welt fürchten muss, sondern sie sich endlich zurückerobern kann.



Doch das Außerhalb bleibt unberechenbar. Was auch immer mit den Altvorderen geschah, die ihre Spuren in Ruinen, Maschinen und Relikten hinterließen – ihre Geschichte ist noch nicht zu Ende. Die Frage ist nicht, ob Arvendor sich verändern wird. Die Frage ist, wer überleben wird, um diese Veränderung zu erleben.

## 2.2 Die Altvorderen – Ein verlorenes Zeitalter

Die Altvorderen waren eine äußerst fortschrittliche und hochkultivierte Zivilisation, die vor über fünftausend Jahren Arvendor beherrschte. Sie verstanden es, ihre Welt auf eine Weise zu formen, die heute nicht mehr nachvollziehbar ist. Monumentale Städte, die sich in die Landschaft einfügten, leuchtende Sonnenpyramiden, die Energie speicherten, und gewaltige, mit Ornamenten verzierte Türme, die das Land verbanden – all das waren Errungenschaften, die heute nur noch als Wunder erscheinen.

Doch die Altvorderen waren keine gewöhnliche Hochkultur. Ihr Verständnis von Macht und Struktur war geprägt von einem tiefen spirituellen Fundament. Sie betrachteten Magie und Technik nicht als Gegensätze, sondern als zwei Seiten derselben Wahrheit. Ihre Städte waren nicht nur architektonische Meisterwerke, sondern lebendige Tempel, in denen Energie, Licht und Materie auf mystische Weise miteinander verwoben waren. Ihre Reliktech war weit mehr als bloße Maschinen – sie war Ausdruck eines Verständnisses der Welt, das heute niemand mehr besitzt.

Götter & Mysterien:

Die Altvorderen verehrten eine Vielzahl von Gottheiten, deren Namen und Absichten heute vergessen sind. Tempel und Monumente, die über das ganze Land verstreut sind, zeugen von ihren Glaubensvorstellungen – doch ob diese Götter jemals wirklich existierten oder nur Metaphern für ein tieferes Wissen waren, ist ungewiss.

Die Bibliotheken der Altvorderen:

Zentrum ihres Wissens waren gewaltige Bibliotheken, in denen sie ihre Geschichte, Wissenschaft und spirituellen Lehren festhielten. Manche dieser Archive existieren noch heute – verborgen in längst vergessenen Ruinen oder tief unter der Erde.

Die Architektur der Altvorderen:

Ihre Bauwerke zeichnen sich durch präzise Geometrie und eine atemberaubende Ästhetik aus. Monumentale Reliefs und Goldintarsien erzählen von vergangenen Zeitaltern. Riesige Parks und Gärten dienten nicht nur der Schönheit, sondern folgten einer mystischen Ordnung, die im Einklang mit der Natur stand. Magische Kreaturen lebten in diesen Anlagen, als wären sie Teil eines größeren ökologischen Gefüges.

Doch trotz all ihrer Errungenschaften kam ihr Zeitalter zu einem abrupten Ende. Was mit den Altvorderen geschah, bleibt eines der größten Rätsel von Arvendor.

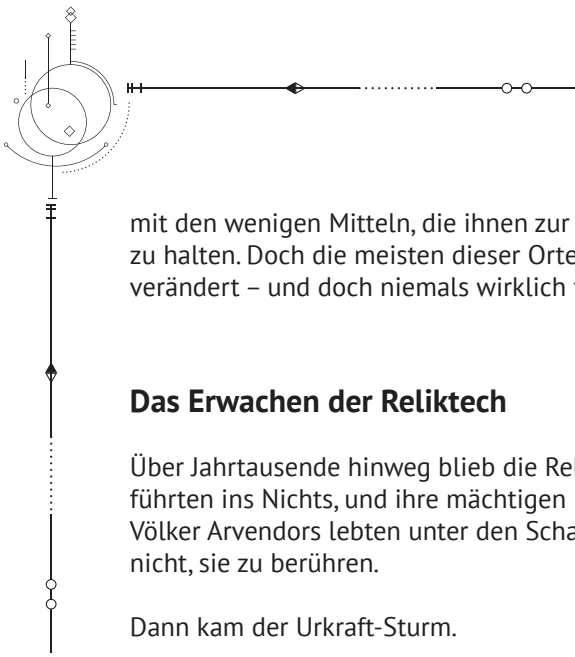
### Das große Verschwinden

Niemand weiß genau, warum die Altvorderen verschwanden. Ihre Städte stehen leer, ihre Maschinen lagen über Jahrtausende hinweg still, als wären sie plötzlich und ohne Vorwarnung verstummt. Ihre Monumente erzählen von einer untergegangenen Ära – aber nicht davon, was diese Ära beendete.

Einige glauben, dass es ein Krieg zwischen den Altvorderen und den frühen Völkern Arvendors war, der ihre Herrschaft beendete. Andere sprechen von einer kosmischen Katastrophe, die ihre Zivilisation hinwegfegte. Es gibt auch Theorien, dass ihre Götter sie verließen – oder dass sie ihre Welt selbst hinter sich ließen, um in eine andere Realität überzugehen.

Eines ist sicher: Sie haben Spuren hinterlassen.

Viele Städte der Altvorderen sind nicht völlig verlassen. Manche sind heute von neuen Kulturen bewohnt, die



mit den wenigen Mitteln, die ihnen zur Verfügung stehen, versuchen, die Wunder der Vergangenheit am Leben zu halten. Doch die meisten dieser Orte sind nur noch Ruinen, von Vegetation überwuchert, durch die Zeit verändert – und doch niemals wirklich tot.

## Das Erwachen der Reliktech

Über Jahrtausende hinweg blieb die Reliktech der Altvorderen stumm. Ihre Maschinen schwiegen, ihre Portale führten ins Nichts, und ihre mächtigen Konstruktionen waren nichts weiter als beeindruckende Ruinen. Die Völker Arvendors lebten unter den Schatten ihrer Werke, aber sie verstanden sie nicht – und sie wagten es nicht, sie zu berühren.

Dann kam der Urkraft-Sturm.

Plötzlich begannen einige Reliktech-Strukturen wieder zu leuchten. Portale, die seit tausenden Jahren inaktiv waren, flackerten auf, als würden sie auf neue Anweisungen warten. Artefakte, die niemand mehr benutzen konnte, summten mit unbekannter Energie. Manche sagen, dass dies ein Zeichen der Rückkehr der Altvorderen ist – andere warnen, dass es ein gefährlicher Irrtum ist, zu glauben, dass diese Dinge jemals hätten reaktiviert werden sollen.

Egal, was die Wahrheit ist – die Altvorderen mögen nicht mehr unter den Lebenden weilen, aber ihr Einfluss auf Arvendor ist nicht erloschen.

Ihr Vermächtnis lebt weiter – und mit ihm das größte Rätsel dieser Welt.

## 2.3 Der Urkraft-Sturm & die Rückkehr der Mystik

Dreißig Jahre ist es her, dass der Urkraft-Sturm über Arvendor hinwegfegte – ein kosmisches Ereignis, das den Himmel selbst zu zerreißen schien. Noch heute sprechen die Alten in den Enklaven von jener Nacht, als die Sterne flackerten und Blitze in Farben zuckten, die kein Mensch je zuvor gesehen hatte. Die Luft vibrierte, die Erde bebte, und eine Energie, die seit Jahrtausenden vergessen war, strömte zurück in die Welt.

Es begann mit einem Leuchten in der Ferne, das den Himmel rot, violett und gold schimmern ließ. Dann, innerhalb eines einzigen Moments, breitete sich ein Sturm aus, der nicht aus Wind und Regen bestand, sondern aus reiner, roher Kraft. Manch einer behauptet, er habe Stimmen im Wind gehört, geflüsterte Worte in einer Sprache, die niemand mehr spricht. Andere schwören, sie hätten in jener Nacht Träume von den Altvorderen gehabt – Visionen von Städten, die aus dem Nichts erschienen und wieder verschwanden.

Eines ist sicher: Nach dem Urkraft-Sturm war nichts mehr, wie es zuvor gewesen war.

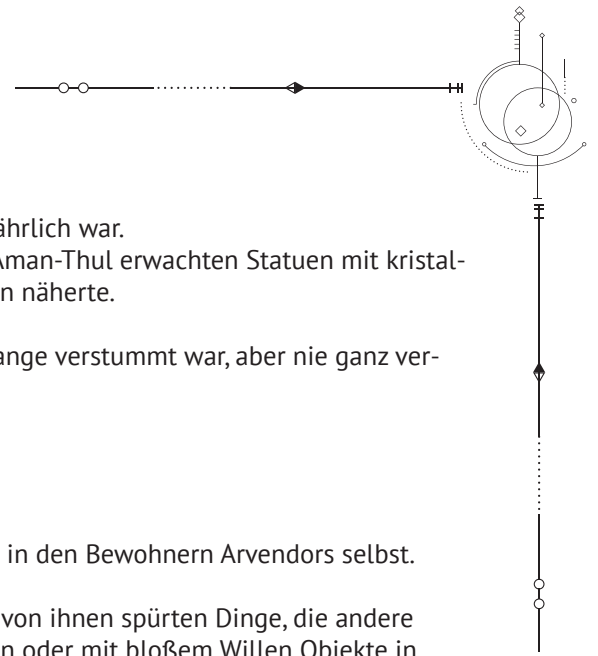
Über Generationen hinweg lagen die Reliktech-Strukturen der Altvorderen in tiefem Schlaf. Ihre Maschinen summten nicht mehr, ihre Portale waren leere Steinbögen, und ihre Bauwerke standen wie vergessene Götzen in der Landschaft. Die Menschen von Arvendor hatten gelernt, in ihrer Nähe zu leben, ohne sie zu berühren – und viele hatten längst aufgehört, nach ihrem Sinn zu fragen.

Doch in der Nacht des Urkraft-Sturms erwachte etwas.

Portale, die seit Jahrtausenden inaktiv waren, begannen zu flackern. Einige öffneten sich, führten an unbekannte Orte oder spien Funken aus, als würden sie nach einer Verbindung suchen, die nicht mehr existierte.

erborgene Artefakte begannen, aus sich heraus zu leuchten. Unscheinbare Steine, die als wertlos gegolten hatten, erwiesen sich als Reliktech-Kerne, die nun wieder Energie sammelten.





Einige Maschinen rührten sich – nicht alle auf eine Weise, die ungefährlich war. In den Tiefen Khalkrums setzte sich altes Getriebe in Bewegung. In Aman-Thul erwachten Statuen mit kristallinen Augen zum Leben – und manche griffen alles an, was sich ihnen näherte.

Es war, als hätte die Welt ein altes Lied angestimmt – ein Lied, das lange verstummt war, aber nie ganz vergessen wurde.

## Die Geburt der Alesii – Ein neues Zeitalter beginnt

Der größte Wandel jedoch zeigte sich nicht in der Reliktech, sondern in den Bewohnern Arvendors selbst.

Kinder, die nach dem Sturm geboren wurden, waren anders. Manche von ihnen spürten Dinge, die andere nicht fühlten. Sie konnten Wind und Wasser lenken, Feuer herbeirufen oder mit bloßem Willen Objekte in Bewegung setzen. Erst zögerlich, dann mit wachsender Faszination begannen die Völker zu begreifen: Die mystischen Kräfte waren zurückgekehrt.

Diese neue Generation erhielt einen Namen – die Alesii, die Auserwählten.

Doch nicht jeder betrachtete sie als Geschenk.

In einigen Enklaven wurden die Alesii als Gesandte der Altvorderen verehrt, als Zeichen, dass eine neue Ära anbrach. In anderen betrachtete man sie mit Misstrauen – als Bedrohung für das Gleichgewicht der Welt. Die Kirche der Strahlenden Erkenntnis in Aman-Thul nahm sie auf und begann, ihre Fähigkeiten zu erforschen. In Khalkrum hingegen verbreiteten sich dunkle Gerüchte: Hatte der Urkraft-Sturm etwas geweckt, das besser geschlafen hätte?

## 2.4 Die Enklaven – Zuflucht und Gefängnis

Seit der Zeit des großen Niedergangs leben die Völker Arvendors in Enklaven – befestigten Siedlungen, die Schutz vor den ungezähmten Kräften des Außerhalbs bieten. Hier, innerhalb von Mauern aus Stein, Metall oder gar uralter Reliktech, haben sich über Jahrtausende Gesellschaften entwickelt, die gelernt haben, mit den begrenzten Ressourcen zu überleben. Doch wer in einer Enklave lebt, ist nicht nur geschützt, sondern auch eingeschlossen.

Die Enklaven waren einst Zuflucht, doch mit dem Urkraft-Sturm und der Wiederkehr der mystischen Kräfte stehen sie vor einem Wandel. Ihre Bewohner müssen sich entscheiden: Bleiben sie hinter ihren Mauern oder wagen sie den Schritt ins Unbekannte?

### Die Struktur der Enklaven

Jede Enklave ist einzigartig – geformt von den Völkern, die in ihr leben, den Ressourcen, die ihnen zur Verfügung stehen, und den Traditionen, die sie bewahrt haben. Einige bestehen aus gewaltigen, in Fels geschlagenen Städten, andere aus hoch aufragenden Türmen oder labyrinthartigen Strukturen.

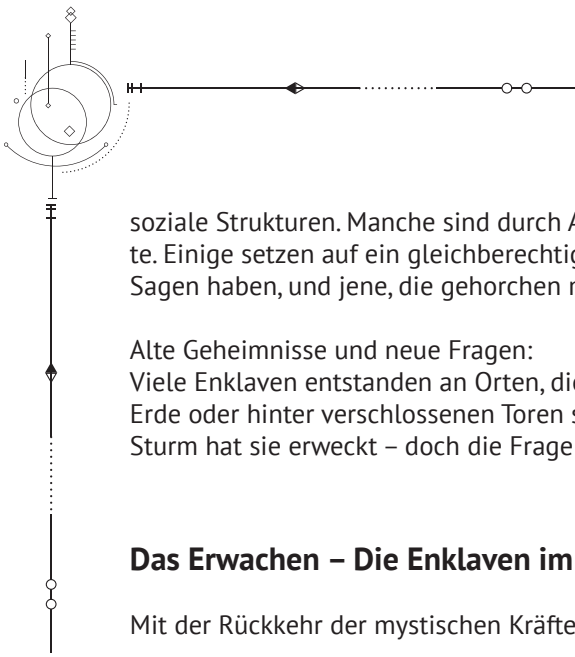
Doch trotz ihrer Unterschiede gibt es Gemeinsamkeiten:

Geschützte Mauern und uralte Grenzen:

Die meisten Enklaven entstanden in Ruinen der Altvorderen oder an schwer zugänglichen Orten – auf Berggipfeln, in Höhlen oder an den Ufern riesiger Flüsse. Sie wurden errichtet, um die Bewohner vor dem Unbekannten zu schützen.

Strenge Hierarchien und überlieferte Gesetze:

Da der Zugang zu Nahrung, Wasser und Technologie begrenzt ist, entwickelten die Enklaven meist rigide



soziale Strukturen. Manche sind durch Adelsfamilien regiert, andere durch spirituelle Führer oder Kriegerkaste. Einige setzen auf ein gleichberechtigtes Ratswesen – doch in den meisten Enklaven gibt es jene, die das Sagen haben, und jene, die gehorchen müssen.

Alte Geheimnisse und neue Fragen:

Viele Enklaven entstanden an Orten, die mit der Geschichte der Altvorderen verbunden sind. Tief unter der Erde oder hinter verschlossenen Toren schlummern Artefakte, deren Zweck niemand mehr kennt. Der Urkraft-Sturm hat sie erweckt – doch die Frage bleibt: Waren sie dafür gedacht?

## Das Erwachen – Die Enklaven im Wandel

Mit der Rückkehr der mystischen Kräfte stehen die Enklaven vor einer Entscheidung.

Bleiben sie verschlossen?

Die Isolation hat ihnen Jahrtausende lang das Überleben gesichert. Doch kann eine Gesellschaft bestehen, wenn sie sich nicht verändert?

Öffnen sie sich dem Unbekannten?

Der Urkraft-Sturm hat neue Möglichkeiten gebracht – aber auch Gefahren. Wer sich den alten Mächten öffnet, riskiert, von ihnen verschlungen zu werden.

Wie werden die Alesii behandelt?

In Aman-Thul werden sie gefeiert, in anderen Enklaven gejagt oder als unkontrollierbare Bedrohung betrachtet.

Während einige Enklaven wachsen und sich mit anderen verbinden, ziehen sich andere weiter zurück und verschließen ihre Tore. Und dann gibt es jene, die von etwas Größerem träumen – davon, die alten Straßen wiederherzustellen und ein neues Zeitalter einzuläuten.

Doch das bedeutet, sich dem Unbekannten zu stellen.

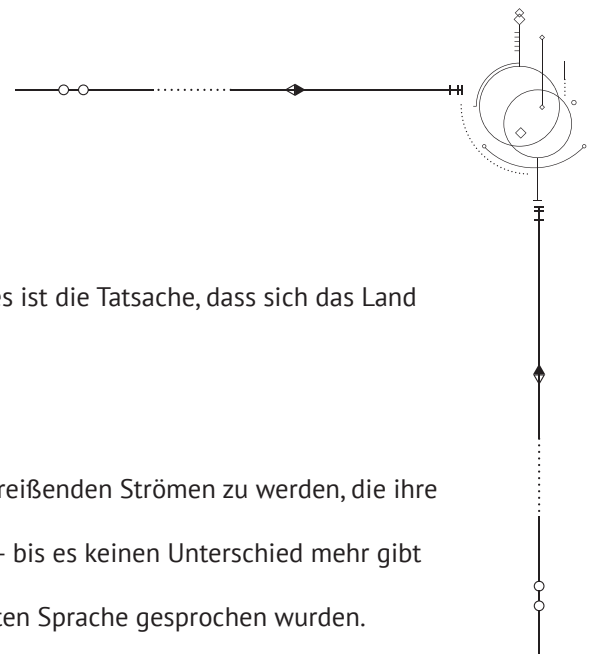
Und das Unbekannte vergisst nichts.

## 2.5 Das Außerhalb – Ungezähmt & voller Geheimnisse

Jenseits der Enklaven erstreckt sich das Außerhalb – ein Land, das weder Herrscher noch Ordnung kennt. Es ist wild, unbändig und durchzogen von uralten Kräften, die nicht auf den Willen der Sterblichen warten. Die wenigen, die sich tief in diese unerforschten Regionen wagen, kehren oft nicht zurück. Und jene, die es doch tun, kehren verändert zurück – mit Blicken, die in die Ferne starren, als hätten sie Dinge gesehen, die sich jeder Beschreibung entziehen.

Das Außerhalb ist kein Ort für Gewissheiten. Sein Land ist unbeständig, sein Himmel in stetigem Wandel. Es gibt Regionen, die sich über Nacht verwandeln, Wälder, die in einem Moment existieren und im nächsten von der Erde verschluckt werden. In dieser Welt kann die Natur nicht nur töten – sie kann verschwinden, sich verändern oder gar lebendig erscheinen.

Es gibt Orte, die in keinem Buch verzeichnet sind. Es gibt Pfade, die sich nur unter bestimmten Sternenkongstellationen öffnen. Und es gibt Stimmen, die im Wind flüstern – Stimmen, die manche für das Echo der Altvorderen halten, andere für Warnungen aus einer Zeit, die niemals hätte zurückkehren dürfen.



## Ein Land, das seine eigenen Regeln schreibt

Die größte Gefahr des Außerhalbs ist nicht nur das, was dort lebt – es ist die Tatsache, dass sich das Land selbst gegen jene stellt, die es betreten.

Die Elemente gehorchen anderen Gesetzen.

Flüsse fließen an einem Tag ruhig, nur um in der nächsten Nacht zu reißenden Strömen zu werden, die ihre eigenen Ufer verschlingen.

Nebel senkt sich über die Landschaft und lässt Wege verschwinden – bis es keinen Unterschied mehr gibt zwischen Himmel und Erde.

In den Wüsten heulen Winde, die Worte tragen, die in keiner bekannten Sprache gesprochen wurden. Es gibt Orte, die sich nicht betreten lassen.

Ruinen, die sich hinter jeder Biegung verbergen, aber niemals erreicht werden.

Türen, die sich nicht öffnen lassen – außer für jene, die nie wieder gesehen wurden.

Höhlen, aus denen Lichter flackern – nicht wie Feuer, sondern wie Erinnerungen, die niemandem gehören.

## Giganten und Wesen jenseits der Vernunft

Das Außerhalb gehört nicht den Sterblichen. Es war schon immer der Lebensraum von Dingen, die größer, älter und unberechenbarer sind als jede Enklave, jede Stadt oder jeder Krieger.

Die Giganten der Wildnis

Schatten, die sich über ganze Täler erstrecken, lautlos und doch gewaltig.

Geschöpfe, deren Körper aus Knochen, Nebel oder wogenden Wurzeln zu bestehen scheinen.

Titanen, die seit Jahrhunderten schlafen – doch sich in der Ferne gelegentlich bewegen, als würden sie sich erst langsam der Welt wieder bewusst werden.

Jäger aus der Finsternis

Wesen, die die Dunkelheit nicht fürchten, weil sie selbst ein Teil von ihr sind.

Augen, die sich in der Ferne aufblitzen, aber nie näher kommen – bis es zu spät ist.

Glieder, die sich zu lang, zu weich, zu falsch bewegen, als ob sie nach anderen Gesetzen geschaffen wurden.

Die Fremden des Außerhalbs

Nicht alle, die im Außerhalb wandeln, sind Monster. Manche sind Nomaden, vergessene Völker, oder jene, die die Enklaven längst hinter sich gelassen haben. Doch sie sind nicht mehr wie jene, die hinter Mauern leben.

Die Namenlosen Stämme

Gruppen von Wesen, die sich der wandelnden Natur angepasst haben – oder von ihr geformt wurden.

Sie sprechen Sprachen, die keine Verbindung zu den bekannten Dialekten Arvendars haben.

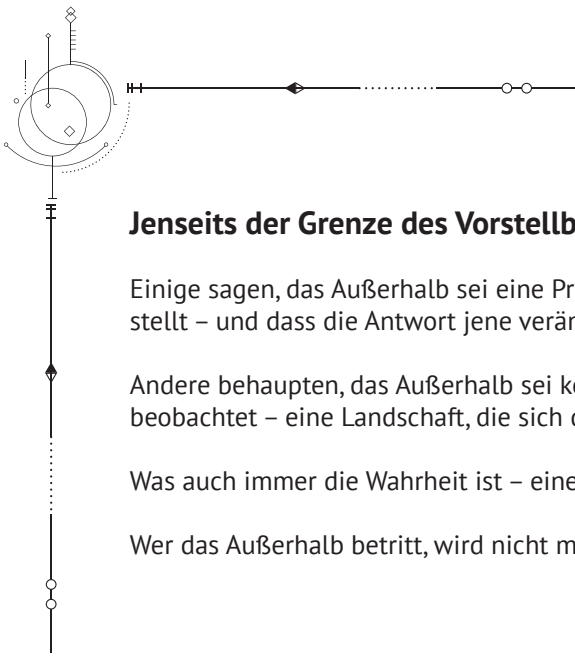
Manche scheinen Wissen über die Altvorderen zu besitzen, das in den Enklaven längst verloren ist.

Die Suchenden der Schatten

Einzelne Gestalten, die zwischen den Ruinen wandern – weder feindlich noch freundlich.

Manche von ihnen behaupten, sie hätten den Weg in die Altvorderen-Städte gefunden.

Andere erzählen von Visionen, die sie durch das Außerhalb geführt haben – doch wer ihnen folgt, kehrt selten zurück.



## **Jenseits der Grenze des Vorstellbaren**

Einige sagen, das Außerhalb sei eine Prüfung. Dass es nicht nur ein Land ist, sondern eine Frage, die die Welt stellt – und dass die Antwort jene verändert, die sich ihr stellen.

Andere behaupten, das Außerhalb sei kein Ort, sondern eine Kraft. Eine Macht, die sich formt, wenn man sie beobachtet – eine Landschaft, die sich dem anpasst, der sie durchwandert.

Was auch immer die Wahrheit ist – eines bleibt sicher:

Wer das Außerhalb betritt, wird nicht mehr derselbe sein, der er einst war.

## **2.6 Mystische Kräfte & Reliktech – Zwei Seiten einer Medaille?**

Seit dem Urkraft-Sturm vor dreißig Jahren ist eine alte Macht in Arvendor zurückgekehrt – eine Kraft, die einst selbstverständlich war, dann über Jahrtausende verschwand und nun erneut erwacht. Doch mit ihr kehrte noch etwas anderes zurück: die Reliktech der Altvorderen, deren Mechanismen nun wieder zu pulsieren beginnen, als hätten sie auf diesen Moment gewartet.

Zwei Mächte, die lange geschlafen haben. Zwei Kräfte, die tief mit Arvendor verbunden sind. Zwei Phänomene, die unterschiedlicher nicht sein könnten – und doch vielleicht nur zwei Seiten derselben Medaille sind.

### **Die Rückkehr der Mystischen Kräfte**

Als die ersten Kinder nach dem Urkraft-Sturm geboren wurden, zeigten sie Fähigkeiten, die längst vergessen waren. Sie wurden zu den Alesii, den Auserwählten.

Doch was sind diese mystischen Kräfte?

Niemand kann sie vollständig erklären. Sie gehorchen keinem festen Muster und scheinen bei jedem Alesii anders zu wirken. Manche können Feuer entzünden oder Wunden schließen. Andere flüstern mit dem Wind, verändern den Fluss der Zeit oder spüren Dinge, die für andere verborgen bleiben.

Es gibt Gelehrte in Aman-Thul, die behaupten, dass diese Kräfte immer ein Teil Arvendors waren – dass die Welt selbst durchdrungen ist von einer Energie, die jetzt zu den Lebenden zurückkehrt. Doch es gibt auch jene, die warnen, dass die mystischen Kräfte eine Form der Verlockung sein könnten – eine Macht, die gibt, aber auch nimmt.

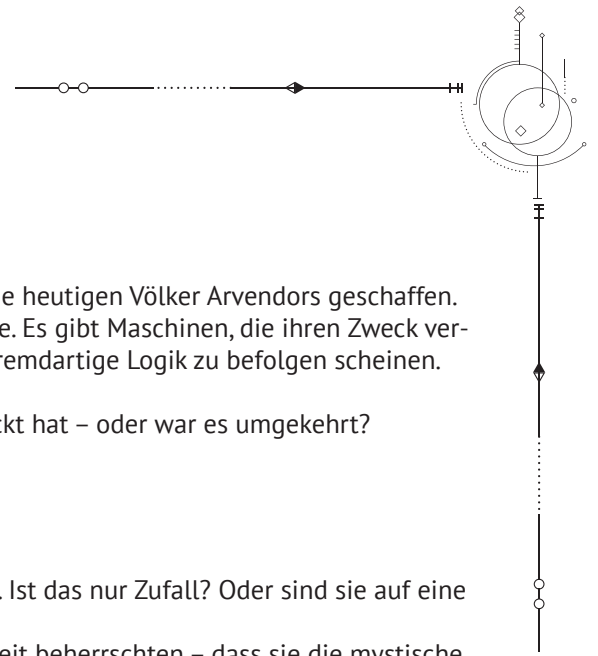
Denn jede Gabe hat ihren Preis. Und nicht jeder Alesii ist in der Lage, seine Kräfte zu kontrollieren.

### **Das Erwachen der Reliktech**

Seit dem Niedergang der Altvorderen war die Reliktech, ihre magisch-technologische Schöpfung, nichts weiter als stumme, nutzlose Ruinen. Die Enklaven wuchsen zwischen ihren Überresten auf, ohne zu verstehen, was sie einst gewesen waren.

Doch mit dem Urkraft-Sturm geschah etwas Unerwartetes.

Portale, die über Jahrtausende nicht funktionierten hatten, begannen wieder zu flackern. Alte Maschinen, die in Höhlen verborgen waren, erwachten mit einem Brummen, das durch den Stein hallte. In den tiefsten Katakomben Aman-Thuls leuchteten Kristalle, die einst als wertlose Überreste galten – und die nun wieder Energie ausstrahlten.



Doch niemand weiß, ob das ein gutes Zeichen ist.

Die Reliktech der Altvorderen ist mächtig, aber sie wurde nicht für die heutigen Völker Arvendors geschaffen. Manche Artefakte reagieren auf Berührung, andere entziehen Energie. Es gibt Maschinen, die ihren Zweck verloren haben – und solche, die noch immer funktionieren, aber eine fremdartige Logik zu befolgen scheinen.

Einige fragen sich: War es der Urkraft-Sturm, der die Reliktech geweckt hat – oder war es umgekehrt?

## Zwei verbundene Kräfte?

Die Mystischen Kräfte und die Reliktech erwachten zur gleichen Zeit. Ist das nur Zufall? Oder sind sie auf eine Weise miteinander verwoben, die noch niemand versteht?

Einige glauben, dass die Altvorderen einst beide Kräfte als eine Einheit beherrschten – dass sie die mystische Energie, die durch Arvendor fließt, nutzten, um ihre Maschinen zu betreiben. Andere sehen die Reliktech als etwas Gegensätzliches – ein Versuch, die Mystischen Kräfte zu ersetzen, zu kontrollieren oder vielleicht sogar einzusperren.

Was, wenn die Altvorderen wussten, was der Urkraft-Sturm bringen würde?

Was, wenn sie ihn vorhergesehen – oder gar verursacht haben?

Und was, wenn sie damals genau das versuchten zu verhindern, was jetzt beginnt?

## Das Rätsel der Reliktech-Steine

Ein Schlüsselement der wiedererwachten Reliktech sind die Reliktech-Steine – pulsierende Kristalle, die an bestimmten Orten der Welt auftauchen und scheinbar als Energieträger für die alten Maschinen dienen.

Sie leuchten mit einer Energie, die keine bekannte Quelle hat.

Sie lassen sich in Reliktech-Maschinen einsetzen – aber nicht immer mit erwartbarem Ergebnis.

Manche sagen, sie könnten ein Eigenbewusstsein haben.

Die Jagd auf diese Steine hat begonnen. Gelehrte und Forscher wollen sie studieren, Händler wollen sie verkaufen – und dunklere Fraktionen sehen in ihnen eine Waffe oder eine Macht, die genutzt werden kann.

Doch es gibt Geschichten von jenen, die sich zu tief mit den Reliktech-Steinen beschäftigten.

Geschichten von Stimmen, die aus den Kristallen sprachen.

Geschichten von Maschinen, die sich bewegten, ohne dass jemand sie berührte.

Und Geschichten von Steinen, die anfangen, selbst zu leuchten, wenn niemand in der Nähe war.

## Ein Gleichgewicht, das zerbrechen könnte

Die Welt verändert sich. Die Reliktech und die Mystischen Kräfte sind wieder erwacht – doch was das für Arvendor bedeutet, ist noch unklar.

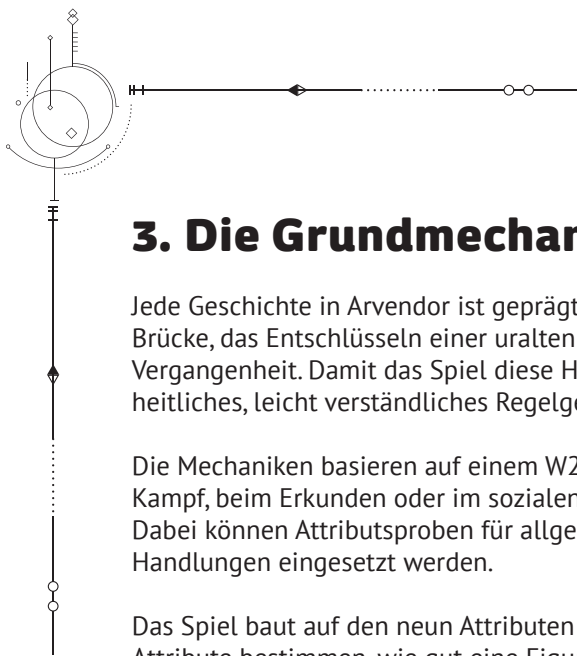
Sind sie zwei Seiten derselben Medaille – oder zwei Mächte, die sich bald bekämpfen werden?

Sind sie das Vermächtnis der Altvorderen – oder etwas, das noch älter ist?

Hat der Urkraft-Sturm sie befreit – oder nur das Siegel einer viel größeren Wahrheit gebrochen?

Während die Alesii versuchen, ihre Kräfte zu verstehen, und Abenteurer die Reliktech erforschen, bleibt eine beunruhigende Frage:

Was, wenn das eine nicht ohne das andere existieren kann?



### 3. Die Grundmechaniken des Spiels

Jede Geschichte in Arvendor ist geprägt von Herausforderungen – sei es das Überqueren einer einstürzenden Brücke, das Entschlüsseln einer uralten Inschrift oder der Kampf gegen eine Kreatur aus den Schatten der Vergangenheit. Damit das Spiel diese Herausforderungen fair und spannend abbildet, nutzt Arvendor ein einheitliches, leicht verständliches Regelgerüst.

Die Mechaniken basieren auf einem W20-System, bei dem niedrige Würfe besser sind. Jede Probe – ob im Kampf, beim Erkunden oder im sozialen Spiel – wird mit einem Wurf gegen einen bestimmten Wert bestimmt. Dabei können Attributproben für allgemeine Herausforderungen oder Fähigkeitsproben für spezialisierte Handlungen eingesetzt werden.

Das Spiel baut auf den neun Attributen einer Figur auf, die sich in Körper, Geist und Seele unterteilen. Diese Attribute bestimmen, wie gut eine Figur mit bestimmten Herausforderungen umgehen kann. In Kombination mit spezifischen Fähigkeiten, die durch Training und Erfahrung verbessert werden, entsteht ein flexibles, taktisches und erzählerisches System, das spannende Entscheidungen ermöglicht.

Neben klassischen Proben werden auch Aktionspunkte (AkP) genutzt, um Kämpfe dynamisch und taktisch zu gestalten. Jeder Charakter kann seine Aktionen pro Runde frei planen – aber nicht unbegrenzt. Mystische Kräfte und Reliktech fügen eine weitere Ebene hinzu, in der sich altes Wissen und urtümliche Macht vereinen.

Dieses Kapitel erklärt die zentralen Spielmechaniken – vom Würfelsystem über Kampfregeln bis hin zu Ressourcenmanagement. Ob du deine ersten Schritte ins Unbekannte wagst oder gegen eine Bedrohung kämpfst, die tief unter den Ruinen der Altvorderen schlummert – alles folgt den Grundregeln von Arvendor.

Was dich in diesem Kapitel erwartet:

- Wie Würfelproben funktionieren (und warum niedrige Würfe besser sind).
- Welche Attribute es gibt und wie sie Proben beeinflussen.
- Wie der Kampf abläuft und wie Aktionspunkte eingesetzt werden.
- Die Rolle von Mystischen Kräften und Reliktech.
- Wie Zustände, Erleichterungen und Erschwernisse das Spielgeschehen beeinflussen.

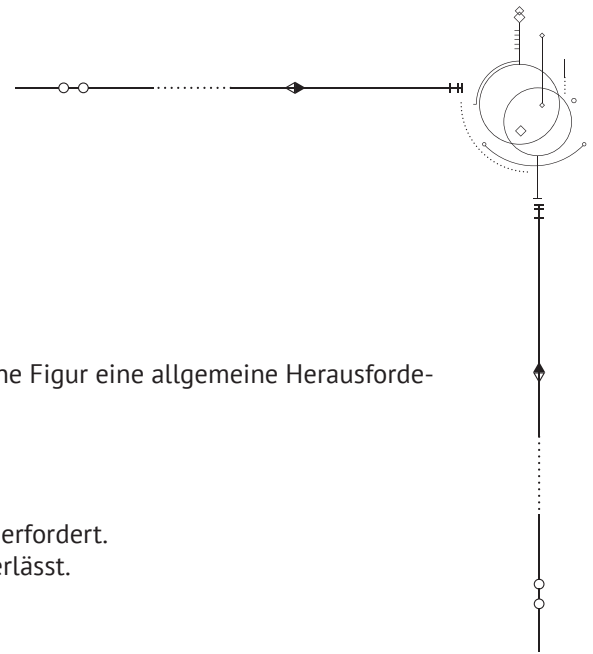
Egal ob in der Stadt, in den Tiefen des Außerhalbs oder vor einem Reliktech-Portal – die Mechaniken von Arvendor sorgen für spannende, dynamische Herausforderungen.

#### 3.1 Das Würfelsystem – W20 und Erfolgsproben

Das Herzstück von Arvendor ist ein einfaches, aber flexibles Würfelsystem, das für alle Herausforderungen und Konflikte verwendet wird. Ob du ein uraltes Reliktech-Gerät aktivierst, dich mit einem Gegner im Nahkampf misst oder versuchst, eine Lüge zu durchschauen – alles basiert auf einem W20-Wurf.

Das Grundprinzip ist einfach: Je niedriger du würfelst, desto besser.

Eine Probe ist erfolgreich, wenn der Würfelwurf gleich oder niedriger ist als der relevante Wert – also entweder ein Attributswert oder ein Fähigkeitswert. Dabei gibt es jedoch verschiedene Arten von Proben, die sich je nach Situation unterscheiden.



## Arten von Proben

### 1. Attributsproben – Die Basis jeder Herausforderung

Nicht jede Handlung erfordert eine spezialisierte Fähigkeit. Wenn eine Figur eine allgemeine Herausforderung bewältigen will, wird eine Attributprobe gewürfelt.

Wann wird eine Attributprobe verwendet?

Wenn eine Handlung keine spezifische Ausbildung oder Fähigkeit erfordert.  
Wenn eine Figur sich auf reine Kraft, Intuition oder Willenskraft verlässt.

Wie funktioniert eine Attributprobe?

W20 würfeln.  
Der Wurf ist erfolgreich, wenn er gleich oder niedriger als der Attributswert ist.  
Der Spielleiter kann Erschwernisse oder Erleichterungen hinzufügen.

Beispiele für Attributproben:

Zähigkeit – Ein vergiftetes Getränk widerstehen.  
Intuition – Eine Lüge instinktiv erkennen.  
Geschicklichkeit – Eine fallende Vase noch im letzten Moment auffangen.

### 2. Fähigkeitsproben – Spezialisierte Handlungen

Wenn eine Handlung eine besondere Fertigkeit erfordert, kommt eine Fähigkeitsprobe zum Einsatz. Fähigkeitsproben nutzen folgendes Prinzip:

$W20 \leq (\text{Mittelwert der drei relevanten Attribute}) + \text{Fähigkeitsstufenbonus}$

Wann wird eine Fähigkeitsprobe verwendet?

Wenn eine Figur eine erlernte Fertigkeit anwendet (z. B. Alchemie, Klettern, Rhetorik).  
Wenn eine Handlung Training, Wissen oder Feingefühl benötigt.

Beispiele für Fähigkeitsproben:

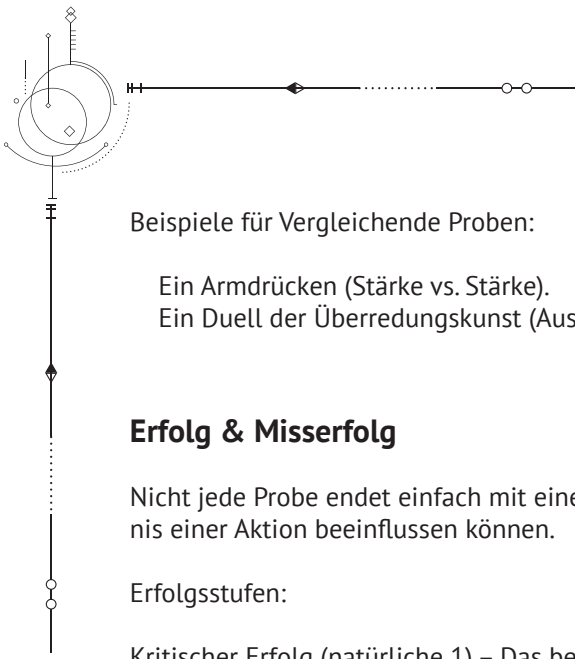
Schleichen – Sich lautlos durch eine dunkle Gasse bewegen.  
Waffenfähigkeiten – Einen gezielten Angriff mit einer bestimmten Waffe ausführen.  
Mystische Kräfte – Energie sammeln, um eine Barriere zu erschaffen.

### 3. Vergleichende Proben – Direktes Duell zweier Figuren

Manchmal treten zwei Figuren gegeneinander an, sei es in einem Kampf, einem Wettrennen oder einem Streitgespräch.

Wie funktioniert eine Vergleichende Probe?

Beide Beteiligten würfeln einen W20.  
Wer die höhere Differenz zum Zielwert würfelt, gewinnt das Duell.  
Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten Erfolgen.  
Bei gleich vielen Erfolgen, gewinnt derjenige mit dem höheren Attributswert.



Beispiele für Vergleichende Proben:

- Ein Armdrücken (Stärke vs. Stärke).
- Ein Duell der Überredungskunst (Ausstrahlung vs. Willenskraft).

## Erfolg & Misserfolg

Nicht jede Probe endet einfach mit einem „Ja“ oder „Nein“. Es gibt verschiedene Erfolgsstufen, die das Ergebnis einer Aktion beeinflussen können.

Erfolgsstufen:

Kritischer Erfolg (natürliche 1) – Das bestmögliche Ergebnis! Die Aktion gelingt nicht nur, sondern hat einen zusätzlichen Vorteil.

Normaler Erfolg – Die Probe gelingt, das Ziel wird erreicht.

Fehlschlag – Die Probe scheitert vollständig, es treten Nachteile auf.

Kritischer Fehlschlag (natürliche 20) – Das schlechteste Ergebnis! Es passiert nicht nur ein Misserfolg, sondern etwas Unerwartetes oder Gefährliches.

Beispiel für Erfolgsstufen:

Ein Abenteurer versucht, über eine brüchige Brücke zu balancieren.

Kritischer Erfolg (1) – Er überquert die Brücke mühelos und entdeckt sogar eine Abkürzung!

Normaler Erfolg – Er kommt sicher auf die andere Seite.

Fehlschlag – Er rutscht aus und hängt am Rand der Brücke!

Kritischer Fehlschlag (20) – Die Brücke bricht zusammen, er stürzt in die Tiefe!

## Erschwernisse & Erleichterungen

Nicht jede Probe findet unter idealen Bedingungen statt. Der Spielleiter kann Situationen erschweren oder erleichtern, um die Dynamik des Spiels zu beeinflussen.

Modifikatoren für Proben:

Leichte Erleichterung (+3) – Die Bedingungen sind günstig, das Ziel ist nicht weit entfernt.

Erhebliche Erleichterung (+6) – Die Situation spielt dem Charakter in die Hände.

Leichte Erschwernis (-3) – Die Umstände sind ungünstig, aber nicht katastrophal.

Erhebliche Erschwernis (-6 oder mehr) – Die Probe ist extrem schwierig.

Beispiel für Erleichterungen & Erschwernisse:

Ein Charakter will in einer dunklen Ruine schleichen:

Normale Probe: Der Spieler würfelt einfach seinen W20-Wurf.

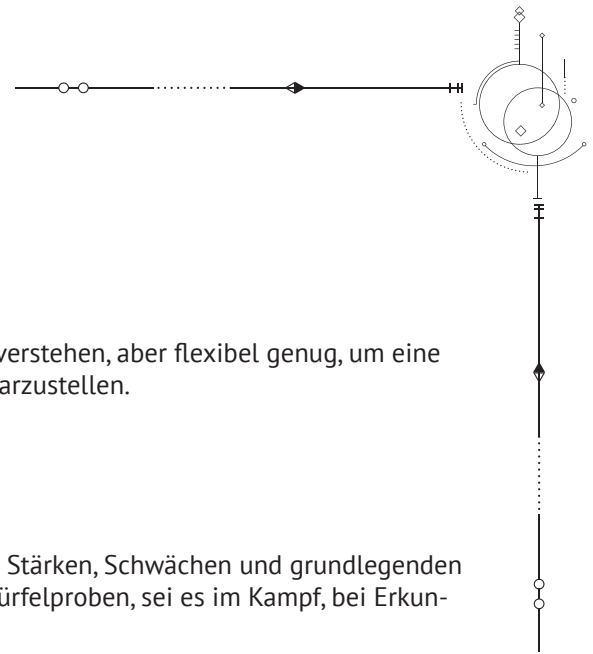
Mit Erleichterung (+3): Der Boden ist weich, Schritte sind gedämpft.

Mit Erschwernis (-3): Die Ruine ist von nassen Blättern bedeckt, die bei jedem Schritt rascheln.

## Fazit: Das flexible Würfelsystem von Arvendor

- › Jede Probe nutzt einen W20 – je niedriger, desto besser.
- › Attributspalten für einfache Herausforderungen.
- › Fähigkeitsproben für spezialisierte Handlungen.





- › Vergleichende Proben für direkte Duelle.
- › Erfolgsstufen sorgen für dynamische Ergebnisse.
- › Erschwernisse & Erleichterungen beeinflussen das Würfelergebnis.

Mit diesen Mechaniken ist das Würfelsystem von Arvendor leicht zu verstehen, aber flexibel genug, um eine Vielzahl von Herausforderungen, Kämpfen und mystischen Kräften darzustellen.

## 3.2 Attribute – Die Grundpfeiler jeder Figur

Jede Figur in Arvendor besitzt eine Reihe von Eigenschaften, die ihre Stärken, Schwächen und grundlegenden Fähigkeiten definieren. Diese Attribute sind die Grundlage für alle Würfelproben, sei es im Kampf, bei Erkundungen oder sozialen Interaktionen.

Die Attribute einer Figur bestimmen, wie gut sie in bestimmten Situationen reagiert, wie widerstandsfähig sie ist und welche körperlichen, geistigen oder seelischen Fähigkeiten sie besitzt. Ob eine Figur stark genug ist, eine Tür aufzubrechen, klug genug, ein altes Reliktech-Artefakt zu entschlüsseln, oder willensstark genug, um einem Fluch zu widerstehen – all das wird durch ihre Attribute bestimmt.

### Die drei Säulen der Attribute

Jede Figur besitzt neun Attribute, die in drei Kategorien unterteilt sind: Körper, Geist und Seele.

#### Körper – Physische Stärke & Widerstandskraft

Diese Attribute bestimmen die Körperkraft, Schnelligkeit und Ausdauer einer Figur.

- › Stärke (ST) – Rohe Körperkraft, Tragkraft, Nahkampfangriffe.  
Kannst du eine schwere Steinplatte anheben?
- › Geschicklichkeit (GE) – Reflexe, Balance, Beweglichkeit.  
Schaffst du es, auf einem schmalen Seil zu balancieren?
- › Konstitution (KO) – Ausdauer, Widerstandsfähigkeit, Zähigkeit.  
Hältst du eine lange Reise ohne Rast durch?

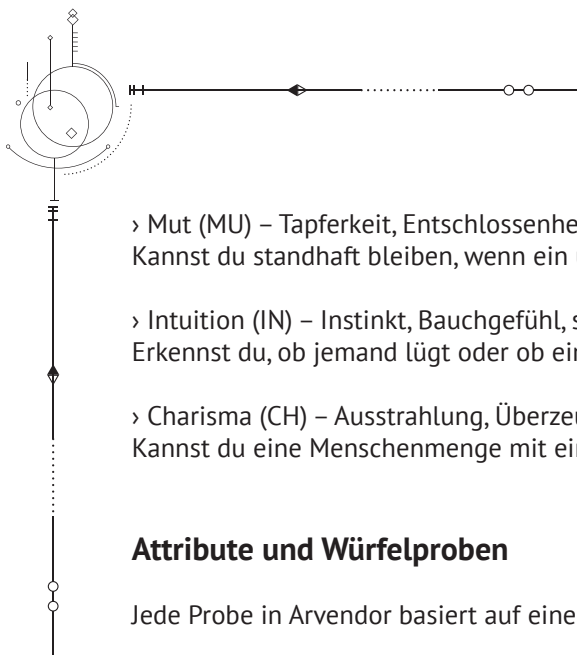
#### Geist – Mentale Fähigkeiten & Intellekt

Diese Attribute beeinflussen Denkvermögen, Wahrnehmung und kreative Problemlösung.

- › Klugheit (KL) – Wissen, Strategie, analytisches Denken.  
Kannst du die fremde Sprache auf einer alten Steintafel entziffern?
- › Wahrnehmung (WA) – Aufmerksamkeit, Sinne, Schärfe des Verstandes.  
Bemerkst dein Charakter, dass er verfolgt wird?
- › Kreativität (KR) – Fantasie, Problemlösung, unorthodoxe Ansätze.  
Findest du eine ungewöhnliche, aber effektive Lösung für ein Problem?

#### Seele – Mut, Überzeugungskraft & Mystik

Diese Attribute umfassen emotionale Widerstandskraft, soziale Fähigkeiten und den Zugang zu mystischen Kräften.



- › Mut (MU) – Tapferkeit, Entschlossenheit, Risikobereitschaft.  
Kannst du standhaft bleiben, wenn ein übermächtiges Wesen dich herausfordert?
- › Intuition (IN) – Instinkt, Bauchgefühl, spirituelle Wahrnehmung.  
Erkennst du, ob jemand lügt oder ob ein Ort von einer unsichtbaren Präsenz erfüllt ist?
- › Charisma (CH) – Ausstrahlung, Überzeugungskraft, Führungsstärke.  
Kannst du eine Menschenmenge mit einer leidenschaftlichen Rede mitreißen?

## Attribute und Würfelproben

Jede Probe in Arvendor basiert auf einem oder mehreren Attributen.

Attributproben werden genutzt, wenn eine Figur ihre natürliche Veranlagung einsetzt, ohne dass eine spezielle Ausbildung erforderlich ist.

Fähigkeitsproben beziehen sich auf spezifische Handlungen, die eine Figur durch Training oder Erfahrung verbessert hat.

Beispielhafte Proben:

- Stärke – Ein umstürzendes Tor mit bloßen Händen aufhalten.
- Wahrnehmung – Eine Falle in den Schatten rechtzeitig erkennen.
- Mut – Eine dunkle, furchteinflößende Höhle betreten.

Attribute sind das Fundament jeder Figur. Sie bestimmen nicht nur körperliche, geistige und seelische Fähigkeiten, sondern auch, wie eine Figur die Welt wahrnimmt und mit ihr interagiert.

## 3.3 Attributproben – Die Basis jeder Herausforderung

Nicht jede Handlung erfordert spezielle Ausbildung oder ein tiefgehendes Wissen – oft entscheidet einfach die rohe Fähigkeit eines Charakters, ob eine Herausforderung gemeistert wird oder nicht. In solchen Fällen kommt eine Attributprobe zum Einsatz.

Attributproben werden gewürfelt, wenn eine Figur sich auf eine einzelne grundlegende Eigenschaft verlässt, ohne dass sie dafür eine spezielle Fertigkeit benötigt. Dabei spielt es keine Rolle, ob es um physische Kraft, geistige Wahrnehmung oder seelische Entschlossenheit geht – die Probe entscheidet, ob eine Figur erfolgreich ist oder scheitert.

Wie funktioniert eine Attributprobe?

- › Der Spieler würfelt einen W20.
- › Der Wurf ist erfolgreich, wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als das Attribut ist.
- › Ist der Wurf höher als das Attribut, scheitert die Probe.

Ein hoher Attributswert bedeutet also, dass eine Figur eine größere Wahrscheinlichkeit hat, erfolgreich zu sein.

### Wann wird eine Attributprobe gewürfelt?

Attributproben kommen zum Einsatz, wenn eine grundlegende Eigenschaft einer Figur entscheidet, ob sie erfolgreich ist. Diese Proben benötigen keine spezielle Ausbildung oder Fertigkeit, sondern basieren rein auf der natürlichen Veranlagung der Figur.



Beispiele für Attributproben:

Körperliche Proben:

Stärke (ST): Einen umgestürzten Baum beiseite schieben.

Geschicklichkeit (GE): Sich mit einem Sprung an einem herabhängenden Seil festhalten.

Konstitution (KO): Einen eisigen Sturm ohne wärmende Kleidung überstehen.

Mentale Proben:

Klugheit (KL): Eine komplizierte mathematische Formel entschlüsseln.

Wahrnehmung (WA): Ein entferntes Geräusch in einer lauten Umgebung wahrnehmen.

Kreativität (KR): Einen improvisierten Mechanismus aus gefundenen Teilen zusammenbauen.

Seelische Proben:

Mut (MU): Einem bedrohlichen Gegner gegenüberstehen, ohne die Fassung zu verlieren.

Intuition (IN): Spüren, dass in einem Raum eine unsichtbare Präsenz existiert.

Charisma (CH): Eine wütende Menschenmenge beruhigen.

## Modifikatoren für Attributproben

Nicht jede Situation ist gleich – manche Proben werden durch die Umgebung, die Vorbereitung der Figur oder äußere Faktoren beeinflusst.

Erleichterung und Erschwernis:

Die Spielleitung kann eine Probe erleichtern oder erschweren, je nachdem, wie günstig oder ungünstig die Umstände sind.

Typische Modifikatoren:

Leichte Erleichterung (+3): Die Figur ist gut vorbereitet oder die Situation ist günstig.

Erhebliche Erleichterung (+6): Die Figur hat einen Vorteil, der die Probe deutlich erleichtert.

Leichte Erschwernis (-3): Die Situation ist etwas schwieriger als normal.

Erhebliche Erschwernis (-6 oder mehr): Die Umstände machen die Probe extrem schwierig.

Beispiel:

Ein Charakter möchte in einem dunklen Raum eine versteckte Tür finden.

Normale Probe: Ein einfacher Wahrnehmungswurf.

Mit Erleichterung (+3): Die Figur hat zuvor bereits eine Karte des Raumes gesehen.

Mit Erschwernis (-3): Die Tür ist besonders gut verborgen und es gibt viele Ablenkungen.

## Erfolgsstufen bei Attributproben

Nicht jede Probe ist nur „erfolgreich“ oder „fehlgeschlagen“. Je nachdem, wie weit das Würfelergbnis unter dem Attribut liegt, kann das Resultat variieren.

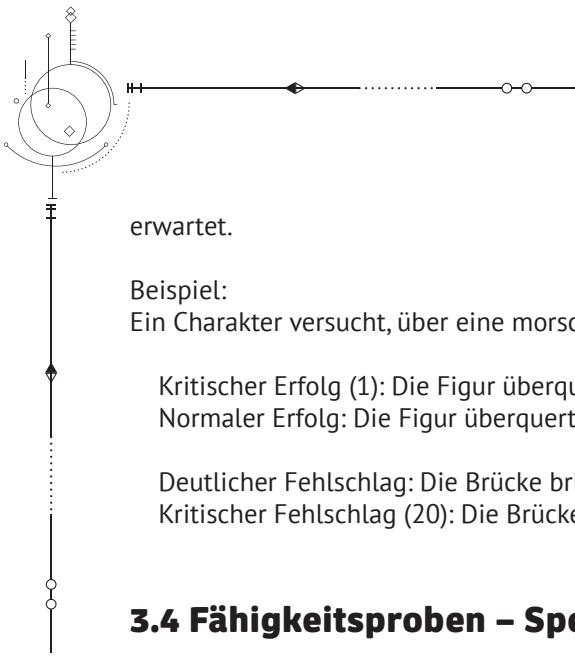
Erfolgsstufen:

Kritischer Erfolg (natürliche 1): Die Handlung gelingt nicht nur, sondern bringt einen zusätzlichen Vorteil.

Normaler Erfolg: Die Probe gelingt ohne Komplikationen.

Deutlicher Fehlschlag: Die Probe scheitert vollständig, oft mit negativen Konsequenzen.

Kritischer Fehlschlag (natürliche 20): Es passiert nicht nur ein Misserfolg, sondern etwas schlimmeres als



erwartet.

Beispiel:

Ein Charakter versucht, über eine morsche Holzbrücke zu balancieren (Geschicklichkeitsprobe).

Kritischer Erfolg (1): Die Figur überquert die Brücke mühelos und entdeckt eine stabile Abkürzung.  
Normaler Erfolg: Die Figur überquert die Brücke sicher.

Deutlicher Fehlschlag: Die Brücke bricht ein, die Figur stürzt und muss sich festhalten.  
Kritischer Fehlschlag (20): Die Brücke gibt vollständig nach, die Figur fällt in die Tiefe.

### 3.4 Fähigkeitsproben – Spezialisierte Handlungen

Während Attributproben dazu dienen, grundlegende körperliche, geistige oder seelische Herausforderungen zu bewältigen, sind Fähigkeitsproben für spezialisierte Handlungen gedacht. Ob es darum geht, eine alte Schrift zu entziffern, sich lautlos durch ein dunkles Gebäude zu bewegen oder einen komplexen Mechanismus zu entschärfen – Fähigkeiten zeigen, was ein Charakter durch Training oder Erfahrung erlernt hat.

Fähigkeiten sind bestimmten Attributen fest zugeordnet, die sich auf die jeweilige Handlung auswirken. Das bedeutet, dass nicht jede Figur eine Fähigkeit auf die gleiche Weise nutzt – ein Charakter mit hoher Klugheit wird sich beim Studium von Geschichte leichter tun als jemand mit geringem Intellekt.

#### Wann wird eine Fähigkeitsprobe gewürfelt?

Eine Fähigkeitsprobe wird genutzt, wenn:

- › Eine Herausforderung spezielles Training oder Wissen erfordert.
- › Die Figur eine Fähigkeit besitzt, die direkt auf die Situation zutrifft.
- › Eine Probe komplexer ist als eine reine Attributprobe.

Beispiele für Fähigkeitsproben:

Schleichen: Eine dunkle Gasse unbemerkt durchqueren.

Taschendiebstahl: Einer Wache unauffällig ein Schlüsselbund entwenden.

Geschichte & Mythen: Den wahren Ursprung einer Legende erkennen.

Akrobatik/Tanz: Eine elegante Vorführung abliefern oder einen Salto über einen Abgrund machen.

Archeologie (Arkanes): Die Gravuren einer Altvorderen-Ruine entschlüsseln.

Wann ist KEINE Fähigkeitsprobe nötig?

- › Wenn die Herausforderung keine spezialisierte Fertigkeit erfordert.
- › Wenn ein Charakter keine Punkte in einer Fähigkeit besitzt (dann wird nur eine Attributprobe genutzt mit Erschwernis).

#### Wie funktioniert eine Fähigkeitsprobe?

Eine Fähigkeitsprobe funktioniert folgendermaßen:

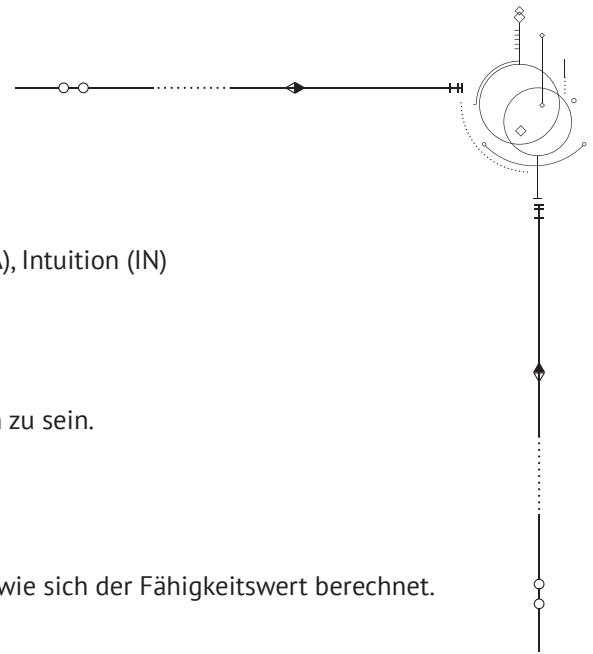
- › Der Spieler würfelt einen W20.
- › Der Wurf ist erfolgreich, wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als der Fähigkeitswert ist.

Der Fähigkeitswert berechnet sich so:

$(\text{Summe der drei fest zugeordneten Attribute}) \div 3$  (aufgerundet) + Fähigkeitsstufenbonus

Beispiel:

Ein Charakter versucht, sich lautlos durch ein verlassenes Gebäude zu bewegen.



Relevante Fähigkeit: Schleichen / Sich verstecken  
Fest zugeordnete Attribute: Geschicklichkeit (GE), Wahrnehmung (WA), Intuition (IN)  
Die Werte: GE 14, WA 12, IN 10  
Berechnung des Basiswerts:  $(14 + 12 + 10) \div 3 = 12$   
Fähigkeitsstufe: 3 (+3 Bonus)  
Fähigkeitswert =  $12 + 3 = 15$   
Der Spieler muss also eine 15 oder niedriger würfeln, um erfolgreich zu sein.

## Liste der Fähigkeiten & ihre zugehörigen Attribute

Jede Fähigkeit ist drei festen Attributen zugeordnet, die bestimmen, wie sich der Fähigkeitswert berechnet.

### Körperliche Fähigkeiten

Klettern (ST/GE/WA)  
Reiten (ST/GE/MU)  
Schwimmen (GE/KO/MU)  
Schleichen / Sich verstecken (GE/WA/IN)  
Zehen (KO/KO/IN)

### Gesellschaftliche Fähigkeiten

Rhetorik (KL/KR/CH)  
Verkleiden (KL/KR/IN)  
Taschendiebstahl (GE/WA/IN)  
Menschenkenntnis (WA/IN/CH)  
Sitten & Bräuche (KL/WA/CH)

### Intellektuelle Fähigkeiten

Geographie (KL/KL/IN)  
Geschichte & Mythen (KL/KR/IN)  
Tierkunde (KL/CH/MU)  
Alchemie (KL/KR/MU)  
Archeologie (Arkanes) (GE/WA/IN)

### Überlebensfähigkeiten

Kochen (GE/KR/IN)  
Wildnisleben (GE/WA/IN)  
Spurensuche (KL/WA/WA)  
Orientierung (KL/WA/IN)  
Heilen (GE/KR/CH)

### Handwerkliche Fähigkeiten

Schlösser & Fallen (GE/KL/KR)  
Singen / Musizieren (KO/KR/CH)  
Mechanik (ST/KL/KR)  
Akrobatik/Tanz (GE/KR/CH)  
Handwerksarbeiten (GE/WA/KR)

### Erfolgsstufen bei Fähigkeitsproben

Erfolgsstufen:

Kritischer Erfolg (natürliche 1): Die Handlung gelingt perfekt und bringt einen Bonus.  
Normaler Erfolg: Die Probe gelingt.

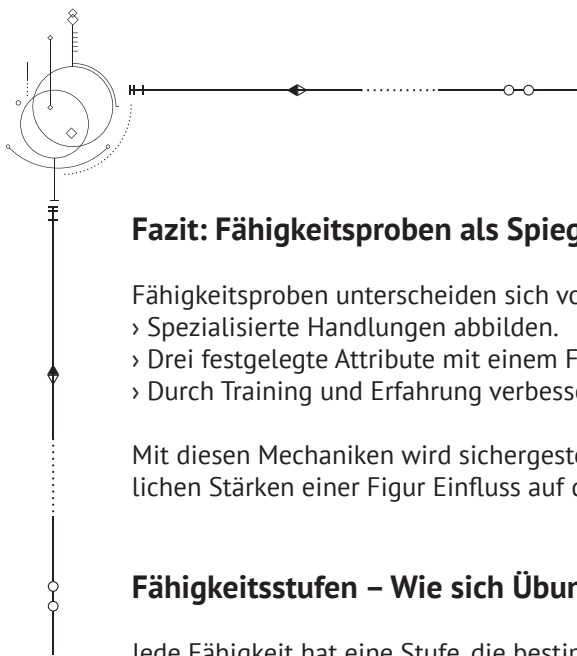
Deutlicher Fehlschlag: Die Probe scheitert, oft mit negativen Konsequenzen.  
Kritischer Fehlschlag (natürliche 20): Die Handlung geht gründlich schief und hat schwerwiegende Folgen.

Beispiel:

Ein Charakter versucht, sich in einem belebten Marktplatz unbemerkt zu verstecken (Schleichen-Probe).

Kritischer Erfolg (1): Nicht nur bleibt die Figur unbemerkt, sie findet zusätzlich eine Abkürzung.  
Normaler Erfolg: Die Figur bleibt ungeschen.

Deutlicher Fehlschlag: Eine Person aus der Menge deutet direkt auf die Figur.  
Kritischer Fehlschlag (20): Die Figur stolpert und erregt die Aufmerksamkeit aller Wachen.



## Fazit: Fähigkeitsproben als Spiegel von Erfahrung & Talent

Fähigkeitsproben unterscheiden sich von Attributproben, indem sie:

- › Spezialisierte Handlungen abbilden.
- › Drei festgelegte Attribute mit einem Fähigkeitsstufenbonus kombinieren.
- › Durch Training und Erfahrung verbessert werden können.

Mit diesen Mechaniken wird sichergestellt, dass Erfahrung & Talent eine Rolle spielen, aber auch die natürlichen Stärken einer Figur Einfluss auf das Ergebnis haben.

## Fähigkeitsstufen – Wie sich Übung auf den Wurf auswirkt

Jede Fähigkeit hat eine Stufe, die bestimmt, wie gut eine Figur darin ist. Diese Fähigkeitsstufe wird zum berechneten Wert hinzugefügt und verbessert so die Erfolgchance.

Fähigkeitsstufen und ihre Auswirkungen:

Stufe	Beschreibung	Modifikator auf Fähigkeitswert
0 (Nicht trainiert)	Die Figur hat keine Erfahrung in dieser Fähigkeit.	-4 Malus
1 (Grundkenntnisse)	Die Figur besitzt eine grundlegende Kenntnis der Fähigkeit.	+0 (kein Bonus/ Malus)
2 (Fortgeschritten)	Die Figur hat sich mit der Fähigkeit vertraut gemacht.	+2 Bonus
3 (Geübt)	Die Figur setzt die Fähigkeit regelmäßig ein.	+3 Bonus
4 (Spezialisiert)	Die Figur hat sich intensiv auf diese Fähigkeit konzentriert.	+4 Bonus
5 (Meisterhaft)	Die Figur gehört zu den Besten auf diesem Gebiet.	+5 Bonus

Beispiel:

Ein Charakter möchte mit einem Stemmeisen eine Tür aufbrechen (Mechanik-Probe).

Die zugeordneten Attribute sind Stärke (ST), Klugheit (KL), Kreativität (KR).

Die Figur hat folgende Werte: ST 15, KL 13, KR 14.

Der Basiswert ist  $(15 + 13 + 14) \div 3 = 14$ .

Die Figur besitzt Fähigkeitsstufe 3 (Geübt) +3 Bonus.

Endgültiger Fähigkeitswert:  $14 + 3 = 17$ .

Nun muss der Spieler eine 17 oder niedriger würfeln, um erfolgreich zu sein.

## 3.5 Erfolgsstufen & Vergleichende Proben

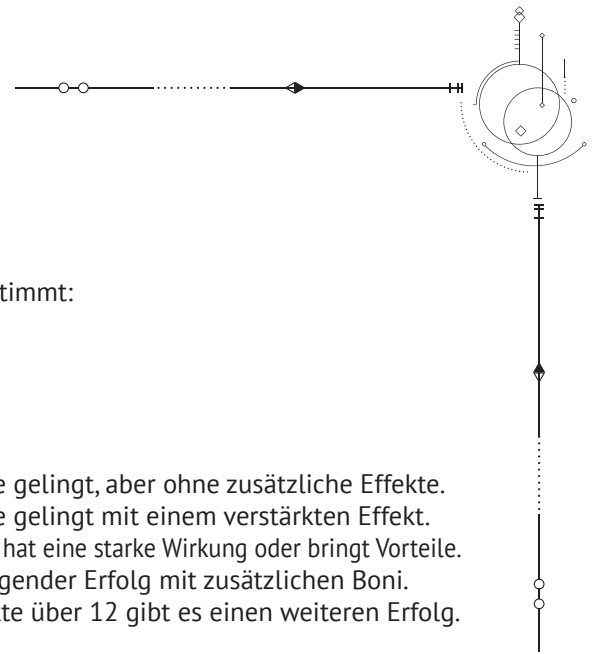
In der Numerologie und vielen mystischen Traditionen spielt die Zahl Drei eine besondere Rolle. Sie steht für Vollkommenheit, Ordnung und Harmonie – und diese Bedeutung spiegelt sich in den Grundprinzipien von Arvendor wider:

- › Drei grundlegende Aspekte definieren jede Figur: Körper, Geist und Seele.
- › Drei Attribute bestimmen jede Fähigkeit und spiegeln die wichtigsten Aspekte wider, die für ihre Anwendung notwendig sind.
- › Drei Stufen des Erfolgs beeinflussen, wie gut eine Probe gelingt.

Mit diesem Prinzip folgt auch die Erfolgsmechanik von Arvendor der Drei als zentraler Struktur.

In Arvendor gibt es keine einfachen „Ja“ oder „Nein“-Ergebnisse – es zählt nicht nur, ob du eine Probe bestehst, sondern auch, wie gut sie dir gelingt.

Jedes Mal, wenn die Differenz zwischen Zielwert und Würfelwurf ein Vielfaches von 3 ist, wird ein zusätzlicher Erfolg erzielt. Je niedriger du würfelst, desto größer ist dein Erfolg – und es gibt nach oben keine Begrenzung.



## Die 3er-Folge & Erfolgsstufen

Die Differenz zwischen dem Zielwert und dem gewürfelten Wert bestimmt:

- › Ob die Probe gelingt
- › Wie viele Erfolge erzielt werden

Erfolgsstufen basierend auf der Differenz:

Differenz zum Zielwert	Erfolge	Ergebnis
0 bis 2 Punkte	0 Erfolge	Die Probe gelingt, aber ohne zusätzliche Effekte.
3 bis 5 Punkte	1 Erfolg	Die Probe gelingt mit einem verstärkten Effekt.
6 bis 8 Punkte	2 Erfolge	Die Probe hat eine starke Wirkung oder bringt Vorteile.
9 bis 11 Punkte	3 Erfolge	Herausragender Erfolg mit zusätzlichen Boni.
12+ Punkte	4+ Erfolge	Je 3 Punkte über 12 gibt es einen weiteren Erfolg.

Wichtig:

0 Erfolge bedeutet nicht, dass die Probe scheitert! Die Aktion wird ausgeführt, aber ohne besondere Effekte.

Die Anzahl der Erfolge ist nur dann relevant, wenn eine Regel sie explizit verlangt.

Falls kein Erfolgswert gefordert wird, reicht es, dass die Probe gelingt.

Falls ein Effekt z. B. „bei 2 Erfolgen“ ausgelöst wird, muss die Probe entsprechend gut sein.

## Kritische Würfe & Fehlschläge

Kritischer Erfolg (natürliche 1):

Die Probe zählt automatisch als 3 Erfolge (selbst wenn die Differenz niedriger wäre).  
Zusätzlich wird ein kritischer Treffer-Effekt ausgelöst, der von der Situation abhängt.

Kritischer Fehlschlag (natürliche 20):

Die Probe scheitert katastrophal, unabhängig vom Zielwert.  
Es tritt ein kritischer Fehlschlag-Effekt ein, der schwerwiegende Folgen haben kann.

Beispiel für einen Kritischen Erfolg in einem Kampf:

Ein Charakter trifft mit einer Einhandwaffe und würfelt eine natürliche 1.

Er erzielt mindestens 3 Erfolge.

Zusätzlich tritt der kritische Treffer-Effekt für Einhandwaffen ein, z. B.:

„Tiefe Wunde: Der Gegner erleidet zusätzlichen Schaden und erhält den Zustand ‚Blutend‘“

Beispiel für einen Kritischen Fehlschlag in einem sozialen Duell:

Ein Charakter versucht, eine Wache mit Rhetorik zu täuschen und würfelt eine 20.

Die Probe scheitert katastrophal.

Die Wache durchschaut nicht nur die Lüge, sondern ruft sofort Verstärkung.

## Erfolgsstufen in der Praxis

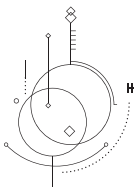
Beispiel: Eine Wache überreden, eine Tür zu öffnen (Rhetorik-Probe, Zielwert 14)

Würfelergebnis & Effekt:

14 bis 12 (0 Erfolge)	Die Wache erlaubt den Zutritt, aber ohne weitere Auswirkungen.
11 bis 9 (1 Erfolg)	Die Wache ist überzeugt und gibt zusätzliche Informationen preis.
8 bis 6 (2 Erfolge)	Die Wache öffnet die Tür bereitwillig und gewährt Sonderrechte.

# ARVENDOR

Open Beta Version 1.0



5 bis 3 (3 Erfolge) Die Wache hält den Charakter für vertrauenswürdig und sichert ihm Unterstützung zu.  
2 oder besser (4+ Erfolge) Die Wache wird zu einem Verbündeten und teilt geheime Informationen mit.

### Vergleichende Proben – Wer gewinnt den Wettstreit?

Nicht jede Probe vergleicht sich mit einem statischen Zielwert – manchmal treten zwei Figuren direkt gegeneinander an. In solchen Situationen kommen vergleichende Proben zum Einsatz.

Wie funktioniert eine Vergleichende Probe?

- › Beide Beteiligten würfeln einen W20.
- › Die Figur mit den meisten Erfolgen gewinnt.
- › Bei Gleichstand entscheidet der höhere Fähigkeitswert oder Attributswert.

Vergleichende Proben werden genutzt für:

Kämpfe & Wettstreite: Zwei Kämpfer messen ihre Reflexe und Präzision.  
Soziale Duelle: Zwei Redner wetteifern um die Überzeugung eines Dritten.  
Wettläufe & Verfolgungen: Ein Jäger verfolgt seine Beute durch die Wildnis.

Beispiel für eine Vergleichende Probe

Ein Schwertduell (Waffenfähigkeit: Einhandwaffen)

Zwei Kämpfer treten gegeneinander an.

Kämpfer A hat eine Zielzahl von 16.  
Kämpfer B hat eine Zielzahl von 14.

Würfelergebnisse:

Kämpfer A würfelt eine 10 (2 Erfolge).  
Kämpfer B würfelt eine 13 (1 Erfolg).  
Ergebnis: Kämpfer A gewinnt, sein Schlag ist präziser und zwingt den Gegner in die Defensive.

Beispiel: Ein Wettrennen (Geschicklichkeit-Probe)

Zwei Figuren sprinten auf eine sich schließende Tür zu.

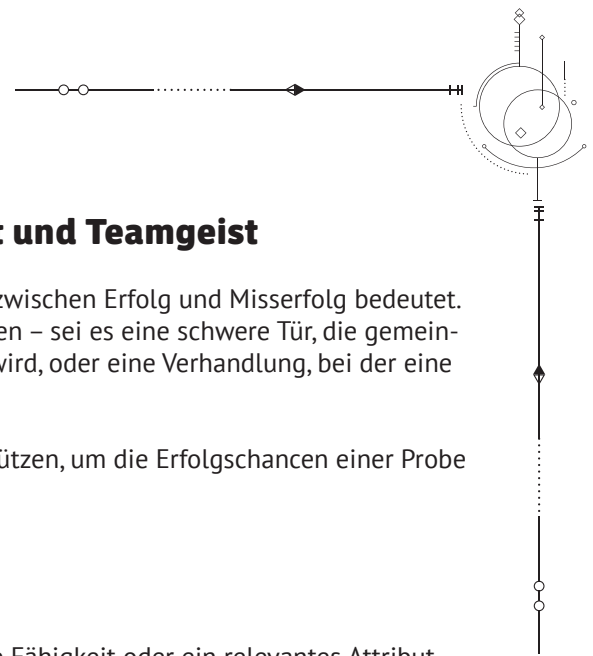
Läufer A (Geschicklichkeit 13) würfelt eine 7 (2 Erfolge).  
Läufer B (Geschicklichkeit 15) würfelt eine 10 (1 Erfolg).  
Ergebnis: Läufer A ist schneller und kann die Tür vor dem anderen schließen.

### Fazit: Die 3er-Folge als Erfolgsmechanik

- › Jede bestandene Probe zeigt nicht nur, dass sie gelingt – sondern auch, WIE gut sie gelingt.
- › Die 3er-Folge sorgt für unbegrenzte Erfolgsstufen.
- › Vergleichende Proben ermöglichen direkte Wettstreite zwischen Figuren.
- › Kritische Würfe haben besondere Effekte + Erfolgsstufen.

Diese Mechanik macht jede Probe spannender, taktischer und erzählerisch relevanter – und sorgt dafür, dass jede Handlung verschiedene Grade von Erfolg haben kann.





### 3.6 Unterstützende Proben – Zusammenarbeit und Teamgeist

Arvendor ist ein Spiel, in dem Zusammenarbeit oft den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg bedeutet. Viele Herausforderungen sind zu komplex, um sie allein zu bewältigen – sei es eine schwere Tür, die gemeinsam aufgestemmt wird, ein Ritual, das von mehreren Alesii gewirkt wird, oder eine Verhandlung, bei der eine zweite Stimme den entscheidenden Unterschied macht.

In solchen Fällen können Spielercharaktere sich gegenseitig unterstützen, um die Erfolgchancen einer Probe zu verbessern.

#### Wie funktioniert eine unterstützende Probe?

- › Der unterstützende Charakter würfelt eine Probe auf eine passende Fähigkeit oder ein relevantes Attribut, um die Unterstützung zu leisten.
- › Jeder Erfolg aus dieser unterstützenden Probe bringt +1 auf die Probe des unterstützten Charakters.
- › Der Hauptcharakter würfelt anschließend seine Probe – mit dem zusätzlichen Bonus aus der Unterstützung.

Beispiel:

Eine Figur versucht, eine alte Steintafel zu entziffern (Geschichte & Mythen-Probe).  
Ein Mitspieler, der ebenfalls Kenntnisse in Geschichte hat, möchte helfen.  
Er würfelt eine eigene Geschichte & Mythen-Probe und erzielt 2 Erfolge.  
Der Hauptcharakter erhält +2 auf seinen Zielwert, weil sein Mitspieler ihn mit seinem Wissen unterstützt.

Voraussetzungen für eine Unterstützung

- › Der unterstützende Charakter muss eine passende Fähigkeit oder ein relevantes Attribut besitzen.
- › Die Unterstützung muss sinnvoll sein – nur weil zwei Charaktere anwesend sind, bedeutet das nicht automatisch, dass sie helfen können.
- › Die unterstützende Probe muss Erfolge erzielen, sonst hat sie keinen Effekt.

Fehlgeschlagene Unterstützung:

Falls die unterstützende Probe keine Erfolge erzielt, bringt sie keinen Bonus – aber sie verursacht keine negativen Konsequenzen für den Hauptcharakter.

Beispiel für unterstützende Proben

Teamarbeit beim Klettern (Klettern-Probe)

Ein Charakter versucht, eine steile Felswand zu erklimmen.  
Ein Mitspieler reicht ihm ein Seil und sichert ihn von unten (Klettern-Probe).  
Er erzielt 1 Erfolg. Der Hauptcharakter erhält +1 auf seine Probe.

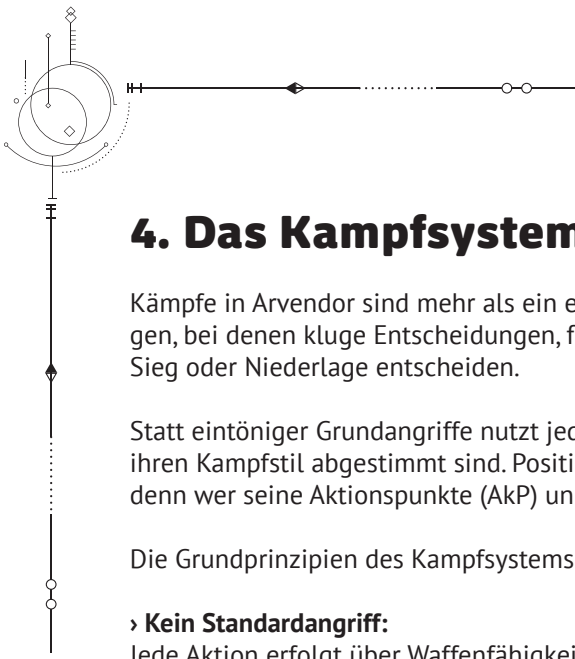
#### Auswirkungen auf das Spiel

Unterstützende Proben fördern Zusammenarbeit und ermutigen Spieler\*innen, ihre Stärken zu kombinieren. Sie ermöglichen:

- › Bessere Chancen bei schwierigen Proben.
- › Taktische Teamarbeit im Kampf.
- › Gemeinsames Lösen von Rätseln und Herausforderungen.

Aber sie sind kein garantierter Vorteil – nur wenn der unterstützende Charakter Erfolge erzielt, hilft er wirklich.

Das Kampfsystem – Dynamik, Entscheidungsfreiheit & Herausforderung



## 4. Das Kampfsystem von Arvendor

Kämpfe in Arvendor sind mehr als ein einfacher Schlagabtausch – sie sind dynamische Auseinandersetzungen, bei denen kluge Entscheidungen, flexible Taktiken und das geschickte Verwalten von Ressourcen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Statt eintöniger Grundangriffe nutzt jede Figur Waffenfähigkeiten oder Mystische Kräfte, die individuell auf ihren Kampfstil abgestimmt sind. Positionierung, Timing und vorausschauende Planung sind entscheidend, denn wer seine Aktionspunkte (AkP) unüberlegt ausgibt, könnte in der nächsten Runde wehrlos sein.

Die Grundprinzipien des Kampfsystems

› **Kein Standardangriff:**

Jede Aktion erfolgt über Waffenfähigkeiten oder Mystische Kräfte mit einzigartigen Effekten.

› **Flexible Aktionspunkte (AkP):**

Spieler bestimmen, wie sie ihre 10 AkP pro Runde auf Bewegung, Angriffe und Fähigkeiten verteilen.

› **Zwei alternative Kampfsysteme:**

Rundenbasiert: Klare Initiative, planbare Zugabfolgen.

Dynamisch: Zeitleisten-System, bei dem schnellere Aktionen zu früheren Reaktionen führen.

› **Keine aktive Verteidigung:**

Verteidigungswerte sind fest, können aber durch Fähigkeiten verbessert werden.

› **Taktische Positionierung & Bewegung:**

Gutes Stellungsspiel beeinflusst den Kampfverlauf entscheidend.

Arvendor bietet ein Kampfsystem, das sowohl strukturierte Planung als auch schnelle Reaktionen ermöglicht. Wer seine Fähigkeiten und AkP klug einsetzt, kann das Blatt selbst in scheinbar ausweglosen Situationen wenden.

### 4.1 Aktionspunkte – Der taktische Kern

Das Kampfsystem von Arvendor basiert auf Aktionspunkten (AkP), die jede Figur in einem Kampf verwaltet. Jede Aktion kostet eine bestimmte Anzahl von AkP, wodurch Kämpfe nicht nur von Würfelwürfen, sondern auch von cleverem Ressourcenmanagement bestimmt werden.

Egal, ob der Kampf im rundenbasierten Modus oder mit der Zeitleiste gespielt wird – AkP sind der taktische Kern des Systems und bestimmen, wie viele Handlungen eine Figur in einem bestimmten Zeitraum ausführen kann.

Zwei alternative Kampfsysteme – Wie AkP genutzt werden

#### Rundenbasierter Kampf

- › Jede Figur beginnt jede Runde mit 10 AkP.
- › Die AkP können innerhalb der Runde frei auf verschiedene Aktionen verteilt werden.
- › Nicht genutzte AkP verfallen am Ende der Runde.
- › Nach jeder vollständigen Runde beginnt die Initiative-Reihenfolge von vorne.



## Dynamischer Kampf (Zeitleisten-System)

- › Statt fester Runden werden AkP direkt auf der Zeitleiste verbraucht, um die Handlungsreihenfolge zu bestimmen.
- › Je mehr AkP eine Aktion kostet, desto länger dauert es, bis der Charakter wieder an der Reihe ist.
- › Charaktere mit schnellen Aktionen können öfter handeln, während mächtigere Angriffe längere Verzögerungen haben.
- › Dies simuliert einen flüssigeren Kampfablauf, bei dem schnelle Reaktionen und kluge Planung entscheidend sind.

### AkP-Kosten für Standardaktionen

Aktion	AkP-Kosten	Beschreibung
Gehen	3 AkP	Bewegung in Metern = GS
Laufen	6 AkP	Bewegung in Metern = GS x 1,5.
Sprinten	9 AkP	Bewegung in Metern = GS x 3.
Hinschmeißen	1 AkP	Charakter wirft sich zu Boden, um z. B. einem Angriff zu entgehen oder sich in Deckung zu bringen.
Aufstehen	3 AkP	Charakter richtet sich aus der liegenden Position wieder auf.
Waffe wechseln	3 AkP	Charakter wechselt seine Waffe, um sich besser an die Situation anzupassen.
Gegenstand aus dem Rucksack nehmen	6 AkP	Charakter zieht einen Gegenstand aus seinem Inventar, um ihn zu verwenden oder bereitzuhalten.
Waffenfähigkeit einsetzen	Variabel	Je nach Waffenfähigkeit unterschiedlich.
Mystische Fähigkeit einsetzen	Variabel	Je nach Kraft unterschiedlich, zusätzlich SpE-Kosten.

Sonderregeln für Bewegung:

Bewegung wird in Metern angegeben, abhängig von der Geschwindigkeit (GS).

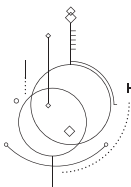
Ein Charakter kann seine Bewegung auf mehrere Aktionen aufteilen (z. B. erst 3m gehen, dann angreifen, dann erneut 3m gehen).

Bewegung wird durch Terrain beeinflusst (z. B. schwieriges Gelände = doppelte AkP-Kosten).

### Liste der freien Aktionen

Freie Aktionen kosten keine AkP, weil sie möglich sind, während eine andere Aktion durchgeführt wird. Pro Zug ist aber nur eine freie Aktion erlaubt.

Freie Aktion	Beschreibung
Rufen, Kommando geben	Ein kurzes Kommando oder eine Nachricht rufen (max. 4,5 Sekunden gesprochene Zeit).
Sich umblicken	Ein kurzer Blick auf die Umgebung, um schnell Informationen zu sammeln oder Gefahren zu erkennen.
Schnelle Geste oder Signal	Handzeichen an ein Teammitglied, um z. B. „Abwarten“ oder „Angreifen“ zu signalisieren.
Interaktion mit Objekten	Tür anlehnen, eine kleine Falle auslösen, eine Laterne kippen.
Emotionale Reaktion	Ein wütender Schrei, eine spontane Drohung, ein entschlossener Blick – alles, was zur Atmosphäre beiträgt.



## 4.2 Rundenbasierter Kampf

Der rundenbasierte Kampf ist die klassische Methode, Kämpfe in Arvendor auszutragen. In diesem Modus handeln alle Beteiligten nacheinander in fester Reihenfolge, wobei sie ihre Aktionspunkte (AkP) strategisch nutzen, um Angriffe, Bewegungen und Fähigkeiten optimal einzusetzen.

Jede Kampfrunde stellt eine kurze Zeitspanne dar, in der sich alle Beteiligten schnell abwechselnd bewegen und handeln. Dieses System ermöglicht eine strukturierte und gut planbare Kampfsequenz, in der jede Person ihre Aktionen bewusst einsetzt.

### Der Ablauf einer Kampfrunde

Jede Runde folgt einer festen Abfolge von Schritten:

- 1> Initiative bestimmen – Wer handelt zuerst?
- 2> AkP verwalten – Welche Aktionen sind in dieser Runde möglich?
- 3> Aktionen ausführen – Bewegung, Angriffe, Fähigkeiten oder andere Handlungen
- 4> Nächste Person ist an der Reihe
- 5> Neue Runde beginnt nach der letzten Figur

### Schritt 1: Initiative bestimmen

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der alle Beteiligten handeln.

Initiativewurf:

- › Alle Beteiligten würfeln 1W6 + ihren Initiativewert (INI).
- › Die höchste Zahl beginnt, danach folgen die nächsten in absteigender Reihenfolge.
- › Bei Gleichstand entscheidet der höhere Geschicklichkeitswert (GE).
- › Die Initiative bleibt für den gesamten Kampf bestehen, es sei denn, eine Fähigkeit oder ein spezieller Umstand verändert sie.

Besondere Initiative-Regeln:

Überraschung: Ein Überraschungsangriff kann die Initiative beeinflussen. Überraschte Charaktere dürfen in der ersten Runde nicht handeln.

Veränderte Reihenfolge: Manche Fähigkeiten oder Mystische Kräfte können die Initiative beeinflussen und dafür sorgen, dass jemand früher oder später agiert.

### Schritt 2: AkP verwalten

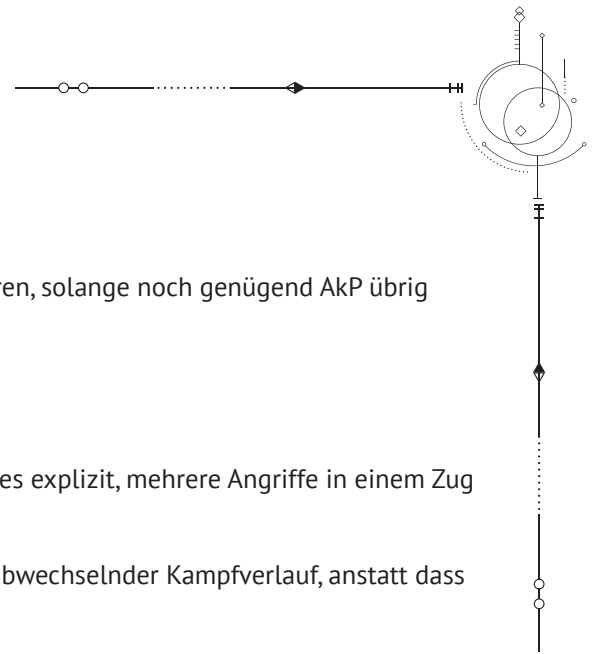
- › Jede Figur beginnt jede Runde mit 10 AkP.
- › Jede Aktion kostet eine bestimmte Anzahl von AkP.
- › Alle Beteiligten können ihre AkP frei verteilen auf Bewegung, Angriffe (Achtung, in der Regel nur 1 Angriff pro Kampfrunde (KR) und Spezialaktionen.
- › Nicht genutzte AkP verfallen am Ende der Runde.

Planung ist entscheidend:

Nutze ich viele AkP für eine mächtige Fähigkeit oder verteile ich meine Punkte klüger?

Bewege ich mich erst in eine bessere Position oder greife ich direkt an?

Soll ich eine Waffe wechseln oder lieber mit meiner aktuellen Ausrüstung kämpfen?



### Schritt 3: Aktionen ausführen

Während ihres Zuges kann eine Figur verschiedene Aktionen ausführen, solange noch genügend AkP übrig sind.

Wichtige Einschränkung:

- › Pro Zug darf jede Figur nur eine Angriffsaktion ausführen.
- › Es sei denn, eine Waffenfähigkeit oder Mystische Fähigkeit erlaubt es explizit, mehrere Angriffe in einem Zug durchzuführen.

Dadurch bleibt das Kampfsystem übersichtlich, und es entsteht ein abwechselnder Kampfverlauf, anstatt dass eine Figur ihre gesamte Runde mit mehreren Angriffen dominiert.

### Schritt 4: Nächste Person ist an der Reihe

Nachdem eine Figur alle gewünschten Aktionen durchgeführt hat oder ihre AkP aufgebraucht sind, ist die nächste Person in der Initiativereihenfolge an der Reihe.

Der Kampf wird fortgesetzt, bis alle Figuren in der Runde gehandelt haben.

Nach der letzten Figur beginnt eine neue Runde, in der wieder alle Beteiligten in Initiative-Reihenfolge handeln.

### Vorteile des rundenbasierten Kampfsystems

**Planbare Zugabfolge:** Alle Spielenden können sich auf ihre Aktionen vorbereiten, bevor sie an der Reihe sind.

**Strukturierte Kämpfe:** Jede Figur hat eine feste Reihenfolge und kann sich gezielt auf Gegnerinnen und Verbündete einstellen.

**Genauere Kontrolle über Ressourcen:** Durch die AkP-Mechanik haben Spielerinnen volle Kontrolle darüber, wie sie ihre Punkte einsetzen.

Beschränkung auf eine Angriffsaktion pro Runde sorgt für eine faire Verteilung der Kampfdynamik.

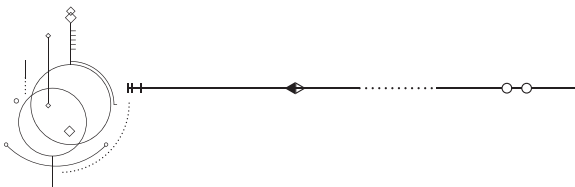
Dieses System eignet sich besonders für taktische, gut planbare Kämpfe, in denen sich Spielende auf ihre Fähigkeiten, Positionierung und Teamstrategie konzentrieren können.

## 4.3 Dynamischer Kampf – Das Zeitleisten-System

Das alternative Kampfsystem von Arvendor bietet eine dynamische und taktische Alternative zum klassischen rundenbasierten Kampf.

Anstelle fester Runden werden alle Handlungen auf einer Zeitleiste abgewickelt, die die Dauer von Aktionen darstellt. Dieses System ermöglicht eine flüssigere, intuitivere Abwicklung des Kampfgeschehens, bei dem Timing und Planung entscheidend sind.

Dieses System eignet sich besonders für Gruppen, die einen flexibleren, realistischeren Kampfverlauf bevorzugen, bei dem keine festen Runden existieren, sondern der Kampf in einem fließenden Ablauf stattfindet.



## Kampfbeginn mit der Zeitleiste

Auch im dynamischen Kampf beginnt die Kampfsituation mit einer Initiative-Wurfphase, bei der die Startpositionen der Charaktere auf der Zeitleiste festgelegt werden.

Die Zeitleiste hat 60 Felder, nummeriert von 0 bis 59, und verläuft zyklisch.

### Schritt 1: Initiativeermittlung

Initiativewurf:

Jede Person würfelt 1W6 und addiert ihren Initiativewert (INI).  
Das Ergebnis wird von 60 abgezogen, um die Startposition auf der Zeitleiste zu bestimmen.

Beispiel:

Charakter A würfelt eine 5 und hat eine INI von 8 - Ergebnis 13 - Startposition  $60 - 13 = 47$ .  
Charakter B würfelt eine 4 und hat eine INI von 6 - Ergebnis 10 - Startposition  $60 - 10 = 50$ .  
Gegner C würfelt eine 3 und hat eine INI von 12 - Ergebnis 15 - Startposition  $60 - 15 = 45$ .

Wer beginnt?

Die Figur, deren Marker am weitesten hinten auf der Zeitleiste liegt (d. h. die höchste Differenz zu 0 hat), beginnt zuerst.

In diesem Beispiel startet Gegner C auf Position 45, da er am weitesten von der 0 entfernt ist.

### Schritt 2: Aktionen ausführen

Die Person, deren Marker am weitesten von 0 entfernt ist, beginnt ihren Zug und führt ihre Aktion aus. Die AkP-Kosten der durchgeführten Handlung werden auf der Zeitleiste nach vorne gezählt, wodurch sich die Position verschiebt.

Wichtig:

Je mehr AkP eine Aktion kostet, desto weiter nach vorne auf der Zeitleiste rückt der Charakter und desto später ist er wieder an der Reihe.

Schnelle Aktionen lassen Charaktere früher wieder handeln, langsame Aktionen setzen sie länger nach hinten.

### Schritt 3: Zugabfolge

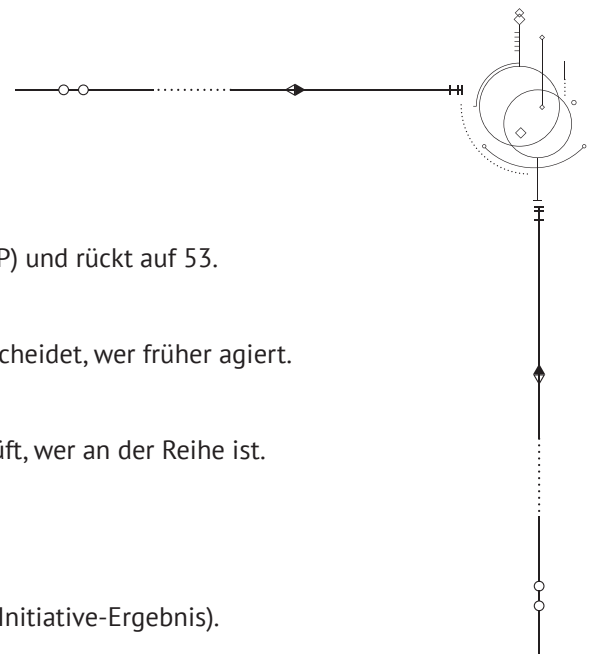
Nach einer Aktion bewegt sich der Marker entsprechend der eingesetzten AkP nach vorne. Danach geht es Feld für Feld weiter auf der Zeitleiste, bis der nächste Marker erreicht wird. Sobald eine Figur an der Reihe ist, führt sie erneut eine Aktion aus.

Beispiel für eine Kampfrunde:

Startpositionen                      45 (C)   47 (A)   50 (B)                      0  
Gegner C beginnt auf Position 45. Er führt eine schnelle Aktion (3 AkP) aus. Sein Marker bewegt sich auf 48.

Neue Reihenfolge                      47 (A)   48 (C)   50 (B)                      0  
Charakter A ist an der Reihe auf 47. Sie führt eine normale Aktion (6 AkP) aus und bewegt ihren Marker auf 53.

Neue Reihenfolge                      48 (C)   50 (B)   53 (A)                      0  
Gegner C ist wieder an der Reihe auf 48. Er sprintet mit einer langsamen Aktion (9 AkP) und zieht seinen Marker auf 57.



Neue Reihenfolge 0 50 (B) 53 (A) 57 (C)

Nun ist Charakter B an der Reihe. Er nutzt eine schnelle Aktion (3 AkP) und rückt auf 53.

Neue Reihenfolge 0 53 (A) 53 (B) 57 (C)

In diesem Fall sind zwei Personen auf einem Feld, der INI- Wert entscheidet, wer früher agiert.

So setzt sich der Kampf fort, indem das System Feld für Feld überprüft, wer an der Reihe ist.

## Zusammenfassung des Zeitleisten-Systems

- › Initiativwürfe bestimmen die Startposition auf der Zeitleiste (60 - Initiative-Ergebnis).
- › Die Person am weitesten hinten auf der Zeitleiste beginnt.
- › Nach einer Aktion wird der Marker entsprechend der AkP-Kosten nach vorne verschoben.
- › Das Spiel bewegt sich Feld für Feld vorwärts, um die nächste Person zu bestimmen.
- › Das System ermöglicht dynamische, taktische Kämpfe mit variabler Handlungsdauer.

Das dynamische Kampfsystem ist ideal für Gruppen, die eine organische, realistische Kampfmechanik bevorzugen, in der schnelle Charaktere häufiger agieren und mächtige Attacken gut überlegt sein müssen.

## 4.4 Empfehlung: Battlemap, Figuren, Marker

Das Kampfsystem von Arvendor bietet eine flexible Möglichkeit, Kämpfe sowohl narrativ („Theater of the Mind“) als auch mit taktischer Visualisierung durchzuführen. Die Wahl zwischen einem freien erzählerischen Stil oder einem visuellen Ansatz mit Battlemap und Markern hängt vom bevorzugten Spielstil der Gruppe ab.

Während einige Spielgruppen bevorzugen, Kämpfe frei erzählerisch auszuspielen, kann der Einsatz von Battlemaps, Figuren oder Markern die Übersichtlichkeit und das taktische Element erheblich verbessern.

### Warum eine Battlemap nutzen?

- › Verbesserte räumliche Übersicht: Positionen von Charakteren, Gegnern und Hindernissen sind jederzeit klar.
- › Bessere Planbarkeit: Bewegungen, Reichweiten und Sichtlinien können präzise dargestellt werden.
- › Mehr taktische Tiefe: Gelände, Deckung und Bewegungsgeschwindigkeit lassen sich realistisch umsetzen.
- › Zeitleisten-Tracking (bei dynamischem Kampf): Markierungen auf einer separaten Zeitleiste erleichtern die Nachverfolgung der Initiative.

Eine Battlemap eignet sich besonders für Gruppen, die ein detailliertes, taktisches Kampferlebnis bevorzugen, in dem Positionierung, Bewegungsabläufe und Distanz eine wichtige Rolle spielen.

### Arten von Battlemaps

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Battlemap für Kämpfe in Arvendor zu nutzen:

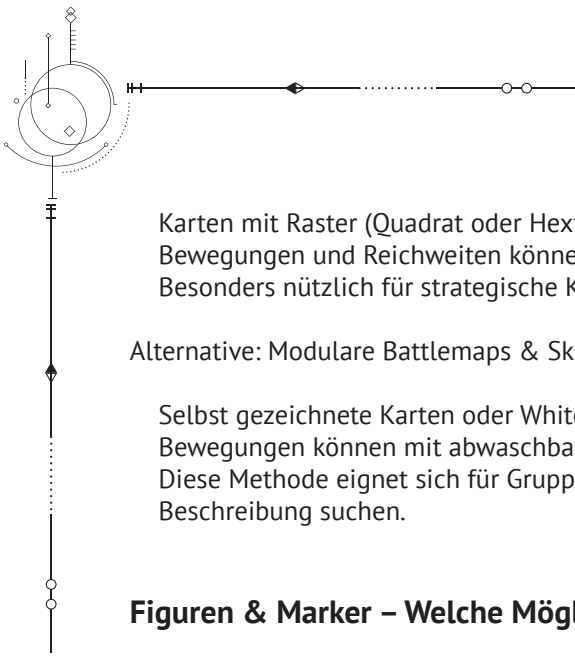
Theater of the Mind (freies Erzählen)

Kämpfe werden ausschließlich erzählerisch beschrieben.

Die Positionen der Charaktere und Gegner werden nur ungefähr festgelegt.

Funktioniert besonders gut für schnelle, narrative Kämpfe mit kleineren Gruppen.

Klassische Battlemaps (Gitter- oder Hexfeldkarten)



Karten mit Raster (Quadrat oder Hexfeld) erleichtern das Platzieren von Figuren. Bewegungen und Reichweiten können genau berechnet werden. Besonders nützlich für strategische Kämpfe mit mehreren Beteiligten oder komplexem Terrain.

Alternative: Modulare Battlemaps & Skizzen

Selbst gezeichnete Karten oder Whiteboards ermöglichen schnelle, flexible Kampfdarstellungen. Bewegungen können mit abwaschbaren Markern oder Spielsteinen nachverfolgt werden. Diese Methode eignet sich für Gruppen, die eine Mischung aus taktischer Visualisierung und freier Beschreibung suchen.

## Figuren & Marker – Welche Möglichkeiten gibt es?

Je nach Spielstil kann die Gruppe verschiedene Arten von Figuren und Markern verwenden, um die Charaktere, Gegner und Umgebung darzustellen.

Option 1: Miniaturen & Figuren

Detaillierte Miniaturen für Charaktere und Gegner, oft aus Kunststoff oder Metall. Ideal für Gruppen, die ein immersives, visuell ansprechendes Erlebnis bevorzugen.

Option 2: Pappmarker & Tokens

Pappaufsteller oder bedruckte Tokens als Alternative zu Miniaturen. Einfach zu transportieren und flexibel einsetzbar.

Option 3: Spielsteine & improvisierte Marker

Würfel, Knöpfe oder andere kleine Gegenstände können als Marker genutzt werden. Funktioniert gut für schnelle, unkomplizierte Kämpfe ohne große Vorbereitung.

Für den dynamischen Kampf:

Ein zusätzlicher Zeitleisten-Tracker mit Markern kann genutzt werden, um die Position der Charaktere auf der Initiativeleiste darzustellen.

## Reichweiten & Sichtlinien mit Battlemaps

Wenn eine Battlemap verwendet wird, sollten auch Regeln für Sichtlinien und Reichweiten berücksichtigt werden:

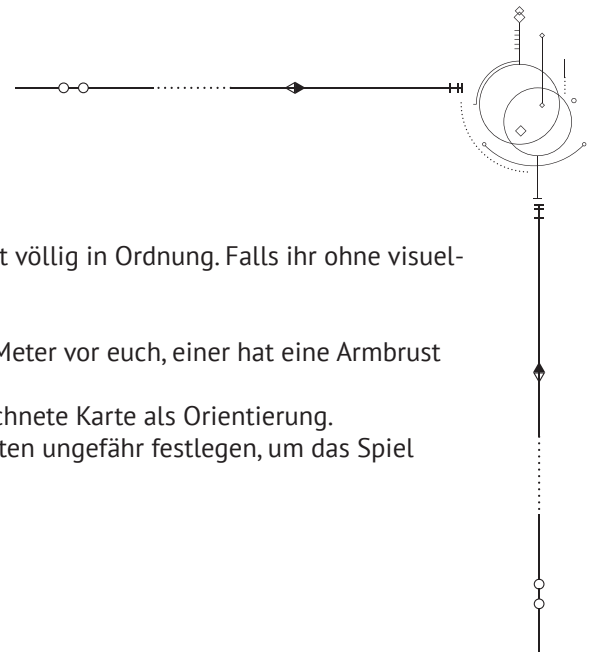
Klare Sichtlinie (direkte Sicht) Kein Malus  
Teilweise Sichtlinie (leichte Deckung, Nebel, Dunkelheit) -3 auf Fernkampfangriffe  
Keine Sichtlinie (Vollständige Deckung) Kein Angriff möglich

Tipp für die Spielleitung:

Wenn möglich, Gelände & Hindernisse als spielerische Elemente nutzen. Erhöhte Positionen, Korridore und Engstellen machen Kämpfe taktisch interessanter.

## Empfehlung für Gruppen ohne Battlemap





Nicht jede Gruppe möchte oder kann eine Battlemap nutzen – das ist völlig in Ordnung. Falls ihr ohne visuelle Darstellung spielt, können folgende Ansätze helfen:

Klares Beschreiben der Positionen – „Die beiden Banditen stehen 5 Meter vor euch, einer hat eine Armbrust gezückt.“

Skizzieren auf Papier oder Whiteboard – Falls nötig, eine grob gezeichnete Karte als Orientierung.

Abschätzen statt genau berechnen – Die Spielleitung kann Reichweiten ungefähr festlegen, um das Spiel flüssig zu halten.

### **Fazit: Wann lohnt sich eine Battlemap?**

Sinnvoll für komplexe Kämpfe mit vielen Beteiligten.

Hilfreich für Gruppen, die taktische Kämpfe bevorzugen.

Unverzichtbar für den dynamischen Kampf, wenn die Zeitleiste visuell nachverfolgt werden soll.

Ob mit oder ohne Battlemap – Arvendor bietet ein flexibles Kampfsystem, das sich an den Stil der Gruppe anpassen lässt.

## **4.5 Angriffe – Wie trifft eine Figur ihr Ziel?**

Der Kampf in Arvendor ist nicht einfach ein Austausch von Schlägen – er basiert darauf, dass Figuren ihre erlernten Waffenfähigkeiten oder Mystischen Kräfte gezielt einsetzen. Jede Figur hat individuelle Stärken und Schwächen, die bestimmen, wie gut sie im Kampf agieren kann.

Ein Angriff besteht aus drei wichtigen Komponenten:

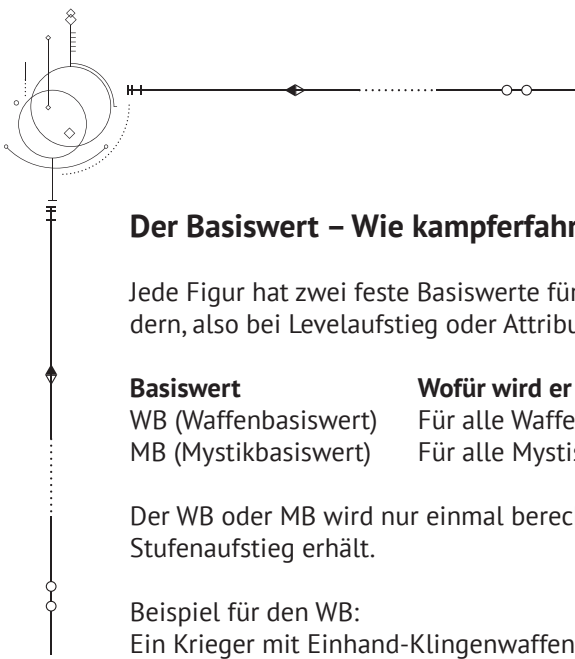
- › Die Kampffähigkeit der Figur: Wie gut ist sie mit der gewählten Waffe oder Mystischen Kraft?
- › Die Verteidigung des Gegners: Wie schwer ist es, den Angriff durchzubringen?
- › Der Würfelwurf: Kann die Figur ihr Ziel effektiv treffen?

### **Keine „Standardangriffe“ – Jeder Angriff nutzt eine Fähigkeit**

In Arvendor gibt es keine Standardangriffe. Stattdessen setzt jede Figur als eine Art Manöver eine Waffenfähigkeit oder Mystische Fähigkeit aus ihrem Skilltree ein. Diese Fähigkeiten haben jeweils zugeordnete Attribute, die bestimmen, wie gut die Figur darin ist.

Wichtige Grundlagen:

- › Jede Figur hat einen festen Basiswert für Waffen oder Mystik, der sich nur verändert, wenn sich die zugehörigen Attribute durch Stufenaufstieg verbessern.
- › Jede Fähigkeit hat einen eigenen Fähigkeitswert, der sich aus drei spezifischen Attributen berechnet.
- › Die Verteidigungswerte des Gegners beeinflussen den Schwierigkeitsgrad des Angriffs.
- › Der Basiswert und der spezifische Fähigkeitenwert stehen im Charakterbogen und müssen nicht jedes Mal neu berechnet werden.



## Der Basiswert – Wie kampferfahren ist die Figur?

Jede Figur hat zwei feste Basiswerte für Kampfsituationen, die sich nur durch Attributssteigerungen verändern, also bei Levelaufstieg oder Attributmodifikation:

<b>Basiswert</b>	<b>Wofür wird er genutzt?</b>	<b>Welche Attribute werden berücksichtigt?</b>
WB (Waffenbasiswert)	Für alle Waffenfähigkeiten	Hängt von der gewählten Waffengattung ab
MB (Mystikbasiswert)	Für alle Mystischen Fähigkeiten	Hängt von der gewählten Mystischen Kraft ab

Der WB oder MB wird nur einmal berechnet und bleibt konstant, bis die Figur eine Attributssteigerung durch Stufenaufstieg erhält.

Beispiel für den WB:

Ein Krieger mit Einhand-Klingenwaffen nutzt die Formel:

$$(GE + ST + WA) \div 3 \text{ (aufgerundet)} = 12$$

Sein WB beträgt 12 und gilt für alle Fähigkeiten im Einhand-Klingenwaffen-Skilltree.

Beispiel für den MB:

Eine Mystikerin mit Elementarer Beherrschung nutzt die Formel:

$$(IN + KL + WA) \div 3 \text{ (aufgerundet)} = 11$$

Ihr MB beträgt 11 und gilt für alle Fähigkeiten aus der Elementaren Beherrschung.

## Der Fähigkeitewert – Wie gut ist die Figur mit einer bestimmten Fähigkeit?

Jede Figur kann sich durch freigeschaltete Fähigkeiten in ihrem Waffen-Skilltree und in ihrem Mystik-Skilltree spezialisieren. Jede dieser Fähigkeiten hat ihren eigenen Fähigkeitewert, der sich wiederum aus drei fest zugeordneten Attributen berechnet.

Formel für den Fähigkeitewert:

$$(\text{Attribut 1} + \text{Attribut 2} + \text{Attribut 3}) \div 3 \text{ (aufgerundet)} + \text{Stufenbonus der Fähigkeit}$$

Warum ist das wichtig?

- › Verschiedene Fähigkeiten innerhalb einer Waffengattung haben unterschiedliche Werte.
- › Ein Charakter kann mit einer bestimmten Fähigkeit sehr gut sein, aber mit einer anderen schlechter.

Beispiel für eine Waffenfähigkeit:

Die Fähigkeit „Knochenbrecher“ nutzt die Attribute ST, KO, WA.

Der Krieger hat ST 14, KO 12, WA 11.

Die Fähigkeit ist auf Stufe 3 (+3 Bonus).

Endgültiger Wert für „Knochenbrecher“:

$$(14 + 12 + 11) \div 3 = 12 + 3 = 15$$

Beispiel für eine Mystische Fähigkeit:

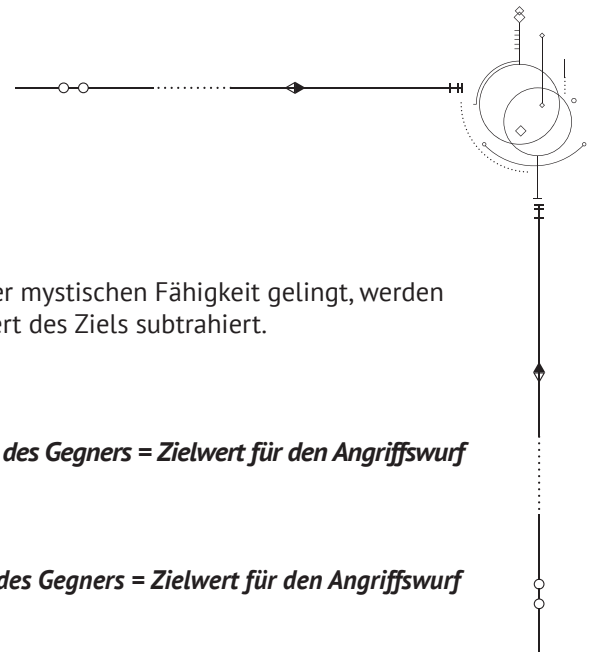
Die Fähigkeit „Zähe Hülle“ nutzt die Attribute IN, KL, WA.

Die Mystikerin hat IN 14, KL 12, WA 10.

Die Fähigkeit ist auf Stufe 2 (+2 Bonus).

Endgültiger Wert für „Zähe Hülle“:

$$(14 + 12 + 10) \div 3 = 12 + 2 = 14$$



## Der Angriffswurf – Trifft die Figur ihr Ziel?

Um zu überprüfen, ob ein Angriff mit einer Waffenfähigkeit oder einer mystischen Fähigkeit gelingt, werden Basiswert und Fähigkeitswert addiert und dann der Verteidigungswert des Ziels subtrahiert.

Beispiel-Formel für eine Waffenfähigkeit

***WB + Fähigkeitswert der Fähigkeit (+ Bonus durch Fähigkeitslevel) – VTD des Gegners = Zielwert für den Angriffswurf***

Beispiel-Formel für eine Mystische Fähigkeit

***MB + Fähigkeitswert der Fähigkeit (+ Bonus durch Fähigkeitslevel) – SVTD des Gegners = Zielwert für den Angriffswurf***

### Beispiel für einen Waffenangriff:

WB für Zweihand-Hieb Waffen: 13  
Fähigkeitswert für „Knochenbrecher“: 12  
Bonus durch Fähigkeitslevel: +2  
Gegnerische VTD: 14

Zielwert =  $13 + 12 + 2 - 14 = 14$

Wurf:

Charakter würfelt eine 11 – Treffer!

### Beispiel für eine Mystische Fähigkeit:

MB für Elementare Beherrschung: 12  
Fähigkeitswert für „Elementares Geschoss“: 11  
Bonus durch Fähigkeitslevel: +2  
Gegnerische SVTD: 13

Zielwert =  $12 + 11 + 2 - 13 = 12$

Wurf:

Charakter würfelt eine 9 – gelungen!

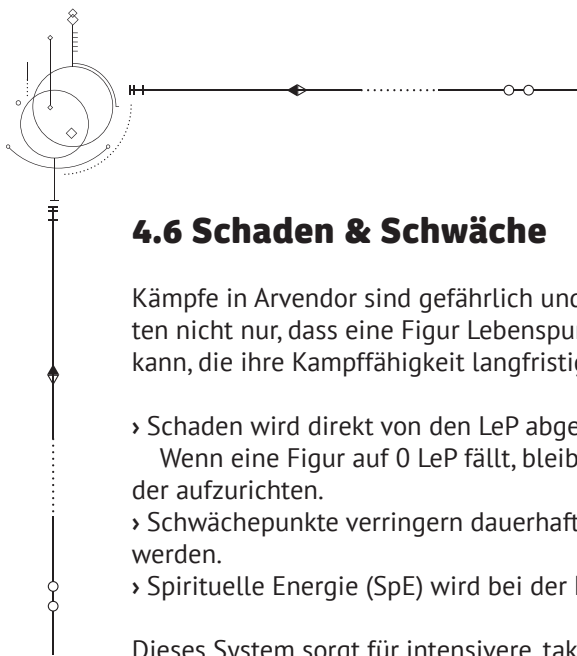
### Wichtige Regeln für Angriffe

- › Jede Figur darf pro Runde nur eine Angriffsaktion ausführen, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt es explizit, mehrere Angriffe in einem Zug durchzuführen.
- › Die Werte für WB und MB bleiben konstant und ändern sich nur bei Attributssteigerung.
- › Jede Fähigkeit hat ihren eigenen Fähigkeitswert, basierend auf drei festgelegten Attributen + dem Levelbonus
- › Die Berechnung erfolgt nur bei Charaktererstellung oder Level-Up – während des Spiels wird nur noch der Verteidigungswert abgezogen.

### Fazit: Wie trifft eine Figur ihr Ziel?

- 1 Jede Figur hat einen festen Basiswert für Waffen oder Mystik (WB/MB).
- 2 Jede Fähigkeit hat einen eigenen Wert, der sich durch Attribute und Stufenbonus ergibt.
- 3 Der Angriffswurf zieht nur noch die Verteidigung des Gegners ab.
- 4 Das Ergebnis muss unterwürfelt werden, um zu treffen.

Dieses System sorgt für taktische Tiefe, klare Werte und eine faire Verteilung der Kampfstärke.



## 4.6 Schaden & Schwäche

Kämpfe in Arvendor sind gefährlich und haben gravierende Auswirkungen auf die Kämpfenden. Treffer bedeuten nicht nur, dass eine Figur Lebenspunkte (LeP) verliert, sondern auch, dass sie Schwächepunkte erleiden kann, die ihre Kampffähigkeit langfristig beeinflussen.

- › Schaden wird direkt von den LeP abgezogen, sodass auch ein einzelner harter Treffer gefährlich sein kann. Wenn eine Figur auf 0 LeP fällt, bleibt sie handlungsunfähig am Boden, erhält aber eine Chance, sich wieder aufzurichten.
- › Schwächepunkte verringern dauerhaft die Kampfleistung, bis sie durch Heilung oder Erholung entfernt werden.
- › Spirituelle Energie (SpE) wird bei der Nutzung von Mystischen Kräften verbraucht.

Dieses System sorgt für intensivere, taktische Kämpfe, bei denen kluge Planung und Ressourcenmanagement über Sieg und Niederlage entscheiden.

### Schaden – Wie viel LeP verliert das Ziel?

Sobald eine Figur einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hat, wird der Schaden ermittelt.

Schaden basiert auf drei Faktoren:

- 1 Die gewählte Waffenfähigkeit oder Mystische Kraft gibt vor, wie der Schaden berechnet wird.
- 2 Der Schadenswurf bestimmt die exakte Schadenshöhe.
- 3 Falls in der Fähigkeit vermerkt, können Zusatzeffekte den Schaden modifizieren.

#### Schritt 1: Schaden auswürfeln

Jede Waffenfähigkeit oder Mystische Kraft hat einen festgelegten Schadenswurf, der in der jeweiligen Fähigkeit angegeben ist.

Beispiel: Waffenangriff

Gregor Schattenwacht nutzt die Fähigkeit „Überkopfschlag“ mit seinem Ordensschwert.

Die Fähigkeit verursacht den normalen Waffenschaden + 2W6 Bonus-Schaden.

Normaler Waffenschaden für sein Ordensschwert: 1W6+2.

Würfelergebnis: 1W6: 4, +2W6: 3 und 5, also insgesamt  $4 + 3 + 5 = 12$  Schaden.

Beispiel: Mystische Kraft

Kalista Schattenschleicher nutzt die Fähigkeit „Schattenfluch“ aus Schattenmacht.

Die Fähigkeit verursacht (Erfolge x 3) KR lang 1W6 + (Erfolge) LeP Schaden.

Sie hat 2 Erfolge erzielt, also hält der Effekt 6 Kampfrunden an und verursacht pro Runde 1W6+2 Schaden.

Nur wenn eine Fähigkeit ausdrücklich einen zusätzlichen Schadensbonus angibt, wird dieser addiert.

#### Schritt 2: Zusätzliche Schadenseffekte

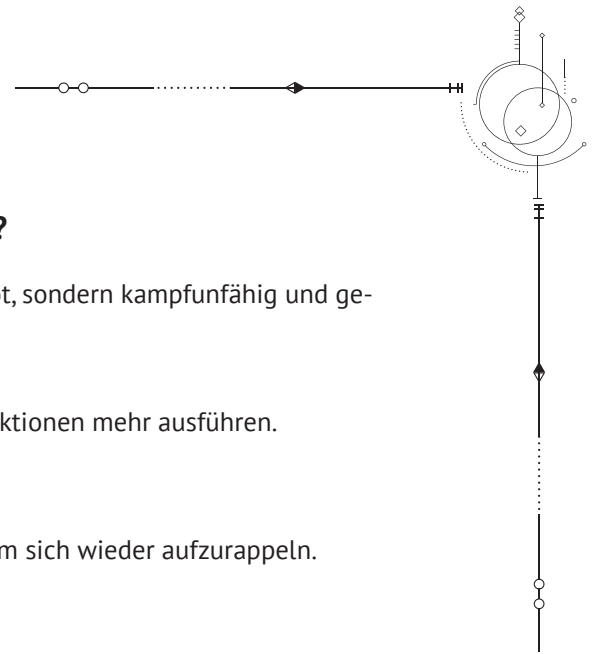
Einige Fähigkeiten haben besondere Effekte, die zusätzlich zum regulären Schaden auftreten.

Beispiele für Fähigkeiten mit Schadensmodifikatoren:

„Schattenschild“ (Schattenmacht): Erhöht die Verteidigung für (Erfolge) + 2 Kampfrunden.

„Elementares Geschoss“ (Elementare Beherrschung): Verursacht (Erfolge x 2) + 1W6 + 2 LeP Schaden, wenn eine Körperbeherrschungsprobe mislingt.

Diese Effekte gelten automatisch, wenn der Angriff erfolgreich ist.



## Schwäche – Was passiert, wenn eine Figur 0 LeP erreicht?

Wenn eine Figur auf 0 Lebenspunkte (LeP) fällt, ist sie nicht sofort tot, sondern kampfunfähig und geschwächt.

Schritt 1: Handlungsunfähigkeit

Sobald eine Figur 0 LeP erreicht, fällt sie zu Boden und kann keine Aktionen mehr ausführen.

Schritt 2: Schwächepunkte erhalten

Beim Erreichen von 0 LeP erhält die Figur 1 Schwächepunkt.

In der nächsten Runde muss sie eine Konstitutions-Probe ablegen, um sich wieder aufzurappeln.

Falls die Probe gelingt:

Die Figur steht wieder auf mit 5 LeP.

Falls die Probe fehlschlägt:

Die Figur bleibt am Boden und erhält eine weitere Schwäche.

Eine Figur kann mehrere Schwächepunkte ansammeln, wenn sie wiederholt KO geht.

## Auswirkungen von Schwächepunkten

Schwächepunkte repräsentieren anhaltende Erschöpfung und Verletzungen.

Effekte durch Schwächepunkte:

Anzahl an Schwächepunkten	Effekt auf den Charakter
1 Schwächepunkt	-1 auf alle körperlichen Proben (ST, GE, KO).
2 Schwächepunkte	-2 auf alle körperlichen Proben, -1 auf Angriffsproben.
3 Schwächepunkte	-3 auf alle körperlichen Proben, -2 auf Angriffsproben.
4 Schwächepunkte	Figur kann nur noch halbe Bewegung ausführen und hat -4 auf alle Proben.
5 Schwächepunkte	Figur ist bewusstlos oder außer Gefecht, wenn nächster KO-Rettungswurf misslingt ist die Figur tot.

Schwächepunkte bleiben erhalten, bis sie durch Heilung oder Regeneration entfernt werden.

## Heilung & Regeneration

Regeneration durch Ruhe:

Eine Kurze Rast stellt 1W6 LeP und 1W6 SpE wieder her, entfernt jedoch keine Schwächepunkte.

Eine Lange Rast stellt 2W6 LeP und 2W6 SpE wieder her und entfernt 1 Schwächepunkt.

Vollständige Erholung:

Schwächepunkte können nur durch spezielle Heilmagie oder mehrere Ruhephasen vollständig entfernt werden.

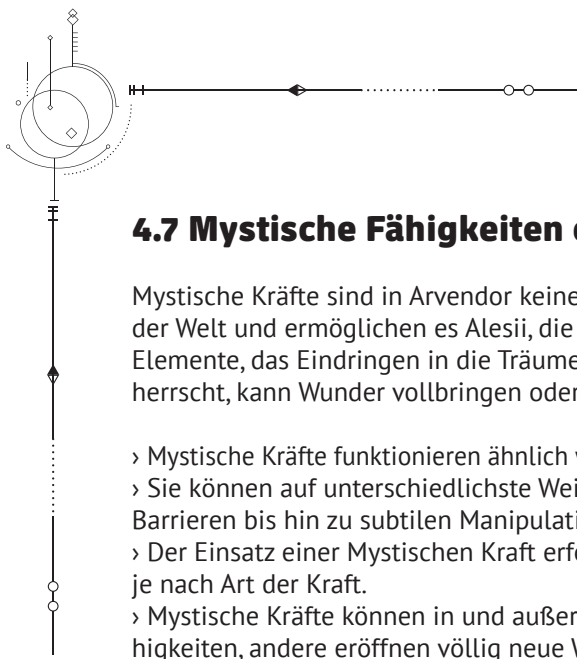
Eine Figur mit 3 Schwächepunkten muss also mindestens 3 lange Rasten einlegen, um sich vollständig zu erholen.

## Kritische Treffer – Wenn ein Angriff besonders hart trifft

Effekte eines Kritischen Treffers:

Der Schaden der Fähigkeit bei einem kritischen Treffer wird immer verdoppelt.

Mögliche zusätzliche Effekte der Fähigkeit werden verstärkt.



## 4.7 Mystische Fähigkeiten einsetzen

Mystische Kräfte sind in Arvendor keine gewöhnliche Magie – sie sind Ausdruck des feinstofflichen Netzes der Welt und ermöglichen es Alesii, die Realität nach ihrem Willen zu formen. Ob durch die Manipulation der Elemente, das Eindringen in die Träume anderer oder das Verschmelzen mit Schatten – wer diese Kräfte beherrscht, kann Wunder vollbringen oder Schrecken verbreiten.

- › Mystische Kräfte funktionieren ähnlich wie Waffenfähigkeiten, kosten jedoch zusätzlich Spirituelle Energie (SpE).
- › Sie können auf unterschiedlichste Weise eingesetzt werden: von zerstörerischen Angriffen über schützende Barrieren bis hin zu subtilen Manipulationen der Umwelt oder des Geistes.
- › Der Einsatz einer Mystischen Kraft erfordert eine Probe, entweder als Angriffswurf oder als Fähigkeitswurf, je nach Art der Kraft.
- › Mystische Kräfte können in und außerhalb von Kämpfen genutzt werden – einige sind mächtige Kampffähigkeiten, andere eröffnen völlig neue Wege zur Problemlösung.

Mystische Kräfte sind das Herzstück vieler Alesii, sie machen sie zu wandelnden Legenden, die das Schicksal von Arvendor formen.

### Mystische Kräfte wirken – Wie funktioniert die Probe?

Beim Wirken einer Mystischen Kraft nehmen die Figuren Einfluss auf das feinstoffliche Netz der Welt und formen die Realität nach ihrem Willen.

Nicht jede Veränderung der Realität trifft auf Widerstand – doch sobald eine Kraft darauf abzielt, einem anderen vernunftbegabten Wesen direkt Schaden zuzufügen oder seine Integrität zu brechen, beginnt ein Ringen mit den Grundfesten der Welt.

#### 1. Angriffsfähigkeiten & Kampfzauber

Mystische Kräfte, die Schaden verursachen oder die Kontrolle über ein anderes Wesen erzwingen, unterliegen besonderen Regeln.

Angriffswurf:

***MB + Fähigkeitswert der Mystischen Kraft (+ Bonus durch Fähigkeitslevel) – Verteidigungswert des Gegners = Zielwert für den Angriffswurf***

Beispiele für offensive Mystische Kräfte:

Schattenfluch (Schattenmacht): Lähmt ein Ziel und entzieht ihm über Zeit Lebensenergie.

Elementares Geschoss (Elementare Beherrschung): Schleudert ein Projektil aus purer Elementarenergie.

Wille brechen (Gedankenkontrolle): Zwingt das Ziel, sich gegen seinen eigenen Willen zu stellen.

#### 2. Wirkungsfähigkeiten & Erzählerische Kräfte

Nicht alle Mystischen Kräfte richten sich gegen Feinde – viele verändern das Umfeld oder verstärken den Anwender.

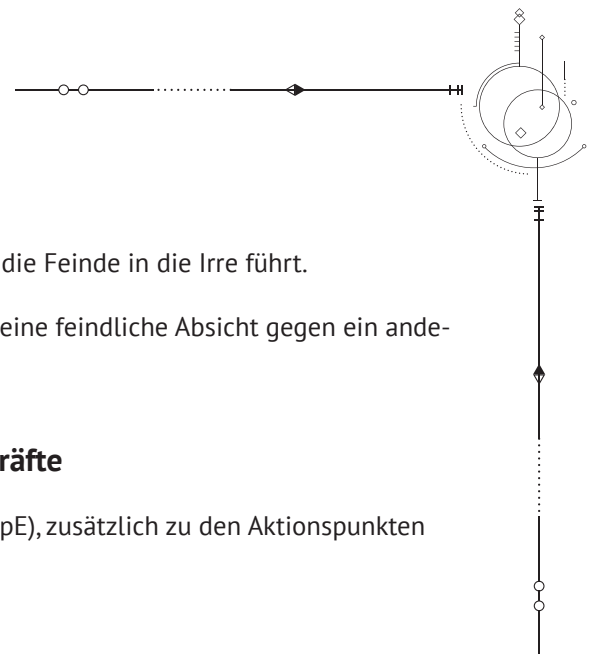
Wirkungswurf:

***Fähigkeitswert der Mystischen Kraft (+ Bonus durch Fähigkeitslevel) = Zielwert für die Probe***

Beispiele für erzählerische Mystische Kräfte:

Leben spüren (Naturmystik): Erspürt Lebewesen in einem bestimmten Radius – ideal zur Erkundung oder zum Aufspüren versteckter Feinde.

Schattenschleier (Schattenmacht): Verschmilzt mit den Schatten und macht den Anwender schwerer wahr-



nehmbar.

Illusionsbild (Illusionskunst): Täuscht eine optische Erscheinung vor, die Feinde in die Irre führt.

Diese Kräfte erfordern keinen Einsatz des Mystik-Basiswerts, da sie keine feindliche Absicht gegen ein anderes Wesen haben.

## Spirituelle Energie (SpE) – Die Ressource für Mystische Kräfte

Jede Anwendung einer Mystischen Kraft kostet Spirituelle Energie (SpE), zusätzlich zu den Aktionspunkten (AKP).

Die SpE-Kosten sind in der Beschreibung jeder Kraft angegeben.  
Sinkt SpE auf 0, kann keine Mystische Kraft mehr gewirkt werden.

Regeneration von SpE:

Kurze Rast: Stellt 1W6 SpE wieder her.

Lange Rast: Stellt 2W6 SpE wieder her.

## Konzentration & Kanalisieren – Anhaltende Effekte aufrechterhalten

Manche Mystischen Kräfte wirken über eine längere Zeit und müssen kanalisiert werden.

Konzentrationsmechanik:

Eine Figur kann immer nur eine einzelne Mystische Fähigkeit gleichzeitig kanalisieren.  
Wird sie währenddessen getroffen oder stark abgelenkt, muss eine Konstitutions-Probe (KO) abgelegt werden.  
Misslingt die Probe, endet die Kanalisierung sofort.

Beispiele für Kanalisierte Mystische Kräfte:

Gravitationsfeld erschaffen (Elementare Beherrschung): Verändert das Schwerkraftverhältnis in einem bestimmten Gebiet.

Schattenaura (Schattenmacht): Erzeugt eine dunkle Aura, die Gegner verängstigt und die Kampfkraft der Verbündeten steigert.

## Charakterkonzepte – Wie Mystische Kräfte einzigartige HeldInnen erschaffen

Jede/r Alesii wird mit einer bestimmten Begabung für eine Mystische Kraft geboren. Doch innerhalb dieser Kraft gibt es zahlreiche Wege, den Charakter zu gestalten – von subtilen Manipulatoren bis hin zu schlagkräftigen Kämpfern.

Alesii sind keine klassischen Magier mit Zauberbüchern – sie sind Realitätsformer, die ihre Kräfte auf kreative und unkonventionelle Weise nutzen.

Beispielhafte Alesii-Konzepte für verschiedene Mystische Kräfte:

### Schattenmacht

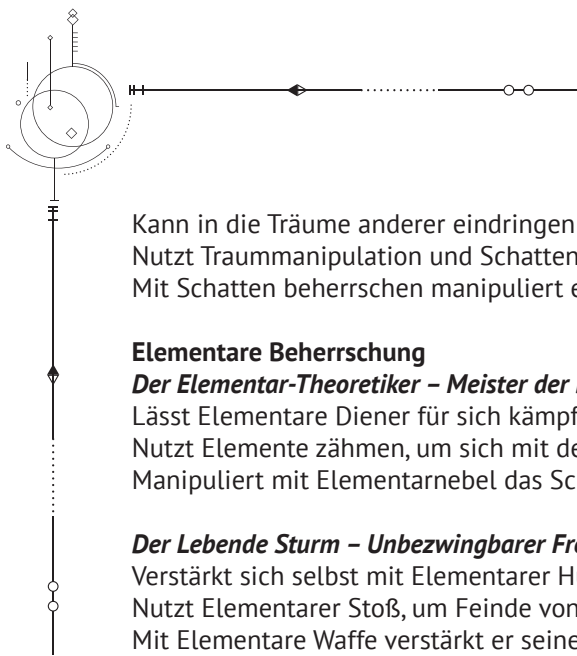
#### *Der Meuchelmörder – Ein Schatten in der Nacht*

Verschmilzt mit den Schatten, um unbemerkt zuzuschlagen.

Nutzt Schattenschleier und Eins mit den Schatten, um lautlos zu agieren.

Mit Schattenschritt teleportiert er sich direkt hinter seine Feinde und greift aus dem Nichts an.

#### *Der Traumwandler – Herr der Alpträume*



Kann in die Träume anderer eindringen und diese beeinflussen.  
Nutzt Traummanipulation und Schattengeflüster, um Feinde aus dem Schlaf heraus zu terrorisieren.  
Mit Schatten beherrschen manipuliert er die Schatten anderer und zwingt sie zum Gehorsam.

#### **Elementare Beherrschung**

##### ***Der Elementar-Theoretiker – Meister der Beschwörung***

Lässt Elementare Diener für sich kämpfen.  
Nutzt Elemente zähmen, um sich mit der Umwelt zu verbinden.  
Manipuliert mit Elementarnebel das Schlachtfeld und entzieht Feinden die Sicht.

##### ***Der Lebende Sturm – Unbezwingbarer Frontkämpfer***

Verstärkt sich selbst mit Elementarer Hülle, um undurchdringlich zu werden.  
Nutzt Elementarer Stoß, um Feinde von sich zu schleudern.  
Mit Elementare Waffe verstärkt er seine Angriffe mit der rohen Kraft der Elemente.

#### **Ätherschöpfen**

##### ***Der Reliktech-Mechaniker – Die Stimme der Maschinen***

Hat eine intuitive Verbindung zur verlorenen Technologie der Altvorderen.  
Nutzt Äther-Resonanz, um Reliktech zu reaktivieren.  
Kann mit Strukturwandlung alte Artefakte in neue Waffen verwandeln.

##### ***Der Mystische Krieger – Herr der Telekinese***

Kämpft auf unkonventionelle Weise, indem er Waffen mit Gedanken bewegt.  
Nutzt Telekinetische Klingen, um mehrere Ziele gleichzeitig zu attackieren.  
Mit Äther-Sprung teleportiert er sich blitzschnell über das Schlachtfeld.

Alesii sind keine Zauberer – sie sind Auserwählte, die lernen die Welt nach ihrem Willen zu formen.

## **4.8 Waffenfähigkeiten einsetzen**

In Arvendor gibt es keine einfachen, universellen Standardangriffe – jeder Angriff ist eine erlernte Fähigkeit, die auf einer bestimmten Kampfkunst basiert. Waffenfähigkeiten sind nicht einfach Schläge oder Hiebe, sondern gezielte Kampftechniken, die auf Effektivität und Taktik ausgelegt sind.

Ein Charakter kann mehrere Kampfstile beherrschen, jedoch sind Waffenfähigkeiten immer an einen spezifischen Kampfstil gebunden. Eine Fähigkeit wie Schildschlag kann nur mit einem Schild ausgeführt werden, während Durchbohrender Hieb ausschließlich für Einhand-Klingenwaffen gilt.

### **Grundlagen der Waffenfähigkeiten**

- › Jede Figur kann im Laufe des Spiels mehrere Waffenarten freischalten und sich so auf verschiedene Kampfstile spezialisieren.
- › Waffenfähigkeiten kosten Aktionspunkte (AkP), um sie im Kampf einzusetzen.
- › Jede Waffenfähigkeit hat eigene Effekte, die Schaden verursachen, Verteidigung bieten oder Gegner kontrollieren können.
- › Jeder Kampfstil nutzt spezifische Attribute, um zu bestimmen, wie effektiv eine Figur damit umgehen kann.

Welche Kampfstile gibt es?

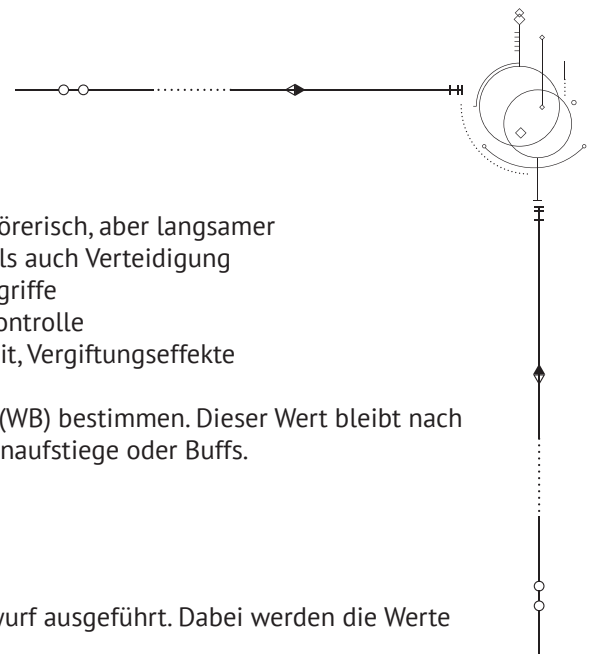
Waffenfähigkeiten sind immer einem bestimmten Kampfstil zugeordnet. Jede Figur kann im Laufe ihres Abenteuers mehrere dieser Kampfstile erlernen.

**Einhand-Klingenwaffen** (z. B. Schwerter, Säbel) – schnelle Angriffe, präzise Treffer

**Zweihand-Klingenwaffen** (z. B. Großschwerter, Claymore) – hohe Reichweite, schwerer Schaden

**Einhand-Hieb**waffen (z. B. Keulen, Streitkolben) – brachiale Wucht, Rüstungsdurchdringung





**Zweihand-Hieb Waffen** (z. B. Kriegshämmer, Streitäxte) – extrem zerstörerisch, aber langsamer  
**Stangenwaffen** (z. B. Speere, Stäbe) – vielseitig, sowohl für Angriffe als auch Verteidigung  
**Schildkampf** (aktive Schildtechniken) – defensive Manöver, Konterangriffe  
**Bogen & Armbrüste** (Fernkampf Waffen) – gezielte Schüsse, Distanzkontrolle  
**Dolche & Wurf Waffen** (Hinterhalt, Schnelligkeit) – hohe Beweglichkeit, Vergiftungseffekte

Jeder Kampfstil nutzt spezifische Attribute, die den Waffenbasiswert (WB) bestimmen. Dieser Wert bleibt nach der Charaktererstellung konstant und verändert sich nur durch Stufenaufstiege oder Buffs.

## Wie funktioniert eine Waffenfähigkeit?

Um eine Waffenfähigkeit erfolgreich anzuwenden, wird ein Angriffswurf ausgeführt. Dabei werden die Werte der Figur mit der Verteidigung des Gegners verglichen.

Angriffswurf:

**WB + Fähigkeitswert der Fähigkeit (+ Bonus durch Fähigkeitslevel) – VTD des Gegners = Zielwert für den Wurf**

Jede Figur besitzt einen Waffenbasiswert (WB), der sich aus drei zugeordneten Attributen berechnet. Zusätzlich hat jede Waffenfähigkeit einen eigenen Fähigkeitswert, der aus weiteren drei Attributen gebildet wird.

Beispiel: Angriff mit einer Waffenfähigkeit

Gregor Schattenwacht nutzt seine Fähigkeit Schildschlag, um einen Gegner benommen zu machen. Sein Feind ist ein Expeditionsteilnehmer (VTD 16) aus Der erste Pfad.

Schildschlag (Schildkampf-Skilltree)

AkP-Kosten: 6

Effekt: Gegner muss eine KO-Probe ablegen oder ist eine Runde benommen.

Schaden: 1W6 + 1

### Schritt 1: Zielwert berechnen

1. Waffenfähigkeiten-Basiswert (WB) für Schildkampf

Stärke (ST): 16

Konstitution (KO): 14

Konstitution (KO): 14

$$\begin{aligned} \text{WB für Schildkampf} &= (\text{ST} + \text{KO} + \text{KO}) / 3 \\ &= (16 + 14 + 14) / 3 \\ &= 44 / 3 = 14,6 - \text{gerundet } 15 \end{aligned}$$

2. Fähigkeitswert für Schildschlag

Stärke (ST): 16

Konstitution (KO): 14

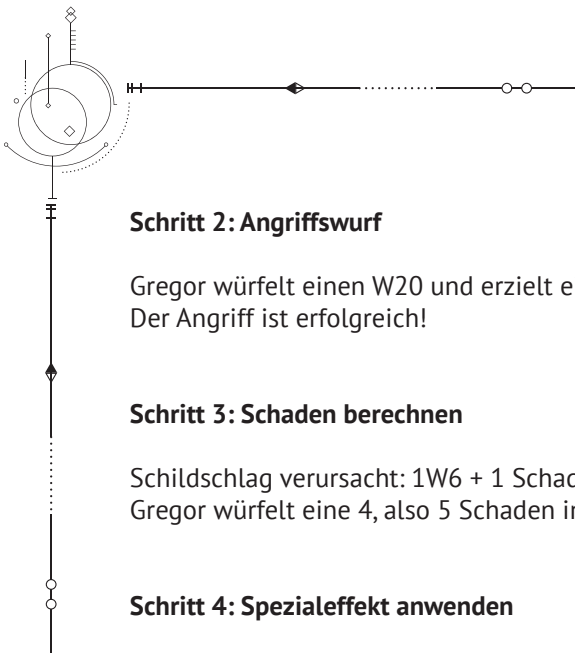
Konstitution (KO): 14

$$\begin{aligned} \text{Fähigkeitswert für Schildschlag} &= (\text{ST} + \text{KO} + \text{KO}) / 3 \\ &= (16 + 14 + 14) / 3 \\ &= 44 / 3 = 14,6 - \text{gerundet } 15 \end{aligned}$$

Gregor hat Schildschlag auf Stufe 2, also erhält er +2 Bonus.

Zielwert-Berechnung:

15 (WB) + 15 (Fähigkeitswert für Schildschlag) + 2 (Bonus durch Stufe) – 16 (VTD des Gegners) = Zielwert 16



### **Schritt 2: Angriffswurf**

Gregor würfelt einen W20 und erzielt eine 14.  
Der Angriff ist erfolgreich!

### **Schritt 3: Schaden berechnen**

Schildschlag verursacht:  $1W6 + 1$  Schaden.  
Gregor würfelt eine 4, also 5 Schaden insgesamt.

### **Schritt 4: Spezialeffekt anwenden**

KO-Wert des Expeditionsteilnehmers: 10  
Probe (KO gegen 12): Die Spielleitung würfelt eine 14.  
Da in Arvendor immer unterwürfelt wird, schlägt die Probe fehl – der Gegner ist benommen!

## **Zusammenfassung des Angriffs**

Gregor trifft mit seinem Schildschlag (Zielwert 16, Wurf 14).  
Der Angriff verursacht 5 Schaden.  
Der Gegner misslingt seine KO-Probe (Wurf 14) und ist eine Runde lang benommen.

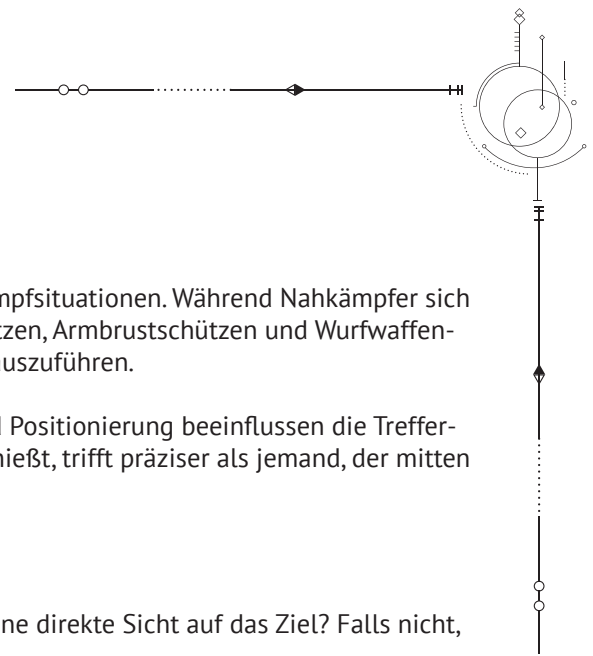
Fazit:

Waffenfähigkeiten ermöglichen es, Gegner nicht nur zu verletzen, sondern auch zu kontrollieren. Schildschlag ist ein perfektes Beispiel für eine Fähigkeit, die nicht nur Schaden verursacht, sondern auch taktische Vorteile bringt.

## **Besonderheiten von Waffenfähigkeiten**

- › Mehrere Kampfstile möglich: Charaktere können verschiedene Kampfstile erlernen und flexibel zwischen ihnen wechseln.
- › Jede Fähigkeit gehört zu einem bestimmten Kampfstil: Fähigkeiten können nur mit der passenden Waffe eingesetzt werden.
- › Waffenfähigkeiten sind vielseitig: Sie ermöglichen nicht nur Schaden, sondern auch Verteidigung, Kontrolle und taktische Manöver.
- › Passende Ausrüstung ist essenziell: Ein Charakter, der „Verheerender Hieb“ gelernt hat, aber keine Zweihand-Klinge führt, kann diese Fähigkeit nicht einsetzen.

Das Kampfsystem von Arvendor fördert taktische Vielfalt und Spezialisierung – ob brutaler Frontkämpfer, wendiger Duellant oder Meister des Fernkampfes, die Wahl der Waffenfähigkeiten beeinflusst das Spielgefühl maßgeblich.



## 4.9 Fernkampf

In Arvendor ist der Fernkampf ein essenzieller Bestandteil vieler Kampfsituationen. Während Nahkämpfer sich auf direkte Auseinandersetzungen spezialisieren, nutzen Bogenschützen, Armbrustschützen und Wurfwaffen-Kämpfer ihre Distanz, um gezielte Angriffe aus sicherer Entfernung auszuführen.

Doch ein guter Schuss ist nicht garantiert – Deckung, Bewegung und Positionierung beeinflussen die Trefferwahrscheinlichkeit erheblich. Wer unbemerkt aus dem Hinterhalt schießt, trifft präziser als jemand, der mitten im Chaos einer Schlacht ein sich bewegendes Ziel anvisiert.

### Grundlagen des Fernkampfs

- › Sichtlinie entscheidet, ob ein Ziel getroffen werden kann. Gibt es eine direkte Sicht auf das Ziel? Falls nicht, ist kein Angriff möglich.
- › Deckung schützt das Ziel. Ein Gegner hinter Hindernissen ist schwerer zu treffen.
- › Bewegung erschwert das Zielen. Sowohl die Bewegung des Schützen als auch des Ziels beeinflussen die Schwierigkeit.
- › Erhöhte Position und Hinterhalt erleichtern den Schuss. Angriffe von höherem Terrain oder aus dem Verborgenen sind präziser.
- › Die Entfernung beeinflusst die Treffer- und Schadenswerte, ist aber in der Waffe selbst angegeben.

### Fernkampfwaffen und ihre Waffengattungen

Fernkampfwaffen sind einem spezifischen Kampfstil zugeordnet, für die Charaktere Waffenfähigkeiten erlernen können.

Bögen & Armbrüste – hohe Reichweite, langsam nachzuladen  
Dolche & Wurfwaffen – ideal für schnelle, überraschende Angriffe

Jede Fernkampfwaffe nutzt drei spezifische Attribute, um den Waffenfähigkeiten-Basiswert (WB) zu berechnen.

Beispiel für WB-Berechnung für Bögen & Armbrüste:

Geschicklichkeit (GE): 15

Wahrnehmung (WA): 12

Intelligenz (IN): 10

$$\begin{aligned} \text{WB für Bögen \& Armbrüste} &= (\text{GE} + \text{WA} + \text{IN}) / 3 \\ &= (15 + 12 + 10) / 3 = 12 \end{aligned}$$

Zusätzlich hat jede Waffenfähigkeit für Fernkampf einen eigenen Fähigkeitswert, der ebenfalls aus drei Attributen berechnet wird.

### Schritt für Schritt: Wie funktioniert ein Fernkampfangriff?

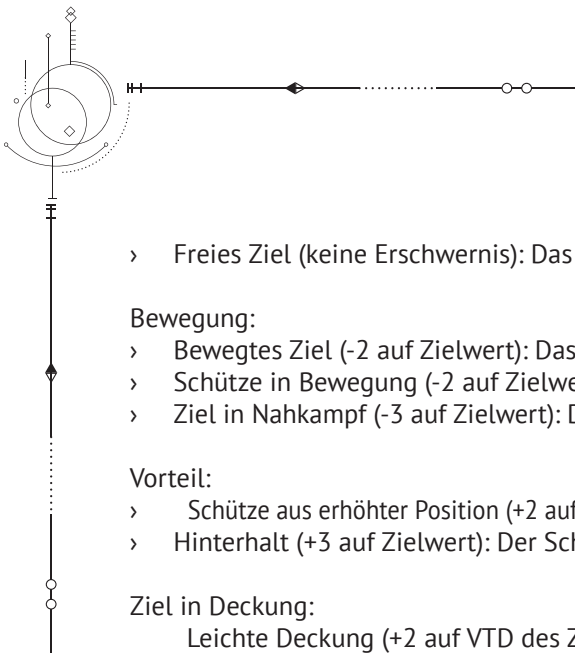
Der Angriffswurf erfolgt nach folgendem Schema:

Angriffswurf:

***WB + Fähigkeitswert der Fähigkeit (+ Bonus durch Fähigkeitslevel) – VTD des Gegners (+ Situationsmodifikator) = Zielwert für den Wurf***

#### Schritt 1: Situationsmodifikatoren überprüfen

Bevor der Zielwert berechnet wird, prüft der Spielleiter, ob Situationsmodifikatoren den Angriff erleichtern oder erschweren:



- › Freies Ziel (keine Erschwernis): Das Ziel steht still, ist ungeschützt und sichtbar.

#### Bewegung:

- › Bewegtes Ziel (-2 auf Zielwert): Das Ziel läuft oder bewegt sich aktiv.
- › Schütze in Bewegung (-2 auf Zielwert): Der Schütze läuft oder schießt aus vollem Sprint.
- › Ziel in Nahkampf (-3 auf Zielwert): Das Ziel befindet sich im Getümmel und bewegt sich unvorhersehbar.

#### Vorteil:

- › Schütze aus erhöhter Position (+2 auf Zielwert): Der Schütze steht erhöht, z. B. auf einer Mauer oder einem Hügel.
- › Hinterhalt (+3 auf Zielwert): Der Schütze greift aus einer verborgenen Position an.

#### Ziel in Deckung:

- Leichte Deckung (+2 auf VTD des Ziels): Busch, dünne Holzplanke, niedrige Hindernisse.
- Halbe Deckung (+4 auf VTD des Ziels): Mauer bis zur Brusthöhe, Pfeiler, dichte Vegetation.
- Volle Deckung (kein Angriff möglich): Das Ziel ist vollständig verdeckt.

Entfernung wird nicht durch Modifikatoren berechnet, sondern ist in der Waffe angegeben.  
Jede Fernkampf-Waffe besitzt drei Reichweiten, die bestimmen, ob der Schaden verstärkt oder reduziert wird.

Beispiel: Kleine Reliktech-Armbrust

- Reichweite: 30/120/200
- Effekt: +1 TP / - / -1 TP, +1 VTD
- Bis 30m: +1 TP (verstärkter Schaden)
- Bis 120m: keine Veränderung
- Ab 200m: -1 TP, +1 VTD für das Ziel

## Beispiel: Angriff mit Gezieltem Schuss

Tavius Xalidar ist ein erfahrener Schütze und nutzt die Fähigkeit Gezielter Schuss, um einen Gegner anzugreifen. Sein Feind ist ein Expeditionsteilnehmer (VTD 14) aus „Der erste Pfad“, der sich durch ein Schlachtfeld bewegt.

Gezielter Schuss (Bögen & Armbrüste-Skilltree)

- AkP-Kosten: 6
- Effekt: Gegner VTD -3, Krit. Treffer auch bei 18,19
- Schaden mit Kleine Reliktech-Armbrust: 1W6 + 2
- Reichweite: 30/120/200 (Effekt: +1 TP / - / -1 TP, +1 VTD)

### Schritt 0: Reichweite checken und Sichtlinie kontrollieren

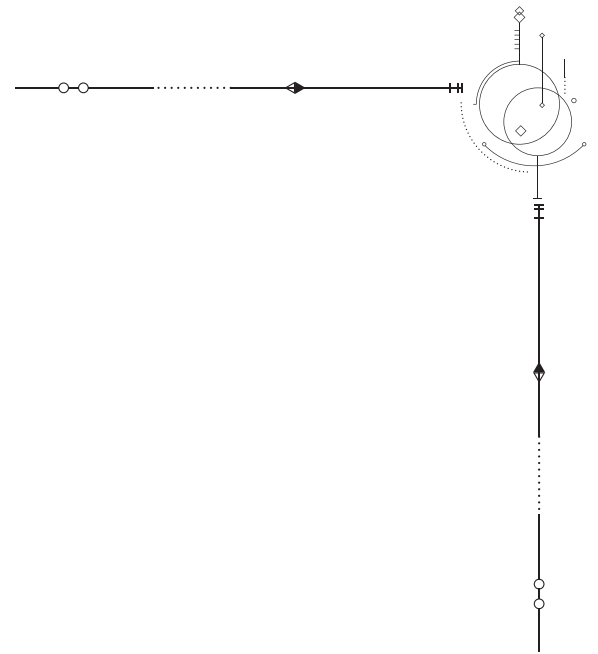
Zunächst muss überprüft werden, wie weit das Ziel vom Schützen entfernt ist und ob eine Sichtlinie besteht. Dies ist hier der Fall und die Entfernung beträgt 40 Meter. Somit gibt es keine Modifikation durch die Waffe.

### Schritt 1: Zielwert berechnen

#### 1. Waffenfähigkeits-Basiswert (WB) für Bögen & Armbrüste

- Geschicklichkeit (GE): 15
- Wahrnehmung (WA): 12
- Intelligenz (IN): 10

$$\begin{aligned} \text{WB für Bögen \& Armbrüste} &= (\text{GE} + \text{WA} + \text{IN}) / 3 \\ &= (15 + 12 + 10) / 3 = 12 \end{aligned}$$



## 2. Fähigkeitswert für Gezielter Schuss

Geschicklichkeit (GE): 15  
Geschicklichkeit (GE): 15  
Wahrnehmung (WA): 12

$$\begin{aligned} \text{Fähigkeitwert für Gezielter Schuss} &= (\text{GE} + \text{GE} + \text{WA}) / 3 \\ &= (15 + 15 + 12) / 3 = \mathbf{14} \end{aligned}$$

Tavius hat Gezielter Schuss auf Stufe 2, also erhält er keinen Bonus.

## 3. Zielwert-Berechnung:

$$12 (\text{WB}) + 14 (\text{Fähigkeitwert}) - (14-3) (\text{VTD modifiziert durch Fähigkeit}) - 2 (\text{Ziel bewegt sich}) = \mathbf{\text{Zielwert } 13}$$

## Schritt 2: Angriffswurf

Tavius würfelt einen W20 und erzielt eine 8.  $8 < 13$   
Der Angriff ist erfolgreich!

## Schritt 3: Schaden berechnen

Gezielter Schuss verursacht normalen Schaden der Armbrust:  $1W6 + 2$  Schaden.  
Tavius würfelt eine 5, also 7 Schaden insgesamt.

## Fazit:

Ein Fernkämpfer kann viele taktische Vorteile nutzen, aber muss Bewegung, Deckung und Distanz genau beachten. Gezielter Schuss zeigt, dass einige Fähigkeiten nicht nur Schaden verursachen, sondern auch das Ziel leichter zu treffen machen.

## 4.10 Verteidigungsoptionen

In Arvendor gibt es keine aktive Parade- oder Ausweichwürfe – stattdessen wird die Verteidigung durch die Verteidigungswerte (VTD, GVTD, SVTD) und spezielle Fähigkeiten bestimmt. Verteidigungsoptionen sind entweder reaktiv (sie beeinflussen gegnerische Angriffe) oder proaktiv (sie verstärken die eigene Widerstandsfähigkeit für kommende Runden).

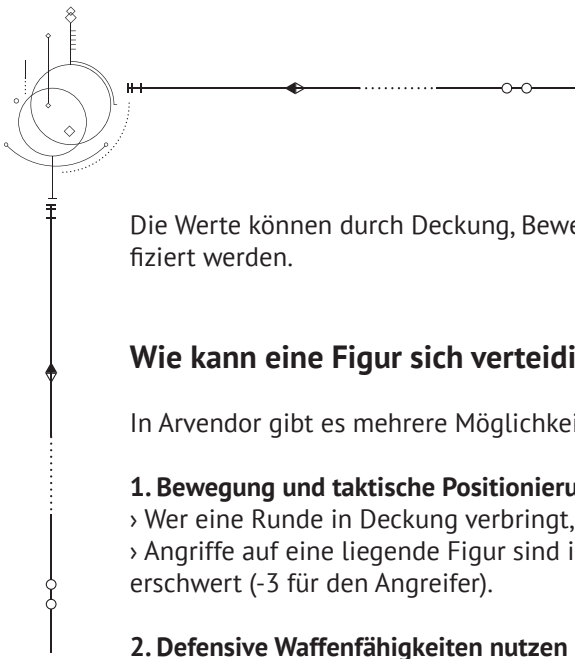
Figuren können ihre Verteidigung durch bestimmte Waffenfähigkeiten, Mystische Kräfte oder taktisches Verhalten aktiv beeinflussen, um sich vor Angriffen zu schützen oder diesen gezielt auszuweichen.

## Verteidigungswerte – Die Grundlage der Abwehr

Jede Figur besitzt drei verschiedene Verteidigungswerte, die bestimmen, wie schwer sie zu treffen ist:

VTD (Körperliche Verteidigung) Schützt gegen Nah- und Fernkampfangriffe  
GVTD (Geistige Verteidigung) Schützt gegen Illusionen, Verwirrung und mentale Angriffe  
SVTD (Spirituelle Verteidigung) Schützt gegen Mystische Kräfte, die direkt Schaden zufügen oder Einfluss nehmen

Der Verteidigungswert wird beim Angriff vom Angriffswert abgezogen, deshalb ist es gut einen hohen Verteidigungswert zu haben.



Die Werte können durch Deckung, Bewegung, spezielle Verteidigungsfähigkeiten oder Mystische Kräfte modifiziert werden.

## Wie kann eine Figur sich verteidigen?

In Arvendor gibt es mehrere Möglichkeiten, eine Verteidigung gezielt zu stärken:

### 1. Bewegung und taktische Positionierung

- › Wer eine Runde in Deckung verbringt, erhält +4 auf VTD gegen Fernkampfangriffe.
- › Angriffe auf eine liegende Figur sind im Nahkampf erleichtert (+3 für den Angreifer), im Fernkampf jedoch erschwert (-3 für den Angreifer).

### 2. Defensive Waffenfähigkeiten nutzen

Viele Waffenfähigkeiten bieten aktive Verteidigungsoptionen, die gezielt eingesetzt werden können:

Beispiele:

Standhalten (Schildkampf-Skilltree)

Effekt: Erhöht für eine Runde die VTD um +3, wenn sich die Figur nicht bewegt.

AkP-Kosten: 4

Wirbelblock (Stangenwaffen-Skilltree)

Effekt: Reduziert den Schaden des nächsten Treffers um 1W6, wenn die Probe gelingt.

AkP-Kosten: 6

### 3. Mystische Kräfte zur Verteidigung einsetzen

Einige Mystische Kräfte können die Verteidigung erheblich steigern oder sogar Angriffe verhindern:

Beispiele:

Elementare Hülle (Elementare Beherrschung)

Erhöht für (Erfolge x 3) Runden die VTD um 2 und reduziert Schaden um 1W6.

Schattenaurea (Schattenmacht)

Verwirrt Feinde in einem Radius von (Erfolge x 2) Metern – sie erhalten -2 auf Angriffe gegen den Anwender.

## Beispiel: Verteidigung in einer Kampfsituation

Ragnar Dusterblatt steht einem Expeditionsteilnehmer (Krieger, Angriffswert 24) gegenüber und weiß, dass er in der nächsten Runde angegriffen wird. Um sich zu schützen, entscheidet er sich für Standhalten.

Standhalten (Schildkampf-Skilltree)

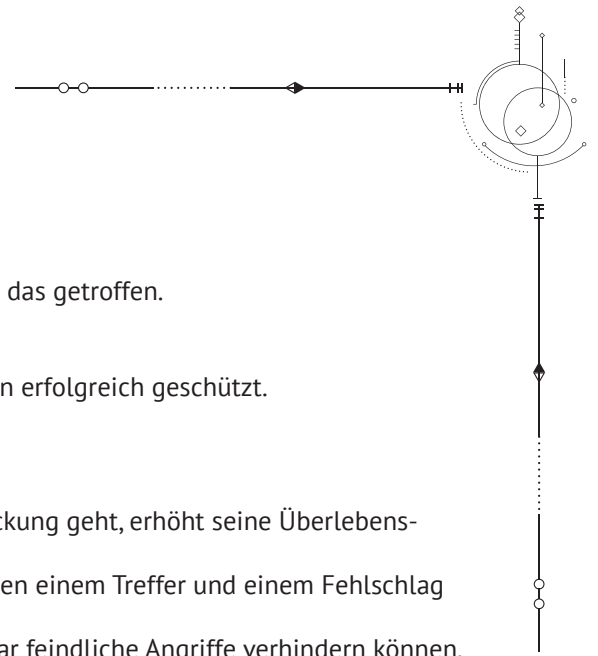
Effekt: Erhöht für eine Runde die VTD um +3, wenn sich die Figur nicht bewegt.

AkP-Kosten: 4

Schritt 1: Ragnar aktiviert „Standhalten“

Seine normale VTD beträgt 14.

Durch Standhalten steigt sie für eine Runde auf 17.



## Schritt 2: Der Gegner greift an

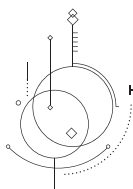
Der Expeditionsteilnehmer würfelt eine 10 – normalerweise hätte das getroffen.  
Doch da Ragnar VTD 17 hat, geht der Angriff ins Leere!

Ragnar hat sich durch geschickten Einsatz seiner Verteidigungsoption erfolgreich geschützt.

### **Zusammenfassung der Verteidigungsoptionen**

- › Positionierung ist entscheidend – wer sich klug bewegt oder in Deckung geht, erhöht seine Überlebenschancen erheblich.
- › Spezielle Verteidigungsfähigkeiten können den Unterschied zwischen einem Treffer und einem Fehlschlag ausmachen.
- › Mystische Kräfte bieten zusätzliche Verteidigungsoptionen, die sogar feindliche Angriffe verhindern können.
- › Figuren können mit kluger Taktik selbst ohne eine hohe VTD-Ausrüstung Angriffe überleben.

In Arvendor ist Verteidigung nicht nur passiv – sie erfordert kluge Entscheidungen und gezielte Nutzung der richtigen Fähigkeiten!



## Kapitel 5: Charaktererschaffung

### 5.1 Die Geburt eines/r Alesii

Bevor du dich in die Welt von Arvendor stürzt, bevor du Mysterien ergründest, gefährliche Ruinen erkundest und dich der Wildnis oder politischen Intrigen stellst, beginnt deine Reise mit einem entscheidenden Schritt: der Erschaffung deines Charakters.

Doch ein Charakter ist mehr als nur eine Sammlung von Zahlen und Werten – er ist eine Verkörperung deiner Fantasie, deiner Kreativität und deiner Geschichte. Die Figur, die du spielst, wird deine Augen, deine Stimme und deine Taten in Arvendor sein. Sie wird wachsen, Erfahrungen sammeln, Herausforderungen überwinden und vielleicht sogar die Welt um sie herum verändern.

In diesem Kapitel führen wir dich Schritt für Schritt durch den Prozess der Charaktererschaffung. Von der ersten Idee über die Wahl deiner mystischen Kraft, deines Volkes und deiner Enklave bis hin zu Fähigkeiten, Kampfstil und Hintergrundgeschichte – all diese Elemente formen eine einzigartige Identität in der Welt von Arvendor.

#### Wähle mit Bedacht, erschaffe mit Leidenschaft

Jede Entscheidung, die du triffst, beeinflusst dein Spiel und die Art, wie dein Charakter mit der Welt interagiert. Wird deine Figur ein unerschrockener Abenteurer, ein gewiefter Manipulator oder eine Suchende auf der Spur der Mysterien? Wirst du die Macht der Schatten nutzen, die Elemente beherrschen oder Illusionen weben, um deine Feinde zu täuschen?

Vielleicht bist du ein Baumling, tief verwurzelt in den alten Wegen der Natur, oder ein Reptolianer, gezeichnet von uralten Konflikten und ehrgeizigem Überlebenswillen. Vielleicht hast du das strenge Kastensystem von Aman-Thul hinter dir gelassen oder in den dunklen Tunneln von Khalkrum überlebt. Jede Wahl erzählt eine Geschichte – und diese Geschichte beginnt hier.

Eine Welt, in der nichts zufällig ist

Viele Arvendorianer glauben, dass die Umstände ihrer Geburt kein Zufall sind. Sie sind überzeugt, dass ihre Seele sich bewusst für eine Verkörperung entschieden hat, um bestimmte Erfahrungen zu machen. Diese Überzeugung durchzieht die Kulturen und Glaubensvorstellungen der Enklaven – und vielleicht beeinflusst sie auch deine Wahl.

Wie erschaffst du deinen Charakter?

#### Dieses Kapitel leitet dich durch die folgenden Schritte:

Wähle deine Stufe – Beginnst du als unerfahrener Entdecker oder als gestandener Veteran?

Wähle deine Mystische Kraft – Die erwachende Magie Arvendors prägt deine Fähigkeiten.

Wähle dein Volk – Deine Herkunft bestimmt nicht nur dein Aussehen, sondern auch deine Stärken.

Wähle deine Enklave – Sie formt deine Kultur, deine Traditionen und deine Lebensweise.

Verteile Attributspunkte – Stärke, Klugheit, Mut... Wie wird dein Charakter sich behaupten?

Wähle & verbessere Fähigkeiten – Dein Können entscheidet über Erfolg oder Misserfolg.

Bestimme deinen Kampfstil – Bevorzugst du Klingen, Bögen oder kämpfst du mit Magie?

Wähle deine Ausrüstung – Dein Startinventar kann über Leben und Tod entscheiden.

Gib deinem Charakter eine Hintergrundgeschichte – Was hat ihn oder sie geformt?

Berechne deine abgeleiteten Werte – Initiative, Verteidigung, Lebenspunkte.

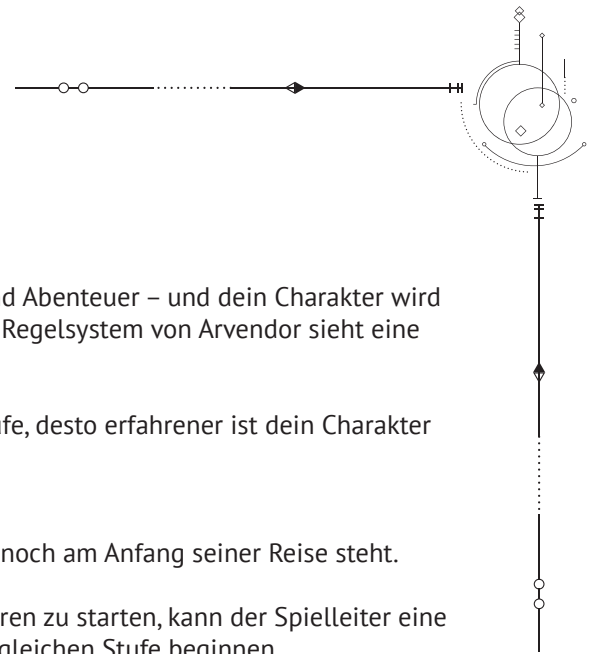
Lerne, wie dein Charakter durch Stufenaufstiege wächst und sich weiterentwickelt.

Jeder dieser Schritte macht deine Figur nicht nur spielbar, sondern auch lebendig.

Viel Spaß auf deiner Reise!

Egal, ob du ein erfahrener Rollenspieler oder ein Neuling in dieser Welt bist, wir begleiten dich auf diesem Weg. Nimm dir Zeit, entdecke die Möglichkeiten – und erschaffe einen Charakter, den du mit Stolz spielen wirst. Denn am Ende ist jede Reise einzigartig, und Arvendor ist bereit, deine Geschichte zu erzählen.





## 5.2 Wähle deine Stufe

Die Welt von Arvendor ist voller Herausforderungen, Geheimnisse und Abenteuer – und dein Charakter wird wachsen, sich weiterentwickeln und neue Fähigkeiten meistern. Das Regelsystem von Arvendor sieht eine charakterbasierte Entwicklung in Stufen vor.

Jeder Charakter beginnt auf einer bestimmten Stufe. Je höher die Stufe, desto erfahrener ist dein Charakter und desto mehr Fähigkeiten stehen ihm zur Verfügung.

Empfohlener Start: Stufe 1

Die meisten Abenteuer beginnen mit Stufe 1, bei der dein Charakter noch am Anfang seiner Reise steht.

Falls eure Spielgruppe jedoch beschließt, mit erfahreneren Charakteren zu starten, kann der Spielleiter eine höhere Startstufe festlegen. Dabei sollten alle Spieler:innen auf der gleichen Stufe beginnen.

Mehr über den Stufenaufstieg, die damit verbundenen Boni und Möglichkeiten findest du in Kapitel 5.11.

## 5.3 Wähle deine Mystische Kraft

Die Magie von Arvendor ist uralte, doch sie erwacht erneut – in Artefakten, in der Natur und in denjenigen, die mit außergewöhnlichen Gaben geboren wurden. Dein Charakter ist einer dieser Auserwählten, eine Person, in der sich die wachsenden Energien der Welt manifestieren.

Doch Magie in Arvendor ist keine allgegenwärtige Kraft, die jeder nutzen kann – sie ist etwas Besonderes. Ihre Anwendung erfordert Verständnis, Training und innere Harmonie mit der Quelle deiner Macht. Deine Mystische Kraft bestimmt, auf welche Weise dein Charakter diese Kräfte nutzt, welche Fähigkeiten er entwickeln kann und welchen Einfluss die Magie auf sein Schicksal haben wird.

### Mystische Kräfte in Arvendor

Jede Mystische Kraft stellt eine einzigartige Verbindung zur Magie dar. Diese Kräfte sind nicht einfach Zauber, sondern eine tief verwurzelte Fähigkeit, die das Wesen deines Charakters prägt. Sie beeinflussen, wie du mit der Welt interagierst, welche Herausforderungen du leichter meisterst und welche Spielmechaniken dir zur Verfügung stehen.

#### Die Bedeutung deiner Wahl

Deine Mystische Kraft beeinflusst nicht nur deine Fähigkeiten im Kampf, sondern auch, wie dein Charakter in der Welt wahrgenommen wird:

Ein Meister der Schattenmacht wird vielleicht als zwielichtig oder furchteinflößend gesehen.

Ein Naturmystiker könnte als Verbindung zwischen Mensch und Natur betrachtet werden.

Zeitmagier könnten sowohl gefürchtet als auch bewundert werden, da sie das Schicksal verändern können.

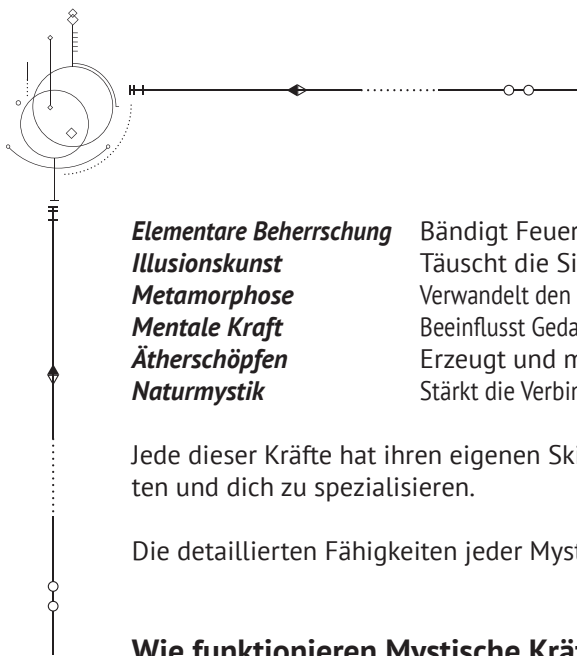
Überlege dir gut, welche Kraft zu deiner Rolle in Arvendor passt – und wie dein Charakter diese besondere Gabe für sich nutzen will.

#### Die neun Mystischen Kräfte:

**Mystische Kraft**  
*Zeitmanipulation*  
*Schattenmacht*  
*Biomantie*

#### Beschreibung

Beeinflusst den Fluss der Zeit, kann Ereignisse wiederholen oder verlangsamen.  
Kontrolliert Schatten und Dunkelheit, verschmilzt mit ihnen oder nutzt sie als Waffe.  
Formt und verändert lebende Materie, heilt Wunden oder mutiert Körper.



<b>Elementare Beherrschung</b>	Bändigt Feuer, Wasser, Erde oder Luft, um die Naturkräfte für sich zu nutzen.
<b>Illusionskunst</b>	Täuscht die Sinne und erschafft real wirkende Trugbilder.
<b>Metamorphose</b>	Verwandelt den eigenen Körper oder den anderer, um Anpassungen an die Umwelt zu ermöglichen.
<b>Mentale Kraft</b>	Beeinflusst Gedanken, Emotionen und Wahrnehmung, erkennt Lügen oder beeinflusst Erinnerungen.
<b>Ätherschöpfen</b>	Erzeugt und manipuliert ätherische Energie für spirituelle Angriffe oder Schutz.
<b>Naturmystik</b>	Stärkt die Verbindung zur Wildnis, kommuniziert mit Pflanzen und Tieren oder formt die Umwelt.

Jede dieser Kräfte hat ihren eigenen Skilltree, der dir erlaubt, im Laufe der Zeit neue Fähigkeiten freizuschalten und dich zu spezialisieren.

Die detaillierten Fähigkeiten jeder Mystischen Kraft findest du in **Kapitel 6 - Die Mystischen Kräfte** ab S.70.

## Wie funktionieren Mystische Kräfte?

Auf Charakterstufe 1 erhält dein Charakter Zugriff auf eine dieser neun Mystischen Kräfte. Dies ist seine primäre magische Begabung, die er weiterentwickeln kann.

- › Beim Start kannst du 5 Fähigkeitspunkte (FP) auf deinen Mystischen Fähigkeitenbaum verteilen.
- › Jede Fähigkeit im Skilltree kostet so viele FP, wie sie von der Basis entfernt ist.
- › Du kannst höhere Stufen innerhalb deiner Kraft erst freischalten, wenn du die darunterliegenden Fähigkeiten gelernt hast.

Die gewählten Start-Fähigkeiten werden auf deinem Charakterbogen notiert.

## Mystische Kräfte verbessern

Neben der Wahl der Start-Mächte kannst du deine Mystischen Fähigkeiten bereits beim Erstellen des Charakters weiter ausbauen.

- › Mit den 5 FP kannst du nicht-passive Fähigkeiten auf höhere Stufen bringen.
- › Passive Fähigkeiten benötigen nur eine einmalige Aktivierung.
- › Auf Charakterstufe 1 darf keine Fähigkeit über Stufe 3 gesteigert werden!

Nächster Schritt:

Nachdem du deine Mystische Kraft gewählt hast, ist es an der Zeit, dein Volk zu bestimmen. Weiter geht's mit Kapitel 5.4: Wähle dein Volk!

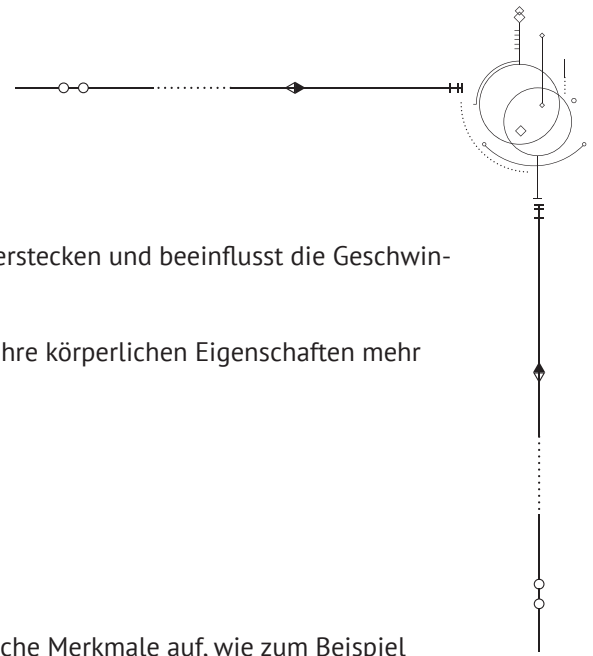
## 5.4 Wähle dein Volk

In Arvendor lebten die verschiedenen Völker zur Zeit der Altvorderen möglicherweise getrennt voneinander, doch seit dem großen Zusammenbruch haben sie sich in Enklaven zurückgezogen. Manche dieser Enklaven beherbergen nur bestimmte Völker, andere sind bunt durchmischt. Daher bestimmt dein Volk nicht vorrangig dein Wesen oder deine Fähigkeiten – diese werden viel stärker durch deine Mystische Kraft und deine Herkunftsenklave geprägt.

Dennoch gibt es wesentliche körperliche und kulturelle Unterschiede, die sich in bestimmten Attributsboni, Resistenzen oder besonderen Fähigkeiten zeigen.  
Was bestimmt dein Volk?

### Dein Volk beeinflusst:

- › Attributsboni: Jedes Volk erhält +1 auf ein bestimmtes Attribut und -1 auf ein anderes.



- › Größenklasse (GK): Bestimmt Boni oder Mali auf Schleichen/Sich verstecken und beeinflusst die Geschwindigkeit (GS).
- › Lebenspunkte & Spezielle Fähigkeiten: Einige Völker haben durch ihre körperlichen Eigenschaften mehr Lebenspunkte oder besondere Fähigkeiten.

## Die spielbaren Völker

### Baumlinge – Naturverbundene Wesen mit pflanzlichen Merkmalen

Baumlinge sind tief mit der Natur verbunden und weisen oft pflanzliche Merkmale auf, wie zum Beispiel moosbewachsene Haut oder blattähnliche Haare. Sie leben in Harmonie mit ihrer Umgebung und besitzen ein tiefes Verständnis für die natürlichen Zyklen.

- › Attributsboni: +1 Konstitution (KO), -1 Kreativität (KR)
- › Größenklasse: GK 5 - Schleichen/Sich verstecken -1, Geschwindigkeit +1

Spezialfähigkeiten:

+2 Lebenspunkte

Wildnisleben +1

### Gnome – Kleine, geschickte Tüftler mit großem Wissen

Gnome sind bekannt für ihre geringe Körpergröße und ihre außergewöhnliche Geschicklichkeit. Sie haben eine natürliche Affinität zu Technik und Handwerk und sind oft als Erfinder und Handwerker tätig.

- › Attributsboni: +1 Geschicklichkeit (GE), -1 Konstitution (KO)
- › Größenklasse: GK 3 - Schleichen/Sich verstecken +1, Geschwindigkeit -1

Spezialfähigkeiten:

Schleichen/Sich verstecken +1

Handwerksarbeiten +1

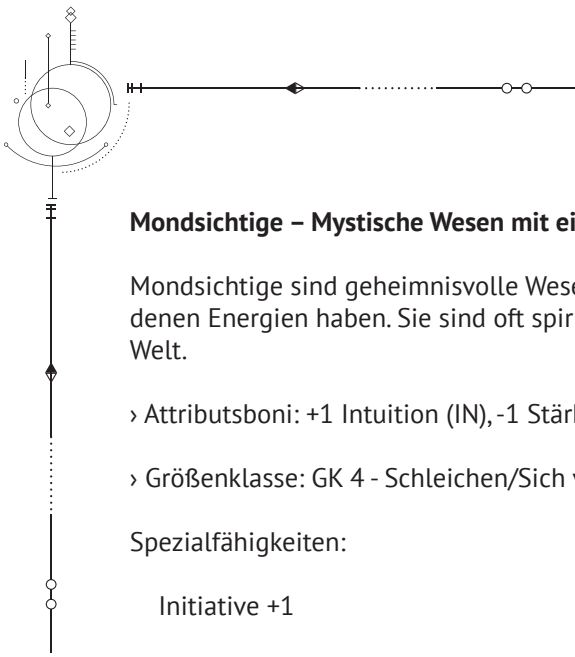
### Menschen – Vielseitige und anpassungsfähige Überlebenskünstler

Menschen sind für ihre Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit bekannt. Sie haben sich in nahezu allen Enklaven Arvendors niedergelassen und zeichnen sich durch ihre Kreativität und ihren Erfindungsreichtum aus.

- › Attributsboni: +1 Kreativität (KR), -1 Wahrnehmung (WA)
- › Größenklasse: GK 4 - Schleichen/Sich verstecken 0, Geschwindigkeit 0

Spezialfähigkeiten:

Mechanik/Reliktech +1



### **Mondsichtige – Mystische Wesen mit einer Verbindung zum Mond**

Mondsichtige sind geheimnisvolle Wesen, die eine besondere Verbindung zum Mond und den damit verbundenen Energien haben. Sie sind oft spirituell veranlagt und verfügen über ein tiefes intuitives Verständnis der Welt.

› Attributsboni: +1 Intuition (IN), -1 Stärke (ST)

› Größenklasse: GK 4 - Schleichen/Sich verstecken 0, Geschwindigkeit 0

Spezialfähigkeiten:

Initiative +1

### **Reptolieraner – Schuppenbedeckte Wesen mit instinktiver Natur**

Reptolieraner sind reptilienartige Wesen mit schuppiger Haut und scharfen Sinnen. Sie sind instinktiv und besitzen eine natürliche Widerstandsfähigkeit, die sie zu furchtlosen Jägern macht.

› Attributsboni: +1 Mut (MU), -1 Geschicklichkeit (GE)

› Größenklasse: GK 4 - Schleichen/Sich verstecken 0, Geschwindigkeit 0

Spezialfähigkeiten:

VTD +3 (durch ihre Schuppenhaut erhalten sie einen Bonus auf die Verteidigung)

### **Tieflinge – Geheimnisvolle Wesen mit unheimlicher Eleganz**

Tieflinge sind Nachfahren einer alten Blutlinie, die oft mit dunklen oder übernatürlichen Kräften in Verbindung gebracht wird. Sie besitzen ein ungewöhnliches, fast überirdisches Erscheinungsbild: tiefliegende, schmale Augen, eine porzellanfarbene, makellos glatte Haut und oft lange, schlanke Glieder.

› Attributsboni: +1 Wahrnehmung (WA), -1 Charisma (CH)

› Größenklasse: GK 4 - Schleichen/Sich verstecken 0, Geschwindigkeit 0

Spezialfähigkeiten:

Dunkelsicht – Tieflinge können in völliger Dunkelheit sehen.

### **Oger – Große und kräftige Wesen mit beeindruckender Stärke**

Oger sind große, muskulöse Wesen, die für ihre rohe Kraft und Ausdauer bekannt sind. Trotz ihres oft furchteinflößenden Aussehens sind sie loyal und besitzen einen starken Sinn für Gemeinschaft.

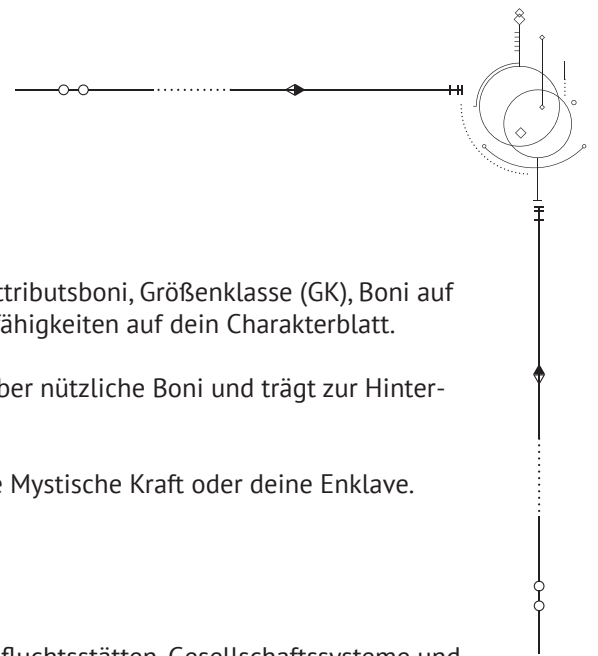
› Attributsboni: +1 Stärke (ST), -1 Klugheit (KL)

› Größenklasse: GK 5 - Schleichen/Sich verstecken -1, Geschwindigkeit +1

Spezialfähigkeiten:

+5 Lebenspunkte

+1 Waffenfähigkeitenpunkt



## Wähle dein Volk & trage die Werte ein

Nachdem du dein Volk gewählt hast, übertrage die dazugehörigen Attributboni, Größenklasse (GK), Boni auf Schleichen/Sich verstecken und Geschwindigkeit (GS) sowie Spezialfähigkeiten auf dein Charakterblatt.

Dein Volk beeinflusst deine körperlichen Merkmale, gibt dir kleine, aber nützliche Boni und trägt zur Hintergrundgeschichte deines Charakters bei.

Es hat jedoch nicht so großen Einfluss auf deinen Spielstil wie deine Mystische Kraft oder deine Enklave.

## 5.5 Wähle deine Enklave

Die Enklaven von Arvendor sind mehr als nur Wohnorte – sie sind Zufluchtsstätten, Gesellschaftssysteme und Erben einer längst vergangenen Zivilisation. Jede Enklave hat ihre eigene Kultur, ihre eigenen Traditionen und Überlebensstrategien, die sie über Generationen hinweg entwickelt hat.

Während dein Volk deine körperlichen Merkmale beeinflusst, prägt deine Enklave, wie du aufgewachsen bist, welche Werte du vermittelt bekommen hast und welche Fähigkeiten du mit in deine Abenteuer bringst. Sie kann darüber entscheiden, ob dein Charakter aus einer hochentwickelten Gesellschaft mit strengem Kastensystem stammt, in den dunklen Höhlen unter Arvendor aufgewachsen ist oder als Nomade die endlosen Weiten durchstreift.

Jede Enklave gewährt dir spezifische Startboni auf Fähigkeiten und kann dir helfen, eine tiefere Hintergrundgeschichte für deinen Charakter zu entwickeln.

Was bestimmt deine Enklave?

- › Kulturelle Prägung & Hintergrundgeschichte – Jede Enklave hat eine einzigartige Gesellschaftsstruktur und beeinflusst, wie dein Charakter denkt und handelt.
- › Startfähigkeiten – Je nach Enklave erhältst du Boni auf bestimmte Fähigkeiten.
- › Spezialisierungen – Manche Enklaven erlauben es dir, aus mehreren Entwicklungswegen zu wählen.
- › Merkmale – Jede Enklave gibt dir die Möglichkeit, drei individuelle Charaktermerkmale festzulegen, die deine persönliche Geschichte widerspiegeln.

Hier findet sich nur eine Kurzbeschreibung der Enklaven, weitere Informationen gibt es im Kapitel:

### Die spielbaren Enklaven

#### Handelsimperium Aman-Thul – Aufschwung zu vergangener Pracht

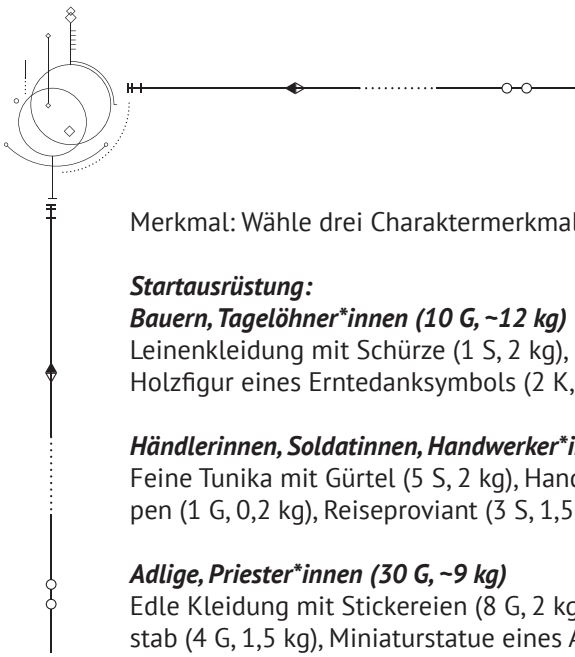
Aman-Thul war einst das pulsierende Herz der Altvorderen und ist nun eine Stadt, die ihren alten Ruhm wiederherstellen will. Zwischen prachtvollen Ruinen und Reliktech-Entdeckungen ringen Händler, Soldaten, Adlige und Gelehrte um Macht und Einfluss. Die Gesellschaft ist in ein striktes Kastensystem unterteilt, in dem jeder seinen Platz kennt – oder danach strebt, aufzusteigen.

Allgemeine Startfähigkeiten:

- › Archäologie/Arkanes +1
- › Geschichte und Mythen +1

Je nach Kaste:

- › Bauern, Tagelöhner etc.: Kochen +1, Pflanzenkunde +1
- › Händler, Soldaten, Handwerker etc.: Handwerksarbeiten +1, Einschätzen +1
- › Adlige, Priester etc.: Rhetorik +1, Sitten & Bräuche +1



Merkmal: Wähle drei Charaktermerkmale, die zur Kultur von Aman-Thul passen.

**Startausrüstung:**

**Bauern, Tagelöhner\*innen (10 G, ~12 kg)**

Leinenkleidung mit Schürze (1 S, 2 kg), Spaten oder Sichel (3 S, 3 kg), Tarp (1 S, 3,5 kg), Schlafsack (8 K, 3 kg), Holzfigur eines Erntedanksymbols (2 K, 0,5 kg)

**Händlerinnen, Soldatinnen, Handwerker\*innen (20 G, ~10 kg)**

Feine Tunika mit Gürtel (5 S, 2 kg), Handelsjournal oder Werkzeugset (3 G, 3 kg), Siegelring oder Familienwappen (1 G, 0,2 kg), Reiseproviant (3 S, 1,5 kg), Tarp (1 S, 3,5 kg)

**Adlige, Priester\*innen (30 G, ~9 kg)**

Edle Kleidung mit Stickereien (8 G, 2 kg), Schreibfeder & Tintenfass (3 G, 1 kg), Zierdolch oder Zeremonienstab (4 G, 1,5 kg), Miniaturstatue eines Ahnen (5 G, 0,8 kg), Reiseproviant (5 S, 2 kg)

**Startkapital (Weg 2):**

Bauern, Tagelöhner\*innen: 10 G

Händlerinnen, Soldatinnen, Handwerker\*innen: 20 G

Adlige, Priester\*innen: 30 G

## Khalkrum – Ein Leben am Abgrund

Tief in einer gigantischen Erdspalte verborgen liegt Khalkrum, eine Stadt aus Höhlen, Brücken und Schachtsystemen, in der das Leben über dem Nichts schwebt. Die Bewohner dieser Enklave sind Überlebenskünstler, geschickte Handwerker und furchtlose Entdecker. Hier ringen verschiedene Stämme um die Vorherrschaft, und wer sich nicht behauptet, fällt – im schlimmsten Fall buchstäblich.

Allgemeine Startfähigkeiten:

- › Klettern +1
- › Handwerksarbeiten +1

Je nach Stamm:

- › Schattenschleicher: Schleichen/Sich verstecken +1, Schlösser & Fallen +1
- › Tiefenschmiede: Handwerksarbeiten +1, Zechen +1, Mechanik/Reliktech +1
- › Erdensprecher: Geschichte/Mythen +1, Heilen +1, Rhetorik +1
- › Reliktoren: Mechanik/Reliktech +1, Archäologie/Arkanes +1

Merkmal: Wähle drei Charaktermerkmale, die zur Kultur von Khalkrum passen.

**Startausrüstung:**

**Schattenschleicher (5 G, ~10 kg)**

Dunkle Kleidung (2 G, 1 kg), Dietrichset (1 G, 0,4 kg), Seil (20 m) (8 K, 2 kg), Schlafsack (8 K, 3 kg), Jadeanhänger mit unbekannter Inschrift (3 S, 0,2 kg)

**Tiefenschmiede (10 G, ~12 kg)**

Schutzbrille (2 G, 0,8 kg), Schmiede-/Werkzeugset (5 G, 3 kg), Ampulle mit flüssigem Reliktech (1 G, 0,5 kg), Tarp (1 S, 3,5 kg), Metallanhänger in Zahnradform (5 S, 0,5 kg)

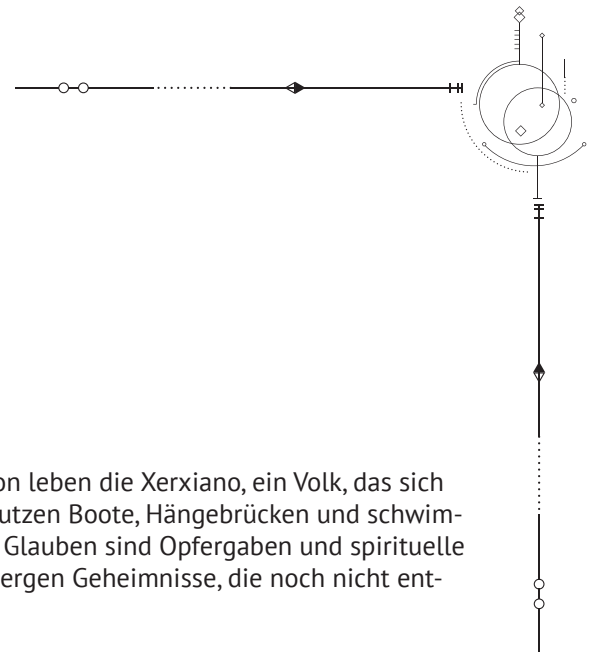
**Erdensprecher (15 G, ~12 kg)**

Reisenumhang mit Kapuze (2 G, 2 kg), Heilkräuter-Beutel (2 G, 1 kg), Stab mit Symbolen (4 G, 3 kg), Schlafsack (8 K, 3 kg), Pergament mit Ahneninschriften (1 G, 0,4 kg)

**Reliktoren (20 G, ~12 kg)**

Notizblock mit Reliktech-Zeichnungen (3 G, 1 kg), Kapsel mit archäologischen Funden (2 G, 0,5 kg), Schutzamulett (5 G, 0,3 kg), Tarp (1 S, 3,5 kg), Fragment eines Artefakts (4 G, 1 kg)

**Startkapital (Weg 2):**



Schattenschleicher: 5 G  
Tiefenschmiede: 10 G  
Erdsprecher: 15 G  
Reliktoren: 20 G

### **Xerxiano - Das Flussvolk – Bewahrer der Dschungelruinen**

Versteckt zwischen den Pyramiden einer untergegangenen Zivilisation leben die Xerxiano, ein Volk, das sich perfekt an das Leben auf und unter dem Wasser angepasst hat. Sie nutzen Boote, Hängebrücken und schwimmende Plattformen, um sich durch die Wildnis zu bewegen. In ihrem Glauben sind Opfergaben und spirituelle Rituale tief verwurzelt, und die Ruinen unter der Wasseroberfläche bergen Geheimnisse, die noch nicht enthüllt wurden.

Startfähigkeiten:

- › Geschichte/Mythen +1
- › Schwimmen +1
- › Handwerksarbeiten +1
- › Akrobatik/Tanz +1

Merkmal: Wähle drei Charaktermerkmale, die zur Kultur der Xerxiano passen.

#### **Startausrüstung (12 G, ~10 kg):**

Wasserabweisende Tunika (1 G, 1 kg), Paddel oder Enterhaken (2 G, 3 kg), Totem für Rituale (1 G, 0,5 kg), Netz oder Harpune (1 G, 2 kg), Tarp (1 S, 3,5 kg)

#### **Startkapital (Weg 2)**

Xerxiano: 12 G

### **Dämmerfeste – Eine Enklave zwischen Schatten und Licht**

Tief in den nebligen Sümpfen erhebt sich die Dämmerfeste – eine alte Burg, die von einem mysteriösen Obelisk überragt wird, der Licht in die Dunkelheit trägt. Hier lebt eine fromme Gesellschaft, angeführt vom Orden der Dämmerwacht. Während manche die alten Traditionen ehren, streben andere nach einem neuen Weg in der erwachenden Magie.

Allgemeine Startfähigkeiten:

- › Heilen +1
- › Alchemie +1

Je nach Beruf:

- › Torfstecher/Moorgänger: Schleichen/Sich verstecken +1, Orientierung +1
- › Ordensmitglied: Geschichte/Mythen +1, Rhetorik +1
- › Handwerker/Händler: Einschätzen +1, Handwerksarbeiten +1

Merkmal: Wähle drei Charaktermerkmale, die zur Kultur von Dämmerfeste passen.

#### **Startausrüstung:**

##### **Torstecher/Moorgänger (10 G, ~12 kg)**

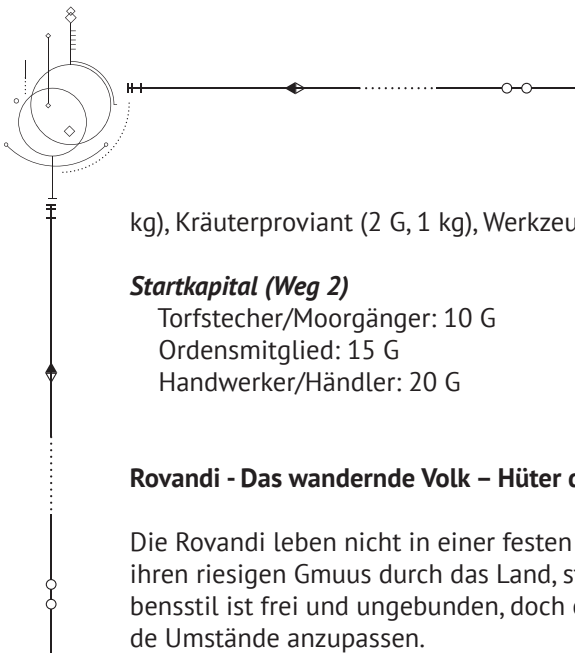
Torfschneider/Messer (2 G, 1 kg), Fell für kalte Nächte (2 G, 2 kg), Moosverbände (2 G, 0,5 kg), Kompass mit Runen (3 G, 0,5 kg), Leuchtsporen-Phiole (1 G, 0,5 kg), Schlafsack (8 K, 3 kg)

##### **Ordensmitglied (15 G, ~11 kg)**

Lichtreflektierender Umhang (3 G, 2 kg), Buch mit alten Schriften (3 G, 1,5 kg), Gebetsperlen-Armband (1 G, 0,3 kg), Ritualmesser/Zeremonienstab (5 G, 1,5 kg), Kristalllampe (2 G, 2 kg)

##### **Handwerker/Händler (20 G, ~11 kg)**

Medaillon Familienerbstück (3 G, 0,2 kg), Tragegurt für Waren (2 G, 1



kg), Kräuterproviand (2 G, 1 kg), Werkzeuggürtel (5 G, 3 kg), Lederschürze (3 G, 2 kg), Tarp (1 S, 3,5 kg)

### **Startkapital (Weg 2)**

Torfstecher/Moorgänger: 10 G  
Ordensmitglied: 15 G  
Handwerker/Händler: 20 G

### **Rovandi - Das wandernde Volk – Hüter der umherstreifenden Herden**

Die Rovandi leben nicht in einer festen Stadt – ihre Enklave ist die endlose Weite Arvendors. Sie ziehen mit ihren riesigen Gmuus durch das Land, stets auf der Suche nach neuen Weidegründen. Ihr nomadischer Lebensstil ist frei und ungebunden, doch er erfordert Mut, Geschicklichkeit und die Fähigkeit, sich an wechselnde Umstände anzupassen.

Startfähigkeiten:

- › Wildnisleben +1
- › Reiten +1
- › Orientierung +1
- › Akrobatik/Tanz +1

Merkmal: Wähle drei Charaktermerkmale, die zur Kultur der Rovandi passen.

### **Startausrüstung (15 G, ~10 kg)**

Wetterfester Reiseumhang (2 G, 1,5 kg), Lederbeutel mit Trockenfleisch & Nüssen (3 G, 2 kg), Glückssteine (5 S, 0,3 kg), Schlafsack (8 K, 3 kg), Tragegeschirr mit Vorratskörben für das Reisen (statt Gmuus-Sattel) (6 G, 3 kg)

### **Startkapital (Weg 2)**

15 G

### **Kamtakar – Die Oasenstadt der Priester**

Inmitten der glühenden Wüste thront Kamtakar, eine Festung, die sich um ein uraltes Wassersystem schart. Die Bewohner leben nach strengen religiösen Regeln, in denen Wasser als göttliches Geschenk verehrt wird. Der Kampf ums Überleben hat sie widerstandsfähig gemacht, doch ihre Kultur ist geprägt von Ritualen und dem tiefen Glauben an die Ahnen.

Startfähigkeiten:

- › Geschichte/Mythen +1
- › Handwerksarbeiten +1
- › +1 Fertigkeitsspunkt für einen beliebigen Waffenskilltree

Merkmal: Wähle drei Charaktermerkmale, die zur Kultur von Kamtakar passen.

### **Startausrüstung (15 G, ~10 kg)**

Handwerker\*innen (18 G, ~12 kg)

Wüstenkleidung aus leichten Stoffen (3 G, 1,5 kg), Steinmetz- oder Tischlerwerkzeuge (6 G, 3 kg), Beutel mit Wüstenmineralien (3 G, 1 kg), Wasserschlauch (2 G, 1 kg), Schlafsack aus Kamthaar (1 G, 3 kg), Persönlicher Gegenstand: Handgeschnitztes Totem eines Ahnen (3 G, 0,5 kg)

Priester\*innen (12 G, ~10 kg)

Zeremonielle Sandalen und Robe (3 G, 1,5 kg), Zeremonialstab (5 G, 2 kg), Amphore mit heiligem Wasser (1 G, 1 kg), Buch mit Prophezeiungen (2 G, 1,5 kg), Tarp aus Kamthaardecke (1 G, 3 kg), Persönlicher Gegenstand:





Anhänger mit Symbol des Wasserkults (3 G, 0,5 kg)

Startkapital (Weg 2)

Handwerker\*innen: 18 G

Priester\*innen: 12 G

## Wähle deine Enklave & trage die Werte ein

Nachdem du deine Enklave gewählt hast, übertrage die Startfähigkeiten, Spezialisierungen und Charaktermerkmale auf dein Charakterblatt.

Deine Enklave beeinflusst, wie dein Charakter aufgewachsen ist, welche Fähigkeiten er besitzt und welche kulturellen Eigenheiten ihn prägen.

## 5.6 Verteile deine Attributspunkte

Nachdem du deine Mystische Kraft, dein Volk und deine Enklave gewählt hast, ist es an der Zeit, deinem Charakter eine Grundstruktur für seine körperlichen, geistigen und seelischen Fähigkeiten zu geben.

Die Attribute sind die grundlegenden Eigenschaften deines Charakters. Sie bestimmen seine physischen, mentalen und emotionalen Stärken und Schwächen. Wann immer du eine Fertigungsprobe ablegst oder dich im Kampf behaupten musst, hängen deine Erfolgchancen direkt von deinen Attributswerten ab. Wie funktionieren Attribute?

**Jeder Charakter besitzt neun Attribute, die in drei Kategorien unterteilt sind:**

### Seele – Deine Verbindung zu etwas Höherem

Diese Attribute bestimmen die innere Stärke und emotionale Widerstandskraft deines Charakters. Sie beeinflussen seine mystische Verankerung in der Welt, sein Vertrauen ins Leben und seine Authentizität.

Mut (MU): Wie furchtlos bist du? Widerstand gegen Angst und Druck.

Intuition (IN): Dein Gespür für Gefahren, Täuschungen und verborgene Wahrheiten.

Charisma (CH): Deine Ausstrahlung, Überzeugungskraft und soziale Wirkung.

### Geist – Dein Verstand und deine Wahrnehmung

Diese Attribute bestimmen das analytische Denken, die Lernfähigkeit und das taktische Geschick deines Charakters.

Klugheit (KL): Dein Wissen, dein Erinnerungsvermögen und deine Problemlösungsfähigkeit.

Wahrnehmung (WA): Dein Gespür für Details und deine Reaktionsfähigkeit auf Umweltreize.

Kreativität (KR): Deine Fähigkeit, neue Lösungen zu finden, unkonventionell zu denken und mit Technologie oder Mystik umzugehen.

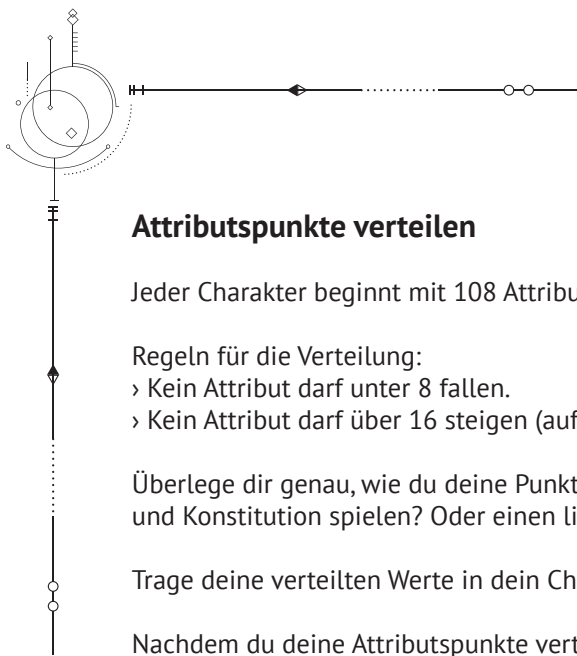
### Körper – Deine physische Stärke und Widerstandskraft

Diese Attribute bestimmen die körperliche Leistungsfähigkeit deines Charakters im Kampf und in herausfordernden Situationen.

Stärke (ST): Deine rohe Muskelkraft und Tragfähigkeit.

Geschicklichkeit (GE): Deine Reflexe, dein Gleichgewicht und deine Beweglichkeit.

Konstitution (KO): Deine Widerstandskraft gegen Erschöpfung, Krankheiten und Verletzungen.



## Attributspunkte verteilen

Jeder Charakter beginnt mit 108 Attributspunkten, die frei auf die neun Attribute verteilt werden können.

Regeln für die Verteilung:

- › Kein Attribut darf unter 8 fallen.
- › Kein Attribut darf über 16 steigen (auf Charakterstufe 1).

Überlege dir genau, wie du deine Punkte verteilst! Möchtest du einen furchtlosen Charakter mit hoher Stärke und Konstitution spielen? Oder einen listigen Charakter mit hoher Intuition und Klugheit?

Trage deine verteilten Werte in dein Charakterblatt ein.

Nachdem du deine Attributspunkte verteilt hast, geht es weiter mit Kapitel 5.7: Wähle & verbessere deine Fähigkeiten!

## 5.7 Wähle & verbessere deine Fähigkeiten

Nun, da dein Charakter eine Mystische Kraft, ein Volk, eine Enklave und Attribute hat, ist es an der Zeit, seine praktischen Fertigkeiten festzulegen.

Fähigkeiten bestimmen, was dein Charakter aktiv tun kann. Sie geben an, worin er besonders gut ist – sei es im Kampf, in sozialen Interaktionen, im Handwerk oder in der Magie.

### Wie funktionieren Fähigkeiten?

Jede Fähigkeit ist genau drei Attributen zugeordnet. Wenn dein Charakter eine Fertigungsprobe ablegt, wird der Fähigkeitswert berechnet, indem du den Durchschnitt der zugehörigen Attribute nimmst und die Fähigkeitsstufe addierst.

Fähigkeitwert = (Mittelwert der drei zugehörigen Attribute) + Fähigkeitsstufe

### Fähigkeitsproben und Zielwerte

Wie im Kapitel Grundmechaniken beschrieben, ergibt sich der Zielwert einer Fähigkeitsprobe aus:

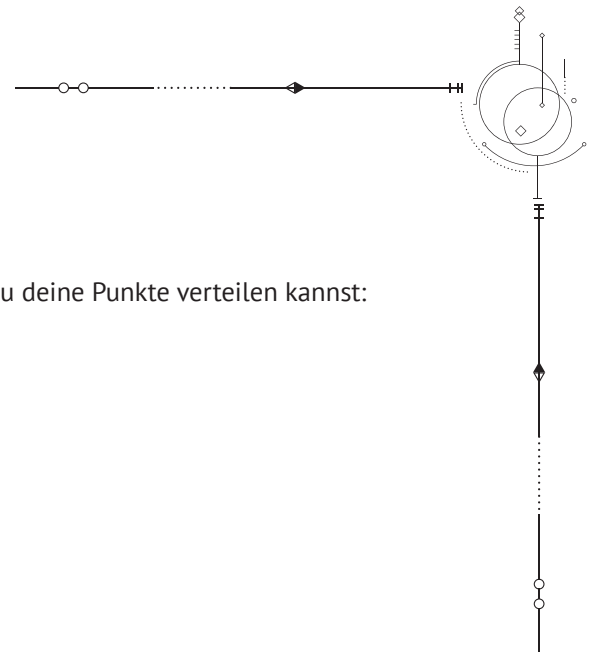
**Fähigkeitwert + Stufenbonus = Zielwert**

Wenn du eine Probe ablegst, musst du mit einem W20 gleich oder unter deinen Zielwert würfeln, um erfolgreich zu sein.

### Fähigkeitsstufen & Boni

Jede Fähigkeit kann auf unterschiedlichen Stufen trainiert werden:

Stufe	Beschreibung	Modifikator auf Fähigkeitswert
0 (Nicht trainiert)	Die Figur hat keine Erfahrung in dieser Fähigkeit.	-4 Malus
1 (Grundkenntnisse)	Die Figur besitzt eine grundlegende Kenntnis der Fähigkeit.	+0 (kein Bonus/ Malus)
2 (Fortgeschritten)	Die Figur hat sich mit der Fähigkeit vertraut gemacht.	+2 Bonus
3 (Geübt)	Die Figur setzt die Fähigkeit regelmäßig ein.	+3 Bonus
4 (Spezialisiert)	Die Figur hat sich intensiv auf diese Fähigkeit konzentriert.	+4 Bonus
5 (Meisterhaft)	Die Figur gehört zu den Besten auf diesem Gebiet.	+5 Bonus



## Welche Fähigkeiten gibt es?

Hier ist eine Übersicht über die verschiedenen Fähigkeiten, auf die du deine Punkte verteilen kannst:

### Körperliche Fähigkeiten

Klettern (ST/GE/WA)  
Reiten (ST/KO/MU)  
Schwimmen (GE/KO/MU)  
Schleichen/Sich verstecken (GE/WA/IN)  
Zechen (KO/KO/IN)

### Gesellschaftliche Fähigkeiten

Rhetorik (KL/KR/CH)  
Verkleiden (KL/KR/IN)  
Taschendiebstahl (GE/WA/IN)  
Einschätzen (WA/IN/CH)  
Sitten & Bräuche (KL/WA/CH)

### Intellektuelle Fähigkeiten

Alchemie (KL/KR/MU)  
Archäologie/Arkanes (GE/WA/IN)  
Geographie (KL/KL/IN)  
Geschichte & Mythen (KL/KR/IN)  
Tierkunde (KL/CH/MU)

### Überlebensfähigkeiten

Heilen (GE/KR/CH)  
Kochen (GE/KR/IN)  
Orientierung (KL/WA/IN)  
Spurensuche (KL/WA/WA)  
Wildnisleben (GE/WA/IN)

### Handwerkliche Fähigkeiten

Akrobatik/Tanz (GE/KR/CH)  
Handwerksarbeiten (GE/WA/KR)  
Mechanik/Reliktech (ST/KL/KR)  
Schlösser & Fallen (GE/KL/KR)  
Singen/Musizieren (WA/KR/IN)

## Wie viele Punkte kannst du vergeben?

Jeder Charakter erhält auf Stufe 1 insgesamt 10 Fähigkeitspunkte (FP), die er beliebig auf diese Fähigkeiten verteilen kann.

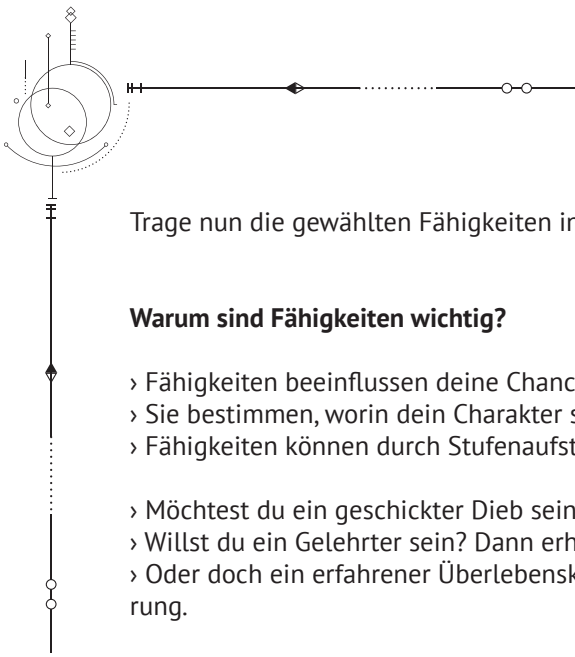
Du kannst neue Fähigkeiten freischalten oder bestehende verbessern.

Regeln für die Vergabe:

Eine neue Fähigkeit beginnt auf Stufe 1 (Grundkenntnisse).

Eine bereits aktivierte Fähigkeit kann um eine Stufe gesteigert werden.

Auf Charakterstufe 1 darf keine Fähigkeit über Stufe 3 (Geübt) gesteigert werden!



Trage nun die gewählten Fähigkeiten in dein Charakterblatt ein.

### Warum sind Fähigkeiten wichtig?

- › Fähigkeiten beeinflussen deine Chancen auf Erfolg bei Proben.
- › Sie bestimmen, worin dein Charakter sich besonders auszeichnet.
- › Fähigkeiten können durch Stufenaufstiege weiter verbessert werden.
  
- › Möchtest du ein geschickter Dieb sein? Dann setze Punkte auf Schleichen, Taschendiebstahl und Verkleiden.
- › Willst du ein Gelehrter sein? Dann erhöhe Archäologie, Geschichte & Mythen und Rhetorik.
- › Oder doch ein erfahrener Überlebenskünstler? Dann investiere in Wildnisleben, Spurensuche und Orientierung.

### Fähigkeitswerte ausrechnen & Zielwerte eintragen

Nachdem du deine Fähigkeitspunkte verteilt hast, werden nun die Fähigkeitswerte berechnet und die Zielwerte eingetragen.

#### Berechnung des Fähigkeitswertes:

Fähigkeitswert = (Mittelwert der drei zugehörigen Attribute) + Bonus aus Fähigkeitsstufe

Beispiel:

Ein Charakter mit Stärke 12, Geschicklichkeit 14 und Wahrnehmung 10 besitzt die Fähigkeit Klettern (ST/GE/WA).

Der Mittelwert der Attribute beträgt  $(12 + 14 + 10) / 3 = 12$ .

Wenn die Fähigkeitsstufe 2 (Fortgeschritten) beträgt, wird +2 hinzugefügt.

Der endgültige Fähigkeitswert für Klettern ist 14.

Nachdem du die Werte für alle deine gewählten Fähigkeiten berechnet hast, trage sie auf dein Charakterblatt ein.

Nächster Schritt:

Nachdem du deine Fähigkeiten verteilt hast, geht es weiter mit Kapitel 5.8: Bestimme deinen Kampfstil!

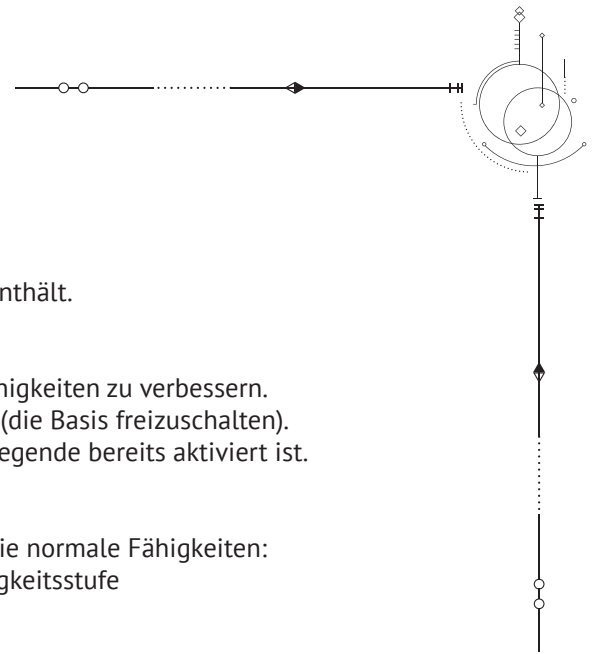
## 5.8 Bestimme deinen Kampfstil

Jede Reise durch Arvendor birgt Gefahren – uralte Ruinen voller tödlicher Fallen, wilde Bestien, rivalisierende Fraktionen oder dunkle Kreaturen, die in den Schatten lauern. Wie wirst du dich ihnen entgegenstellen?

Jeder Alesii trägt eine Mystische Kraft in sich, doch das bedeutet nicht, dass ausschließlich Magie genutzt wird. Im Gegenteil: Ob KriegerIn, Gelehrte/r, SchützIn oder TaktikerIn – alle nutzen Waffen auf ihre Weise. Manche kombinieren ihre Magie mit geschickten Klingenhieben, andere setzen auf rohe Kraft oder tödliche Präzision.

Arvendor kennt keine strikte Trennung zwischen „KämpferInnen“ und „MagierInnen“ – stattdessen prägt dein persönlicher Kampfstil, wie du deine Waffen und Kräfte einsetzt. Und selbst innerhalb einer Waffengattung gibt es unterschiedliche Wege: Setzt du eine Klinge für kraftvolle Schläge ein, für schnelle Stiche oder für gezielte Angriffe?

In diesem Kapitel wählst du, mit welchen Waffen dein Charakter kämpft und welche Techniken er oder sie im Kampf beherrscht.



## Wie funktioniert das Waffensystem?

Jeder Kampfstil hat einen Skilltree, der besondere Kampftechniken enthält.

- › Du kannst eine oder mehrere Kampfstile beherrschen.
- › Auf Stufe 1 erhältst du 6 Fähigkeitspunkte (FP), um deine Waffenfähigkeiten zu verbessern.
- › Ein FP muss ausgegeben werden, um einen Kampfstil zu aktivieren (die Basis freizuschalten).
- › Fähigkeiten können nur freigeschaltet werden, wenn die darunterliegende bereits aktiviert ist.
- › Jede Fähigkeit kostet so viele FP, wie sie von der Basis entfernt ist.

Deine Waffenfähigkeiten funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie normale Fähigkeiten:

- › Fähigkeitenswert = (Mittelwert der drei zugehörigen Attribute) + Fähigkeitsstufe

## Nun wähle deinen Kampfstil und verteile deine FP!

### Kampfstile & ihre Spielweisen

Jeder Kampfstil bietet verschiedene Spielweisen, da ihre Techniken hauptsächlich in drei Richtungen gehen:

- › Wuchtige Angriffe – Maximale Durchschlagskraft, meist mit erhöhtem Schaden oder Effekten wie Niederschlagen.
- › Gezielte Angriffe – Präzise Attacken mit höherer Chance auf kritische Treffer oder spezifische Effekte (z. B. Entwaffnen).
- › Schnelle Angriffe – Mehrere Aktionen in kurzer Zeit, ideal für wendige Kämpfende.

Auch wenn jeder Kampfstil über diese drei Stilrichtungen verfügt, unterscheiden sich die Fähigkeiten je nach Waffe. Ein wuchtiger Angriff mit einem Zweihandhammer spielt sich anders als einer mit einem Dolch!

### Hier sind die Kampfstile, aus denen du wählen kannst:

#### Einhandklingenwaffen – Schnell, präzise & vielseitig

Schwerter, Säbel und Dolche ermöglichen eine flexible Kampfführung mit guter Geschwindigkeit.

- › Typische Waffen: Langschwert, Säbel, Katana
- › Spielweise: Anpassungsfähig, erlaubt defensive und offensive Taktiken
- › Beispiele für Techniken:

Beidhändiger Kampf – Erlaubt eine zweite Angriffsaktion

Gezielter Schnitt – Erhöhte Kritische Trefferchance

Klingentanz – Schnelle, aufeinanderfolgende Angriffe

#### Einhandhieb Waffen – Brutale Durchschlagskraft in kompakter Form

Keulen, Äxte und Streitkolben verursachen massive Wunden und ignorieren oft Rüstung.

- › Typische Waffen: Kriegsbeil, Morgenstern, Keule
- › Spielweise: Wuchtige Hiebe, kurze, aber starke Angriffe
- › Beispiele für Techniken:

Zerschmetternder Hieb – Reduziert die Verteidigung des Gegners

Knochenbrecher – Erzeugt anhaltende Verletzungen

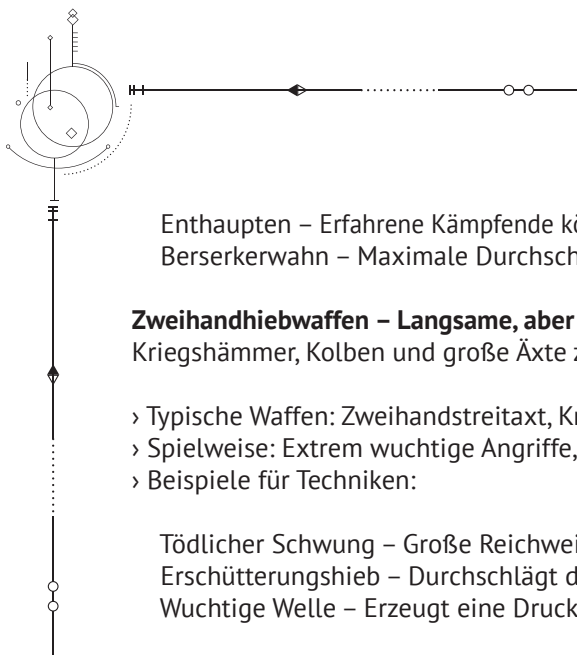
Schlaghagel – Mehrere schnelle Schläge

#### Zweihandklingenwaffen – Mächtige Hiebe mit tödlicher Präzision

Großschwerter oder Klingen von beeindruckender Länge schlagen Gegner\*innen mit einem einzigen Hieb nieder.

- › Typische Waffen: Zweihandschwert, Nodachi
- › Spielweise: Starke Angriffe mit hoher Wucht
- › Beispiele für Techniken:

Folge (passiv) – Nach einem wuchtigen Angriff fällt der nächste Angriff leichter



Enthaupten – Erfahrene Kämpfende können ihre Gegner\*innen mit einem einzigen präzisen Schlag ausschalten  
Berserkerwahn – Maximale Durchschlagskraft auf Kosten der Verteidigung

### **Zweihandhieb Waffen – Langsame, aber verheerende Waffen**

Kriegshämmer, Kolben und große Äxte zerquetschen Gegner\*innen mit purer Kraft.

- › Typische Waffen: Zweihandstreitaxt, Kriegshammer
- › Spielweise: Extrem wuchtige Angriffe, langsame Bewegung
- › Beispiele für Techniken:

Tödlicher Schwung – Große Reichweite, trifft mehrere Gegner\*innen  
Erschütterungshieb – Durchschlägt die Verteidigung und bringt Gegner\*innen zu Fall  
Wuchtige Welle – Erzeugt eine Druckwelle, die Gegner\*innen zurückstößt

### **Bögen & Armbrüste – Angriffe aus der Distanz**

Fernkampf Waffen ermöglichen es, Gegner\*innen aus sicherer Entfernung zu bekämpfen.

- › Typische Waffen: Langbogen, Armbrust
- › Spielweise: Präzise Angriffe auf Distanz
- › Beispiele für Techniken:

Gezielter Schuss – Erhöhte Kritische Trefferchance  
Blendpfeile – Beeinträchtigt die Sicht der Gegner\*innen  
Salvenschuss – Mehrere Pfeile in einer Runde

### **Stangenwaffen – Kontrolle, Reichweite & Vielseitigkeit**

Speere, Hellebarden und Kampfstäbe ermöglichen eine herausragende Kontrolle über das Schlachtfeld, indem sie Gegner auf Distanz halten oder mit wuchtigen Schlägen überwältigen.

- › Typische Waffen: Speer, Hellebarde, Kampfstab
- › Spielweise: Hohe Reichweite, schnelle Stöße, defensive & offensive Optionen
- › Beispiele für Techniken:

Fußfeger – Reißt Gegner zu Boden, um sie wehrlos zu machen  
Wirbelnder Angriff – Trifft mehrere Gegner in einer einzigen Bewegung  
Defensive Haltung – Erhöht Verteidigung

### **Schildkampf – Maximale Verteidigung & taktische Kontrolle**

Ein Schild ist nicht nur eine defensive Option, sondern eine tödliche Waffe, wenn er richtig eingesetzt wird. Blocke Angriffe, kontere mit vernichtenden Schlägen und halte Gegner\*innen in Schach.

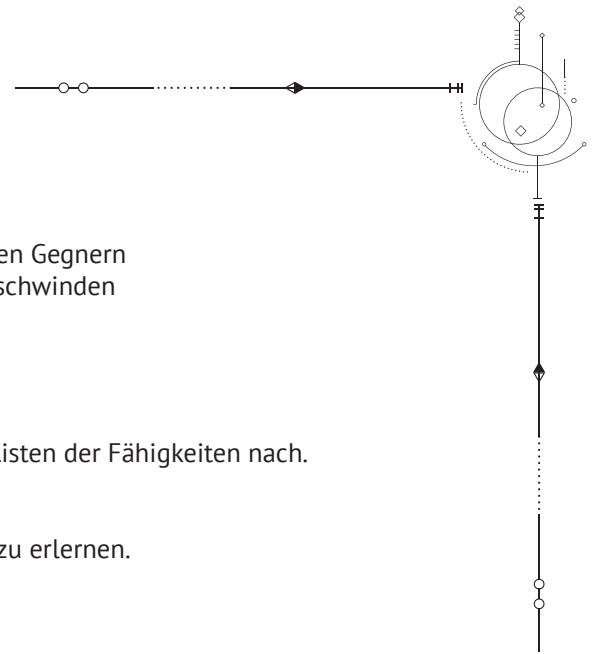
- › Typische Waffen: Rundschild, Turmschild, Faustschild + Einhandwaffe
- › Spielweise: Unüberwindbare Verteidigung, Kontrolle durch Konter und Schildhiebe
- › Beispiele für Techniken:

Schildansturm – Ramme Gegner zu Boden  
Präziser Block – Pariere Angriffe mit perfektem Timing  
Ultimativer Schutzwall – Errichte eine nahezu undurchdringliche Verteidigung

### **Wurf Waffen & Dolche – Beweglichkeit, Heimlichkeit & schnelle Angriffe**

Ob als tödliche Distanzwaffe oder für blitzschnelle Angriffe im Nahkampf – Dolche und Wurfmesser sind die Wahl für schnelle, wendige Kämpfer\*innen.

- › Typische Waffen: Wurfmesser, Dolch, Chakram
- › Spielweise: Hohe Geschwindigkeit, kritische Treffer, Verwirrungstaktiken
- › Beispiele für Techniken:



Wurfmesser-Salve – Feuert mehrere Wurfmesser gleichzeitig ab  
Hinterhältiger Angriff – Erhöhte Schadenswerte bei unvorbereiteten Gegnern  
Phantomangriff – Lässt dich nach einem Angriff sofort wieder verschwinden

## Wie wählst du deine Waffenfähigkeiten?

- 1 Schlage im **Kapitel 7 - Die Kampfstile** ab S. 182 die vollständigen Listen der Fähigkeiten nach.
- 2 Entscheide dich für eine oder mehrere Kampfstile.
- 3 Gib 1 FP aus, um einen Kampfstil zu aktivieren.
- 4 Wähle bis zu 5 weitere FP, um Techniken innerhalb des Kampfstils zu erlernen.
- 5 Notiere die gewählten Fähigkeiten auf deinem Charakterblatt.

Wichtig:

- › Fähigkeiten müssen in Reihenfolge freigeschaltet werden.
- › Je weiter entfernt eine Fähigkeit von der Basis liegt, desto teurer ist sie.

## Fähigkeitswerte ausrechnen & Zielwerte eintragen

1. Ermittlung des Basiswerts  
Zuerst wird der Basiswert berechnet und auf dem Charakterbogen eingetragen.

2. Waffenfähigkeiten wählen, für 6 FP  
Anschließend werden die gewählten Fähigkeiten notiert.

3. Berechnung des Fähigkeitswertes  
Fähigkeitswert = (Mittelwert der drei zugehörigen Attribute) + Fähigkeitsstufe

Berechnung des Zielwertes  
Zielwert = Fähigkeitswert + Basiswert

Warum ist der Wert so hoch?

Immer wenn ein Angriff gewürfelt wird, wird der Verteidigungswert des Gegners vom Zielwert abgezogen – der Zielwert bestimmt somit, wie gut der Angriff gelingt!

**Trage die berechneten Werte auf dein Charakterblatt ein.**

Nächster Schritt:

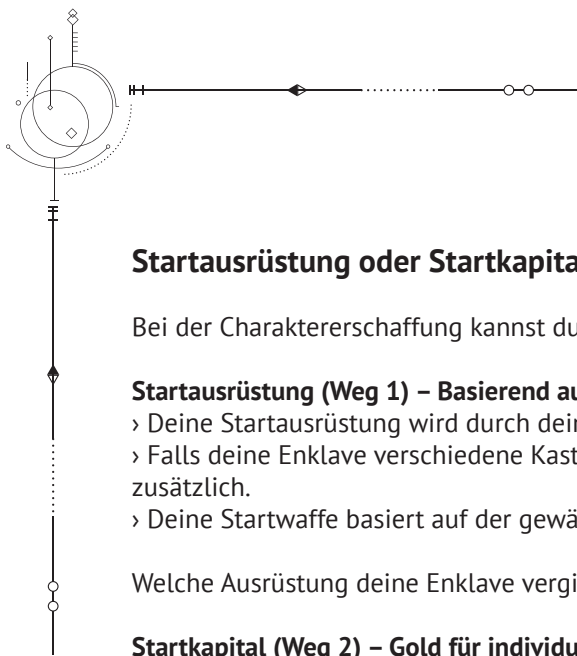
Nachdem du deinen Kampfstil bestimmt hast, geht es weiter mit Kapitel 5.9: Wähle deine Ausrüstung!

## 5.9 Wähle deine Ausrüstung

In Arvendor ist das Außerhalb unberechenbar – gefährliche Wildnis, vergessene Ruinen und alte Mysterien erwarten jene, die sich auf den Weg machen. Womit du diese Reise antrittst, kann über Leben und Tod entscheiden.

Bist du mit einer robusten Rüstung und einer Klinge für den Nahkampf ausgerüstet, oder bewegst du dich leicht und unauffällig durch die Schatten? Hast du Werkzeuge für die Erforschung der Altvorderen-Ruinen oder lieber ein sicheres Proviantlager für lange Reisen?

Deine Ausrüstung bestimmt, wie du dich verteidigst, wie du reist und wie du mit der Welt interagierst. In diesem Kapitel wählst du, welche Waffen, Rüstungen und Gegenstände du zu Beginn deines Abenteuers mit dir führst – und wie viel du tragen kannst.



## Startausrüstung oder Startkapital?

Bei der Charaktererschaffung kannst du zwischen zwei Wegen für deine Ausrüstung wählen:

### Startausrüstung (Weg 1) – Basierend auf deiner Enklave

- › Deine Startausrüstung wird durch deine Enklave bestimmt.
- › Falls deine Enklave verschiedene Kasten, Berufe oder Stämme hat, beeinflusst dies deine Startgegenstände zusätzlich.
- › Deine Startwaffe basiert auf der gewählten Waffengattung.

Welche Ausrüstung deine Enklave vergibt, findest du in Kapitel 5.5: Enklaven.

### Startkapital (Weg 2) – Gold für individuelle Wahl

- › Statt fester Startausrüstung erhältst du eine bestimmte Menge an Gold, abhängig von deiner Enklave.
- › Du kannst dieses Gold nutzen, um deine Ausrüstung selbst zu wählen.
- › Deine Startwaffe basiert auf der gewählten Waffengattung.

Wie viel Gold du erhältst, steht ebenfalls in Kapitel 5.5: Enklaven.

## Startwaffe durch aktivierten Kampfstil

Sobald du einen Kampfstil mit 1 FP aktivierst, erhält dein Charakter automatisch die zugehörige Startwaffe.

Kampfstil	Startwaffe
Einhandklingenwaffen	Langschwert oder Säbel
Einhandhieb Waffen	Streitaxt oder Morgenstern
Zweihandklingenwaffen	Zweihandschwert oder Nodachi
Zweihandhieb Waffen	Kriegshammer oder Zweihandstreitaxt
Bögen & Armbrüste	Kurzbogen oder Armbrust
Stangenwaffen	Speer oder Hellebarde
Schildkampf	Einhandschild und eine Einhandwaffe nach Wahl

Schlage im Kapitel Ausrüstung & Wirtschaftssystem nach und trage die entsprechende Waffe auf deinem Charakterbogen ein.

## Tragelast & Inventar

Wie viel dein Charakter tragen kann, wird durch Stärke (ST) und Konstitution (KO) bestimmt.

Formel für maximale Tragelast:

$$\text{Maximale Tragelast (in kg)} = (\text{ST} + \text{KO}) \times 2$$

Beispiele für verschiedene Charaktere:

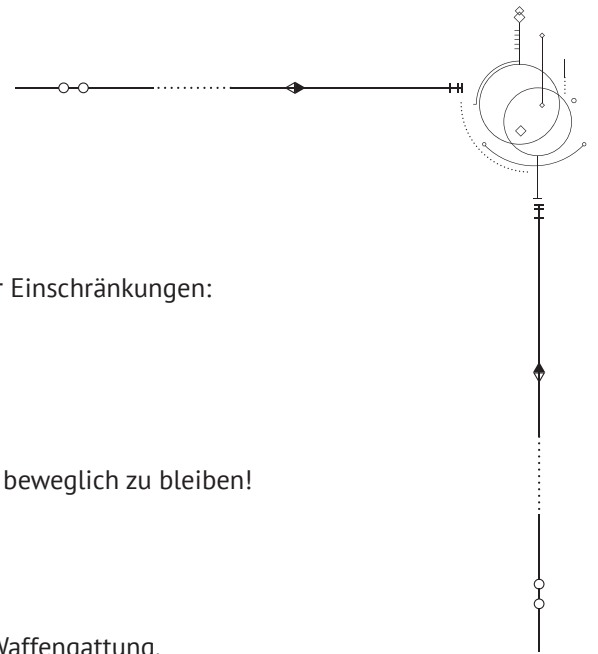
ST	KO	Max. Tragelast (kg)
8	8	32 kg
10	12	44 kg
14	14	56 kg
16	16	64 kg

Leichte Gegenstände (z. B. Dolche, Werkzeuge, Tränke) wiegen meist unter 1 kg.

Mittelschwere Gegenstände (z. B. Schwerter, Bögen, Proviant) wiegen 2–6 kg.

Schwere Gegenstände (z. B. Rüstungen, Schilde, schwere Waffen) können 10 kg oder mehr wiegen.





## Überlastung & Bewegungseinschränkungen

Falls die maximale Tragelast überschritten wird, erhält der Charakter Einschränkungen:

- › Nur noch halbe Geschwindigkeit (GS)
- › -1 auf Initiative (INI)
- › Halbe Aktionspunkte (AkP) im Kampf

Achte darauf, nicht zu viele schwere Gegenstände mitzunehmen, um beweglich zu bleiben!

## Ausrüstung wählen & eintragen

- 1 Wähle eine passende Startwaffe basierend auf deiner aktivierten Waffengattung.
- 2 Entscheide dich für eine Enklaven-spezifische Startausrüstung oder Startkapital.
- 3 Falls du Startgold hast, kaufe deine Gegenstände.
- 4 Berechne deine Tragelast anhand von Stärke (ST) und Konstitution (KO).
- 5 Notiere deine gesamte Ausrüstung auf deinem Charakterbogen.

Nächster Schritt:

Nachdem du deine Ausrüstung gewählt hast, geht es weiter mit Kapitel 5.10: Berechne deine abgeleiteten Werte!

## 5.10 Berechne deine abgeleiteten Werte

Du hast deinen Charakter erschaffen – mit einer eigenen Mystischen Kraft, einer Herkunft, Fähigkeiten und der passenden Ausrüstung. Jetzt fehlt nur noch ein wenig Rechnerei, bevor du dich ins Abenteuer stürzt!

Die abgeleiteten Werte deines Charakters bestimmen, wie widerstandsfähig, schnell und reaktionsfähig du bist. Sie spielen eine zentrale Rolle im Kampf, bei Proben und in gefährlichen Situationen. Sobald du diese Werte berechnet hast, ist dein Charakter bereit für die Welt von Arvendor!

### Lebenspunkte (LeP)

Die Lebenspunkte (LeP) zeigen an, wie viel Schaden dein Charakter einstecken kann, bevor er kampfunfähig wird.

Formel:

$$\text{Lebenspunkte (LeP)} = 10 + (2 \times \text{KO-Wert})$$

Beispiel:

$$\text{Ein Charakter mit KO 12 hat } 10 + (2 \times 12) = 34 \text{ LeP.}$$

### Spirituelle Energie (SpE)

Die Spirituelle Energie (SpE) bestimmt, wie oft dein Charakter Mystische Kräfte einsetzen kann, bevor er erschöpft ist.

Formel:

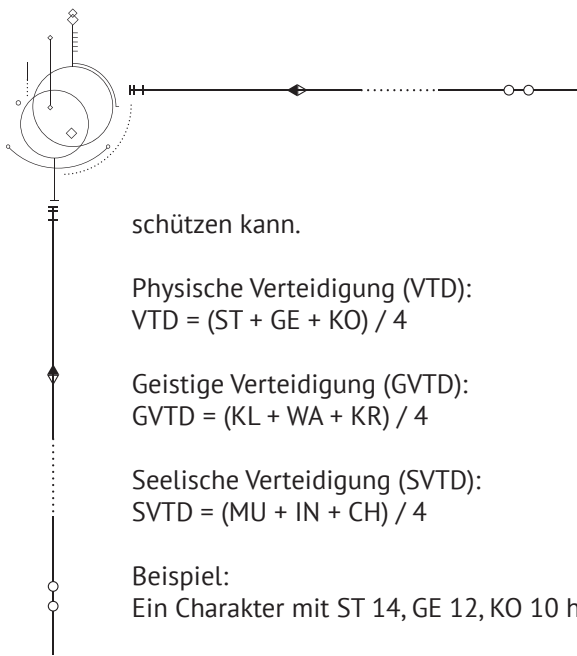
$$\text{Spirituelle Energie (SpE)} = 10 + (2 \times \text{IN-Wert})$$

Beispiel:

$$\text{Ein Charakter mit IN 14 hat } 10 + (2 \times 14) = 38 \text{ SpE.}$$

### Verteidigungswerte (VTD, GVTD, SVTD)

Die Verteidigungswerte zeigen, wie gut dein Charakter sich gegen physische, geistige und seelische Angriffe



schützen kann.

Physische Verteidigung (VTD):  
 $VTD = (ST + GE + KO) / 4$

Geistige Verteidigung (GVTD):  
 $GVTD = (KL + WA + KR) / 4$

Seelische Verteidigung (SVTD):  
 $SVTD = (MU + IN + CH) / 4$

Beispiel:

Ein Charakter mit ST 14, GE 12, KO 10 hat eine physische Verteidigung von  $(14 + 12 + 10) / 4 = 9$ .

### Initiative-Wert (INI)

Die Initiative (INI) entscheidet darüber, wer im Kampf zuerst handelt.

Formel:

$$INI = (GE + WA) / 2$$

Beispiel:

Ein Charakter mit GE 12, WA 14 hat eine Initiative von  $(12 + 14) / 2 = 13$ .

### Geschwindigkeit (GS)

Die Geschwindigkeit (GS) bestimmt, wie weit sich dein Charakter in einer Runde bewegen kann.

Formel:

$$GS = GE / 2$$

Zusätzlich wird die Größenklasse (GK) mit einberechnet:

GK	Schleichen/Sich verstecken	Geschwindigkeit (GS)
GK 1 (winzig)	+3	-3
GK 2 (sehr klein)	+2	-2
GK 3 (klein)	+1	-1
GK 4 (mittel)	0	0
GK 5 (groß)	-1	+1
GK 6 (riesig)	-2	+2
GK 7 (gigantisch)	-3	+3

Beispiel:

Ein Charakter mit GE 10 und GK 4 (mittel) hat eine Geschwindigkeit von  $10 / 2 = 5$  Felder pro Runde.

Ein Oger mit GE 8 und GK 5 (groß) hat  $(8 / 2) + 1 = 5$  Felder pro Runde.

Achtung, wende den Modifikator nicht doppelt an, vielleicht hast du es dir schon bei der Wahl des Volkes notiert.

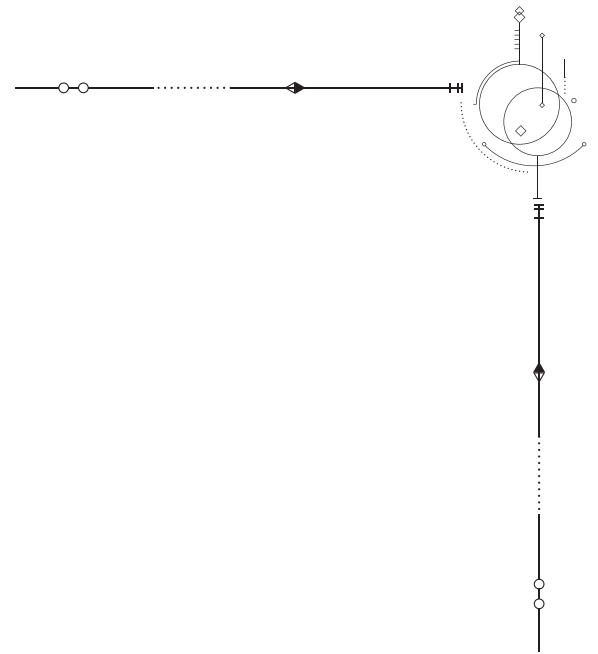
## Fähigkeitswerte der Mystischen Kraft ausrechnen & Zielwerte eintragen

Nun werden die Fähigkeitswerte für die Mystische Kraft berechnet und eingetragen.

### Bestimme den Basiswert deiner Mystischen Kraft

Jede Mystische Kraft besitzt einen Basiswert, der sich aus spezifischen Attributen berechnet.

Mystische Kraft                      Basiswert  
Zeitmanipulation                       $(IN + WA + MU) / 3$



Schattenmacht	$(WA + IN + GE) / 3$
Biomantie	$(KO + KR + CH) / 3$
Elementare Beherrschung	$(KR + WA + KO) / 3$
Illusionskunst	$(KL + IN + WA) / 3$
Metamorphose	$(KO + IN + GE) / 3$
Mentale Kraft	$(IN + CH + MU) / 3$
Ätherschöpfen	$(KL + IN + KR) / 3$
Naturmystik	$(WA + MU + KR) / 3$

Beispiel:

Ein Charakter mit IN 14, WA 12 und MU 10 besitzt Zeitmanipulation.  
Sein Basiswert beträgt  $(14 + 12 + 10) / 3 = 12$ .

Notiere diesen Wert auf deinem Charakterbogen.

### **Berechne die Fähigkeitswerte deiner Mystischen Fähigkeiten**

Nun werden die Fähigkeitswerte für die gewählten Mystischen Fähigkeiten berechnet.

***Fähigkeitswert = (Mittelwert der drei zugehörigen Attribute) + Fähigkeitsstufe***

Beispiel:

Eine Fähigkeit aus Schattenmacht nutzt WA, IN und GE.

Hat der Charakter WA 12, IN 14, GE 10 und die Fähigkeit auf Stufe 2, dann:

Fähigkeitswert =  $(12 + 14 + 10) / 3 + 2 = 12 + 2 = 14$

### **Berechne den Zielwert für Mystische Fähigkeiten**

Je nach Art der Mystischen Fähigkeit wird der Zielwert unterschiedlich berechnet:

Wenn die Mystische Kraft gegen den Verteidigungswert eines Ziels gewürfelt wird, wird der Basiswert mit eingerechnet:

***Zielwert = Fähigkeitswert + Basiswert***

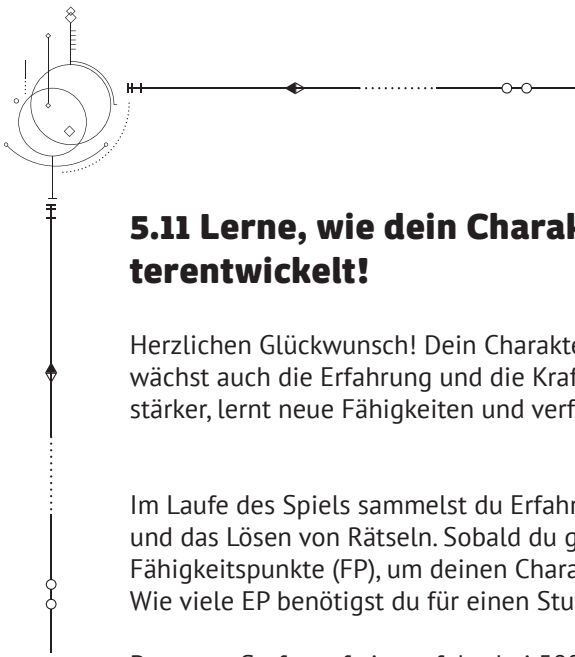
Wenn die Mystische Kraft auf sich selbst oder Gruppenmitglieder gewirkt wird, wird der Basiswert nicht addiert:

***Zielwert = Fähigkeitswert***

### **Trage alle Werte auf dein Charakterblatt ein**

- › Trage alle berechneten Werte für LeP, SpE, Verteidigung, INI und GS ein.
- › Berechne und notiere den Basiswert deiner Mystischen Kraft.
- › Bestimme für jede gewählte Fähigkeit den Fähigkeitswert und addiere den Stufenbonus.
- › Je nach Typ der Mystischen Kraft muss der Basiswert zum Zielwert addiert werden.

**Jetzt ist dein Charakter komplett bereit für das Abenteuer in Arvendor!**



## 5.11 Lerne, wie dein Charakter durch Stufenaufstiege wächst und sich weiterentwickelt!

Herzlichen Glückwunsch! Dein Charakter ist bereit für das Abenteuer – doch mit jeder Herausforderung wächst auch die Erfahrung und die Kraft, sich neuen Gefahren zu stellen. Durch Erfahrung wird dein Charakter stärker, lernt neue Fähigkeiten und verfeinert seine Kampftechniken oder Mystischen Kräfte.

Im Laufe des Spiels sammelst du Erfahrungspunkte (EP) durch Kämpfe, Erkundungen, soziale Interaktionen und das Lösen von Rätseln. Sobald du genug EP gesammelt hast, steigst du in der Stufe auf und erhältst neue Fähigkeitspunkte (FP), um deinen Charakter weiterzuentwickeln.

Wie viele EP benötigst du für einen Stufenaufstieg?

Der erste Stufenaufstieg erfolgt bei 500 EP. Danach steigert sich der erforderliche EP-Wert pro Stufe um das 1,5- bis 2-fache.

Stufe	EP zum Stufenaufstieg
1 > 2	500 EP
2 > 3	1.000 EP
3 > 4	2.000 EP
4 > 5	4.000 EP
5 > 6	8.000 EP
6 > 7	12.000 EP
7 > 8	20.000 EP
8 > 9	40.000 EP
9 > 10	90.000 EP

Diese Werte sind Richtwerte und können von der Spielleitung angepasst werden.

### Was bekommst du bei einem Stufenaufstieg?

Jeder Stufenaufstieg bringt neue Möglichkeiten, um deinen Charakter weiterzuentwickeln.

- › +7 Fähigkeitspunkte (FP): Nutze sie, um neue Fähigkeiten zu erlernen oder bestehende zu verbessern.
- › Verbesserung von Mystischen oder Waffenfähigkeiten: Du kannst FP nutzen, um stärkere Techniken oder Zauber freizuschalten.
- › Attributssteigerung: Du kannst für 5 FP ein Attribut um 1 Punkt erhöhen.
- › Mehr Lebenspunkte (LeP) und Spirituelle Energie (SpE): Diese steigen je nach KO- bzw. IN-Wert automatisch an.

Beispiel für einen Stufenaufstieg:

Ein Charakter steigt von Stufe 1 auf Stufe 2.

Er erhält 7 FP.

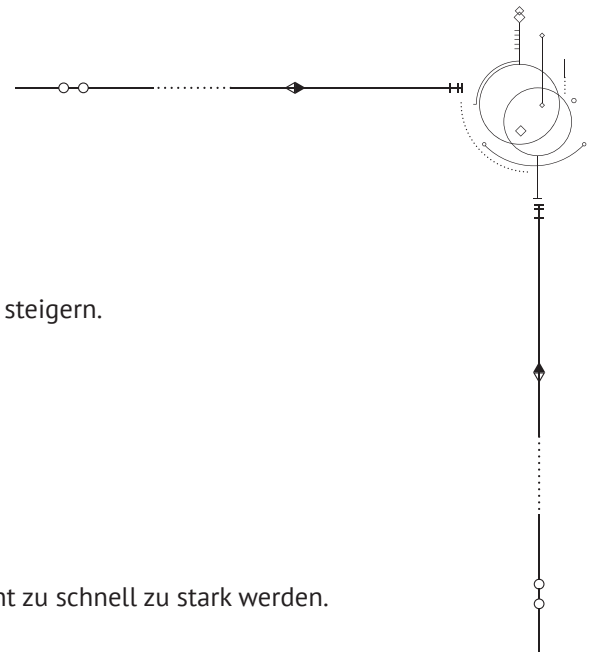
Er entscheidet sich, eine bereits aktivierte Fähigkeit von Stufe 2 auf Stufe 3 zu erhöhen (2 FP).

Zusätzlich erlernt er eine neue Fähigkeit auf Stufe 1 (1 FP).

Schließlich hebt er seine Geschicklichkeit (GE) um 1 Punkt an (5 FP).

### Wie gibst du deine neuen Fähigkeitspunkte aus?

- › 1 FP kostet eine neue allgemeine Fähigkeit oder eine Verbesserung einer bestehenden Fähigkeit.
- › 1 FP kostet eine neue Waffen- oder Mystische Fähigkeit im Skilltree (weitere FP, wenn sie weiter von der Basis entfernt liegt).
- › 1 FP kostet die es, die Stufe einer Waffen- oder Mystische Fähigkeit um 1 zu erhöhen.



› 5 FP sind nötig, um ein Attribut um 1 Punkt zu steigern.

Beachte:

- › Ein Charakter kann auf Stufe 1 maximal eine Fähigkeit auf Stufe 3 steigern.
- › Die maximale Fähigkeitsstufe ist 5 (meisterhaft).
- › Attribute können maximal auf 18 steigen.

Charakterstufe	Max. Fähigkeitsstufe	Max. Attributswert
1-3	3	16
4-7	4	17
8 >	5 (meisterhaft)	18

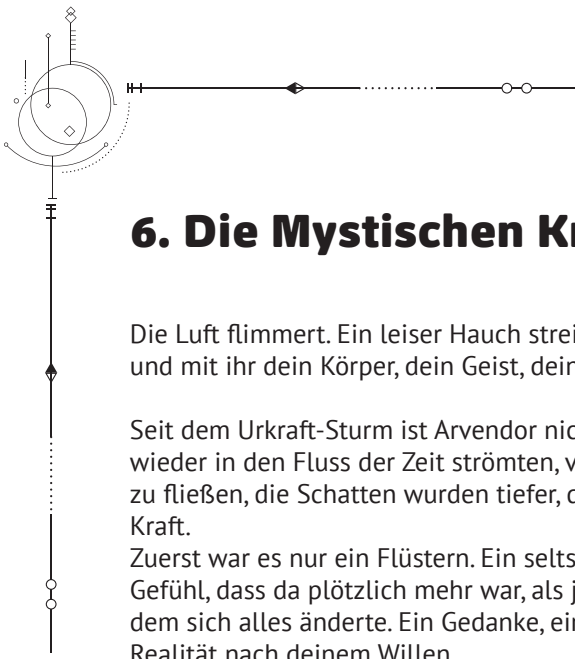
Das stellt sicher, dass sich die Charaktere stetig verbessern, aber nicht zu schnell zu stark werden.

### Fazit: Werde mit jeder Stufe mächtiger!

Mit jedem Stufenaufstieg wird dein Charakter kompetenter, vielseitiger und widerstandsfähiger. Deine Entscheidungen bestimmen, wie sich dein Charakter entwickelt:

- › Spezialisierst du dich auf eine perfekte Meisterschaft in einem Bereich?
- › Erweiterst du deine Fähigkeiten, um in jeder Situation bestehen zu können?
- › Oder wirst du ein/e MeisterIn der Mystischen Kräfte?

Die Wahl liegt bei dir!



## 6. Die Mystischen Kräfte

Die Luft flimmert. Ein leiser Hauch streicht über deine Haut. Für einen Moment scheint die Welt zu atmen – und mit ihr dein Körper, dein Geist, deine Seele. Ein Echo hallt tief in dir nach. Etwas erwacht.

Seit dem Urkraft-Sturm ist Arvendor nicht mehr dieselbe Welt. Als die Himmel zerrissen, als uralte Energien wieder in den Fluss der Zeit strömten, veränderte sich alles. Der Boden bebte, die Flüsse schienen schneller zu fließen, die Schatten wurden tiefer, die Luft knisterte. Und in manchen... in wenigen... erwachte eine neue Kraft.

Zuerst war es nur ein Flüstern. Ein seltsames Kribbeln in den Fingerspitzen, ein Traum, der zu real wirkte, ein Gefühl, dass da plötzlich mehr war, als je zuvor. Dann kam der Moment – der eine, schicksalhafte Moment, in dem sich alles änderte. Ein Gedanke, eine Geste, ein unkontrollierbarer Impuls – und plötzlich bog sich die Realität nach deinem Willen.

Manche sprechen von einer Zeitenwende. Sie nennen es das Goldene Zeitalter, den Aufbruch in eine neue Ära. Alte Prophezeiungen verkündeten eine Befreiung von den Fesseln des alten Leidens. Doch nicht alle sehen es als Segen. In den Hallen der Akademie der Strahlenden Erkenntnis von Aman-Thul wird gewarnt, dass die Macht Avendorianer verderben könnte. In den Sümpfen der Dämmerfeste fürchtet man, dass das Licht genauso zerstörerisch sein kann wie die Dunkelheit.

Egal, ob Fluch oder Segen – die Mystischen Kräfte sind erwacht.

### Eine Gabe, keine Zauberei

Die Mystische Kraft ist nicht wie Magie aus alten Märchen. Kein Buch lehrt sie, kein Ritual ruft sie herbei. Sie ist tief in deiner Existenz verwurzelt – eine Gabe, eine Veranlagung, eine Bestimmung.

Vielleicht gleitet dein Geist durch die Ströme der Zeit, vielleicht formst du Schatten, als wären sie aus Wachs. Vielleicht spürst du das Leben selbst durch deine Adern fließen oder hörst das Wispern der Elemente im Wind. Die Kräfte der Alesii sind so unterschiedlich wie die Sterne am Himmel, doch eines haben sie gemein:

Sie sind Teil von dir.

Doch Macht bringt auch Verantwortung. Wie wirst du sie einsetzen?

### Wie sich deine Mystische Kraft entfaltet

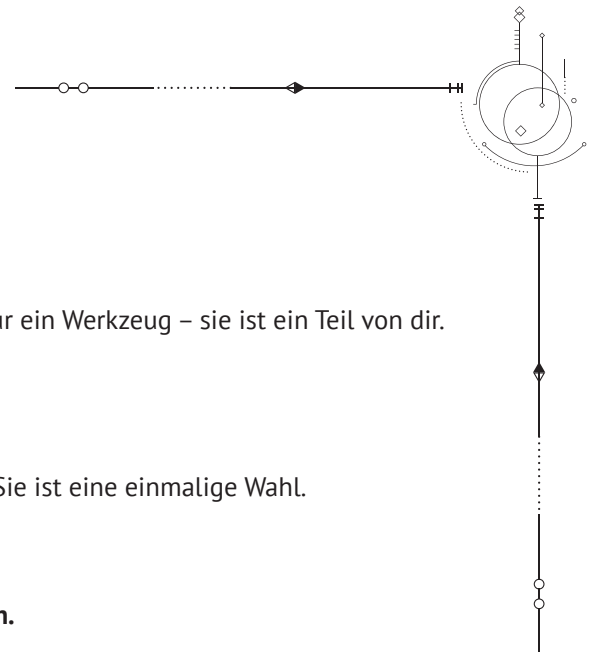
Niemand kann dir sagen, wie deine Kraft sich äußert – das ist dein Geheimnis. Deine Verbindung zur Urkraft ist einzigartig.

Wie funktioniert deine Kraft?

- › Sprichst du geheime Worte oder Mantras, wenn du sie einsetzt?
- › Bewegst du deine Hände, um Energie zu lenken?
- › Ist deine Kraft rein gedanklich, gesteuert durch Konzentration?
- › Führst du Rituale oder Gebete durch, um sie zu aktivieren?
- › Nutzt du ein Symbol, ein Artefakt oder eine innere Fokussierung?

Wie empfindest du deine Kraft?

- › Wie fühlte es sich an, als du sie zum ersten Mal genutzt hast?
- › Spürst du sie als Hitze, Kälte, ein Kribbeln in den Fingerspitzen?
- › Ist sie wie eine innere Stimme, ein flackerndes Licht oder ein strömender Fluss?
- › Macht sie dir Angst, oder hast du sie vollkommen akzeptiert?



- › Glaubst du, dass deine Kraft einen höheren Zweck erfüllt?

Was hast du gefühlt, als du deine Kraft das erste Mal genutzt hast?

Diese Fragen sind essenziell. Denn deine Mystische Kraft ist nicht nur ein Werkzeug – sie ist ein Teil von dir.

## Eine Wahl, die alles verändert

Die Mystische Kraft ist keine Fähigkeit, die du beliebig austauschst. Sie ist eine einmalige Wahl.

- › **Jede\*r Alesii besitzt genau eine Mystische Kraft.**
- › **Mit der Wahl einer Kraft wird ihre Basis sofort aktiviert.**
- › **Du kannst diese Kraft nicht später ändern oder eine zweite erhalten.**

Innerhalb dieser Kraft hast du jedoch Freiheiten. Jede Mystische Kraft besitzt einen Skilltree, in dem du Fähigkeiten freischalten kannst. Je weiter entfernt eine Fähigkeit von der Basis liegt, desto mehr Fähigkeitspunkte (FP) kostet sie.

Beispiel:

- Wählst du Schattenmacht, ist die Basis und damit die Fähigkeiten der ersten Ebene sofort verfügbar.
- Möchtest du eine neue Fähigkeit freischalten, kostet die erste Stufe 1 FP.
- Eine Fähigkeit, die weiter oben im Skilltree liegt, kann 2, 3 oder mehr FP kosten.
- Du kannst dich spezialisieren oder eine breite Auswahl an Fähigkeiten nutzen – die Wahl liegt bei dir.

Hast du eine Mystische Fähigkeit im Skilltree aktiviert, so besitzt du automatisch Stufe 1 dieser Fähigkeit. Mit FP kannst du die Stufe der Fähigkeit erhöhen (beachte die Charakterstufen-Begrenzung), um die entsprechende Fähigkeit besser zu beherrschen, also sicherer zu wirken.

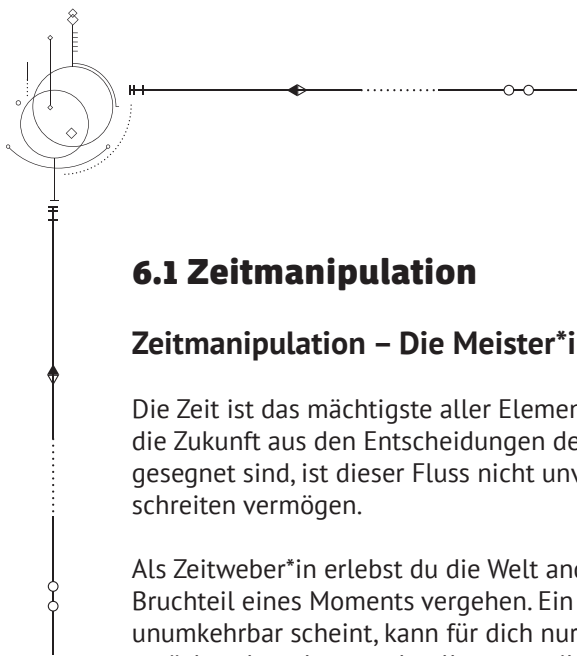
## Die Mystischen Kräfte von Arvendor

Es gibt neun bekannte Mystische Kräfte, doch viele Gelehrte glauben, dass es noch mehr geben könnte. Jede Kraft ist einzigartig und verändert, wie du die Welt erlebst.

<b>Mystische Kraft</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Seite</b>
<b>Zeitmanipulation</b>	Kontrolle über den Fluss der Zeit.	S. 72
<b>Schattenmacht</b>	Verschmelzung mit Dunkelheit, Schatten und der Traumwelt.	S. 83
<b>Biomantie</b>	Veränderung lebendiger Materie, Regeneration.	S. 93
<b>Elementare Beherrschung</b>	Kontrolle über Feuer, Wasser, Erde und Luft.	S.105
<b>Illusionskunst</b>	Manipulation von Wahrnehmung und Realität.	S.118
<b>Metamorphose</b>	Veränderung der eigenen Form und Gestalt.	S.130
<b>Mentale Kraft</b>	Gedankenkontrolle und Beeinflussung von Willen.	S.143
<b>Ätherschöpfen</b>	Erschaffung und Umwandlung von magischer Energie.	S.156
<b>Naturmystik</b>	Verbindung mit der wilden, uralten Natur.	S.169

Welche Mystische Kraft wirst du meistern?

Im nächsten Abschnitt siehst du die vollständige Liste aller Mystischen Kräfte, inklusive ihrer Skilltrees!



## 6.1 Zeitmanipulation

### Zeitmanipulation – Die Meister\*innen der Vergänglichkeit

Die Zeit ist das mächtigste aller Elemente. Sie fließt unaufhaltsam, tilgt Spuren der Vergangenheit und formt die Zukunft aus den Entscheidungen der Gegenwart. Doch für jene, die mit der Gabe der Zeitmanipulation gesegnet sind, ist dieser Fluss nicht unveränderlich – er ist formbar, lenkbar, ein Pfad, den nur sie zu durchschreiten vermögen.

Als Zeitweber\*in erlebst du die Welt anders als andere. Sekunden können sich zu Ewigkeiten dehnen oder im Bruchteil eines Moments vergehen. Ein Augenblick der Unachtsamkeit? Ein Fehler im Kampf? Was für andere unumkehrbar scheint, kann für dich nur eine Zwischenstation sein – eine Realität, die du mit einem Gedanken zurückspulst oder vorschnell vorantreibst.

#### Blicke in das Vergangene.

Erforsche die Schatten vergangener Tage, enthülle die Geheimnisse, die in den Fäden der Zeit verborgen liegen. Eine Magierin, die verlorene Wissenstraditionen aufspürt, ein Ermittler, der eine Szene aus der Vergangenheit nachzeichnet – dein Blick durchdringt den Nebel der Geschichte.

Verändere den Fluss der Gegenwart.

Für dich vergeht die Welt in quälender Langsamkeit, während du dich geschmeidig und mühelos bewegst. Deine Reflexe sind jenseits menschlicher Möglichkeiten, dein Geist immer einen Schritt voraus. Egal, ob als unaufhaltsame Kriegerin, die ihre Gegner einfriert, als Dieb, der aus den Schatten stiehlt, bevor jemand den Diebstahl bemerkt, oder als Taktikerin, die ihre Verbündeten in übernatürlicher Geschwindigkeit agieren lässt – du bestimmst, wann der Moment schlägt.

#### Forme die Zukunft.

Wo andere sich fragen, was geschehen könnte, siehst du bereits die Fäden, die sich weben. Deine Magie erlaubt es dir, in die Zukunft zu blicken, Gefahren zu erahnen und Entscheidungen zu lenken. Vielleicht bist du eine Prophetin, vielleicht ein Schachspieler mit der Realität als Brett – doch eines ist sicher: Der Lauf der Dinge ist für dich keine feste Größe.

Doch sei gewarnt – die Zeit fordert ihren Preis. Jedes Eingreifen hinterlässt Spuren, und nicht alles, was rückgängig gemacht wird, bleibt folgenlos. Wenn du die Zeit beugst, kann sie zurückblicken. Vielleicht gibt es Dinge, die nicht für dich bestimmt sind. Vielleicht gibt es Entscheidungen, die unumkehrbar bleiben sollten.

Bist du bereit, die Zügel der Vergänglichkeit in deine Hände zu nehmen? Wirst du die Fäden der Zeit beherrschen – oder wirst du dich in ihnen verstricken?

#### Zeit ist eine Waffe. Eine Last. Eine Chance.

Doch für dich ist sie vor allem eines: Ein Spiel, das du zu meistern lernst.

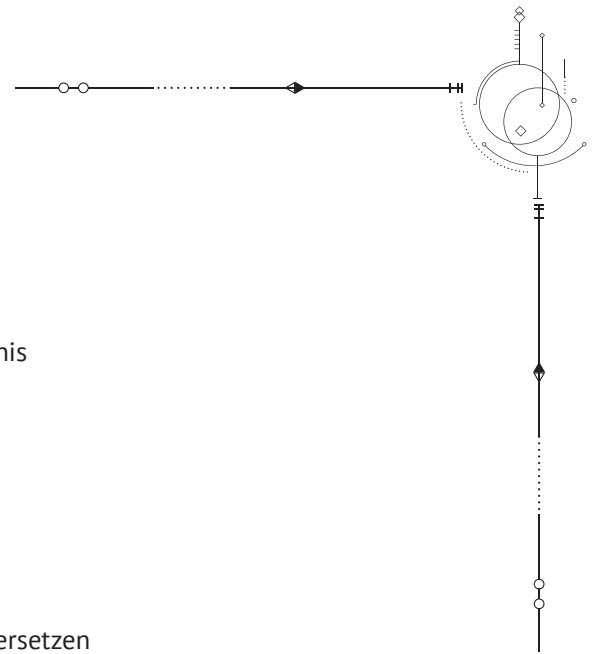
### 6.1.1 Skilltree: Zeitmanipulation

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert

- › Vorspulen
- › Konservieren
- › Zeitliches Gedächtnis
- › Schneller Griff

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung





- |                              |                                      |
|------------------------------|--------------------------------------|
| › Eile ›                     | Voraussetzung: Vorspulen             |
| › Schnelles Geschoss ›       | Voraussetzung: Vorspulen             |
| › Chrono-Blick ›             | Voraussetzung: Vorspulen             |
| › Gegenstand Rückversetzen › | Voraussetzung: Konservieren          |
| › Zeitlicher Rückblick ›     | Voraussetzung: Zeitliches Gedächtnis |
| › Zurückspulen ›             | Voraussetzung: Schneller Griff       |
| › Sicherheitsnetz ›          | Voraussetzung: Schneller Griff       |
| › Zähle Hülle ›              | Voraussetzung: Schneller Griff       |

### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung

- |                                |   |
|--------------------------------|---|
| › Zeitsprung ›                 | Voraussetzung: Eile                     |
| › Gruppen-Eile ›               | Voraussetzung: Eile                     |
| › Unversehrt ›                 | Voraussetzung: Gegenstand Rückversetzen |
| › Illusion der Vergangenheit › | Voraussetzung: Zeitlicher Rückblick     |
| › Vergangene Szene ›           | Voraussetzung: Zeitlicher Rückblick     |
| › Lähmung ›                    | Voraussetzung: Zähle Hülle              |
| › Zeitfalle ›                  | Voraussetzung: Zähle Hülle              |
| › Zähle Barriere ›             | Voraussetzung: Zähle Hülle              |

### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| › Stillstand ›                       | Voraussetzungen: Zähle Barriere + Lähmung                      |
| › Große Illusion der Vergangenheit › | Voraussetzungen: Illusion der Vergangenheit + Vergangene Szene |

### Stufe 5 – 2 Fähigkeiten als Voraussetzung

- |               |  |
|---------------|--|
| › Speichern › | Voraussetzungen: Unversehrt + Zeitsprung |
| › Zeitsog ›   | Voraussetzungen: Zeitsprung + Stillstand |

## 6.1.2 Fähigkeitenbeschreibungen: Zeitmanipulation

### Stufe 1 – Grundlagen der Zeitmanipulation (4 Fähigkeiten)

#### Vorspulen

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst eine Bewegung oder eine Handlung beschleunigen, indem du die Wahrnehmung der Zeit für dich selbst oder ein Objekt veränderst. Dies kann genutzt werden, um schneller zu handeln oder einen Prozess in Sekundenschnelle durchzuführen, der normalerweise viel länger dauern würde. Allerdings erscheint dir alles um dich herum quälend langsam, und du wirst oft von Ungeduld geplagt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Bis zu (Erfolge) x 4 Stunden vergeht die Zeit für dich subjektiv schneller.
- › Dies erlaubt schnellere Bewegungen oder kann genutzt werden, um z. B. Wartezeiten zu verkürzen.
- › Während Eile aktiv ist, regenerierst du zusätzlich jede Stunde (Erfolge) LeP.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf andere Lebewesen.

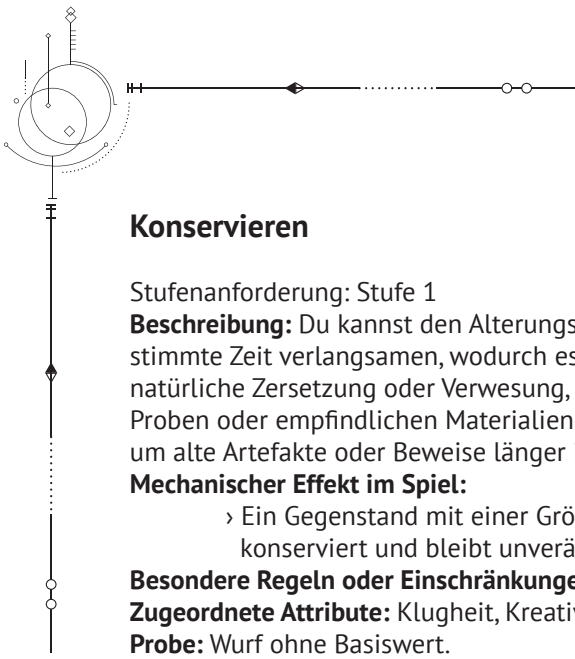
**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du spürst, wie sich dein Herzschlag verlangsamt, während sich die Welt um dich herum beschleunigt. Geräusche werden zu verzerrten Echos, und du kannst dich in einem Tempo bewegen, das für andere unmöglich erscheint. Doch oft wirkt die Welt um dich herum unerträglich langsam, und du kannst kaum stillhalten, während andere sich in normalem Tempo bewegen.



## Konservieren

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst den Alterungsprozess oder Veränderungen eines organischen Materials für eine bestimmte Zeit verlangsamen, wodurch es vor Verfall oder Verderb geschützt wird. Der Prozess stoppt jegliche natürliche Zersetzung oder Verwesung, was ideal für die Konservierung von Nahrungsmitteln, biologischen Proben oder empfindlichen Materialien ist. Zusätzlich kann es in bestimmten Situationen verwendet werden, um alte Artefakte oder Beweise länger intakt zu halten.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Ein Gegenstand mit einer Größe von höchstens (Erfolge) qm wird für die Dauer der Fähigkeit konserviert und bleibt unverändert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht auf lebende Wesen angewandt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 2 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du die Fähigkeit wirkst, scheint die Zeit um das Objekt herum zu flackern, als würde es sich außerhalb der normalen Realität befinden. Staubpartikel stoppen in der Luft, und das Objekt behält für einen Moment seine ursprüngliche Frische.

## Zeitliches Gedächtnis

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst dich für einige Sekunden perfekt an eine Szene erinnern und sie dir so detailgetreu vor Augen führen, als würdest du sie erneut erleben.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Eine bildliche Erinnerung an ein Ereignis aus der Vergangenheit von bis zu 5 Sekunden wird in deinem Geist gespeichert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Ereignisse, die du selbst erlebt hast.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** 5 SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, fließt die Erinnerung wie ein lebendiges Bild in dein Bewusstsein. Du kannst jeden Schatten, jedes Geräusch und jede Bewegung genau wahrnehmen, als wärst du wieder an diesem Moment in der Zeit.

## Schneller Griff

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Zeitgefühl wird beschleunigt, wenn du nach etwas greifst oder einen gezielten Tritt ausführst. Du kannst dadurch auf plötzliche Situationen mit unglaublicher Geschwindigkeit reagieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Aktionen, die Greifen oder Treten erfordern, sind um (Erfolge) x 2 erleichtert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht für komplexe Kampfmanöver genutzt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

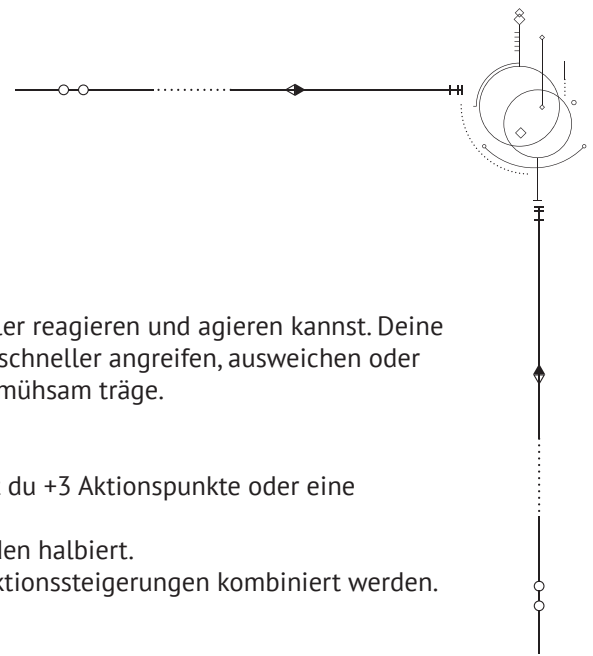
**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 2 SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Hand bewegt sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit, dein Fuß trifft das Ziel, bevor der Gegner überhaupt merkt, dass du dich bewegt hast. Für einen Moment scheint es, als würdest du die Zeit selbst manipulieren, um deine Reflexe zu verbessern.

## Stufe 2 – Einfache Zeitmanipulation (8 Fähigkeiten)



## Eile

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Vorspulen

**Beschreibung:** Die Zeit vergeht für dich langsamer, sodass du schneller reagieren und agieren kannst. Deine Reflexe und Bewegungen beschleunigen sich drastisch, wodurch du schneller angreifen, ausweichen oder fliehen kannst. Dabei empfindest du die Welt um dich herum oft als mühsam träge.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Eile ist besonders im Kampf von Vorteil.

**Rundenbasierter Kampf:** Für (Erfolge) Kampfrunden erhältst du +3 Aktionspunkte oder eine zusätzliche Angriffsaktion.

**Dynamischer Kampf:** Die Kosten für (Erfolge) Aktionen werden halbiert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mit anderen Aktionssteigerungen kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du spürst, wie alles um dich herum in zähem Tempo abläuft, während du dich mühelos durch den Raum bewegst. Jeder deiner Schritte scheint sich doppelt so schnell zu vollziehen wie der deiner Umgebung.

## Schnelles Geschoss

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Vorspulen

**Beschreibung:** Durch die Manipulation der Zeit eines Projektils kannst du es auf übernatürliche Geschwindigkeit beschleunigen. Dadurch wird es schwerer abzuwehren, durchschlägt Panzerungen effektiver und trifft bewegliche Ziele mit Präzision.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Diese Fähigkeit muss gewirkt werden, bevor das Projektil abgefeuert wird. Die Probe auf die Mystische Kraft erfolgt zuerst, dann wird der reguläre Schuss ausgeführt.

1 Erfolg: Das Geschoss bewegt sich schneller, das Ziel erhält -1 auf VTD.

2 Erfolge: Das Geschoss verursacht +2 zusätzlichen Schaden und das Ziel erhält -2 auf VTD.

3 Erfolge: Das Geschoss verursacht 1,5-fachen Schaden und das Ziel erhält -3 auf VTD.

4 Erfolge: Das Projektil trifft mit maximaler Wucht, verursacht doppelten Schaden und das Ziel erhält -4 auf VTD.

5 Erfolge: Das Geschoss trifft mit perfekter Präzision, verursacht kritischen Schaden und das Ziel erhält -6 auf VTD.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Gilt nur für Fernkampfaffen mit physischen Geschossen (Pfeile, Bolzen, Kugeln).

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Moment der Bewegung deines Projektils scheint sich zu dehnen. Als du loslässt, rast das Geschoss mit übernatürlicher Geschwindigkeit durch die Luft. Die Luft knistert, während es durch die Zeit selbst zu schneiden scheint. Der Feind hat keine Zeit zu reagieren – ein schneller, präziser Schlag.

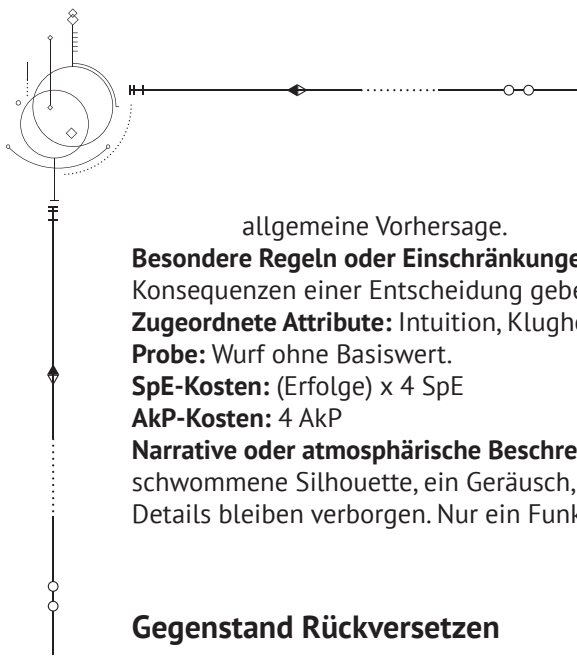
## Chrono-Blick

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Vorspulen

**Beschreibung:** Du kannst für einen kurzen Moment in die Zukunft blicken und vage erkennen, was als Nächstes passieren wird.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Die Spielleitung entscheidet, was die jeweilige Entscheidung verursachen würde und gibt dir eine



allgemeine Vorhersage.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Vision ist ungenau und kann nur vage Hinweise auf mögliche Konsequenzen einer Entscheidung geben.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein flüchtiges Bild taucht in deinem Geist auf – eine verschwommene Silhouette, ein Geräusch, ein Gefühl. Du spürst den drohenden Lauf der Ereignisse, doch die Details bleiben verborgen. Nur ein Funken Ahnung weist dir den Weg.

## Gegenstand Rückversetzen

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Konservieren

**Beschreibung:** Du kannst einen leblosen Gegenstand in einen vorherigen Zustand zurückversetzen, als wäre er nie beschädigt oder abgenutzt worden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Ein Gegenstand wird auf einen früheren Zustand zurückgesetzt, solange dieser Zustand höchstens (Erfolge) x 5 Jahre in der Vergangenheit liegt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht auf lebende Wesen angewendet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, beginnt der Gegenstand vor deinen Augen seine Form zu verändern, Kratzer und Schäden verblassen, während er sich in seine frühere Gestalt zurückversetzt.

## Zeitlicher Rückblick

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Zeitliches Gedächtnis

**Beschreibung:** Du kannst einen Blick in die Vergangenheit eines Ortes oder Objekts werfen und erkennen, was dort vor einer bestimmten Zeit geschehen ist.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erlaubt das Sehen von vergangenen Ereignissen in einem Radius von (Erfolge) x 5 Metern bis zu (Erfolge) x 1 Stunden in die Vergangenheit.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Orte oder Objekte, nicht auf lebendige Wesen.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, lösen sich die Grenzen der Zeit auf, und du siehst verschwommene Schatten der Vergangenheit. Geräusche hallen leise wider, als würden Geister vergangener Momente flüstern.

## Zurückspulen

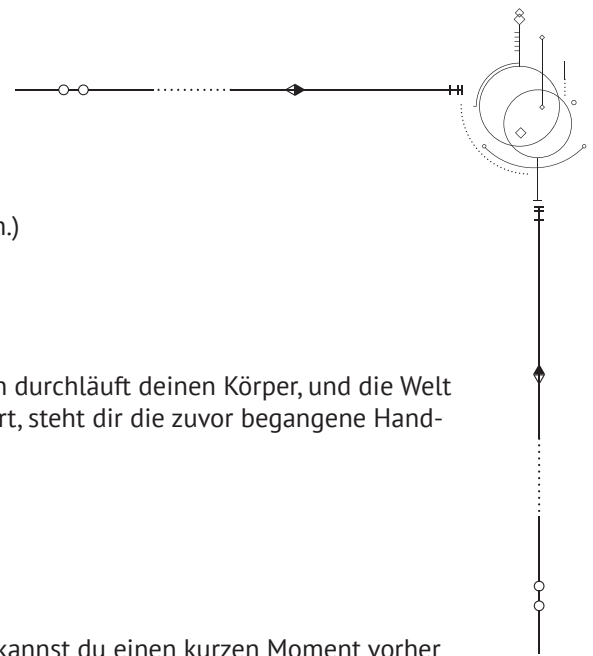
**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Schneller Griff

**Beschreibung:** Du kannst eine Aktion oder eine Entscheidung rückgängig machen, als wäre sie nie geschehen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erlaubt das Wiederholen eines misslungenen Proben-Wurfs oder das erneute Entscheiden über eine getroffene Handlung.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Jede Probe kann nur einmal zurückgespult werden. Ereignis muss in



unmittelbarer Vergangenheit liegen. (Letzte 2 Minuten am Spieltisch.)

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** 10 SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein seltsames Kribbeln durchläuft deinen Körper, und die Welt scheint für einen Moment zu flackern. Als sich alles wieder stabilisiert, steht dir die zuvor begangene Handlung erneut zur Verfügung.

## Sicherheitsnetz (passiv)

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Schneller Griff

**Beschreibung:** Wenn du in eine lebensgefährliche Situation gerätst, kannst du einen kurzen Moment vorher ansetzen und deine Handlung ändern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Wenn eine Probe zu einem Sturz oder einer anderen schwerwiegenden Gefahr führt, darf sie wiederholt werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Gilt nur für physische Unfälle, nicht für soziale oder geistige Herausforderungen. Gilt nur für eigene Proben.

**Probe:** keine Probe notwendig

**SpE-Kosten:** 3 SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Gerade als dein Fuß ins Leere tritt oder der Pfeil auf dich zu rast, verlangsamt sich die Zeit, und du hast die Gelegenheit, deine Bewegungen zu korrigieren, als hätte das Unglück nie stattgefunden.

## Zähe Hülle

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Schneller Griff

**Beschreibung:** Du kannst eine schützende Zeitverzerrung um dich herum erzeugen, die Angriffe verlangsamt und dir mehr Reaktionszeit verschafft.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Ohne Wurf: VTD +2 für 2 Runden.

› Mit freiwilligem Wurf: Erfolg: VTD + (Erfolge +1) für (Erfolge +3) Runden.  
Fehlschlag: Effekt hält nur 1 Runde.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Nur auf dich selbst anwendbar.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Intuition, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du die Kraft aktivierst, verzerren sich Bewegungen um dich herum, als würden sie durch eine zähe Flüssigkeit fließen. Angriffe verlangsamen sich, und du kannst deine Verteidigung präziser steuern.

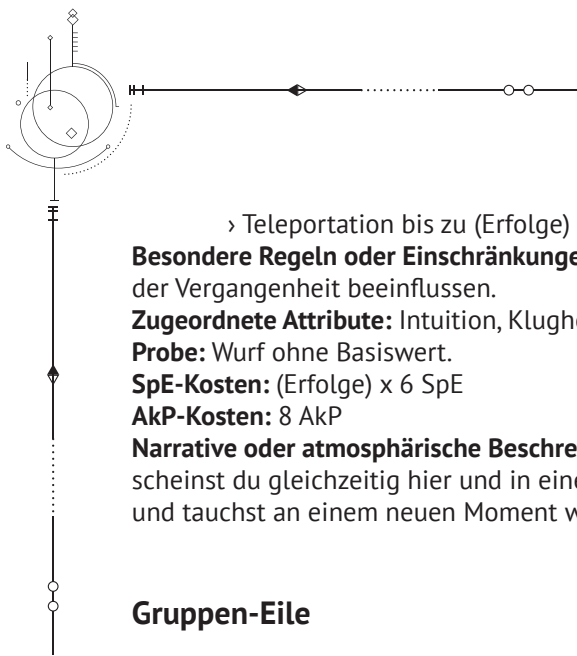
## Stufe 3 – Fortgeschrittene Zeitmanipulation (8 Fähigkeiten)

### Zeitsprung

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Eile

**Beschreibung:** Du kannst dich durch die Zeit bewegen und an einem Punkt in deiner eigenen nahen Zukunft oder Vergangenheit auftauchen. Dies ist nicht an einen bestimmten Ort gebunden, sondern geschieht innerhalb deiner persönlichen Zeitlinie.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**



› Teleportation bis zu (Erfolge) x 5 Stunden vor oder zurück in der Zeit.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Du kannst nur Informationen einholen, aber keine Handlungen in der Vergangenheit beeinflussen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 6 SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft um dich flimmert, und für einen kurzen Moment scheinst du gleichzeitig hier und in einer anderen Zeitversion von dir selbst zu sein. Dann verschwindest du und tauchst an einem neuen Moment wieder auf.

## Gruppen-Eile

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Eile

**Beschreibung:** Du kannst nicht nur dich selbst, sondern auch deine Verbündeten in den Fluss der Zeit mit einbeziehen und sie schneller handeln lassen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Gruppen-Eile ist besonders im Kampf von Vorteil.

**Rundenbasierter Kampf:** Für (Erfolge) Kampfrunden erhalten alle Verbündeten in (Erfolge) x 3 Meter Radius +3 Aktionspunkte oder eine zusätzliche Angriffsaktion.

**Dynamischer Kampf:** Die Kosten für (Erfolge) Aktionen werden halbiert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mit anderen Aktionssteigerungen kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Charisma, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 7 SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein kribbelndes Gefühl durchläuft deine Verbündeten, während sie spüren, dass ihre Bewegungen leichter werden und ihre Reflexe schärfer sind.

## Unversehrt

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Gegenstand Rückversetzen

**Beschreibung:** Du kannst den körperlichen Zustand eines Ziels in einen früheren, unverletzten Zustand zurücksetzen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Berührung heilt sofort (Erfolge) x 5 LeP, entfernt 1 Schwäche und entfernt alle negativen Zustände.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Krankheiten oder mentale Zustände.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du deine Hände auflegst, fließt die Zeit zurück – Wunden schließen sich, Narben verblassen und die Schmerzen verschwinden.

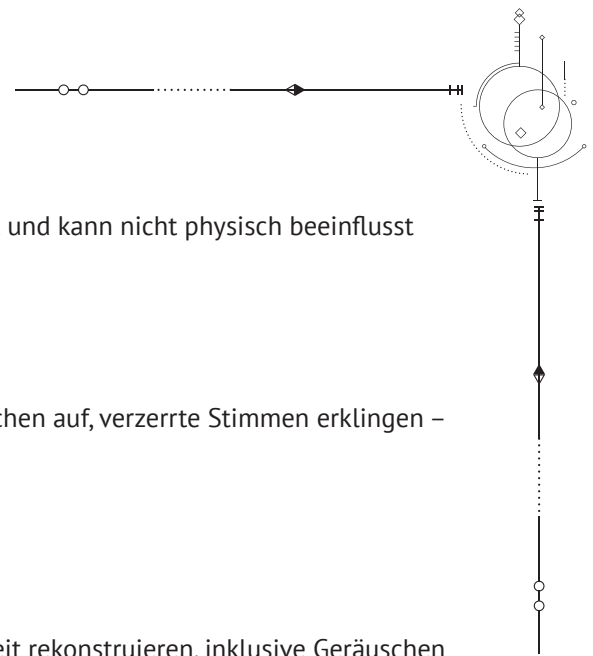
## Illusion der Vergangenheit

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Zeitlicher Rückblick

**Beschreibung:** Du kannst vergangene Ereignisse an einem Ort sichtbar und hörbar für andere erscheinen lassen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› In einem (Erfolge) x 5 Meter Radius sehen alle Anwesenden eine Szene aus der Vergangenheit für (Erfolge) x 3 Spielrunden.



**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Illusion ist rein visuell und kann nicht physisch beeinflusst werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 7 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Flackernde Bilder tauchen auf, verzerrte Stimmen erklingen – als ob die Zeit selbst ihre Erinnerungen preisgibt.

## Vergangene Szene

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Zeitlicher Rückblick

**Beschreibung:** Du kannst eine komplette Szene aus der Vergangenheit rekonstruieren, inklusive Geräuschen und Bewegungen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Der gesamte Raum wird so dargestellt, wie er zu einem früheren Zeitpunkt war, bis zu (Erfolge) x 5 Stunden in der Vergangenheit.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht für interaktive Manipulationen verwendet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 8 SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft flimmert, und plötzlich materialisiert sich der Raum in seiner alten Gestalt. Stimmen hallen durch den Raum, als ob die Vergangenheit zurückgekehrt wäre.

## Zeitsprung

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Eile

**Beschreibung:** Du kannst dich durch die Zeit bewegen und an einem Punkt in deiner eigenen nahen Zukunft oder Vergangenheit auftauchen. Dies ist nicht an einen bestimmten Ort gebunden, sondern geschieht innerhalb deiner persönlichen Zeitlinie.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Teleportation bis zu (Erfolge) x 5 Stunden vor oder zurück in der Zeit.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Du kannst nur Informationen einholen, aber keine Handlungen in der Vergangenheit beeinflussen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 6 SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft um dich flimmert, und für einen kurzen Moment scheinst du gleichzeitig hier und in einer anderen Zeitversion von dir selbst zu sein. Dann verschwindest du und tauchst an einem neuen Moment wieder auf.

## Lähmung

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Zähe Hülle

**Beschreibung:** Du kannst die Zeitdichte um ein Ziel herum erhöhen, sodass es sich kaum noch bewegen kann.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Für (Erfolge) +3 Kampfrunden ist das Ziel vollständig gelähmt und kann keine Aktionen ausführen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Kreaturen mit einer natürlichen Immunität gegen Zeitmagie.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den VTD des Ziels.



**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft um dein Ziel erstarrt, als ob die Zeit selbst sie umklammert. Jeder Muskel, jeder Reflex ist eingefroren, gefangen in einem unnachgiebigen Moment.

## Zeitfalle

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Zähe Hülle

**Beschreibung:** Du kannst einen Bereich erschaffen, in dem die Zeit für alles, was sich darin befindet, extrem langsam vergeht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge) x 3 Meter Radius bleibt alles für (Erfolge) x 3 Kampfrunden nahezu unbeweglich.
- › Kreaturen im Bereich sind handlungsunfähig.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Kraft betrifft auch Verbündete im Wirkungsbereich sowie jedes vernunftbegabte Wesen, das den Bereich betritt, während sie aktiv ist. Alle Betroffenen können jede Runde einen KR-Rettungswurf machen, um der Wirkung zu entgehen, müssen dies aber jede Runde erneut wiederholen, solange die Kraft aktiv ist. Funktioniert nicht auf Kreaturen mit einer natürlichen Immunität gegen Zeitmagie.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Mittelwert GVTD aller Wesen im Wirkungskreis.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 8 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Alles innerhalb der Falle bewegt sich träge, als würde die Zeit selbst widerwillig voranschreiten. Gegner erscheinen wie Statuen, unfähig, den Lauf der Zeit zu beeinflussen.

## Zähe Barriere

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Zähe Hülle

**Beschreibung:** Du kannst eine Barriere errichten, die die Zeit im Inneren drastisch verlangsamt. Sie kann auf Gelände, wie eine Tür oder ein Tor, angewandt werden und verhindert so, dass Feinde einfach passieren können.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erschafft eine Barriere mit einer Größe von bis zu (Erfolge) x 5 Metern Radius. Innerhalb dieser Barriere:
  - › Wird die Geschwindigkeit drastisch reduziert, sodass das Passieren erheblich erschwert wird. (GS/3)
  - › Geschosse, die durch die Barriere fliegen, werden so stark verlangsamt, dass der eigene VTD um (Erfolge) +2 erhöht wird.
  - › Alle Angriffe, die durch die Barriere auf Ziele innerhalb oder außerhalb gerichtet werden, verursachen nur halben Schaden.
  - › Die Barriere hält für (Erfolge) x 3 Spielrunden an.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht durch Magie oder physischen Schaden durchbrochen werden, sondern vergeht nur durch Zeitablauf.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

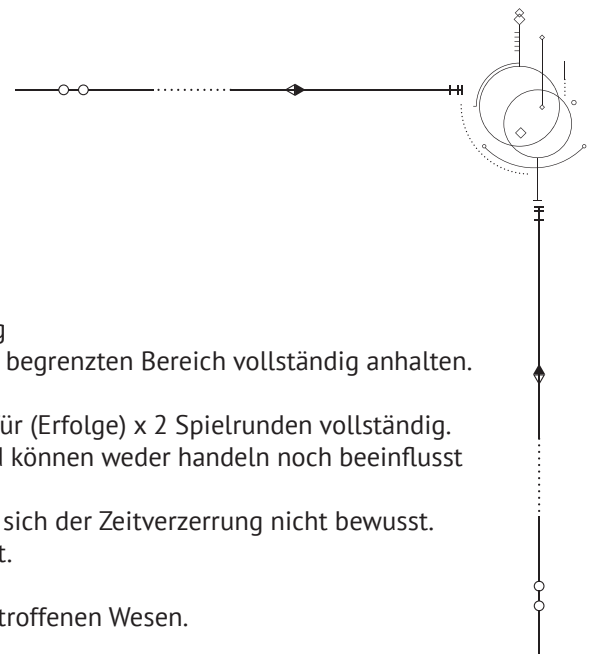
**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft innerhalb der Barriere verzerrt sich, als ob sie in einer anderen Realität existiert. Bewegungen wirken schwerfällig, Pfeile hängen für Sekundenbruchteile in der Luft, bevor sie langsam weitergleiten. Feinde, die versuchen, hindurchzudringen, scheinen sich durch eine unsichtbare Masse zu kämpfen.

## Stufe 4 – Meisterhafte Zeitmanipulation (2 Fähigkeiten)





## Stillstand

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Zähe Barriere + Lähmung

**Beschreibung:** Du kannst für einen kurzen Moment die Zeit in einem begrenzten Bereich vollständig anhalten.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge) x 5 Meter Radius stoppt die Zeit für (Erfolge) x 2 Spielrunden vollständig.
- › Wesen und Objekte sind in diesem Bereich eingefroren und können weder handeln noch beeinflusst werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Betroffene Kreaturen sind sich der Zeitverzerrung nicht bewusst. Nach dem Ende der Wirkung wird die normale Zeit für sie fortgesetzt.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den durchschnittlichen VTD der betroffenen Wesen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 10 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Welt scheint stillzustehen, als ob alles von unsichtbarer Macht gefangen gehalten wird. Geräusche verstummen, Bewegungen hören abrupt auf, und nur du kannst dich frei bewegen.

## Große Illusion der Vergangenheit

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Illusion der Vergangenheit + Vergangene Szene

**Beschreibung:** Du kannst eine vollständige, interaktive Rekonstruktion eines vergangenen Moments erschaffen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge) x 25 Meter Radius erleben alle Anwesenden eine Szene aus der Vergangenheit für (Erfolge) x 4 Spielrunden als lebendige Illusion mit Ton und Bewegung.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Illusion ist nicht physisch beeinflussbar und dient lediglich als Wiedergabe vergangener Ereignisse, kann aber frei im Raum betrachtet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 7 SpE

**AkP-Kosten:** 2 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Vergangenheit wird lebendig – Menschen und Objekte erscheinen in ihrer alten Form, als ob die Zeit selbst in diesen Moment zurückversetzt wurde, doch sie sind nicht fassbar, nur ein Schatten vergangener Geschehnisse.

## Stufe 5 – Ultimative Zeitmanipulation (2 Fähigkeiten)

### Speichern

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Unversehrt + Zeitsprung

**Beschreibung:** Du kannst einen Zustand oder eine Position der gesamten Gruppe fixieren und später exakt darauf zurücksetzen. Beispielsweise kann die Gruppe an einen Moment direkt vor einem schlecht vorbereiteten Kampf im Finale des Abenteuers zurückversetzt werden.

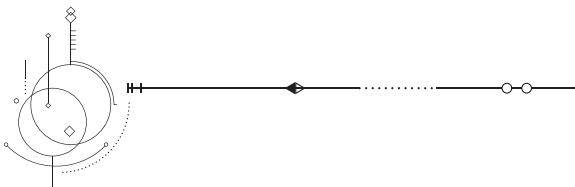
**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst den Zustand der gesamten Gruppe an einem Moment des Abenteuers speichern und jederzeit an diesen Moment zurückkehren.
- › Dies umfasst Lebenspunkte, Position und Statuswerte.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht auf tote Wesen angewendet werden. Nach einmaliger Nutzung erlischt die gespeicherte Position. Alle Charaktere kehren in den exakt gespeicherten Zustand zurück, als wäre die Zeit nie vergangen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.



**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 12 SpE

**AkP-Kosten:** 15 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du die Kraft aktivierst, verschwimmen die Umrisse der Realität und das Gefühl eines Déjà-vus überkommt euch. Plötzlich steht ihr wieder dort, wo ihr einst wart – bereit, diesmal besser vorbereitet zu sein.

## Zeitsog

**Stufenanforderung:** Stufe 5, **Voraussetzung:** Zeitsprung + Stillstand

**Beschreibung:** Du kannst eine mächtige Verzerrung erschaffen, die Gegner in die Vergangenheit oder Zukunft zieht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Alle Wesen innerhalb eines (Erfolge) x 5 Meter Radius werden vom Zeitsog verschlungen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Kreaturen mit einer natürlichen Immunität gegen Zeitmagie.

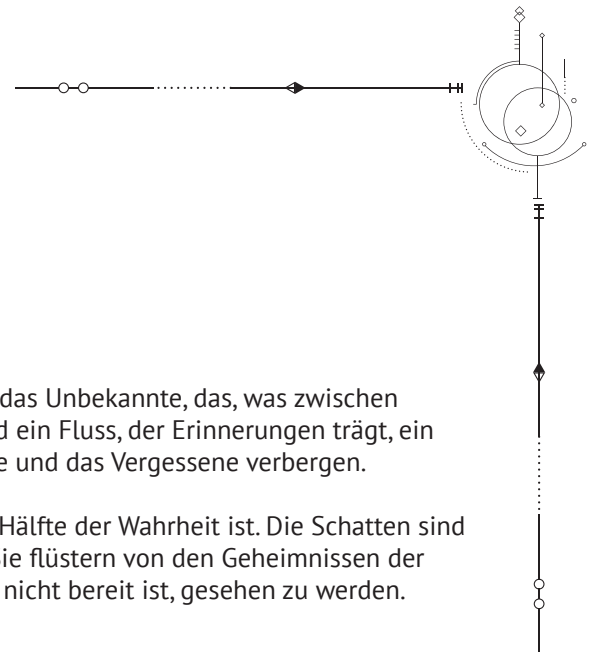
**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den VTD der betroffenen Wesen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 14 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Zeit wird zerrissen – ein seltsames Schimmern durchzieht den Raum, und plötzlich verschwinden Wesen, weggerissen vom Sog der Zeit selbst.



## 6.2 Schattenmacht

### Schattenmacht – Zwischen den Welten

Die Schatten sind mehr als nur Dunkelheit. Sie sind das Verborgene, das Unbekannte, das, was zwischen den Dingen liegt. In Arvendor sind sie weder gut noch böse – sie sind ein Fluss, der Erinnerungen trägt, ein Schleier zwischen den Welten, ein Raum, in dem sich das Vergangene und das Vergessene verbergen.

Wer die Schattenmacht beherrscht, versteht, dass das Licht nur eine Hälfte der Wahrheit ist. Die Schatten sind nicht dein Feind, sondern ein Schutz, eine Brücke, eine Verbündete. Sie flüstern von den Geheimnissen der Welt, sie wahren, was vergessen wurde, und sie verbergen, was noch nicht bereit ist, gesehen zu werden.

#### Tritt ein in die verborgene Welt.

Nicht alles, was existiert, kann mit bloßem Auge gesehen werden. Die Schatten sind ein Echo der Realität, ein Raum der Möglichkeiten. Sie gewähren dir Einblicke in Träume, erlauben dir, zu sehen, was andere übersehen, und zu verstehen, was zwischen den Zeilen der Welt verborgen liegt.

#### Sei die Stille im Sturm.

Die Schatten verleihen dir Schutz, machen dich eins mit dem Unbemerkten. Sie umhüllen dich, wenn du dich verbergen musst, lassen dich reisen, wo andere gefangen sind, und lösen deine Fesseln, wenn du dich der materiellen Welt entziehst.

#### Webe aus Schatten neue Wirklichkeit.

Du kannst sie formen, lenken, beherrschen. Sie sind mehr als ein Zufluchtsort – sie sind deine Waffe, deine Rüstung, dein Schild gegen das, was aus den Rissen in der Realität dringt. Wo andere weichen, kannst du den Übergang zwischen den Welten versiegeln, das Echo der verlorenen Zeit bannen oder das Flüstern der Geister hören.

Doch sei dir bewusst: Die Schatten nehmen nur jene auf, die sie respektieren. Wer glaubt, sie kontrollieren zu können, ohne ihren Preis zu zahlen, wird sich selbst in ihnen verlieren. Doch wer mit ihnen geht, wer ihre Sprache versteht, kann mit ihnen Dinge erreichen, die kein anderes Wesen zu vollbringen vermag.

Bist du bereit, zu sehen, was zwischen den Dingen liegt?

#### Schatten sind Erinnerung. Schatten sind Schutz. Schatten sind die Grenzen der Realität.

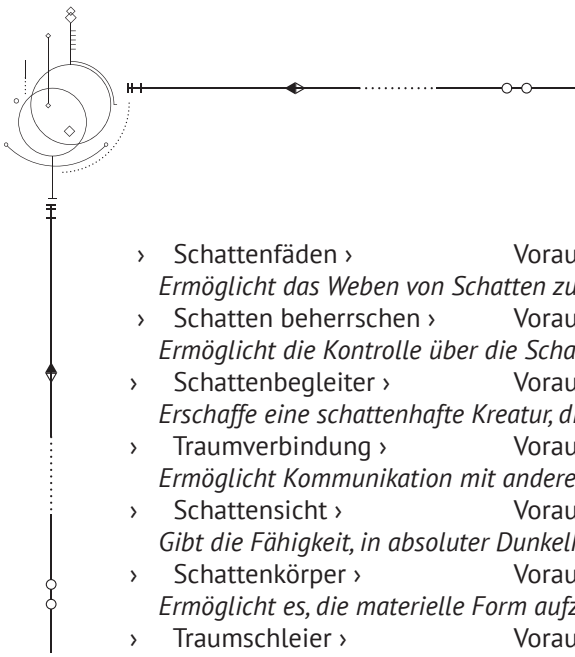
Und manchmal sind sie der einzige Pfad, den du beschreiten kannst.

### 6.2.1 Skilltree: Schattenmacht

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Schattenschleier – *Erschaffe Schatten, um dich besser zu verstecken.*
- › Schattenruhe – *Nutze die Dunkelheit, um negative Zustände loszuwerden.*
- › Schattenblick – *Erhalte kurze Einblicke in den Traum einer Person.*
- › Schattengeflüster – *Verbinde dich mit der Traum- und Geisterwelt, um Informationen über einen Ort zu erhalten.*

#### Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)



- › Schattenfäden › Voraussetzung: Schattenschleier  
*Ermöglicht das Weben von Schatten zu feinen Fäden, nutzbar als unsichtbare Seile.*
- › Schatten beherrschen › Voraussetzung: Schattenschleier  
*Ermöglicht die Kontrolle über die Schatten von Wesen.*
- › Schattenbegleiter › Voraussetzung: Schattengeflüster  
*Erschaffe eine schattenhafte Kreatur, die dich unterstützt.*
- › Traumverbindung › Voraussetzung: Schattenblick  
*Ermöglicht Kommunikation mit anderen über Träume.*
- › Schattensicht › Voraussetzung: Schattenblick  
*Gibt die Fähigkeit, in absoluter Dunkelheit zu sehen.*
- › Schattenkörper › Voraussetzung: Schattenruhe  
*Ermöglicht es, die materielle Form aufzugeben und als Schatten zu existieren.*
- › Traumschleier › Voraussetzung: Schattengeflüster  
*Erzeugt einen schützenden Schatten, der Alpträume und Einfluss von Schattenwesen abwehrt.*
- › Schattenschritt › Voraussetzung: Schattenruhe  
*Teleportiere dich durch Schatten, um Überraschungsangriffe auszuführen oder Hindernisse zu überwinden.*

### **Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

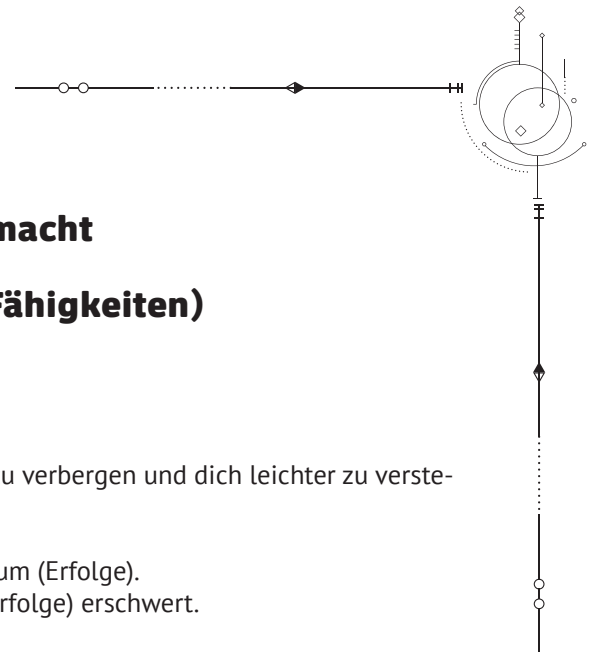
- › Eins mit den Schatten › Voraussetzung: Schattenfäden  
*Du wirst für andere unsichtbar, solange du nicht direkt beobachtet wirst.*
- › Schattenaaura › Voraussetzung: Schatten beherrschen  
*Erschafft eine Aura aus Schatten, die Feinde einschüchtert und Kampffähigkeiten verstärkt.*
- › Schattenkreaturen › Voraussetzung: Schattenbegleiter  
*Erschaffe mehrere Schattenkreaturen zur Unterstützung im Kampf.*
- › Traummanipulation › Voraussetzung: Traumverbindung  
*Ermöglicht es, Träume gezielt zu beeinflussen, um Informationen zu gewinnen oder Suggestionen zu setzen.*
- › Schattenschild › Voraussetzung: Schattenkörper (Geänderte Voraussetzung!)  
*Ein Schild aus Schatten absorbiert Schaden und schützt vor physischen Angriffen.*
- › Schattenfluch › Voraussetzung: Schattensicht  
*Verflucht ein Ziel mit dunkler Energie, lähmt es und verursacht kontinuierlichen Schaden.*
- › Schattenreise › Voraussetzung: Schattenschritt  
*Ermöglicht das schnelle Zurücklegen großer Entfernungen über die Schattenwelt.*
- › Schattenraub › Voraussetzung: Traumschleier  
*Entzieht einem Ziel Lebenskraft durch seinen Schatten und überträgt sie auf dich.*

### **Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Schattendominanz › Voraussetzung: Schattenfluch + Schattenaaura  
*Erlaubt es, in einem großen Bereich die Kontrolle über Schatten vollständig zu übernehmen, um Gegner zu manipulieren.*
- › Schattengrenze › Voraussetzung: Schattenreise + Schattenraub  
*Ermöglicht das Erschaffen eines stabilen Risses zur Schattenwelt, durch den Wesen temporär reisen können.*

### **Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Verbannung › Voraussetzung: Schattendominanz + Schattengrenze  
*Ermöglicht die vollständige Verbannung eines Ziels (bis GK riesig) in die Schattenwelt.*
- › Schatten bannen › Voraussetzung: Schattendominanz + Schattengrenze  
*Ermöglicht das vollständige Verschließen und Eliminieren von Rissen in die Schattenwelt.*



## 6.2.2 Fähigkeitenbeschreibungen: Schattenmacht

### Stufe 1 – Grundlagen der Schattenmacht (4 Fähigkeiten)

#### Schattenschleier

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst Schatten manipulieren, um deine Präsenz zu verbergen und dich leichter zu verstecken.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erfolgreiche Probe erleichtert Schleichen/Sich verstecken um (Erfolge).
- › Gegnerische WA-Proben, um Dich zu entdecken, sind um (Erfolge) erschwert.
- › Die Wirkung hält für (Erfolge + 1) Kampfrunden an.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in dunkler Umgebung oder Bereichen mit vorhandenen Schatten.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 2 SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten um dich herum scheinen sich zu verdichten und dich zu umhüllen. Du fühlst dich eins mit der Dunkelheit, während deine Gestalt in ihr zu verschwinden scheint.

#### Schattenruhe

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Durch das Einswerden mit den Schatten kannst du dich von negativen Zuständen befreien.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Nach 5 - (Erfolge) Kampfrunden im Schatten wirst du von allen negativen Zuständen befreit.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur, wenn du dich in einem Bereich mit ausreichender Dunkelheit befindest.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du in den Schatten verweilst, spürst du eine tiefe Ruhe, die deinen Körper und Geist durchströmt. Deine Erschöpfung und Leiden scheinen sich aufzulösen, als ob sie von der Dunkelheit selbst verschluckt würden.

#### Schattenblick

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst einen kurzen Blick in den Traum einer Person werfen und so Einblicke in ihre Gedankenwelt erhalten.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Nach einer Berührung erhältst du einen kurzen Eindruck vom Traum des Ziels.
- › Das Ziel kann einen Rettungswurf auf Wahrnehmung ablegen, um den Einblick zu verhindern.
- › Falls der Rettungswurf scheitert, bestimmt die Anzahl der (Erfolge) die Qualität dessen, was du im Traum siehst.

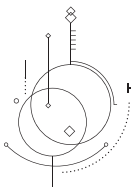
**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf schlafende oder bewusstlose Ziele.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert, Ziel kann Wahrnehmungswurf machen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 2 KR



**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Hauch fremder Gedanken streift durch deinen Geist. Die Bilder sind flüchtig, wie Nebelschwaden in der Dunkelheit, doch für einen Moment kannst du die verborgenen Träume des Ziels sehen.

## Schattengeflüster

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Durch die Verbindung zur Traum- und Geisterwelt kannst du Informationen über einen Ort erhalten.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Die Qualität der erhaltenen Informationen hängt von der Anzahl der (Erfolge) ab.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nur an Orten mit einer spürbaren Schattenpräsenz oder spiritueller Energie genutzt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein leises Flüstern erfüllt deine Gedanken, Stimmen aus einer anderen Welt erzählen dir Geschichten von dem Ort, an dem du dich befindest. Die Schatten selbst scheinen ihre Erinnerungen mit dir zu teilen.

## Stufe 2 – Einfache Schattenmacht (8 Fähigkeiten)

### Schattenfäden

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattenschleier

**Beschreibung:** Du kannst Schatten zu feinen, beinahe unsichtbaren Fäden weben, die als Seile oder Verbindungen genutzt werden können.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Schatten können bis zu (Erfolge) x 5 Meter als Fäden geformt und genutzt werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Fäden sind sichtbar für Wesen mit besonderer Wahrnehmung.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, webst du mit deinen Händen feine Fäden aus Dunkelheit. Sie gleiten lautlos durch die Luft, bilden komplexe Muster und verbinden Schatten miteinander.

### Schatten beherrschen

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattenschleier

**Beschreibung:** Du erhältst die Fähigkeit, die Schatten von Wesen zu manipulieren, sodass sie sich gegen ihre Besitzer wenden können.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Der Schatten des Ziels wird für (Erfolge) x 3 Kampfunden gegen es selbst oder seine Verbündeten aktiv.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne physischen Schatten oder auf solche, die immun gegen Schattenmagie sind.

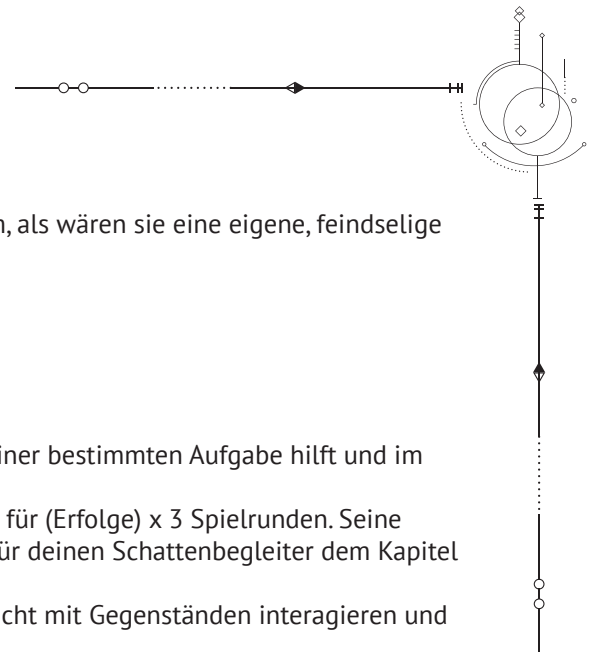
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen SVTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten des Ziels beginnen sich unruhig zu bewegen,



verzerrten sich auf unnatürliche Weise und greifen plötzlich nach ihm, als wären sie eine eigene, feindselige Entität.

## Schattenbegleiter

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattengeflüster

**Beschreibung:** Du erschaffst eine schattenhafte Kreatur, die dir bei einer bestimmten Aufgabe hilft und im Kampf schwache Angriffe ausführen kann.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Ein Schattenbegleiter unterstützt dich für (Erfolge) x 3 Spielrunden. Seine Kampffähigkeiten hängen von den Erfolgen ab. Entnimm die Werte für deinen Schattenbegleiter dem Kapitel 10: Zustände, Begleiter und Kreaturen.

**Besondere Eigenschaft:** Der Schatten hat keine feste Gestalt, kann nicht mit Gegenständen interagieren und löst sich nach Ablauf seiner Wirkungsdauer einfach auf.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Der Schattenbegleiter kann einfache Anweisungen befolgen und kämpfen, ist jedoch schwächer als ein normaler Kämpfer.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Aus dem Dunkel heraus formt sich eine Gestalt, ein geisterhafter Helfer aus Schatten, bereit, deinen Anweisungen zu folgen. Seine Bewegungen sind fließend und lautlos, seine Präsenz unheimlich, und doch kämpft er an deiner Seite.

## Traumverbindung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattenblick

**Beschreibung:** Du kannst eine geistige Verbindung zu einer anderen Person in deren Traum herstellen und mit ihr kommunizieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Während du schläfst, kannst du mit einer anderen schlafenden Person kommunizieren. Diese kann einen Rettungswurf auf Wahrnehmung ablegen, um die Verbindung zu verhindern.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf schlafende Wesen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Charisma, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmung des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** Dauert eine Ruhephase

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du schläfst, fühlst du die Anwesenheit eines anderen Geistes. Stimmen hallen im Traum wider, Gedanken verflechten sich, und eine geheimnisvolle Verbindung wird geschaffen.

## Schattensicht

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattenblick

**Beschreibung:** Deine Augen gewöhnen sich an absolute Dunkelheit. Alles Lebendige beginnt für dich zu leuchten.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Du kannst für (Erfolge) x 5 Spielrunden in vollständiger Dunkelheit sehen. Alle lebendigen Wesen leuchten schwach für dich auf.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht durch magische Dunkelheit.

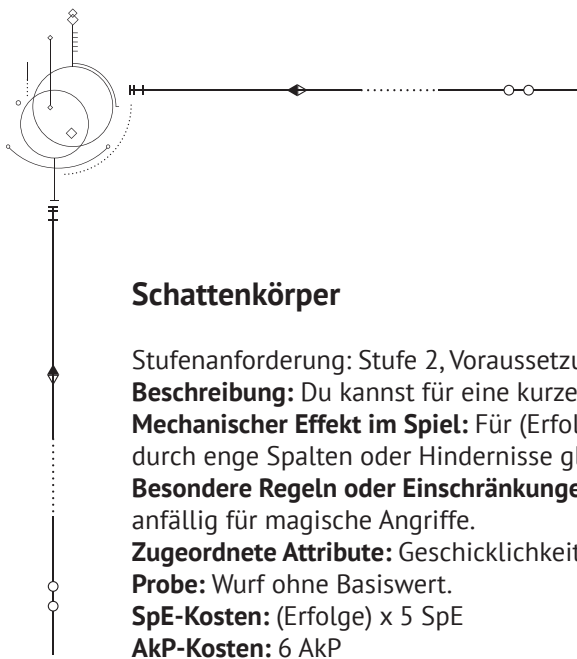
**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich an die Schatten gewöhnst, verschwinden die dunklen Schleier. Die Welt offenbart sich in schemenhaften Umrissen, und jedes lebendige Wesen leuchtet sanft in deinem Blickfeld.



## Schattenkörper

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattenruhe

**Beschreibung:** Du kannst für eine kurze Zeit deine materielle Form aufgeben und als Schatten existieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Für (Erfolge) x 3 Spielrunden verlierst du deine körperliche Form und kannst durch enge Spalten oder Hindernisse gleiten. Du kannst nicht angreifen oder physische Aktionen ausführen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Du bist in diesem Zustand immun gegen normale Angriffe, aber anfällig für magische Angriffe.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper verliert seine feste Gestalt, und du fühlst dich eins mit den Schatten. Du gleitest mühelos durch enge Öffnungen und verbindest dich mit der Dunkelheit selbst.

## Traum Schleier

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattengeflüster

**Beschreibung:** Erzeuge eine schützende Barriere aus Schatten, die Albträume und negativen Einfluss von Schattenwesen abwehrt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Gewährt (Erfolge) x 2 Erleichterung bei Wahrnehmungsproben gegen Traumbeeinflussung und mentalen Schatteneinfluss. Während einer Ruhephase mit Traum Schleier verdoppelt sich die natürliche Regeneration.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur, solange du in Ruhe verweilst.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 3 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du in Dunkelheit gehüllt bist, spürst du, wie eine beruhigende Präsenz deine Gedanken schützt. Schattenwesen und Albträume haben keinen Zugriff auf deine Seele, und dein Körper erholt sich schneller in der Stille der Nacht.

## Schattenschritt

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Schattenruhe

**Beschreibung:** Du kannst durch Schatten teleportieren, um Überraschungsangriffe auszuführen oder Hindernisse zu überwinden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Du teleportierst dich bis zu (Erfolge) x 5 Meter durch Schatten in einer Kampf- runde.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in Bereichen mit ausreichend Schatten.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

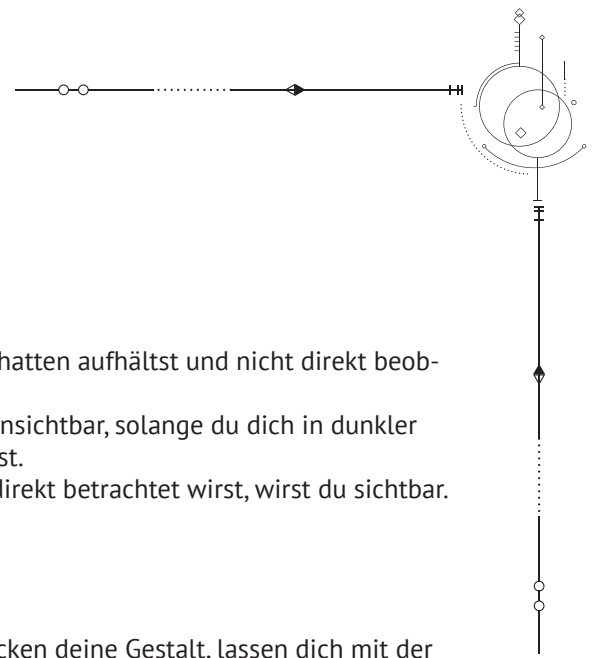
**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten flackern um dich herum, und plötzlich bist du an einem neuen Ort. Dein Körper löst sich auf, verschmilzt mit der Dunkelheit und taucht lautlos wieder auf.

## Stufe 3 – Fortgeschrittene Schattenmacht (8 Fähigkeiten)





## Eins mit den Schatten

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schattenfäden

**Beschreibung:** Du wirst für andere unsichtbar, solange du dich im Schatten aufhältst und nicht direkt beobachtet wirst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Für (Erfolge) x 3 Spielrunden bist du unsichtbar, solange du dich in dunkler Umgebung bewegst und keine direkte Aufmerksamkeit auf dich ziehst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Sobald du angreifst oder direkt betrachtet wirst, wirst du sichtbar.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten verschlucken deine Gestalt, lassen dich mit der Dunkelheit verschmelzen. Bewegst du dich lautlos, scheint es, als wärest du nie dort gewesen.

## Schattenaura

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schatten beherrschen

**Beschreibung:** Erschaffe eine Aura aus Schatten, die Feinde einschüchtert und deine Kampffähigkeiten verstärkt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Für (Erfolge) x 3 Kampfrunden müssen alle Feinde in (Erfolge) x 3 Meter Radius eine Mut-Probe bestehen, um dich anzugreifen. Zusätzlich erhältst du +1 auf körperliche Talente.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen Wesen, die immun gegen Furcht sind.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 6 SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Eine bedrohliche Dunkelheit breitet sich um dich aus, Schatten flackern und tanzen unruhig. Gegner spüren eine kalte Präsenz, als ob die Dunkelheit selbst gegen sie wäre.

## Schattenkreaturen

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schattenbegleiter

**Beschreibung:** Erschaffe mehrere Schattenkreaturen, die dich im Kampf unterstützen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Für (Erfolge) x 3 Kampfrunden stehen dir (Erfolge) Schattenkreaturen zur Seite. Sie kämpfen mit einem Angriffswert von 22 - VTD des Ziels und verursachen 1W6 + (Erfolge) Schaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Kreaturen können keine eigenständigen taktischen Entscheidungen treffen und greifen die nächstgelegenen Feinde an.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 7 SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

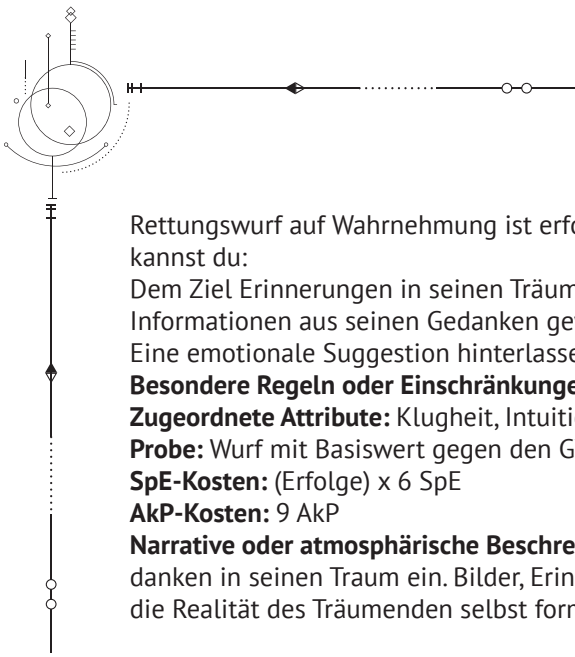
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Aus der Dunkelheit kriechen schattenhafte Wesen empor, ihre glühenden Augen fixieren die Feinde. Sie lauern, bereit zum Angriff, lautlose Schrecken, geboren aus Finsternis.

## Traummanipulation

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Traumverbindung

**Beschreibung:** Du kannst gezielt die Träume einer Person beeinflussen, um Informationen zu gewinnen oder Suggestionen zu setzen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Nach einer Berührung kannst du das Ziel in seinen Träumen beeinflussen. Ein



Rettungswurf auf Wahrnehmung ist erforderlich, um der Manipulation zu entgehen. Falls du erfolgreich bist, kannst du:

Dem Ziel Erinnerungen in seinen Träumen enthüllen oder verändern.

Informationen aus seinen Gedanken gewinnen.

Eine emotionale Suggestion hinterlassen, die nach dem Erwachen nachwirkt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur, wenn das Ziel schläft.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD und das Ziel kann einen Wahrnehmungs-Rettungswurf machen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 6 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du das schlafende Ziel berührst, dringen deine Gedanken in seinen Traum ein. Bilder, Erinnerungen und Gefühle verändern sich nach deinem Willen, als ob du die Realität des Träumenden selbst formst.

## Schattenschild

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schattenkörper

**Beschreibung:** Erzeuge einen Schild aus Schattenenergie, der Angriffe absorbiert und dich schützt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Für (Erfolge) + 3 Kampfrunden ist deine Verteidigung um (Erfolge) + 2 erhöht.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen göttliche oder Licht-basierte Angriffe.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 5 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dunkle Energien sammeln sich um dich und formen eine pulsierende, schwarze Barriere. Jeder Schlag, der dich trifft, scheint in der Dunkelheit zu verschwinden, als ob er niemals existiert hätte.

## Schattenfluch

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schattensicht

**Beschreibung:** Du belegst dein Ziel mit einem dunklen Fluch, der es lähmt und kontinuierlich Schaden verursacht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Das Ziel wird für (Erfolge) x 3 Kampfrunden gelähmt und erleidet pro Runde  $1W6 + (\text{Erfolge})$  Schaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Kreaturen, die immun gegen Schatten-Magie sind.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 6 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dunkle Energie hüllt das Ziel ein, lähmt seine Bewegungen und lässt Schatten über seinen Körper wandern. Es spürt, wie die Dunkelheit an seiner Lebenskraft zehrt.

## Schattenreise

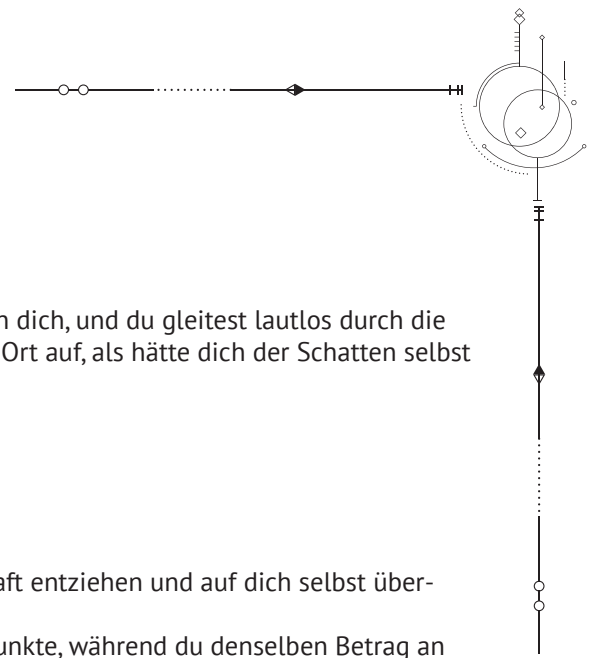
Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schattenschritt

**Beschreibung:** Du kannst große Entfernungen zurücklegen, indem du durch die Schattenwelt reist.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Du kannst dich innerhalb einer kurzen Zeit über (Erfolge) x 50 Meter bewegen, solange du durch Schatten reist.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur an Orten mit ausreichend Schatten. Kann nicht zur Flucht aus magisch geschützten Bereichen genutzt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Mut



**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 7 SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten umhüllen dich, und du gleitest lautlos durch die Dunkelheit. Ein Wimpernschlag später tauchst du an einem anderen Ort auf, als hätte dich der Schatten selbst getragen.

## Schattenraub

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Traumschleier

**Beschreibung:** Du kannst einem Ziel über dessen Schatten Lebenskraft entziehen und auf dich selbst übertragen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Das Ziel verliert (Erfolge) x 4 Lebenspunkte, während du denselben Betrag an Lebenspunkten erhältst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne Schatten oder auf solche, die gegen Schattenmagie immun sind.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten des Gegners dehnen sich aus, flackern unruhig und beginnen, sich in deine Richtung zu bewegen. Ein kalter Schauer läuft über seinen Körper, während du spürst, wie neue Energie in dich fließt.

## Stufe 4 – Meisterhafte Schattenmacht (2 Fähigkeiten)

### Schattendominanz

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Schattenfluch + Schattenaurea

**Beschreibung:** Du erhältst die Fähigkeit, in einem großen Bereich die vollständige Kontrolle über alle Schatten zu übernehmen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Für (Erfolge) x 3 Spielrunden kannst du alle Schatten innerhalb eines (Erfolge) x 5 Meter Radius manipulieren. Je nach Anwendung kannst du:

**Ablenkung:** Alle Gegner im Wirkungsbereich müssen eine Mut-Probe bestehen oder sind für die Dauer des Effekts kampfunfähig.

**Angriff:** Die Schatten greifen ihre Besitzer an, verursachen (Erfolge) x 1W6 Schaden und verringern die Verteidigung der betroffenen Wesen um (Erfolge) Punkte für die Wirkungsdauer.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Schatten sind nicht dauerhaft kontrollierbar und zerfallen nach Ende des Effekts.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Geschicklichkeit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Mittelwert aller betroffenen Gegner (SVTD)

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 7 SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

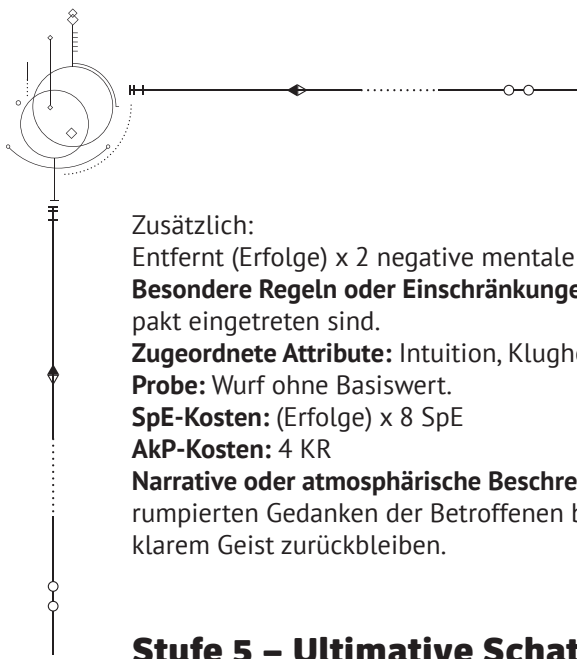
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten beben und formen sich nach deinem Willen. Dunkle Hände greifen nach Feinden, während sich die Dunkelheit wie eine lebendige Präsenz ausbreitet. Die Betroffenen fühlen, wie ihnen die Kontrolle über ihre eigene Gestalt entgleitet.

### Schattenreinigung

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Schattenreise + Schattenraub

**Beschreibung:** Du kannst korrumpierte Träume und Gedanken von Menschen reinigen, die von Schattenkreaturen beeinflusst wurden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Du kannst die dunklen Einflüsse in einem (Erfolge) x 5 Meter Radius entfernen.



Zusätzlich:

Entfernt (Erfolge) x 2 negative mentale Zustände von betroffenen Personen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen Wesen, die freiwillig in einen Schattenpakt eingetreten sind.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 8 SpE

**AkP-Kosten:** 4 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein sanftes Licht bricht durch die Dunkelheit, als du die korrumpierten Gedanken der Betroffenen berührst. Schatten flackern und lösen sich auf, während die Opfer mit klarem Geist zurückbleiben.

## Stufe 5 – Ultimative Schattenmacht (2 Fähigkeiten)

### Verbannung

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Schattendominanz + Schattengrenze

**Beschreibung:** Du kannst ein Ziel vollständig in die Schattenwelt verbannen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Du kannst ein Ziel bis zu Größenklasse riesig für (Erfolge) x 3 Spielrunden in die Schattenwelt verbannen. Es kann in dieser Zeit nicht interagieren oder zurückkehren.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen Kreaturen, die bereits in der Schattenwelt beheimatet sind.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den SVTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 10 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Strudel aus Dunkelheit reißt das Ziel fort, seine Silhouette verblasst in der Schwärze. Nur ein fernes Echo bleibt zurück, bis die Schatten ihn wieder freigeben.

### Schatten bannen

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Schattendominanz + Schattengrenze

**Beschreibung:** Du erhältst die Fähigkeit, Risse in die Schattenwelt dauerhaft zu verschließen und dunkle Einflüsse zu neutralisieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Du kannst einen (Erfolge) x 3 Meter großen Schattenriss dauerhaft versiegeln. Zudem neutralisierst du alle dunklen Einflüsse in einem (Erfolge) x 5 Meter Radius für (Erfolge) x 3 Spielrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen bereits vollständig geöffnete Schattenportale höherer Mächte.

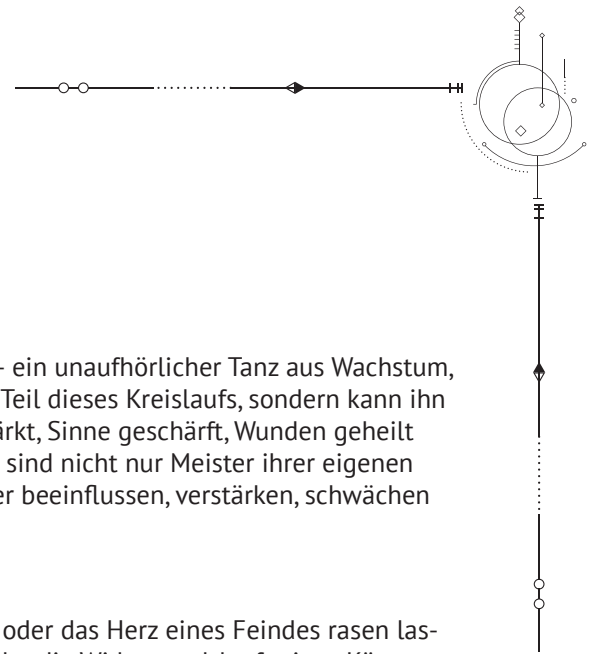
**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 10 SpE

**AkP-Kosten:** 2 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten winden sich, als ob sie sich deiner Macht widersetzen wollen, doch mit einem letzten Wort zerschneidest du ihre Verbindung zur Welt. Der Riss schließt sich mit einem leisen Knirschen, als ob das Universum sich selbst heilt.



## 6.3 Biomantie

### Biomantie – Die Kunst, Leben zu formen

Leben ist kein starres Konstrukt. Es ist wandelbar, fließend, formbar – ein unaufhörlicher Tanz aus Wachstum, Veränderung und Verfall. Wer die Biomantie beherrscht, ist nicht nur Teil dieses Kreislaufs, sondern kann ihn lenken. Der eigene Körper ist nur der Anfang. Knochen können verstärkt, Sinne geschärft, Wunden geheilt werden – doch wahre Biomanten greifen über sich selbst hinaus. Sie sind nicht nur Meister ihrer eigenen Form, sondern auch Architekten des Fleisches, die den Körper anderer beeinflussen, verstärken, schwächen oder ganz neu gestalten.

#### Du greifst in das Leben anderer ein.

Mit einer Berührung kannst du einen verwundeten Gefährten heilen oder das Herz eines Feindes rasen lassen, bis es versagt. Du kannst Muskeln lähmen, Reflexe verbessern oder die Widerstandskraft eines Körpers gegen Krankheit und Gift verstärken. Ein Wort, eine Geste – und die Biologie eines Wesens beugt sich deinem Willen.

#### Du kennst die Geheimnisse des Körpers.

Kein Leben ist vor deinem Blick verborgen. Du spürst den Puls der Welt, siehst, was unter der Haut verborgen liegt – sei es eine Krankheit, eine Verletzung oder eine verborgene Kraft. Du kannst Zellen anweisen, sich zu regenerieren, kannst das Fleisch eines Wesens stärken oder es mit Qual überziehen. Manche kommen zu dir, um gerettet zu werden. Andere fürchten dich, weil sie wissen, dass du sie mit einem Gedanken brechen kannst.

#### Du bist kein Heiler – du bist ein Gestalter.

Wo andere nur Behandlungen sehen, siehst du Möglichkeiten. Warum nur heilen, wenn man verbessern kann? Warum nur bewahren, wenn man verändern kann? Eine neue Haut, kräftigere Glieder, schärfere Sinne – oder vielleicht eine Schwäche, die vorher nicht da war. Deine Macht ist mehr als Schutz oder Angriff. Sie ist Evolution – beschleunigt, konzentriert, unbegrenzt.

Doch sei gewarnt: Leben ist empfindlich. Eine zu große Veränderung, ein zu tiefer Eingriff – und das, was du formst, könnte etwas werden, das du nicht mehr kontrollieren kannst. Ein neuer Körper, ein neuer Geist, ein Wesen, das nicht mehr ist, was es einst war.

Bist du bereit, nicht nur dich selbst, sondern die Welt um dich herum zu formen?

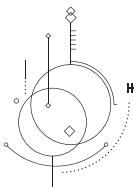
#### Leben ist kein Zufall.

Für dich ist es eine Entscheidung.

### 6.3.1 Skilltree: Biomantie

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Innere Temperatur: *Passe deine Körpertemperatur an die Umgebung an.*
- › Leben spüren: *Spüre die Präsenz von lebenden Wesen in deiner Umgebung.*
- › Kleine körperliche Manipulation: *Verändere geringfügig dein Aussehen oder das anderer.*
- › Zellregeneration: *Beschleunige die Heilung kleiner Wunden und Verletzungen.*



## **Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

- › Kardiale Manipulation › Voraussetzung: Innere Temperatur  
*Kontrolle über Puls und Herzschlag eines Ziels.*
- › Giftstoffe manipulieren › Voraussetzung: Leben spüren  
*Erhöhe oder senke die Giftkonzentration im Körper.*
- › Muskelkontrolle › Voraussetzung: Kleine körperliche Manipulation  
*Kontrolle über die Bewegungen eines Ziels.*
- › Kraft der Wunden › Voraussetzung: Zellregeneration  
*Verursache oder schließe Wunden durch Berührung.*
- › Aussehen verändern › Voraussetzung: Kleine körperliche Manipulation  
*Verändere das äußere Erscheinungsbild außer Größe und Gewicht.*
- › Körperscan › Voraussetzung: Leben spüren  
*Scanne den physischen Zustand eines lebenden Ziels .*
- › Innere Ausrichtung › Voraussetzung: Zellregeneration  
*Verstärke deine mentale Verteidigung gegen Zustände.*
- › Körperfunktion verändern › Voraussetzung: Kleine körperliche Manipulation  
*Verändere die Funktion eines Körperteils temporär.*

## **Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

- › Welle der Schmerzen › Voraussetzung: Kardiale Manipulation  
*Alle Lebewesen im Umkreis erleiden Schmerz.*
- › Kontinuierliche Regeneration › Voraussetzung: Kraft der Wunden  
*Heile dich über mehrere Kampfrunden kontinuierlich.*
- › Biokinetische Barriere › Voraussetzung: Giftstoffe manipulieren  
*Erschaffe eine organische Schutzrüstung aus Biomasse.*
- › Lebensentzug › Voraussetzung: Kraft der Wunden  
*Entziehe einem Ziel Lebenspunkte und regeneriere dich damit.*
- › Gestaltwechsel › Voraussetzung: Aussehen verändern  
*Imitiere eine Gestalt, einschließlich Stimme und Mimik.*
- › Körperkontrolle › Voraussetzung: Muskelkontrolle  
*Übernimm die vollständige Kontrolle über ein Ziel.*
- › Vollständige Regeneration › Voraussetzung: Kraft der Wunde  
*Erhalte detaillierte Informationen über Krankheiten und Verletzungen.*
- › Erzwungene Mutation › Voraussetzung: Körperfunktion verändern  
*Verursache vorübergehende Mutationen.*

## **Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Aura der Regeneration › Voraussetzung: Kontinuierliche Regeneration + Biokinetische Barriere  
*Alle befreundeten Wesen in deiner Nähe heilen kontinuierlich.*
- › Welle der Qual › Voraussetzung: Welle der Schmerzen + Lebensentzug  
*Feindliche Kreaturen in deiner Nähe erleiden schwere Qualen.*

## **Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Gigantengestalt › Voraussetzung: Aura der Regeneration + Welle der Qual  
*Dein Körper wächst zu gigantischer Größe, wodurch deine Stärke und Widerstandskraft drastisch steigen.*
- › Pandemie › Voraussetzung: Aura der Regeneration + Welle der Qual  
*Du verbreitest einen Virus, der sich nach deinem Wunsch ausbreitet und langfristige Effekte auf seine Opfer hat.*



## 6.3.2 Fähigkeitenbeschreibungen: Biomantie

### Stufe 1 – Grundlagen der Biomantie (4 Fähigkeiten)

#### Innere Temperatur

**Stufenanforderung:** Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Körper kann sich an die Umgebungstemperatur anpassen, wodurch du extreme Hitze oder Kälte besser ertragen kannst. Diese Fähigkeit schützt dich vor klimatischen Extremen und ermöglicht es dir, längere Zeit unter harschen Bedingungen zu überleben.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst deine Körpertemperatur um (Erfolge x 10)°C anheben oder senken.
- › Die Wirkung hält für (Erfolge) + 4 Spielrunden an.
- › Du erhältst Immunität gegen temperaturbedingte Zustände wie „Unterkühlt“ oder „Überhitzt“, solange die Fähigkeit aktiv ist.
- › Feuer- oder Frostschaden werden um (Erfolge) Punkte reduziert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit kann nicht dazu genutzt werden, direkten Schaden aus Feuer oder Frost komplett zu negieren, sondern nur zu verringern.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Mut, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Haut passt sich an, Wärme sammelt sich in deinem Körper oder verschwindet, je nachdem, was du brauchst. Schweiß verdunstet sofort oder wird gar nicht erst gebildet, und Kälte fühlt sich nur noch wie ein sanftes Prickeln an.

#### Leben spüren

**Stufenanforderung:** Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst die Lebensenergie um dich herum wahrnehmen, auch wenn du die Lebewesen nicht direkt siehst. Dies hilft dir, versteckte Kreaturen zu entdecken oder ihre Vitalität einzuschätzen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst Lebewesen innerhalb eines (Erfolge x 5) Meter Radius erspüren.
- › Diese Fähigkeit funktioniert auch durch dünne Wände oder Hindernisse.
- › Du kannst grob den Gesundheitszustand eines Lebewesens erfassen (z. B. „Verwundet“, „Schwach“, „Gesund“).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Untote, Maschinen oder Lebewesen ohne biologische Signaturen.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 2) SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Welt um dich herum erwacht zu einem pulsierenden Netz aus Leben. Du spürst Herzschläge, den Fluss von Energie, das leise Zittern von Insekten und selbst das Leben in den Pflanzen um dich herum.

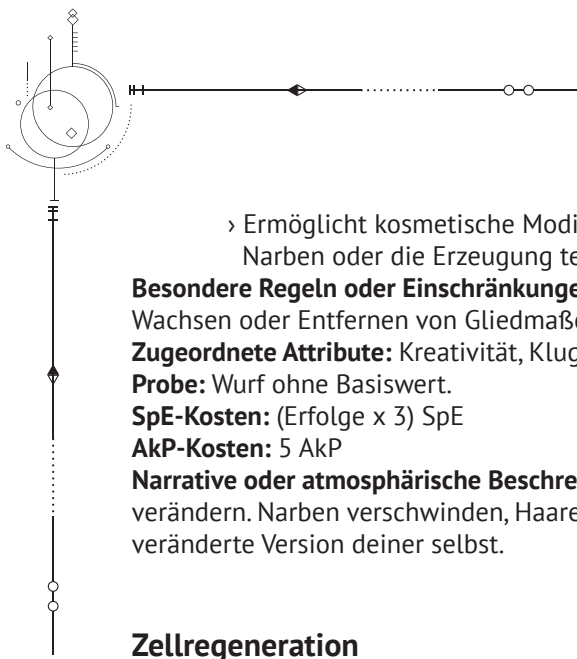
#### Kleine körperliche Manipulation

**Stufenanforderung:** Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst das Aussehen deines eigenen Körpers oder eines anderen leicht verändern, indem du Zellstrukturen beeinflusst. Dies ermöglicht dir, kleine optische Anpassungen vorzunehmen, ohne dass es dauerhaft ist.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst (Erfolge x Fingerkuppengröße) an Haut, Haaren oder Nägeln verändern.
- › Die Änderungen bleiben für (Erfolge x 10) Minuten bestehen.



- › Ermöglicht kosmetische Modifikationen wie Haar- oder Augenfarbenänderung, das Entfernen von Narben oder die Erzeugung temporärer Muster auf der Haut.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit erlaubt keine dramatischen Änderungen wie das Wachsen oder Entfernen von Gliedmaßen.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Klugheit, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Haut kribbelt sanft, während sich Farben und Strukturen verändern. Narben verschwinden, Haare wachsen nach Belieben, und dein Spiegelbild reflektiert eine leicht veränderte Version deiner selbst.

## Zellregeneration

**Stufenanforderung:** Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Körper stimuliert seine Zellteilung und -heilung auf übernatürliche Weise, sodass kleinere Verletzungen schneller regenerieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Bei der nächsten natürlichen Regeneration erhältst du zusätzlich (Erfolge x 2) LeP.
- › Du kannst außerdem einen zusätzlichen Punkt Schwäche abbauen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** -

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Mut, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein wohltuendes Prickeln breitet sich in deinem Körper aus. Dort, wo Haut gerissen war, schließt sie sich langsam wieder, das Gewebe erneuert sich, und Schmerzen klingen ab.

## Stufe 2 – Einfache Biomantie (8 Fähigkeiten)

### Kardiale Manipulation

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Innere Temperatur

**Beschreibung:** Du kannst die Herzfrequenz eines anderen Lebewesens manipulieren – sie beruhigen oder so stark beschleunigen, dass Angst oder Bewusstlosigkeit eintreten.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erhöhe oder senke den Herzschlag eines Ziels.
- › Falls Probe gegen GVTD des Ziels erfolgreich, tritt der Zustand „Schlafend“ oder „Angst“ ein.
- › Berührung notwendig.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Lebewesen mit einem organischen Herz.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen GVTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

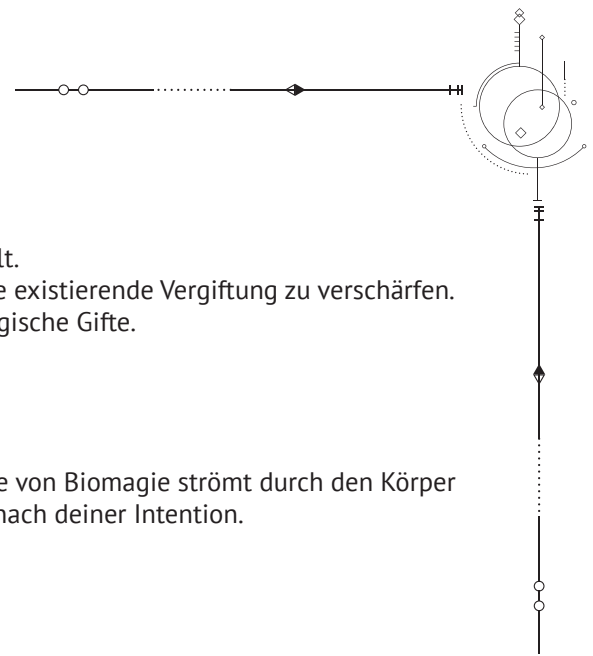
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du spürst das Pochen eines fremden Herzens in deinen Fingerspitzen – dann verlangsamst oder beschleunigst es mit einem einzigen mentalen Impuls.

### Giftstoffe manipulieren

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Leben spüren

**Beschreibung:** Du kannst die Giftkonzentration im Körper eines Ziels beeinflussen, indem du den Stoffwechsel veränderst. Dadurch kannst du es entgiften oder eine toxische Wirkung verstärken.





### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Wirkung von Gift wird um (Erfolge) halbiert oder verdoppelt.
- › Kann verwendet werden, um ein Ziel zu entgiften oder eine existierende Vergiftung zu verschärfen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf biologische Gifte.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Eine unsichtbare Welle von Biomagie strömt durch den Körper deines Ziels. Die Toxine verlangsamen sich oder beschleunigen – je nach deiner Intention.

## **Muskelkontrolle**

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Kleine körperliche Manipulation

**Beschreibung:** Du kannst die Muskeln eines Ziels beeinflussen, indem du Impulse an das Nervensystem sendest. Dies erlaubt es dir, Bewegungen zu hemmen oder sogar kurzfristig zu kontrollieren.

### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Falls die Probe gegen den SVTD des Ziels erfolgreich ist, kannst du dessen Bewegungen für (Erfolge) Kampfrunden kontrollieren.
- › Das Ziel kann einen KO-Rettungswurf ausführen. Falls der Rettungswurf gelingt, wird die Kontrolle verhindert, aber das Ziel erleidet eine VTD-Reduktion um (Erfolge) Punkte für die gleiche Dauer, da es gegen seine eigene Muskulatur ankämpft.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf organische Wesen mit funktionierendem Nervensystem. Funktioniert nicht auf Untote, Maschinen oder Wesen ohne Muskeln.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Klugheit, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den SVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du spürst, wie sich das Nervensystem deines Gegners deinen Befehlen beugt. Seine Gliedmaßen erstarren oder bewegen sich ruckartig, während du für einen Moment seine Kontrolle über seinen eigenen Körper durchbrichst.

## **Kraft der Wunden**

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Zellregeneration

**Beschreibung:** Du kannst durch Berührung Wunden schließen oder verursachen, indem du die Zellregeneration extrem beschleunigst oder blockierst. Diese Fähigkeit kann sowohl als heilende Gabe als auch als zerstörerische Waffe eingesetzt werden.

### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Heile oder verursache (Erfolge x 4) LeP Schaden durch direkte Berührung.
- › Wenn Heilung gewählt wird, wird zusätzlich der Zustand Blutung gestoppt, falls vorhanden
- › Wenn Schaden gewählt wird, öffnet sich eine tiefe Wunde am Ziel, die für (Erfolge) Runden eine Blutung verursacht (1W6 Schaden pro Runde).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf organische Wesen. Kann nicht verwendet werden, um verlorene Gliedmaßen nachwachsen zu lassen.

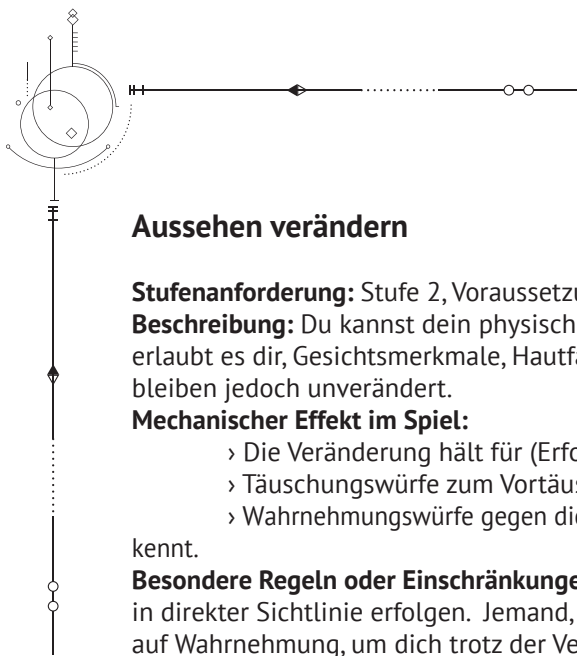
**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Hände leuchten leicht auf, während die betroffene Stelle von einem Prickeln durchzogen wird. Wunden schließen sich oder reißen plötzlich auf, je nach deiner Absicht – du fühlst das Leben in deiner Hand pulsieren.



## Aussehen verändern

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: kleine körperliche Manipulation

**Beschreibung:** Du kannst dein physisches Aussehen für eine begrenzte Zeit verändern. Diese Fähigkeit erlaubt es dir, Gesichtszüge, Hautfarbe, Haarfarbe und Körperdetails anzupassen. Größe und Gewicht bleiben jedoch unverändert.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Veränderung hält für (Erfolge x 30 Minuten oder bis du sie absichtlich beendest.
- › Täuschungswürfe zum Vortäuschen einer anderen Identität werden um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › Wahrnehmungswürfe gegen dich werden um (Erfolge x 2) erschwert, sofern das Ziel dich nicht gut

kennt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Veränderung kann nicht abrupt während eines Kampfes oder in direkter Sichtlinie erfolgen. Jemand, der dich sehr gut kennt (enge Freunde, Familie), erhält einen Bonus auf Wahrnehmung, um dich trotz der Veränderung zu erkennen

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, verschiebt sich deine Hautstruktur sanft, Konturen verändern sich, und dein Gesicht nimmt eine neue Form an. Die Veränderung fühlt sich an, als würdest du sanft durch einen Nebel aus deiner eigenen Gestalt treten – subtil, aber wirksam.

## Körperscan

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Leben spüren

**Beschreibung:** Indem du die Zellstruktur eines Wesens durch deine biomantischen Fähigkeiten analysierst, kannst du Krankheiten, Verletzungen oder besondere biologische Merkmale erkennen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erhalte (Erfolge x 2) detaillierte Informationen über das Ziel (Gesundheitszustand, Blutwerte, Krankheiten, toxische Belastung etc.).
- › Zusätzlich erhältst du regeltechnische Informationen über Immunitäten, Schwächen, Resistenzen und aktuelle Lebenspunkte des Ziels.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf künstliche Lebensformen oder magisch erschaffene Wesen.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 2) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Sinne tauchen tief in den Körper des Ziels ein – du siehst, wie das Blut durch die Adern fließt, spürst das Schlagen seines Herzens und erkennst die kleinsten Anzeichen von Krankheit oder Gift.

## Innere Ausrichtung

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Zellregeneration

**Beschreibung:** Du kannst dein eigenes Nervensystem stärken und dein Bewusstsein schärfen, um mentale Angriffe oder negative emotionale Zustände zu unterdrücken.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

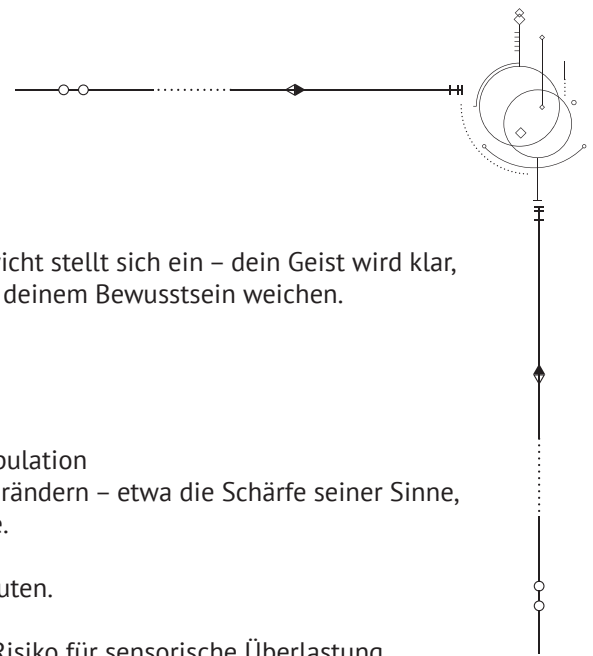
- › Erhöhe deinen GVTD um (Erfolge x 2) gegen Effekte wie Angst, Wahnsinn oder magische Beeinflussung.
- › Lässt negative Zustände wie „Blutrausch“, „Benommen“ oder „Verwirrt“ sofort verschwinden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf den eigenen Körper.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE



**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein inneres Gleichgewicht stellt sich ein – dein Geist wird klar, und du spürst, wie negative Emotionen oder mentale Störungen aus deinem Bewusstsein weichen.

### Körperfunktion verändern

**Stufenanforderung:** Stufe 2, Voraussetzung: Kleine körperliche Manipulation

**Beschreibung:** Du kannst bestimmte Körperfunktionen eines Ziels verändern – etwa die Schärfe seiner Sinne, die Flexibilität seiner Gelenke oder sogar die Effizienz seiner Organe.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Verändere eine körperliche Funktion für (Erfolge) x 10 Minuten.  
Möglichkeiten:
  - › Scharfstellen der Sinne: Wahrnehmung + (Erfolge), aber Risiko für sensorische Überlastung. Sensorische Überlastung tritt auf, wenn WA-Rettungswurf erleichtert um (Erfolge) des Ziels scheitert. Falls dies eintritt, wird das Ziel „Benommen“ und erleidet -3 auf alle Wahrnehmungsproben für die Dauer des Effekts.
  - › Verbesserte Muskelleistung: ST oder GE + (Erfolge), aber KO -1.  
Beruhigung der Organe: Senkt negative Effekte durch Erschöpfung oder Schmerz.  
macht immer + (Erfolge) mehr Schaden im Kampf

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Untote oder Wesen ohne biologische Strukturen. Änderungen sind nicht dauerhaft.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen GVTD des Ziels/ oder ohne Basiswert wenn freiwillige Aktion

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Körper des Ziels pulsiert leicht, während sich seine inneren Prozesse spürbar verändern. Sehnen straffen sich, Reflexe schärfen sich – oder der Organismus entspannt sich in eine friedvolle Stille.

## Stufe 3 – Fortgeschrittene Biomantie (8 Fähigkeiten)

### Welle der Schmerzen

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Muskelkontrolle

**Beschreibung:** Du sendest eine biomantische Impulswelle aus, die alle Lebewesen in der Umgebung mit intensivem körperlichen Schmerz überflutet. Die betroffenen Kreaturen verlieren die Kontrolle über ihre Bewegungen und werden vorübergehend kampfunfähig.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle lebendigen Wesen im (Erfolge x 5) Meter Radius erleiden intensive Kopf- und Gliederschmerzen und erhalten den Zustand „Handlungsunfähig“ für (Erfolge) Runden.
- › Betroffene können einen KO-Rettungswurf ausführen. Bei Erfolg reduziert sich die Dauer des Effekts um die Hälfte (mind. 1 Runde).
- › Kann auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig angewendet werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne Schmerzempfinden (z. B. Untote oder Maschinen).

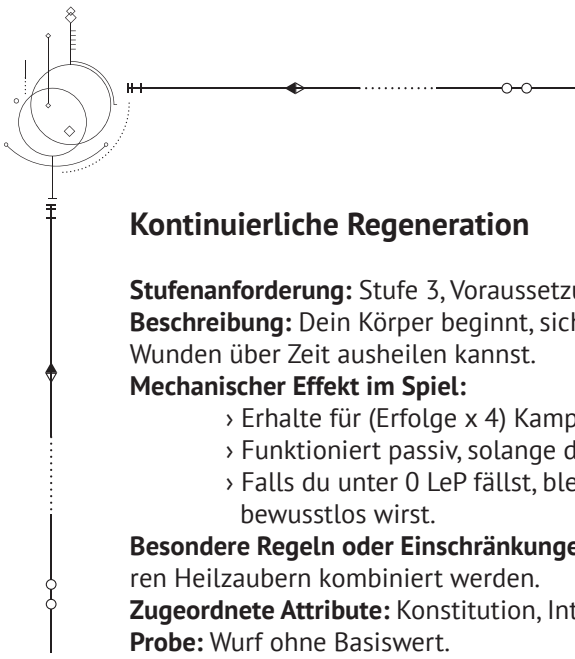
**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Mut, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Mittelwert aller SVTD-Werte der Ziele im Wirkungsbereich.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein unsichtbarer Impuls breitet sich von dir aus, und plötzlich verkrampfen sich die Muskeln deiner Gegner. Sie keuchen, greifen nach ihren Köpfen und fallen vor Schmerz auf die Knie, unfähig, sich zu bewegen.



## Kontinuierliche Regeneration

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Kraft der Wunden

**Beschreibung:** Dein Körper beginnt, sich selbst kontinuierlich zu regenerieren, wodurch du selbst schwere Wunden über Zeit ausheilen kannst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erhalte für (Erfolge x 4) Kampfrunden jede Runde (Erfolge + 3) LeP zurück.
- › Funktioniert passiv, solange die Fähigkeit aktiv ist.
- › Falls du unter 0 LeP fällst, bleibt diese Fähigkeit für eine zusätzliche Runde aktiv, bevor du bewusstlos wirst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf dich selbst. Die Fähigkeit kann nicht mit anderen Heilzaubern kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Eine warme, heilende Energie durchströmt deinen Körper. Kleine Schnitte schließen sich augenblicklich, und selbst tiefere Wunden beginnen sich langsam zusammenzuziehen, als ob dein Körper die Zeit überlisten würde.

## Biokinetische Barriere

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Giftstoffe manipulieren

**Beschreibung:** Du kannst eine biologische Schutzschicht auf deinem Körper erschaffen, die dich gegen physischen Schaden abschirmt. Diese Barriere besteht aus organischem Material, das du durch Biomantie erzeugst und das sich deinem Körper anpasst

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Barriere hält für (Erfolge) x 3 KR oder bis ihr Schutzwert aufgebraucht ist.
- › Sie absorbiert (Erfolge x 10) Schaden, bevor sie zerfällt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Barriere ist gegen nicht-physische Angriffe wirkungslos

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper pulsiert kurz, während aus deinen Poren eine dünne, organische Schutzschicht wächst. Sie fühlt sich an wie eine Mischung aus Hornhaut und zäher Seide, biegsam, aber widerstandsfähig. Schläge dämpfen dumpf ab, doch sobald die Barriere bricht, zerfällt sie zu einer faserigen Staubschicht.

## Lebensentzug

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Kraft der Wunden

**Beschreibung:** Du kannst einem Ziel Lebenskraft entziehen und dich selbst regenerieren, indem du seine vitale Energie absorbierst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

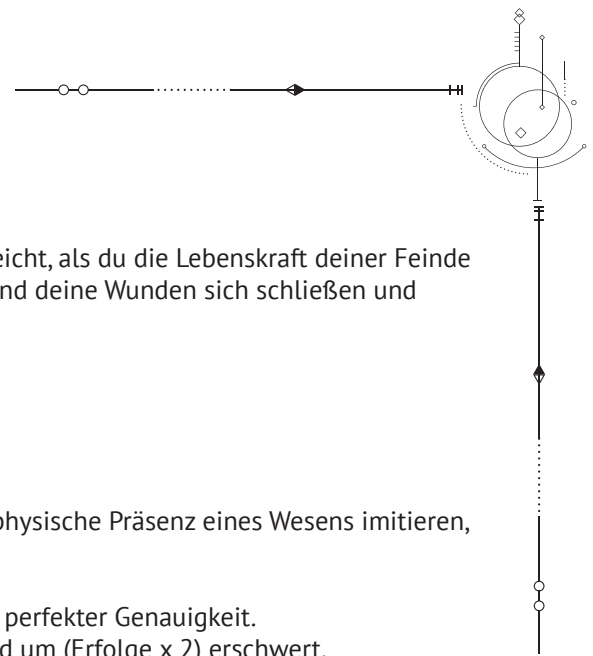
- › Alle Wesen im (Erfolge x 2) Meter Radius erleiden (Erfolge x 3) LeP Schaden.
- › Du regenerierst die Hälfte des zugefügten Schadens als eigene LeP.
- › Falls ein Ziel durch diese Fähigkeit auf 0 LeP fällt, erhältst du für (Erfolge) Runden +1 auf alle körperlichen Attribute.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf lebende Wesen. Kann nicht auf sich selbst angewendet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Mut, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den VTD der Ziele

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE



**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Hände zittern leicht, als du die Lebenskraft deiner Feinde anzapfst. Ihre Haut wird fahl, ihre Bewegungen schwerfällig – während deine Wunden sich schließen und neue Energie durch deine Adern rauscht.

## Gestaltwechsel

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Aussehen verändern

**Beschreibung:** Du kannst nicht nur das Aussehen, sondern auch die physische Präsenz eines Wesens imitieren, einschließlich seiner Stimme, Gestik und Bewegungsmuster.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Imitiere für (Erfolge x 10) Minuten eine andere Gestalt mit perfekter Genauigkeit.
- › Wahrnehmungswürfe, um die Illusion zu durchschauen, sind um (Erfolge x 2) erschwert.
- › Falls du ein Ziel gut studierst, kannst du auch dessen Bewegungsabläufe und Sprache nachahmen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Körpergröße kann nur um maximal eine Größenklasse verändert werden. Du erhältst keine körperlichen Eigenschaften des imitierten Wesens.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Geschicklichkeit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Haut zieht sich zusammen, dein Gesicht verändert sich, und plötzlich siehst du aus wie jemand anderes. Deine Stimme passt sich an, und du bewegst dich so, als wärst du die Person, die du imitierst.

## Körperkontrolle

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Muskelkontrolle

**Beschreibung:** Du kannst die vollständige Kontrolle über ein Ziel übernehmen, indem du seine Muskeln, Reflexe und Bewegungen direkt steuerst. Diese Fähigkeit erlaubt es dir, das Ziel für eine begrenzte Zeit nach deinem Willen handeln zu lassen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du übernimmst die direkte motorische Kontrolle über ein Ziel für (Erfolge x 2) KR.
- › Während der Kontrolle kann das Ziel keine eigenen Aktionen ausführen.
- › Du kannst das Ziel zu einfachen motorischen Handlungen zwingen (z. B. laufen, greifen, Waffen senken, blocken, eine Tür öffnen).
- › Komplexe oder widerwillige Aktionen (z. B. sich selbst angreifen, sprechen, zaubern) erfordern einen zusätzlichen gescheiterten KO-Rettungswurf (jede Runde) des Ziels.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Lebewesen mit einem Nervensystem (keine Golems, Geister oder rein magische Wesen). Kann nicht auf sich selbst angewandt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Klugheit, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

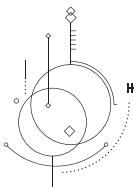
**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einem kurzen, intensiven Impuls durchdringt deine Macht das Ziel und übernimmt seine Bewegungen. Muskeln spannen sich nach deinem Willen, Gliedmaßen reagieren auf deine Befehle – ein Moment völliger Kontrolle. Doch Widerstand kann die Verbindung brechen, und eine starke Intuition oder mutige Persönlichkeit bleibt deine größte Herausforderung.

## Vollständige Regeneration

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Erweitertes Körperscan

**Beschreibung:** Du kannst den Heilungsprozess deines eigenen Körpers oder des Körpers eines anderen Wesens drastisch beschleunigen. Wunden schließen sich in Sekundenschnelle, gebrochene Knochen heilen, und selbst schwere innere Verletzungen regenerieren sich vollständig.



### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

Regeneriert (Erfolge x 4) Lebenspunkte sofort.

Heilt alle negativen Zustände vollständig.

Heilt einen Punkt Schwäche. Wenn das Ziel mehr als 3 Punkte Schwäche hat, heilt es 2 Punkte Schwäche.

Entfernt alle normalen Vergiftungen und Infektionen, solange sie nicht magischer oder übernatürlicher Natur sind.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mehr als einmal pro Tag auf dasselbe Ziel angewandt werden. Erfordert direkten physischen Kontakt mit dem Ziel.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein warmer Impuls strömt durch den Körper des Ziels, während Wunden sich schließen und der Schmerz nachlässt. Muskeln ziehen sich wieder zusammen, Knochen verschmelzen, und die Lebenskraft kehrt in den Körper zurück. Doch Heilung hat ihren Preis – nach der Regeneration bleibt ein Gefühl der Erschöpfung, als hätte der Körper seine letzten Reserven verbraucht.

## **Erzwungene Mutation**

**Stufenanforderung:** Stufe 3, Voraussetzung: Körperfunktion verändern

**Beschreibung:** Du kannst den Körper eines Lebewesens auf tiefster Ebene verändern und ihm eine temporäre Mutation verleihen. Je nach gewünschtem Effekt kann die Mutation vorteilhaft oder nachteilig sein.

### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst einem Ziel eine körperliche Mutation verleihen, z. B. Klauen, verstärkte Knochen oder eine veränderte Hautstruktur.
- › Jede Mutation hält für (Erfolge) x 5 Minuten an.
- › Jede Mutation gewährt entweder einen Bonus (z. B. +2 ST, Natürlicher Rüstungsschutz) oder einen Malus (z. B. erhöhte Nahrungsaufnahme, verringerte Geschicklichkeit).
- › Du kannst jeweils nur eine Mutation pro Ziel aktiv haben. Wird eine neue Mutation gewirkt, ersetzt sie die vorherige.
- › Der genaue Effekt wird mit dem Spielleiter abgesprochen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Mutation ist nicht dauerhaft und vergeht nach Ablauf der Wirkungsdauer vollständig.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert, mit Basiswert gegen VTD, wenn nicht freiwillig

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Biomantie fließt in das Ziel, während sein Körper sich formt, verändert und auf tiefster Ebene transformiert. Muskeln verdichten sich, neue Gliedmaßen wachsen – ein perfekter oder monströser Wandel.

## **Stufe 4 – Meisterhafte Biomantie (2 Fähigkeiten)**

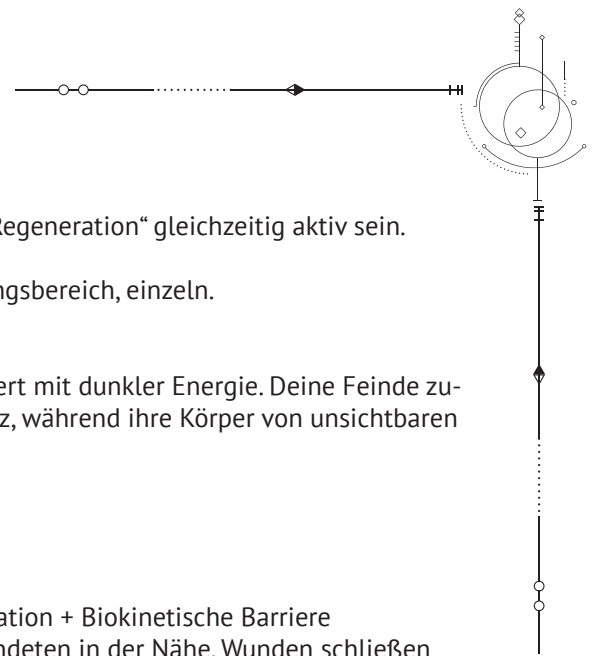
### **Welle der Qual**

**Stufenanforderung:** Stufe 4, Voraussetzung: Welle der Schmerzen + Lebensentzug

**Beschreibung:** Eine finstere Welle biomantischer Energie breitet sich um dich aus, erfüllt mit unvorstellbarem Schmerz und purer Vernichtung.

### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle feindlichen Wesen im (Erfolge x 5) Meter Radius erleiden (Erfolge + 6) LeP Schaden.
- › Die Opfer müssen einen KO-Rettungswurf machen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie den Zustand „Schmerz“, was alle ihre Aktionen um (Erfolge) Punkte erschwert.



**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mit „Aura der Regeneration“ gleichzeitig aktiv sein.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Mut, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den VTD-Werte der Ziele im Wirkungsbereich, einzeln.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft um dich vibriert mit dunkler Energie. Deine Feinde zucken zusammen, greifen nach ihren Köpfen und schreien vor Schmerz, während ihre Körper von unsichtbaren Krämpfen geschüttelt werden.

## Aura der Regeneration

**Stufenanforderung:** Stufe 4, Voraussetzung: Kontinuierliche Regeneration + Biokinetische Barriere

**Beschreibung:** Eine heilende Aura umgibt dich und stärkt alle Verbündeten in der Nähe. Wunden schließen sich, Schmerzen verschwinden, und die Vitalität kehrt zurück.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle verbündeten Lebewesen im (Erfolge x 3) Meter Radius heilen pro Kampfrunde (Erfolge + 4) LeP.
- › Negative Zustände wie „Blutung“, „Benommen“ oder „Schmerz“ verschwinden bei erfolgreicher Anwendung.
- › Die Heilung hält für (Erfolge x 2) Runden an.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit heilt keine tödlichen Wunden und kann nicht gleichzeitig mit „Lebensentzug“ aktiv sein.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Kreativität, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper leuchtet in einem sanften Grün, und eine heilende Welle strahlt von dir aus. Deine Verbündeten spüren ein warmes Prickeln, während ihre Wunden heilen und neue Kraft sie durchströmt.

## Stufe 5 – Ultimative Biomantie (2 Fähigkeiten)

### Gigantengestalt

**Stufenanforderung:** Stufe 5, Voraussetzung: Dauerhafte Mutation + Aura der Regeneration

**Beschreibung:** Du wandelst deinen Körper in die Gestalt eines Giganten, erhöhst deine Größe drastisch und gewinnst immense körperliche Kraft.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Deine Größenklasse steigt um 2 Stufen (z. B. von Mittel zu Riesig).
- › Erhöhe ST +4, KO +4, aber reduziere GE um -2.
- › Deine Angriffe erhalten + (Erfolge) x 2 Schaden.
- › Deine Tragkraft verdoppelt sich.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Transformation hält für (Erfolge x 3) Minuten. Danach wirst du für (Erfolge) Minuten erschöpft (-2 ST, -2 GE).

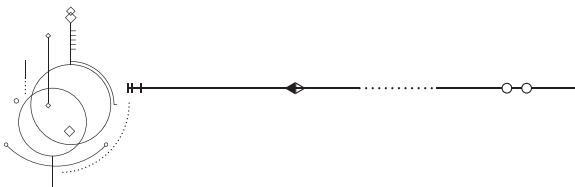
**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Stärke, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 12 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Muskeln schwellen an, dein Körper wächst ins Gigantische. Die Erde bebt unter deinen Schritten, während du zu einer unaufhaltsamen Kraft wirst. Du fühlst rohe, unbändige Macht durch deine Adern fließen.



## Pandemie

**Stufenanforderung:** Stufe 5, Voraussetzung: Dauerhafte Mutation + Welle der Qual

**Beschreibung:** Du erschaffst einen Virus oder eine Krankheit, die sich nach deinen Wünschen verbreitet und dein Zielgebiet beeinflusst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erschaffe eine Seuche mit spezifischen Eigenschaften (Symptome, Übertragungswege, Wirkungsdauer).
- › Alle Lebewesen im (Erfolge x 5) Meter Radius erleiden sofortige Symptome.
- › Die Seuche kann sich bei engem Kontakt ausbreiten.
- › KO-Rettungswürfe sind um (Erfolge) erschwert, um der Krankheit zu widerstehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die genaue Wirkung und Verbreitung muss mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Wahrnehmung

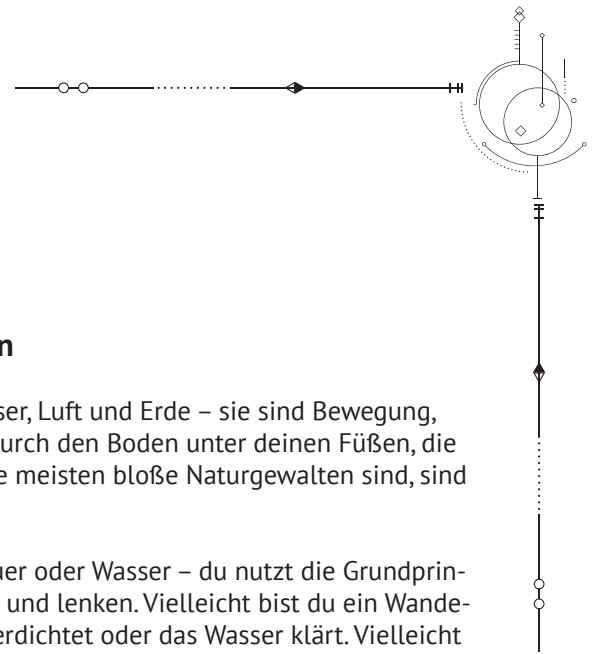
**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Mittelwert der SVTD-Werte aller Ziele im Wirkungsbereich.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 18) SpE

**AkP-Kosten:** 14 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Eine unsichtbare Welle aus tödlicher Energie geht von dir aus. Feinde beginnen zu husten, ihre Haut wird fahl – und du spürst, wie deine Krankheit sich ausbreitet, eine unsichtbare, schleichende Waffe.





## 6.4 Elementare Beherrschung

### Elementare Beherrschung – Die Kunst, die Welt zu formen

Die Elemente sind die Essenz der Welt. Sie sind nicht nur Feuer, Wasser, Luft und Erde – sie sind Bewegung, Struktur, Energie und Wandel. Sie fließen durch alles, was existiert, durch den Boden unter deinen Füßen, die Luft, die du atmest, das Licht, das du spürst. Doch während sie für die meisten bloße Naturgewalten sind, sind sie für dich viel mehr: eine Kraft, die du beeinflussen kannst.

Mit der Gabe der Elementaren Beherrschung formst du nicht nur Feuer oder Wasser – du nutzt die Grundprinzipien der Materie selbst. Du kannst Elemente erschaffen, verstärken und lenken. Vielleicht bist du ein Wanderer, der sich an jede Umgebung anpasst, indem er die Luft um sich verdichtet oder das Wasser klärt. Vielleicht bist du ein Kämpfer, dessen Angriffe durch elementare Energie verstärkt werden. Oder du bist jemand, der die Natur selbst formt, Stürme ruft, den Boden beben lässt oder die Schwerkraft verändert.

### Baue mit den Elementen – oder rei ein, was im Weg steht.

Stein kann dich schtzen oder den Boden unter den Fen deines Gegners aufreien. Wasser kann heilen oder mit zerstrerischer Kraft alles mitreien. Luft kann dich in die Hhe tragen oder mit einem tosenden Sturm alles niederfegen. Feuer kann Licht und Wrme spenden – oder in einem wtenden Inferno enden.

### Bewege dich mit der Kraft der Natur.

Mit einem Sprung auf einer Feuersule erreichst du Hhen, die anderen verwehrt bleiben. Der Wind trgt dich ber Abgrnde, die fr andere unberwindbar sind. Du kannst dich mit der Erde verankern oder dich durch Wasserstrme treiben lassen. Die Elemente sind nicht nur eine Waffe – sie sind dein Weg, deine Art, die Welt zu durchqueren.

### Erschaffe Leben aus reiner Energie.

Ein kleiner Helfer aus lebendigem Feuer, eine Welle, die auf deinen Befehl tanzt, ein Windgeist, der deine Schritte begleitet – Elementare sind nicht nur zerstrerische Mchte, sondern auch Begleiter, die dir folgen und dich untersttzen. Und wenn du deine Fhigkeiten meisterst, kannst du Wesen aus purem Element formen, Diener, die nach deinem Willen handeln.

### Verndere die Welt um dich herum.

Vielleicht bist du kein Kmpfer. Vielleicht nutzt du die Elemente, um Wasser zu reinigen, um Temperatur zu verndern, um das Gewicht von Dingen zu manipulieren. Vielleicht willst du nicht zerstren, sondern gestalten, nicht kmpfen, sondern schtzen. Mit Elementarer Beherrschung kannst du Landschaften verndern, Strukturen schaffen oder Hindernisse beseitigen.

Doch sei dir bewusst: Die Elemente folgen keiner einfachen Logik. Sie sind kein Werkzeug, das man beliebig benutzt. Sie haben ihre eigenen Regeln, ihre eigene Dynamik. Wer versucht, sie mit Gewalt zu kontrollieren, wird an ihnen scheitern. Wer lernt, mit ihnen zu arbeiten, kann Dinge erschaffen, die jenseits der Vorstellungskraft liegen.

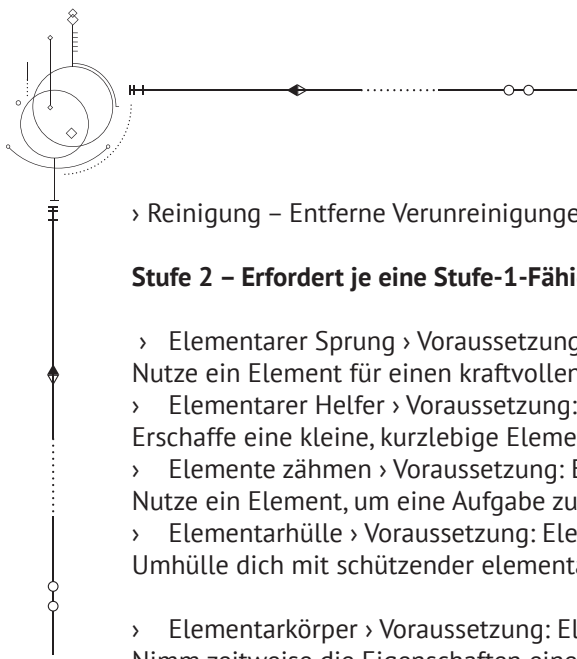
### Ob Feuer oder Stein, Wind oder Welle – die Elemente sind nicht nur in der Welt. Sie sind in dir.

Was wirst du mit ihnen tun?

## 6.4.1 Skilltree: Elementare Beherrschung

### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fhigkeiten)

- › Element erscheint – Erschaffe eine gewisse Menge eines Elements.
- › Element spren – Spre die Prsenz elementarer Kraft in deiner Umgebung.
- › Element verstrken – Verstrke die Wirkung eines bestimmten Elements.



- › Reinigung – Entferne Verunreinigungen durch elementare Energie.

### **Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

- › Elementarer Sprung › Voraussetzung: Element verstärken  
Nutze ein Element für einen kraftvollen Sprung.
- › Elementarer Helfer › Voraussetzung: Element erscheint  
Erschaffe eine kleine, kurzlebige Elementar-Gestalt.
- › Elemente zähmen › Voraussetzung: Element spüren  
Nutze ein Element, um eine Aufgabe zu erleichtern.
- › Elementarhülle › Voraussetzung: Element verstärken  
Umhülle dich mit schützender elementarer Energie.
  
- › Elementarkörper › Voraussetzung: Element verstärken  
Nimm zeitweise die Eigenschaften eines Elements an.
- › Elementarnebel › Voraussetzung: Reinigung  
Erzeuge einen dichten Nebel aus einem Element.
- › Schwerkraft ändern › Voraussetzung: Element spüren  
Manipuliere das Gewicht von Objekten.
- › Temperaturanpassung › Voraussetzung: Reinigung  
Verändere die Temperatur einer Umgebung.

### **Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

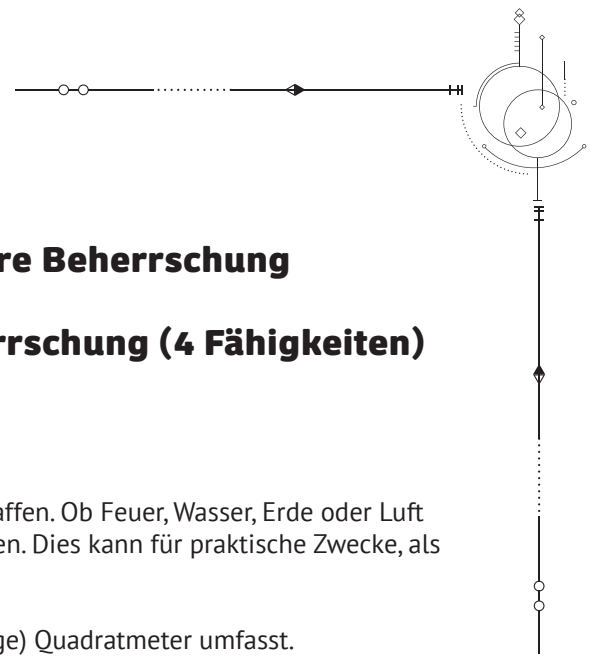
- › Elementares Geschoss › Voraussetzung: Elementarer Sprung  
Erzeuge ein projektilartiges Elementarangriff.
- › Elementarer Stoß › Voraussetzung: Elemente zähmen  
Entfesse eine kraftvolle Stoßwelle aus Energie.
- › Elementare Waffe › Voraussetzung: Elementarkörper  
Verleihe einer Waffe die Kraft eines Elements.
- › Elementare Heimsuchung › Voraussetzung: Elementarhülle  
Verursache großflächigen Elementarschaden.
- › Gravitationsfeld erschaffen › Voraussetzung: Elementarnebel + Schwerkraft ändern  
Erzeuge ein Feld, das Materie beeinflusst.
- › Gravitationswelle › Voraussetzung: Elementarhülle + Temperaturanpassung  
Schicke eine mächtige Erschütterung durch die Umgebung.
- › Elementarer Diener › Voraussetzung: Elementarer Helfer + Elemente zähmen  
Erschaffe ein aus Elementen geformtes Wesen.
- › Elementarer Flug › Voraussetzung: Elementarer Sprung + Schwerkraft ändern  
Erhebe dich durch die Kraft der Elemente in die Luft.

### **Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Mächtiges Geschoss › Voraussetzung: Elementares Geschoss + Elementarer Stoß  
Ein besonders zerstörerischer Elementarangriff.
- › Mächtige Heimsuchung › Voraussetzung: Elementare Heimsuchung + Gravitationswelle  
Verursacht eine verheerende Elementar-Explosion.

### **Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Elementarer Gigant › Voraussetzung: Mächtiges Geschoss + Mächtige Heimsuchung  
Erschaffe einen kolossalen Elementar-Diener.
- › Naturkatastrophe › Voraussetzung: Mächtige Heimsuchung + Mächtiges Geschoss  
Lasse ein zerstörerisches Naturereignis entstehen.



## 6.4.2 Fähigkeitenbeschreibungen: Elementare Beherrschung

### Stufe 1 - Grundlagen der Elementaren Beherrschung (4 Fähigkeiten)

#### Element erscheint

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst eine gewisse Menge eines Elements erschaffen. Ob Feuer, Wasser, Erde oder Luft – durch deine Kraft manifestiert sich das Element nach deinem Willen. Dies kann für praktische Zwecke, als Angriffsoption oder zur Umweltbeeinflussung genutzt werden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du erschaffst eine Menge eines Elements, die bis zu (Erfolge) Quadratmeter umfasst.
- › Die Beschaffenheit des Elements entspricht natürlichen Bedingungen (Feuer brennt, Wasser fließt etc.).
- › Dauerhaft, sofern das Element nicht zerstört oder anderweitig beeinflusst wird.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht in einem bereits vollständig gefüllten Raum erzeugt werden (z. B. kein Wasser in einer luftdichten Kammer).

Kann nicht zur direkten Erzeugung von Giften oder toxischen Stoffen genutzt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Intuition, Stärke

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 3 SpE

**AkP-Kosten:** 2 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, beginnen in deiner Umgebung kleine Partikel zu flimmern, als würde die Realität selbst nach deinem Willen geformt werden. Plötzlich manifestiert sich das Element mit einer unbestreitbaren Natürlichkeit – eine lodernde Flamme, ein fließender Wasserstrahl, ein Schwarm tanzender Funken oder ein Erdklumpen, der sich aus dem Nichts verdichtet.

#### Element spüren

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst die Präsenz elementarer Energie in deiner Umgebung wahrnehmen. Egal, ob es sich um verborgenes Wasser unter der Erde, Restenergie eines Feuers oder das Flüstern des Windes handelt – deine Sinne sind auf die elementaren Kräfte geschärft.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge) x 5 Meter großen Radius kannst du Elemente in ihrer natürlichen oder veränderten Form spüren.
- › Dies erlaubt es dir, verborgene Quellen von Elementarkraft oder
- › unsichtbare elementare Phänomene aufzuspüren.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine künstlich unterdrückten oder versiegelten Elemente erspüren.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** 5 SpE

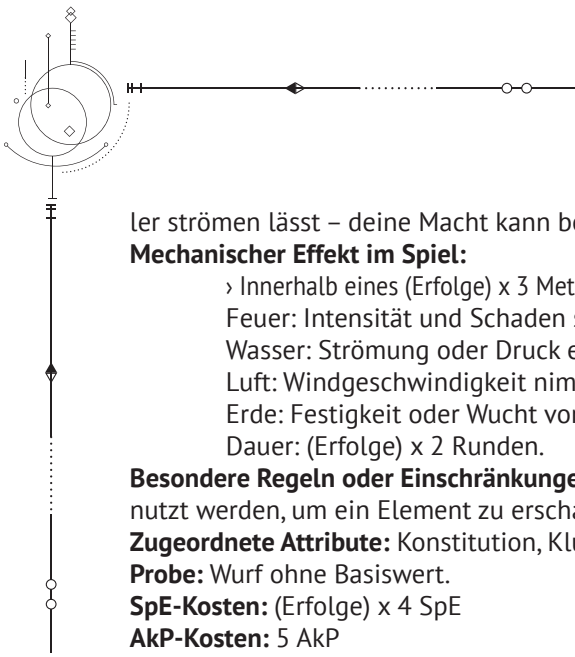
**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Augen schließen sich, und deine Sinne öffnen sich für die Essenz der Elemente um dich herum. Wärme pulsiert aus verborgenen Flammen, der sanfte Hauch des Windes offenbart seine Richtung, und du kannst das Wasser tief unter der Erde fühlen, das unaufhörlich in unsichtbaren Strömen fließt.

#### Element verstärken

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Deine Kontrolle über ein bestimmtes Element erlaubt es dir, seine Intensität oder Menge für kurze Zeit zu verstärken. Ob du ein Feuer heißer brennen, einen Windstoß stärker wehen oder Wasser schnell-



ler strömen lässt – deine Macht kann bereits vorhandene elementare Kräfte erheblich beeinflussen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge) x 3 Meter Radius kannst du ein existierendes Element um eine Stufe verstärken:  
Feuer: Intensität und Schaden steigen.  
Wasser: Strömung oder Druck erhöht sich.  
Luft: Windgeschwindigkeit nimmt zu.  
Erde: Festigkeit oder Wucht von Schlägen steigt.  
Dauer: (Erfolge) x 2 Runden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf bereits vorhandene Elemente. Kann nicht genutzt werden, um ein Element zu erschaffen.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Willenskraft

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge) x 4 SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einer einfachen Geste verstärkst du die elementaren Kräfte um dich herum. Flammen lodern plötzlich hoch auf, der Wind pfeift mit gesteigerter Kraft, Wellen brechen mit unerwarteter Gewalt, und der Boden zittert, als ob eine unsichtbare Kraft ihn verdichtet.

## Reinigung

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Mit der reinen Kraft eines Elements kannst du Verunreinigungen entfernen. Ob schmutziges Wasser, giftige Dämpfe oder verunreinigte Erde – deine Macht kann diese wieder in ihren natürlichen Zustand zurückversetzen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Reinigt eine Fläche bis zu (Erfolge) x 2 Quadratmeter.
- › Entfernt nicht-magische Gifte, Verschmutzungen oder Kontaminationen.
- › Kann auch verwendet werden, um Luft von Rauch oder Dämpfen zu befreien.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf hochkomplexe Gifte oder magische Verunreinigungen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** 6 SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Hände werden von einer sanften Energie umgeben, als du die Verunreinigungen in deiner Umgebung auflöst. Trübes Wasser wird plötzlich kristallklar, die Luft reinigt sich von schädlichen Partikeln, und der Boden erstrahlt in seinem ursprünglichen Zustand.

## Stufe 2 - Einfache Elementare Beherrschung (8 Fähigkeiten)

### Elementarer Sprung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Element verstärken

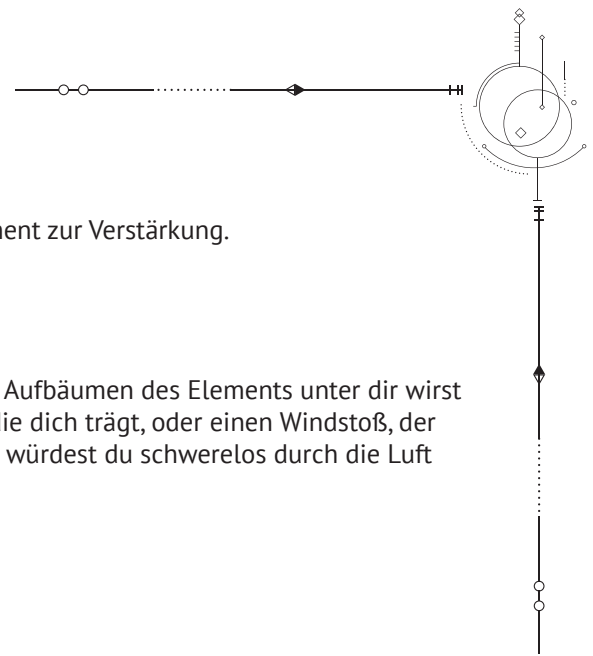
**Beschreibung:** Du nutzt ein Element, um dich kraftvoll fortzubewegen. Ein Luftstoß hebt dich in die Höhe, eine Druckwelle aus Feuer oder Erde katapultiert dich nach vorne, oder Wasser trägt dich sanft über eine Distanz hinweg.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erlaubt einen Sprung von bis zu (Erfolge x 2) Metern in jede gewünschte Richtung.
- › Falls mit Feuer oder Erde verstärkt: Verursacht (Erfolge) x 1W4 Schaden an Gegnern im Absprungbereich.
- › Falls mit Luft verstärkt: Ermöglicht eine Erhöhung der Sprunghöhe um das Doppelte.
- › Falls mit Wasser verstärkt: Kann auf einer Wasseroberfläche als Sprungbrett genutzt werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Kann nicht in der Luft oder im Vakuum verwendet werden.



- › Erfordert eine feste Oberfläche oder ein vorhandenes Element zur Verstärkung.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einem plötzlichen Aufbäumen des Elements unter dir wirst du katapultiert – sei es durch eine Explosion aus Feuer, eine Welle, die dich trägt, oder einen Windstoß, der dich in die Höhe reißt. Für einen kurzen Moment fühlt es sich an, als würdest du schwerelos durch die Luft gleiten.

## Elementarer Helfer

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Element erscheint

**Beschreibung:** Du erschaffst eine kleine, kurzlebige Elementar-Gestalt, die einfache Aufgaben für dich übernimmt und im Kampf schwache Angriffe ausführen kann.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Der Helfer existiert für (Erfolge x 2) Spielrunden.
- › Kann einfache Aufgaben ausführen, wie Gegenstände transportieren, Türen öffnen oder kleine Störungen erzeugen.
- › Seine Kampffähigkeiten hängen von den Erfolgen ab:
  - 1-2 Erfolge: Angriffswert = 18 - VTD des Ziels. Schaden: 1W6 +1
  - 3-4 Erfolge: Angriffswert = 22 - VTD des Ziels. Schaden: 1W6 +3
  - 5+ Erfolge: Angriffswert = 24 - VTD des Ziels. Schaden: 2W6 +2
- › Der Helfer besitzt keine feste Gestalt, kann keinen Schaden erleiden und löst sich nach Ablauf seiner Wirkungsdauer einfach auf.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Der Helfer ist schwächer als ein normaler Kämpfer.
- › Er kann keine strategischen Entscheidungen treffen und greift das nächstgelegene Ziel an.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Aus deinem gewählten Element formt sich eine kleine Kreatur – ein glühendes Flammenwesen, ein schwebender Luftgeist oder eine tanzende Wasserwelle. Sie folgt deinen Befehlen mit kindlicher Neugier und kämpft an deiner Seite, solange ihre Existenz währt.

## Elemente zähmen

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Element spüren

**Beschreibung:** Du nutzt ein bereits vorhandenes Element, um eine Aufgabe zu erleichtern. Ein Lufthauch kann deine Bewegungen lenken, ein Feuerstrahl kann entzündet und geformt werden, oder ein Fluss kann seine Strömung ändern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge x 5 Meter) großen Bereichs kannst du das Verhalten eines vorhandenen Elements beeinflussen.
- › Das Element kann für eine nicht-schädliche Handlung manipuliert werden, z. B. Wind als Auftrieb nutzen, Wasser für einen sanften Fall verlangsamen oder Flammen ausdehnen.
- › Falls im Kampf genutzt, erhält der nächste elementare Angriff + (Erfolge x 1) auf den Schaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

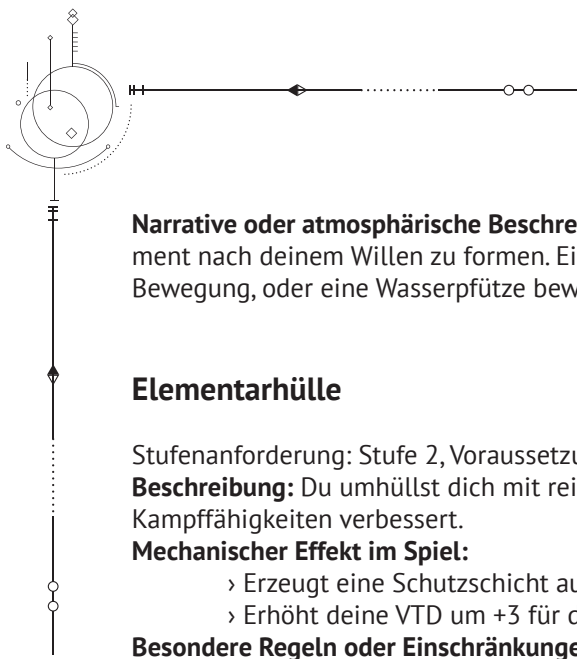
- › Kann nur auf natürliche, bereits vorhandene Elemente angewendet werden.
- › Erzeugt keine neuen Elemente, sondern verstärkt oder formt vorhandene.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP



**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einer leichten Bewegung deiner Hand beginnt sich das Element nach deinem Willen zu formen. Eine Flamme streckt sich in deine Richtung, ein Windstoß folgt deiner Bewegung, oder eine Wasserpfütze bewegt sich in sanften Wellen.

## Elementarhülle

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Element verstärken

**Beschreibung:** Du umhüllst dich mit reiner elementarer Energie, die dich vor Schaden schützt und deine Kampffähigkeiten verbessert.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Erzeugt eine Schutzschicht aus dem gewählten Element, die für (Erfolge x 3) Runden aktiv bleibt.
- › Erhöht deine VTD um +3 für die Dauer der Fähigkeit.

### Besondere Regeln oder Einschränkungen:

- › Während aktiv, bist du anfälliger für gegensätzliche Elemente (z. B. Feuerhülle macht anfälliger für Wasserangriffe).
- › Kann nicht mit „Elementarkörper“ kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Kreativität, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper wird von einer leuchtenden Aura umgeben, die aus Feuer, Wasser, Wind oder Erde besteht. Die Energie pulsiert, formt eine unsichtbare Barriere um dich und verstärkt deine Widerstandskraft gegen kommende Angriffe.

## Elementarkörper

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Element verstärken

**Beschreibung:** Dein Körper nimmt für kurze Zeit die Eigenschaften eines gewählten Elements an. Du kannst widerstandsfähiger, schneller oder schwerer werden, je nachdem, welches Element du in dich aufnimmst.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Du erhältst für (Erfolge x 3) Runden eine besondere Eigenschaft, je nach gewähltem Element:

**Feuer:** Deine Angriffe verursachen 1W6 zusätzlichen Feuerschaden.

Außerhalb des Kampfes: Kann genutzt werden, um brennbare Materialien spontan zu entzünden oder in dunklen Umgebungen als natürliche Lichtquelle zu dienen.

**Wasser:** Du nimmst 1 TP weniger Schaden pro Treffer.

Außerhalb des Kampfes: Kann genutzt werden, um problemlos durch fließendes Wasser zu tauchen, Atempausen unter Wasser zu verlängern oder engen Durchgängen zu entkommen.

**Luft:** Deine Bewegungsrate erhöht sich um (Erfolge x 1,5 Meter).

Außerhalb des Kampfes: Erlaubt es, große Höhen sicher zu überwinden, Stürze abzubremsen oder sich lautlos zu bewegen.

**Erde:** Deine VTD steigt um +2 und du bist resistent gegen Niederschläge und Stöße.

Außerhalb des Kampfes: Kann genutzt werden, um in instabilem Terrain festen Stand zu behalten, sich gegen extreme Kälte abzuhärten oder auf unwegsamem Gelände leichter zu bewegen.

### Besondere Regeln oder Einschränkungen:

- › Kann nicht mit „Elementarhülle“ kombiniert werden.
- › Beendest du die Fähigkeit frühzeitig, dauert es eine Runde, bis du deine normale Gestalt wiedererlangst.

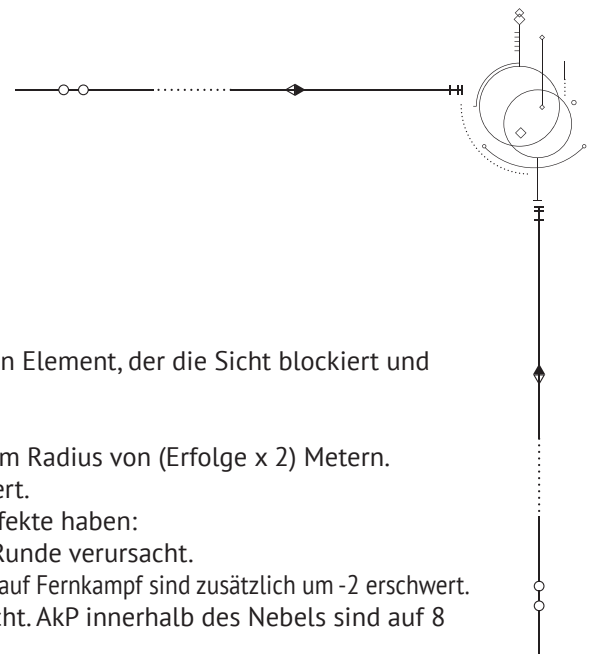
**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper beginnt sich zu verändern – Flammen tanzen auf deiner Haut, dein Leib wird zu fließendem Wasser, du schwebst mühelos auf Luftströmen, oder dein Fleisch verhärtet sich zu Stein.



## Elementarnebel

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Reinigung

**Beschreibung:** Du erzeugst einen dichten Nebel aus einem gewählten Element, der die Sicht blockiert und bestimmte Effekte im Nebel verstärkt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erschafft für (Erfolge x 3) Runden eine Nebelzone mit einem Radius von (Erfolge x 2) Metern.
- › Sicht ist für alle in der Nebelzone um (Erfolge x 3) erschwert.
- › Je nach gewähltem Element kann der Nebel zusätzliche Effekte haben:
  - Feuer:** Erzeugt Hitze, die 1W6/2 Feuerschaden pro Runde verursacht.
  - Wasser:** Schränkt Fernkampfgriffe stark ein. Alle Proben auf Fernkampf sind zusätzlich um -2 erschwert.
  - Luft:** Verstärkt Windkräfte, erschwert das Atmen leicht. AkP innerhalb des Nebels sind auf 8 pro Runde begrenzt.
  - Erde:** Erschafft Staub, der Gegner ablenkt und ihre Aktionen erschwert. Angriffswürfe und alle anderen Proben im Nebel sind um 1 erschwert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Funktioniert nicht in völlig luftdichten Räumen.
- › Beeinflusst alle in der Nebelzone, auch Verbündete.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Nebel quillt aus deiner Hand, breitet sich in dichten Schwaden aus und umhüllt die Umgebung in undurchdringlicher Düsternis oder brennender Hitze.

## Schwerkraft ändern

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Element spüren

**Beschreibung:** Durch die Kontrolle elementarer Energie kannst du die Gravitation in einem kleinen Bereich manipulieren, indem du das Gewicht von Objekten oder Wesen veränderst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst das Gewicht eines Objekts oder Wesens um bis zu (Erfolge x 50 %) erhöhen oder senken.
- › Falls auf ein Ziel angewendet: Ein Widerstandswurf auf Stärke oder Willenskraft kann den Effekt abschwächen oder verhindern.
- › Falls erfolgreich reduziert: Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels um (Erfolge x 1,5 Meter).
- › Falls erfolgreich erhöht: Verringert die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels um (Erfolge x 1,5 Meter) und kann Erschwernisse auf Bewegungsproben verursachen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Funktioniert nicht auf extrem große oder verankerte Objekte.
- › Die Wirkung endet sofort, wenn der Zauber aufhört.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Widerstandswert des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

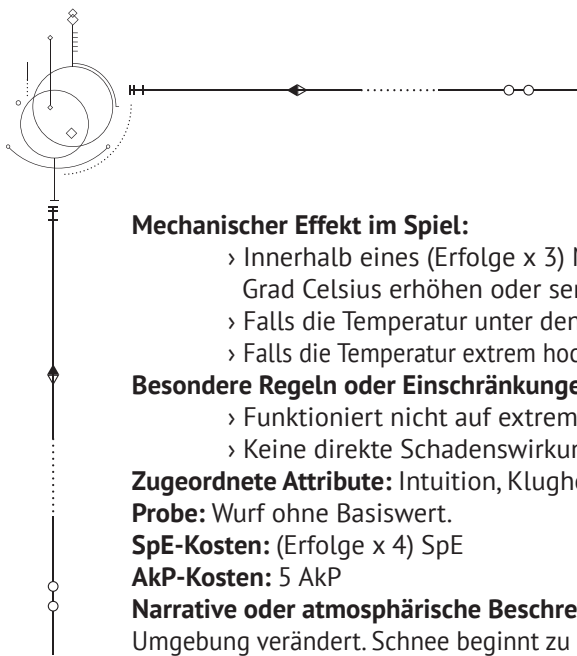
**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft um dich herum scheint schwerer oder leichter zu werden – deine Feinde kämpfen gegen eine unsichtbare Kraft, während du mühelos ihren Widerstand verstärkst oder schwächst.

## Temperaturanpassung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Reinigung

**Beschreibung:** Du kannst die Temperatur eines Bereichs oder Objekts beeinflussen, um Wärme oder Kälte zu erzeugen. Dies kann für taktische Zwecke, zur Umweltkontrolle oder zur Erzeugung von Hindernissen genutzt werden.



#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Innerhalb eines (Erfolge x 3) Meter großen Bereichs kannst du die Temperatur um (Erfolge x 10) Grad Celsius erhöhen oder senken.
- › Falls die Temperatur unter den Gefrierpunkt fällt: Erzeugt rutschige Oberflächen oder vereist Objekte.
- › Falls die Temperatur extrem hoch wird: Kann Objekte schwächen, Metall aufheizen oder Wasser verdampfen.

#### **Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Funktioniert nicht auf extrem große Flächen (z. B. keine Wüstenabkühlung).
- › Keine direkte Schadenswirkung, aber kann Hindernisse erzeugen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Hauch von Hitze oder Kälte breitet sich aus, als deine Kraft die Umgebung verändert. Schnee beginnt zu schmelzen, Wasser gefriert zu glattem Eis oder die Luft flimmert vor Hitze.

## **Stufe 3 - Fortgeschrittene Elementaren Beherrschung (8 Fähigkeiten)**

### **Elementares Geschoss**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarer Sprung

**Beschreibung:** Du komprimierst die Kraft eines Elements und schleuderst es als Geschoss auf dein Ziel. Das Element kann brennend, frostig, druckwellenartig oder elektrisch geladen sein.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erschafft ein Geschoss aus einem Element, das ein Ziel in (Erfolge x 10) Metern treffen kann.
- › Verursacht (Erfolge x 1W6) Schaden, abhängig vom gewählten Element:
  - Feuer:** Brennender Effekt verursacht zusätzlich 1W6/2 Feuerschaden pro Runde für (Erfolge) Runden.
  - Wasser:** Kann das Ziel zurückstoßen und verlangsamen (-2 Bewegungsrate für (Erfolge) Runden).
  - Luft:** Durchschlägt Deckung besser und ignoriert VTD-Boni durch leichte Deckung.
  - Erde:** Verursacht beim Aufprall eine kleine Schockwelle, getroffene Ziele müssen eine Stärke-Probe ablegen, um nicht umzufallen.

#### **Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Kann nicht mehrfach gleichzeitig aufgeladen werden – nur ein Element kann aktiv sein.
- › Erfordert Sichtlinie zum Ziel.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** In deiner Hand formt sich ein Ball aus reiner elementarer Energie. Mit einer schnellen Bewegung schleuderst du ihn nach vorne, wo er mit zischender Hitze, knisterndem Frost, heulendem Wind oder donnerndem Stein auf sein Ziel trifft.

### **Elementarer Stoß**

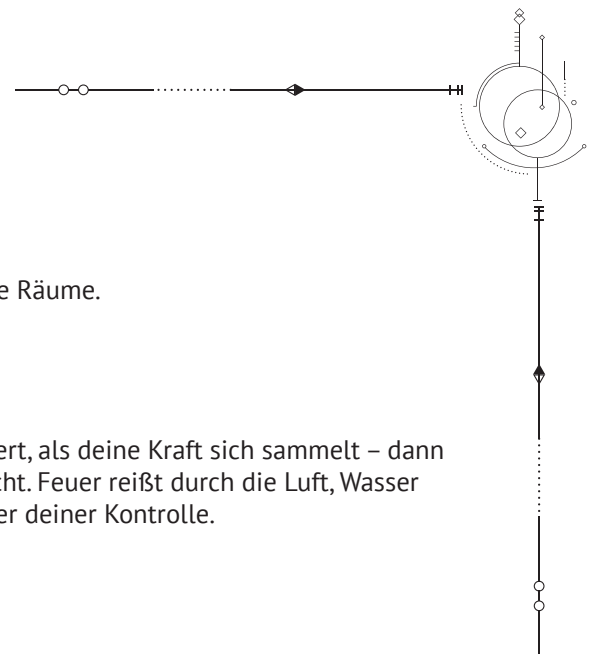
Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elemente zähmen

**Beschreibung:** Du entfesselst eine gewaltige Welle reiner Elementarkraft, die alle in deinem Umkreis trifft. Diese Fähigkeit kann für offensive oder defensive Zwecke genutzt werden.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt eine Stoßwelle in einem (Erfolge x 2) Meter Radius um dich herum.
- › Alle betroffenen Kreaturen müssen einen Stärke-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen oder:
  - Erde:** sie werden (Erfolge x 1,5 Meter) zurückgeschleudert.
  - Feuer:** Verursacht (Erfolge x 1W6) Feuerschaden.
  - Wasser oder Luft:** Erhöht den eigenen VTD für (Erfolge) Runden um +2. gegen getroffene Gegner





#### **Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Kann Verbündete im Wirkungsbereich treffen.
- › Funktioniert nicht durch massive Wände oder geschlossene Räume.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD der betroffenen Wesen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft um dich vibriert, als deine Kraft sich sammelt – dann entfesselt sich die rohe Macht des Elements mit schockierender Wucht. Feuer reißt durch die Luft, Wasser spritzt explosionsartig, Wind fegt Feinde weg, und die Erde bebt unter deiner Kontrolle.

### **Elementare Waffe**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarkörper

**Beschreibung:** Du durchdringst eine Waffe mit der reinen Essenz eines Elements, wodurch ihre Angriffe verstärkt und zusätzliche Effekte erzeugt werden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Verleiht einer Waffe für (Erfolge x 3) Kampfrunden eine elementare Eigenschaft:

**Feuer:** Verursacht 1W6 zusätzlichen Feuerschaden.

**Wasser:** Erzeugt eine schwache heilende Aura, der Träger regeneriert 1 TP pro Runde.

**Luft:** Erhöht die Initiative um +2 und ignoriert VTD-Boni durch leichte Deckung.

**Erde:** Erhöht den Schaden um +2 und gibt +1 auf Stärke-Würfe zum Niederschlagen von Gegnern.

#### **Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Kann nicht auf bereits magisch verstärkte Waffen angewendet werden.
- › Die Wirkung endet sofort, wenn die Waffe losgelassen wird.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Waffe beginnt zu pulsieren, durchzogen von flammender Hitze, eisiger Kälte, elektrischer Spannung oder massiver Erdenergie. Jeder Schlag hinterlässt eine Spur der Urgewalten.

### **Gravitationsfeld erschaffen**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarnebel + Schwerkraft ändern

**Beschreibung:** Du konzentrierst die Schwerkraft in einem bestimmten Bereich, wodurch Bewegungen verlangsamter oder beschleunigt werden können.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt ein Gravitationsfeld mit einem (Erfolge x 3) Meter Radius, das für (Erfolge x 2) Runden aktiv bleibt.

- › Im Feld können folgende Effekte gewählt werden:

Erhöhte Schwerkraft: Feinde erhalten -2 auf alle Bewegungs- und Angriffswürfe, und ihre Bewegung wird halbiert.

Verminderte Schwerkraft: Verbündete erhalten +3 auf Akrobatik-Proben und können sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen.

#### **Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Kann nicht in völliger Schwerelosigkeit oder Vakuum eingesetzt werden.
- › Erfordert eine feste Oberfläche, um Einfluss auf Ziele zu nehmen.

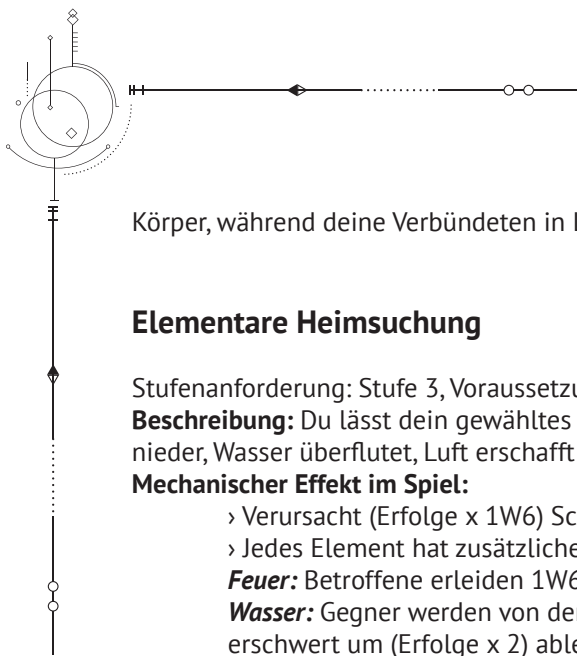
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Raum um dich herum beginnt zu vibrieren, als ob eine unsichtbare Kraft ihn verdichten oder ausdehnen würde. Feinde kämpfen gegen die Schwere ihrer eigenen



Körper, während deine Verbündeten in Leichtigkeit durch das Schlachtfeld gleiten.

## Elementare Heimsuchung

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarhülle

**Beschreibung:** Du lässt dein gewähltes Element in einem großflächigen Bereich wüten. Feuer brennt alles nieder, Wasser überflutet, Luft erschafft zerstörerische Stürme und Erde bricht auf und erschüttert das Gebiet.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Verursacht (Erfolge x 1W6) Schaden in einem (Erfolge x 3) Meter großen Radius.
- › Jedes Element hat zusätzliche Effekte:

**Feuer:** Betroffene erleiden 1W6/2 Feuerschaden pro Runde für (Erfolge) Runden.

**Wasser:** Gegner werden von der Strömung mitgerissen und müssen einen Stärke-Rettungswurf gegen erschwert um (Erfolge x 2) ablegen, um stehen zu bleiben.

**Luft:** Reduziert die Bewegungsgeschwindigkeit aller im Bereich um 50 % für (Erfolge) KR.

**Erde:** Ziel müssen einen KO-Rettungswurf ablegen, wenn er scheitert werden sie für (Erfolge) KR handlungsunfähig.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** kann nicht in Räumen gewirkt werden, die kleiner sind als der WB

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD der betroffenen Wesen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft knistert, der Boden vibriert, Flammen lodern auf, oder Wasserströme brechen unkontrolliert hervor – dein Element entfesselt seine rohe Kraft, und Chaos folgt deinem Willen.

## Gravitationswelle

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarhülle + Temperaturanpassung

**Beschreibung:** Durch die Beherrschung von Gravitation kannst du eine mächtige Schockwelle aussenden, die Feinde zu Boden reißt oder sie in die Luft schleudert.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Erzeugt eine Gravitationswelle in einem (Erfolge x 3) Meter Radius um dich herum.
- › Alle betroffenen Wesen müssen einen Stärke-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x2) bestehen oder werden um (Erfolge x 1,5 Meter) nach hinten geschleudert und erleiden (Erfolge x 1W6) Schaden.
- › Gegner, die beim Stärke-Rettungswurf scheitern, müssen zusätzlich einen KO-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x2) bestehen oder werden zu Boden geworfen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht durch Wände oder geschlossene Räume hindurchwirken.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Stärke

**Probe:** Wurf gegen den Mittelwert des VTD aller Feinde im Wirkungsbereich.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hebst die Hand, und mit einem plötzlichen Druck breitet sich die unsichtbare Kraft der Gravitation aus. Die Erde bebt, Gegner taumeln, einige werden in die Luft gehoben, während andere mit verstärkter Schwerkraft zu Boden gedrückt werden.

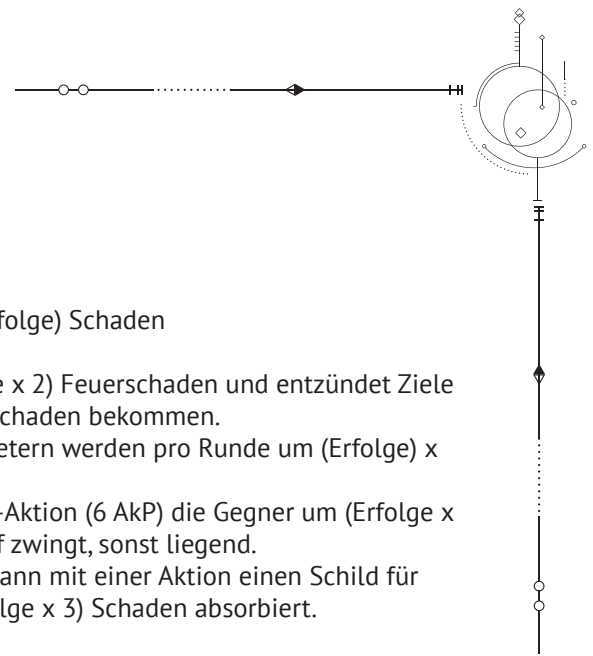
## Elementarer Diener

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarer Helfer + Elemente zähmen

**Beschreibung:** Du erschaffst ein mächtiges, eigenständig agierendes Wesen aus den Urkräften der Elemente. Der Diener ist stärker als ein Elementarer Helfer, besitzt eigene Lebenspunkte, Verteidigung und Aktionspunkte und kann strategische Befehle ausführen.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Der Diener bleibt bis zu (Erfolge x 3) Kampfrunden aktiv und besitzt:  
LeP: (Erfolge x 15)



VTD: 12 + (Erfolge x 2)

INI: 11 + (Erfolge)

GS: 7

Angriffswert: 24 +(Erfolge x 2) - VTD des Ziels mit 1W6 + (Erfolge) Schaden

zusätzlich je nach Element:

**Feuer:** Nahkampfangriff verursacht + 1W6 + (Erfolge x 2) Feuerschaden und entzündet Ziele für (Erfolge) Runden in denen sie nochmal diesen Schaden bekommen.

**Wasser:** Verbündete im Umkreis von (Erfolge x 2) Metern werden pro Runde um (Erfolge) x W6/2 Lebenspunkte geheilt.

**Luft:** Hat +3 auf Initiative, Angriff ist eine Windstoß-Aktion (6 AkP) die Gegner um (Erfolge x 1 Meter) nach hinten stößt und zu KO-Rettungswurf zwingt, sonst liegend.

**Erde:** Erhält +5 VTD gegen physische Angriffe und kann mit einer Aktion einen Schild für einen Verbündeten erschaffen, der jede Runde (Erfolge x 3) Schaden absorbiert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Der Diener kann eigenständig handeln, aber nur innerhalb eines vorgegebenen Befehlsrahmens.
- › Kann keine hochintelligenten strategischen Entscheidungen treffen, aber gezielte Befehle befolgen.
- › Wenn die LeP des Dieners auf 0 fallen, zerfällt er in sein Element.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Charisma, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP pro Runde

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Vor dir formt sich ein massives Wesen aus purem Element. Es hebt seine gewaltige Gestalt, bereit, deinen Befehlen zu folgen. Seine Präsenz ist spürbar – lodernd wie Feuer, unaufhaltsam wie Wasser, stürmisch wie Wind oder unbeugsam wie Stein.

## Elementarer Flug

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Elementarer Sprung + Schwerkraft ändern

**Beschreibung:** Du nutzt die Kraft eines Elements, um dich in die Lüfte zu erheben. Ob durch aufsteigende Winde, einen feurigen Schub oder eine anhaltende Magnetkraft – du bewegst dich durch den Luftraum.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 2) Kampfrunden fliegen, dabei ist deine GS + (Erfolge x 2) Metern pro Runde

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

- › Kann nicht in Vakuum oder geschlossenen Räumen ohne Luftströmung verwendet werden.
- › Wenn du angegriffen wirst und Schaden nimmst, musst du einen MU-Rettungswurf bestehen, um in der Luft zu bleiben.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper hebt sich von der Erde. Du schwebst über den Boden, spürst die Schwerelosigkeit und kannst mühelos jede Richtung wählen.

## Stufe 4 - Meisterhafte Elementaren Beherrschung (2 Fähigkeiten)

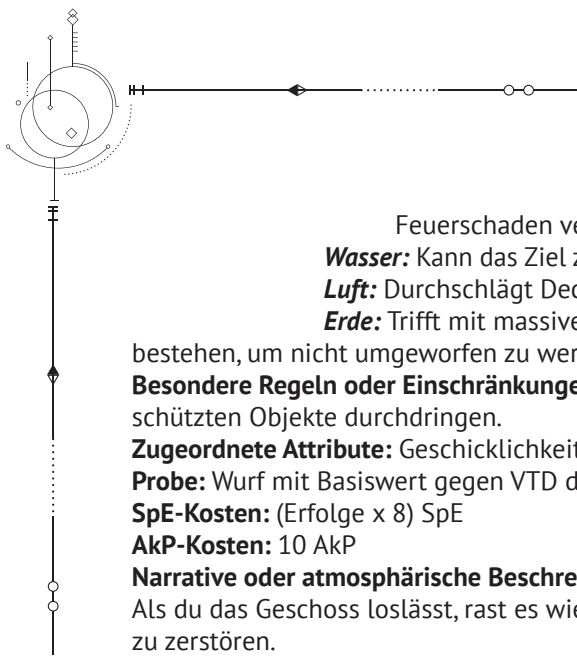
### Mächtiges Geschoss

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Elementares Geschoss + Elementarer Stoß Beschreibung: Du bündelst gewaltige Elementarkraft und schleuderst ein extrem zerstörerisches Geschoss auf dein Ziel. Dieses Geschoss kann ganze Strukturen erschüttern und Feinde schwer verwunden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt ein Elementarprojektil, das bis zu (Erfolge x 15) Meter weit geschleudert werden kann.
- › Verursacht (Erfolge x 2W6) Schaden und hat zusätzlich folgende Effekte je nach Element:

**Feuer:** Hinterlässt einen brennenden Bereich von (Erfolge x 2) Metern, der pro Runde 1W6



Feuerschaden verursacht.

**Wasser:** Kann das Ziel zurückschleudern (Erfolge x 2) Meter und hinterlässt rutschiges Terrain.

**Luft:** Durchschlägt Deckung vollständig, ignoriert VTD-Boni durch Schutz.

**Erde:** Trifft mit massiver Wucht, Ziele müssen eine Stärke-Probe erschwert um (Erfolge x 2) bestehen, um nicht umgeworfen zu werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Erfordert eine freie Flugbahn zum Ziel. Kann keine magisch geschützten Objekte durchdringen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Hände zittern unter der Kraft, die sich in ihnen aufstaut. Als du das Geschoss loslässt, rast es wie ein vernichtender Komet durch die Luft, bereit, alles in seinem Weg zu zerstören.

## Mächtige Heimsuchung

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Elementare Heimsuchung + Gravitationswelle

**Beschreibung:** Du lässt dein Element in gewaltigem Maßstab wüten und verwandelst das Schlachtfeld in ein chaotisches Naturspektakel.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Verursacht (Erfolge x 3W6) Schaden in einem (Erfolge x 4) Meter Radius.

› Elemente haben folgende Spezialeffekte:

**Feuer:** Alle im Bereich entzünden sich automatisch und erleiden 1W6/2 Schaden pro Runde.

**Wasser:** Alle Gegner müssen eine Stärke-Probe erschwert um (Erfolge x 2) bestehen, um nicht mitgerissen zu werden.

**Luft:** Feinde im Wirkungsbereich verlieren für (Erfolge x 2) Runden 50 % ihrer Bewegung.

**Erde:** Erzeugt einen Krater, der schwer passierbar wird und einen Bereich von (Erfolge x 2) Metern als schwieriges Terrain hinterlässt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht in engen Räumen verwendet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen mittleren VTD der betroffenen Wesen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 9) SpE

**AkP-Kosten:** 12 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Erde bebt, der Himmel verdunkelt sich, oder ein riesiger Wasserstrudel reißt alles mit sich. Deine elementare Macht ist entfesselt und bringt die rohe Kraft der Natur auf deine Feinde nieder.

## Stufe 5 - Ultimative Elementaren Beherrschung (2 Fähigkeiten)

### Elementarer Gigant

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Mächtiges Geschoss + Mächtige Heimsuchung

**Beschreibung:** Du rufst eine kolossale Manifestation des Elements herbei, die für dich kämpft. Dieser Gigant ist eine Verkörperung der reinen Elementarkraft und kann das Schlachtfeld dominieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Der Elementare Gigant bleibt für (Erfolge x 3) Kampfunden bestehen und besitzt:

LeP: (Erfolge x 25)

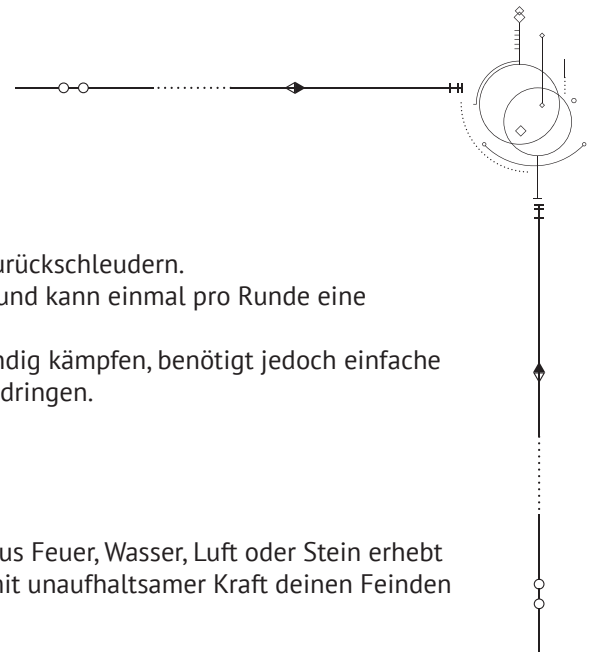
VTD: 20 + (Erfolge x 2)

Angriffswert: 38 - VTD des Ziels

Seine Fähigkeiten hängen vom gewählten Element ab:

**Feuer:** Jeder Angriff entzündet das Ziel für (Erfolge) Runden, verursacht 1W6 zusätzlichen Feuerschaden pro Runde.

**Wasser:** Kann eine Welle erzeugen, die Feinde (Erfolge x 2) Meter zurückstößt und sie benommen macht.



(KO-Rettungswurf) erschwert um (Erfolge x3)

**Luft:** Hat +5 Initiative Angriffe sind Windstöße die Gegner zurückschleudern.

**Erde:** Reduziert erlittenen Schaden um (Erfolge x 2) Punkte und kann einmal pro Runde eine Schockwelle auslösen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Der Gigant kann eigenständig kämpfen, benötigt jedoch einfache Befehle. Kann keine magischen Barrieren oder Versiegelungen durchdringen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Mut, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 12 AkP pro Runde

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein gewaltiger Titan aus Feuer, Wasser, Luft oder Stein erhebt sich. Seine bloße Präsenz erschüttert das Schlachtfeld, während er mit unaufhaltsamer Kraft deinen Feinden entgegentritt.

## Naturkatastrophe

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Mächtige Heimsuchung + Mächtiges Geschoss

**Beschreibung:** Du entfachst eine gewaltige Naturkatastrophe, die das gesamte Schlachtfeld verändert. Diese Fähigkeit kann nur unter extremen Bedingungen eingesetzt werden, entfaltet dann jedoch zerstörerische Wirkung.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Verursacht eine Naturkatastrophe mit einem Wirkungsradius von (Erfolge x 10) Metern, die (Erfolge x 4W6) Schaden an allen betroffenen Zielen verursacht.

› Je nach Element kann folgendes passieren:

**Feuer:** Ein gewaltiger Feuersturm entbrennt, der das Gebiet für (Erfolge x 2) Runden in Flammen hüllt.

**Wasser:** Eine massive Flutwelle reißt alle im Bereich mit sich und macht das Gelände unpassierbar.

**Luft:** Ein orkanartiger Sturm wirbelt Trümmer umher und reduziert VTD aller Wesen im Bereich um -3.

**Erde:** Ein Erdbeben erschüttert das Gebiet und verursacht Einstürze oder Krater.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht in kleinen Räumen oder stabilen, magischen Zonen entfesselt werden. Der Anwender kann sich während der Wirkung nicht bewegen.

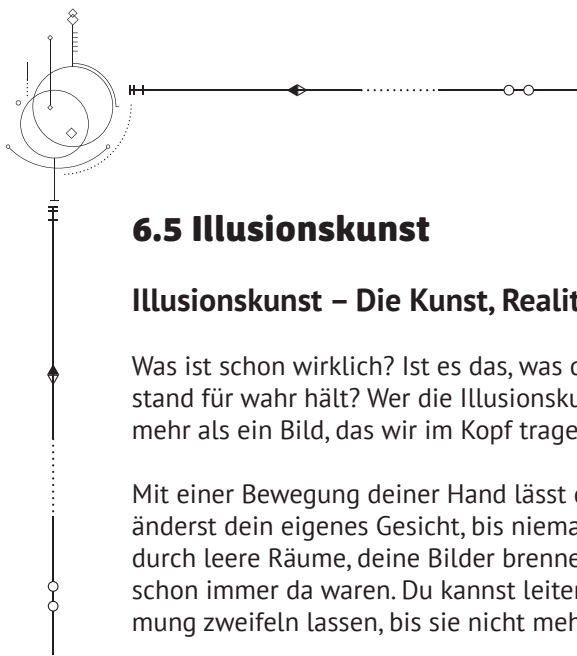
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen mittleren VTD der betroffenen Wesen.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 12) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Elemente entladen sich mit ungezügelter Macht – Feuerstürme, Erdbeben, Flutwellen oder Orkane verwüsten alles, was sich in ihrem Pfad befindet. Eine Katastrophe epischen Ausmaßes entfaltet sich.



## 6.5 Illusionskunst

### Illusionskunst – Die Kunst, Realität zu formen

Was ist schon wirklich? Ist es das, was die Augen sehen? Das, was die Ohren hören? Oder das, was der Verstand für wahr hält? Wer die Illusionskunst beherrscht, kennt die Antwort: Realität ist formbar. Sie ist nicht mehr als ein Bild, das wir im Kopf tragen – und was der Verstand glaubt, wird zur Wahrheit.

Mit einer Bewegung deiner Hand lässt du Farben tanzen, verwandelst Schatten in lebendige Wesen oder veränderst dein eigenes Gesicht, bis niemand mehr weiß, wer du bist. Deine Worte hallen als flüsternde Stimmen durch leere Räume, deine Bilder brennen sich in die Köpfe der Menschen, als wären sie Erinnerungen, die schon immer da waren. Du kannst leiten, lenken, täuschen – oder deine Gegner an ihrer eigenen Wahrnehmung zweifeln lassen, bis sie nicht mehr wissen, was echt ist.

#### Sei, wer du willst – oder wen sie in dir sehen sollen.

Heute bist du ein Händler, morgen ein Adliger, übermorgen ein Geist aus alten Legenden. Deine Maske sitzt nicht auf deiner Haut – sie liegt in den Gedanken der anderen. Und wenn sie dich erkennen wollen, sehen sie nur das, was du ihnen zeigen möchtest.

#### Deine Täuschungen sind mehr als schöne Bilder.

Ein gut platzierter Schatten, eine Stimme, die aus dem Nichts kommt, eine Straße, die dort endet, wo sie eigentlich weitergehen müsste – deine Kunst verändert nicht nur das, was Menschen sehen, sondern auch, was sie glauben. Manchmal genügt eine kleine Veränderung, ein unscheinbarer Fehler in der Wahrnehmung – und schon verliert sich jemand in einer Welt, die es gar nicht gibt.

#### Du kannst die Bühne gestalten – oder das ganze Stück umschreiben.

Warum nur dich selbst verändern, wenn du die Umgebung neu erschaffen kannst? Eine leere Halle wird zu einem prachtvollen Palast, eine dunkle Gasse zu einem blühenden Garten, ein sicherer Weg zu einem bodenlosen Abgrund. Dein Publikum kann nur das sehen, was du für sie bereithältst. Und wer an deiner Realität zweifelt, wird sich selbst darin verlieren.

#### Illusionen sind mehr als Täuschung – sie sind Macht.

Du kannst mit ihnen unterhalten, inspirieren, verblüffen. Oder du kannst mit ihnen täuschen, lenken, zerstören. Eine gut gewählte Illusion kann einen Kampf beenden, bevor er beginnt, kann Feinde verwirren oder sie so tief in Angst und Wahnsinn stürzen, dass sie sich selbst aufgeben.

Doch sei gewarnt: Die größte Gefahr liegt nicht darin, dass andere deine Illusionen durchschauen. Die größte Gefahr liegt darin, dass du selbst beginnst, an sie zu glauben. Denn was, wenn du so sehr mit deiner eigenen Kunst verschmilzt, dass du vergisst, was echt ist?

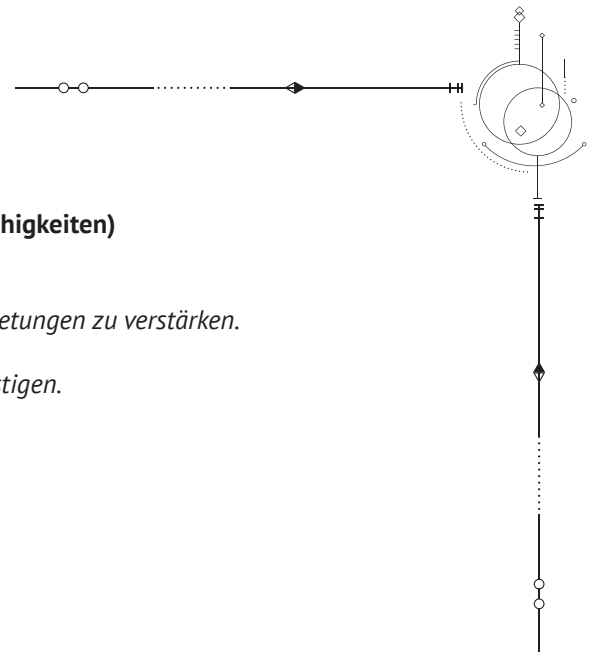
#### Die Welt ist nicht, was sie zu sein scheint.

Sie ist das, was du aus ihr machst.

## 6.5 .1 Skilltree: Illusionskunst

### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Farbenspiel – *Erschaffe faszinierende Illusionen von Farben und Lichteffekten.*
- › Stimmen im Wind – *Lasse flüsternde Stimmen aus dem Nichts erscheinen.*
- › Falschspiel – *Erzeuge optische Täuschungen, um andere zu manipulieren.*
- › Aussehen verändern – *Verändere dein Erscheinungsbild, um unerkannt zu bleiben.*



## **Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

- › Kunst verstärken › Voraussetzung: Farbenspiel  
*Erschaffe Illusionen von Tönen, Bildern und Geräuschen, um deine Darbietungen zu verstärken.*
- › Spuk › Voraussetzung: Stimmen im Wind  
*Erzeuge Illusionen von Geistern oder Spukgestalten, um Ziele zu verängstigen.*
- › Fälschung › Voraussetzung: Falschspiel  
*Erschaffe eine täuschend echte Kopie eines Dokuments oder Objekts.*
- › Kopie › Voraussetzung: Aussehen verändern  
*Erzeuge eine exakte Illusion einer Person, die du siehst.*
- › Ablenkende Doppelgänger › Voraussetzung: Falschspiel  
*Erschaffe mehrere Doppelgänger, die Gegner verwirren und ablenken.*
- › Finsternis erzeugen › Voraussetzung: Farbenspiel  
*Erschaffe eine Illusion vollständiger Dunkelheit in einem Bereich.*
- › Schönheit › Voraussetzung: Stimmen im Wind  
*Erzeuge flüchtige Bilder und Visionen, die sich in die Köpfe anderer brennen.*
- › Persönliche Verzückerung › Voraussetzung: Kunst verstärken  
*Erschaffe eine Illusion, die dich in einen Zustand der Euphorie versetzt und negative Zustände entfernt.*

## **Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

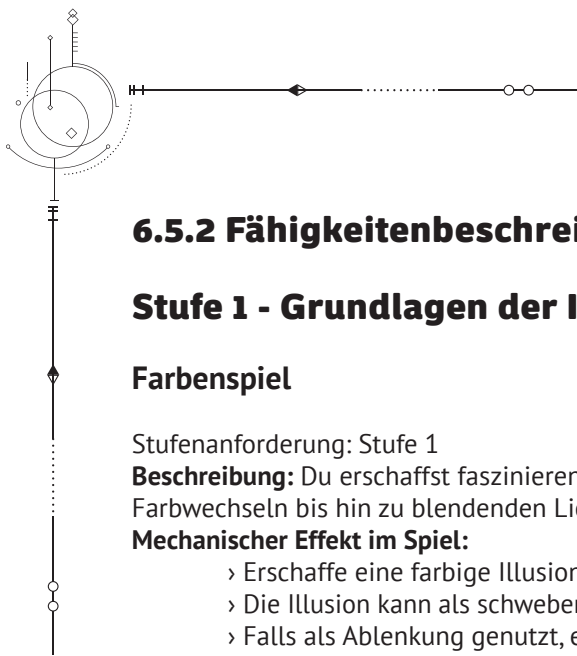
- › Traum der Narren › Voraussetzung: Kunst verstärken  
*Erschaffe eine aufwendige Illusion, die eine ganze Szene oder Umgebung umfasst.*
- › Spuk des Wahnsinns › Voraussetzung: Spuk  
*Erzeuge eine Illusion, die ein Ziel nicht nur verängstigt, sondern auch schädigt.*
- › Jubelnde Menge › Voraussetzung: Persönliche Verzückerung  
*Lasse eine jubelnde Menge erscheinen, die dich und deine Verbündeten anfeuert.*
- › Verschwimmen › Voraussetzung: Ablenkende Doppelgänger  
*Lasse dein Aussehen verschwimmen, sodass Gegner dich nur noch undeutlich wahrnehmen.*
- › Perfekter Hinterhalt › Voraussetzung: Finsternis erzeugen  
*Täusche eine Umgebung vor, die dir und deinen Verbündeten einen perfekten Hinterhalt ermöglicht.*
- › Illusionsnetz › Voraussetzung: Kopie  
*Eine Gruppe von Gegnern wird in einer täuschend echten Illusion gefangen und kann sich nicht bewegen.*
- › Gefängnis der Qual › Voraussetzung: Finsternis erzeugen  
*Nimm deinen Gegner in einem Gefängnis aus quälenden Illusionen gefangen.*
- › Komplette Manipulation › Voraussetzung: Schönheit  
*Deine Ziel vergöttert sich und folgt dir überall hin, liest dir Wünsche von den Lippen ab.*

## **Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Verzerrung der Realität › Voraussetzung: Spuk des Wahnsinns + Verzerrung der Realität  
*Ein Ziel wird in einer alpträumlichen Illusion gefangen und erleidet fortwährende psychische Qualen.*
- › Wahrnehmung beeinflussen › Voraussetzung: Wahrnehmung beeinflussen + Traum der Narren  
*Ein intelligentes Ziel wird vollständig von einer Illusion überzeugt und folgt dir als treuer Begleiter.*

## **Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Traum der Ewigkeit › Voraussetzung: Gefängnis der Qual + Komplette Manipulation  
*Erschaffe eine atemberaubende Illusion von epischem Ausmaß, die die Realität zu übertreffen scheint.*
- › Illusionsdimension › Voraussetzung: Gefängnis der Qual + Komplette Manipulation  
*Erschaffe eine eigene Welt aus Illusionen, in die du andere mit hineinziehen kannst.*



## 6.5.2 Fähigkeitenbeschreibungen: Illusionskunst

### Stufe 1 - Grundlagen der Illusionskunst (4 Fähigkeiten)

#### Farbenspiel

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du erschaffst faszinierende Illusionen von Farben und Lichteffekten. Diese können von sanften Farbwechseln bis hin zu blendenden Lichtmustern reichen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erschaffe eine farbige Illusion in einem Bereich von (Erfolge x 2) Metern Radius.
- › Die Illusion kann als schwebende Lichter, flimmernde Farben oder nachleuchtende Muster erscheinen.
- › Falls als Ablenkung genutzt, erhält das Ziel -2 auf Wahrnehmungswürfe für (Erfolge) Runden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht direkt Schaden verursachen.

Erfordert Sichtlinie zum Zielort.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 2) SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Aus deiner Hand sprühen leuchtende Farben, die sich in der Luft drehen und pulsieren. Augen fangen an zu flimmern, während die Farben sich hypnotisch bewegen.

#### Stimmen im Wind

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du erzeugst flüsternde Stimmen oder entfernte Rufe, die aus dem Nichts zu kommen scheinen. Sie können ein einzelnes Wort, eine leise Unterhaltung oder ein unheimliches Flüstern sein.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Stimme kann in einem Bereich von (Erfolge x 3) Metern erscheinen.
- › Sie kann entweder einem bestimmten Ziel zuflüstern oder allgemein hörbar sein.
- › Falls als Ablenkung genutzt, erhält das Ziel -2 auf Wahrnehmungsproben für (Erfolge) Runden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine echten Gespräche imitieren, sondern nur vage oder einfache Aussagen wiederholen. Funktioniert nicht gegen Wesen ohne Gehör.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 2) SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein leises Flüstern weht durch die Luft. Die Worte sind kaum verständlich, aber sie hinterlassen ein unbehagliches Gefühl. Wer auch immer sie hört, fühlt sich für einen Moment beobachtet.

#### Falschspiel

Stufenanforderung: Stufe 1

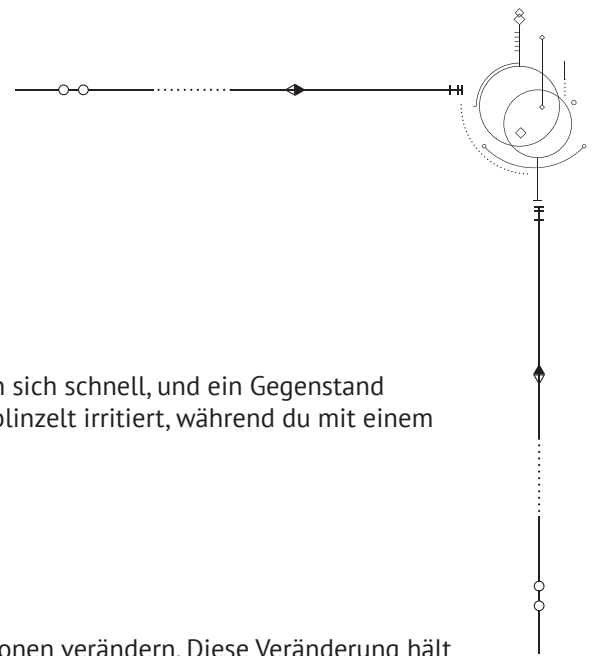
**Beschreibung:** Du erzeugst optische Täuschungen, um andere zu manipulieren. Gegenstände scheinen zu verschwinden, Karten zu wechseln oder Münzen sich zu verdoppeln.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erschafft eine optische Illusion, die bis zu (Erfolge x 2) Minuten anhält.
- › Kann genutzt werden, um ein kleines Objekt (Größe einer Handfläche) unsichtbar erscheinen zu lassen oder seine Form zu ändern.
- › Falls in einem Glücksspiel oder einer Täuschung genutzt, erleichtert es die Taschendiebstahl-Probe um (Erfolge).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Objekte, die ein Ziel bereits sieht – sie verschwinden nicht vollständig aus der Realität. Die Illusion hält nur solange, wie du dich in (Erfolge x 3) Metern





Reichweite befindest.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Geschicklichkeit, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 2) SpE

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Hände bewegen sich schnell, und ein Gegenstand scheint sich zu verändern oder verschwindet ganz. Dein Gegenüber blinzelt irritiert, während du mit einem Lächeln das „unmögliche“ vollbringst.

## Aussehen verändern

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst dein äußeres Erscheinungsbild durch Illusionen verändern. Diese Veränderung hält für kurze Zeit und erlaubt es dir, dich unauffällig in einer Menge zu bewegen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erlaubt eine Veränderung der äußeren Erscheinung für (Erfolge x 3) Minuten.
- › Größe und Gewicht bleiben unverändert, aber Gesichtsform, Kleidung und Haarfarbe können illusionär angepasst werden.
- › Falls für eine Täuschung genutzt, erschwert es Wahrnehmungswürfe zur Identifikation um (Erfolge x 2).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Spiegel oder magische Effekte, die Illusionen durchschauen, entlarven diese Veränderung sofort. Die Illusion ist rein visuell – Geräusche, Geruch oder physische Interaktion bleiben unverändert.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Charisma, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du konzentrierst dich, und dein Spiegelbild verändert sich langsam. Deine Gesichtszüge verschwimmen, dein Haar nimmt eine neue Farbe an, und plötzlich ist die Person, die dich ansieht, eine völlig andere.

## Stufe 2 - Einfache Illusionskunst (8 Fähigkeiten)

### Kunst verstärken

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Farbenspiel

**Beschreibung:** Du kannst deine Illusionen um Klänge, Bewegungen und feinere Details erweitern, sodass sie realistischer wirken und ein beeindruckendes Spektakel erschaffen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Deine Illusionen können nun zusätzliche audiovisuelle Effekte enthalten (Geräusche, sanfte Bewegungen oder glühende Reflexionen).
- › Falls zur Ablenkung genutzt: Wahrnehmungsproben gegen die Illusion sind um (Erfolge x 2) erschwert.
- › Falls in einer künstlerischen Darbietung verwendet: Erleichtert Proben auf Musizieren oder Tanz um (Erfolge).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Illusion kann keine Sprache oder komplexe Gespräche imitieren. Physischer Kontakt entlarvt die Illusion sofort.

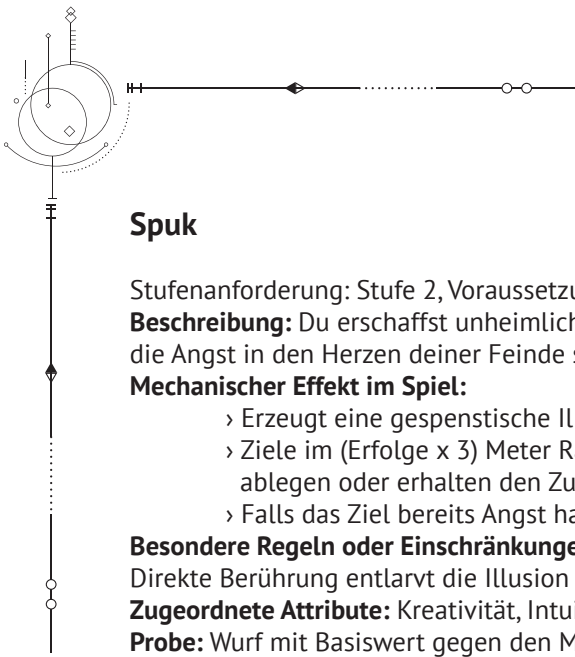
**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Darbietung erwacht zum Leben – Farben tanzen, Klänge vibrieren durch die Luft, und das Publikum kann nicht anders, als gebannt zuzusehen.



## Spuk

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Stimmen im Wind

**Beschreibung:** Du erschaffst unheimliche Erscheinungen von Spukgestalten oder geisterhaften Phänomenen, die Angst in den Herzen deiner Feinde säen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt eine gespenstische Illusion, die sich für (Erfolge x 2) Runden hält.
- › Ziele im (Erfolge x 3) Meter Radius müssen einen Mut-Rettungswurf erschwert um (Erfolge + 5) ablegen oder erhalten den Zustand Angst.
- › Falls das Ziel bereits Angst hat: Erleidet es (Erfolge x 1W6/2) psychischen Schaden als LeP

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Untote oder Wesen ohne Furcht sind immun gegen diesen Effekt. Direkte Berührung entlarvt die Illusion sofort.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Mut-Wert des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Luft wird kälter, Schatten flüstern an den Wänden, und aus der Dunkelheit tauchen geisterhafte Silhouetten auf. Ihr wimmerndes Klagen lässt sich nicht ignorieren...

## Fälschung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Falschspiel

**Beschreibung:** Du kannst eine täuschend echte Illusion eines Dokuments, einer Münze oder eines einfachen Objekts erschaffen, die für kurze Zeit als echt erscheint.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt eine illusionäre Kopie eines kleinen Objekts (bis (Erfolge x 10 cm) Größe).
- › Wenn jemand das Objekt untersucht: Wahrnehmungsproben sind um (Erfolge x 2) erschwert.
- › Falls das Objekt berührt wird: Die Illusion hält noch für (Erfolge x 2) Sekunden, bevor sie sich auflöst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine komplexen Mechanismen oder magische Effekte imitieren. Hält nur für (Erfolge x 3) Minuten, bevor sie verblasst.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Siegel erscheint, wo keines war. Eine Schriftrolle verändert ihren Text. Ein Edelstein glitzert täuschend echt, und doch... etwas daran ist zu perfekt.

## Kopie

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Aussehen verändern

**Beschreibung:** Du kannst eine exakte Illusion einer Person erschaffen, die du gerade siehst. Diese Kopie kann sprechen und sich bewegen, aber nicht mit der Umwelt interagieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Illusion imitiert eine Person (Erfolge x 2) Minuten lang.
- › Falls die Kopie in eine soziale Interaktion verwickelt wird: Überzeugungs- und Täuschungsproben erhalten + (Erfolge x 2).
- › Die Illusion kann einfache Antworten oder sich wiederholende Phrasen imitieren.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nur Personen kopieren, die du aktuell siehst. Körperliche Interaktion entlarvt die Illusion sofort.

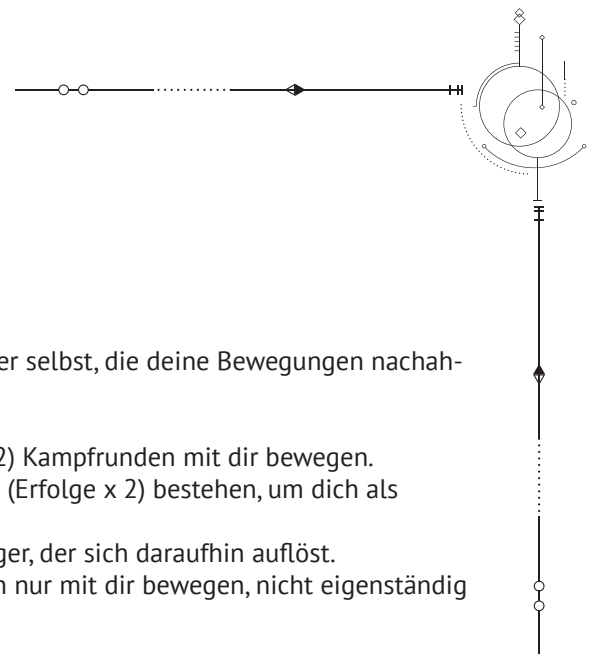
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Das Gesicht, die Stimme, selbst die Art zu stehen – perfekt nachgebildet. Doch ein genauer Blick könnte die Illusion durchschauen.



## Ablenkende Doppelgänger

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Falschspiel

**Beschreibung:** Du erschaffst mehrere illusionäre Doppelgänger deiner selbst, die deine Bewegungen nachahmen, um Feinde zu verwirren und ihre Angriffe zu erschweren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt (Erfolge x 2) Doppelgänger, die sich für (Erfolge x 2) Kampfrunden mit dir bewegen.
- › Angreifer müssen eine Wahrnehmungsprobe erschwert um (Erfolge x 2) bestehen, um dich als echtes Ziel zu identifizieren.
- › Falls diese Probe misslingt: Er attackiert einen Doppelgänger, der sich daraufhin auflöst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Doppelgänger können sich nur mit dir bewegen, nicht eigenständig agieren. Direkte Berührung entlarvt die Illusion.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Plötzlich sind da nicht nur du, sondern viele von dir – sie bewegen sich gleichzeitig, weichen aus und verwirren den Feind, der nicht mehr weiß, wohin er schlagen soll.

## Finsternis erzeugen

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Farbenspiel

**Beschreibung:** Du erschaffst eine dichte, illusionäre Dunkelheit, die Licht verschluckt und Feinde in völlige Orientierungslosigkeit versetzt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erstellt einen (Erfolge x 3) Meter Radius großen Bereich, der für (Erfolge x 2) Runden völlige Dunkelheit simuliert.
- › Wesen in der Dunkelheit erleiden folgende negative Effekte:
  - (Erfolge + 2) auf alle Angriffswürfe und Wahrnehmungsproben.
  - (Erfolge) auf VTD
  - Fortbewegungsgeschwindigkeit ist auf die Hälfte reduziert.
- › Wesen mit natürlicher oder magischer Dunkelsicht können durch die Illusion hindurchsehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** direkte Berührung oder magische Enthüllung kann die Illusion durchbrechen. Wesen mit Blindenkampf oder anderen nicht-visuellen Wahrnehmungen sind nicht betroffen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Dunkelheit breitet sich aus wie ein lebendiges Wesen, saugt alles Licht auf und hinterlässt eine absolute Schwärze. Geräusche werden gedämpft, die Luft fühlt sich dichter an – ein Gefühl der Beklemmung macht sich breit, als ob die Welt plötzlich verschwunden wäre.

## Schönheit

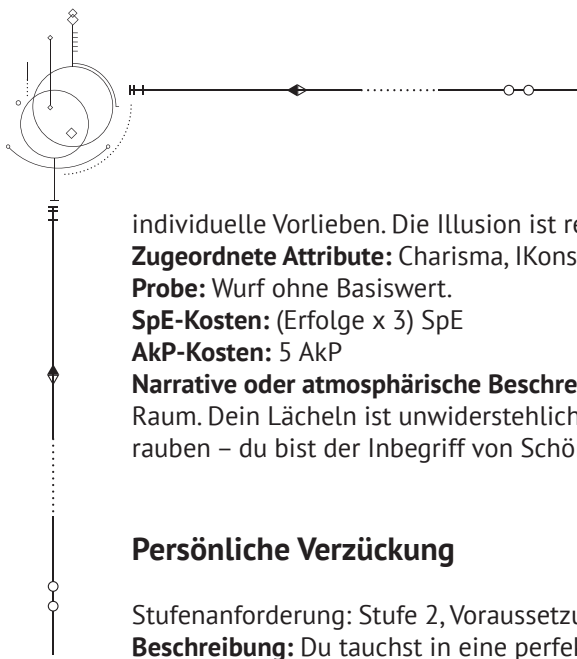
Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Stimmen im Wind

**Beschreibung:** Deine Illusion verändert deine Erscheinung für das Ziel so, dass du exakt dessen persönlichem Schönheitsideal entsprichst. Dein Aussehen, deine Stimme und sogar dein Geruch scheinen für das Ziel makellos.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Jedes Ziel im (Erfolge x 3) Meter Radius nimmt dich für (Erfolge x 2) Runden als vollkommen attraktiv wahr.
- › Rhetorik-Proben und alle Proben, bei denen es von Vorteil sein kann, schön auf das Ziel zu wirken, sind um (Erfolge x 2) erleichtert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne emotionale Wahrnehmung oder



individuelle Vorlieben. Die Illusion ist rein subjektiv – andere Personen sehen keine Veränderung.

**Zugeordnete Attribute:** Charisma, IKonstitution, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Für dein Ziel bist du plötzlich die faszinierendste Person im Raum. Dein Lächeln ist unwiderstehlich, deine Stimme sanft wie Musik. Ein Blick genügt, um den Atem zu rauben – du bist der Inbegriff von Schönheit.

## Persönliche Verzückung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Kunst verstärken

**Beschreibung:** Du tauchst in eine perfekte Illusion ein, die deine Sinne so tief erfasst, dass sie deine eigenen Emotionen und dein Wohlbefinden verändert.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Entfernt einen negativen Zustand deiner Wahl (z. B. Angst, Schmerz, Benommenheit).
- › Falls du dich für die Dauer der Illusion konzentrierst, erhältst du (Erfolge x 2) Runden Immunität gegen mentale Effekte.
- › Während der Illusion heilst du (Erfolge x 1W6/2) Lebenspunkte pro Runde.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

Kann nicht genutzt werden, um körperliche Wunden zu heilen.

Falls du während der Verzückung Schaden nimmst, musst du eine Willenskraft-Probe gegen (Erfolge + 5) bestehen, um die Illusion aufrechtzuerhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Willenskraft, Klugheit, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du schließt die Augen und tauchst in eine Welt aus Klang, Licht und Perfektion ein. Jeder Schmerz, jede Angst verschwindet – für einen Moment gibt es nur Schönheit, Harmonie und das Gefühl völliger Zufriedenheit.

## Stufe 3 - Fortgeschrittene Illusionskunst (8 Fähigkeiten)

### Traum der Narren

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Kunst verstärken

**Beschreibung:** Du erschaffst eine großflächige Illusion, die eine gesamte Umgebung täuschend echt verändert. Du kannst eine Stadt in Flammen setzen, eine friedliche Lichtung erschaffen oder ein Schlachtfeld in Nebel hüllen – die Illusion umgibt alle Anwesenden und beeinflusst ihre Wahrnehmung vollständig.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt eine Illusion auf einer Fläche von (Erfolge x 10) Metern, die für (Erfolge x 2) Minuten anhält.
- › Die Illusion kann:
  - Die Umgebung verändern (z. B. eine Straße wie einen Abgrund erscheinen lassen).
  - Kreaturen oder Objekte nachbilden, die jedoch keine physische Wirkung haben.
  - Akustische und visuelle Elemente kombinieren.
- › Proben zur Enthüllung der Illusion sind um (Erfolge x 2) erschwert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Wesen, die die Illusion durchschauen, können sie ignorieren, aber sie bleibt für alle anderen aktiv. Körperlicher Kontakt mit der Illusion kann ihre Glaubwürdigkeit beeinträchtigen.

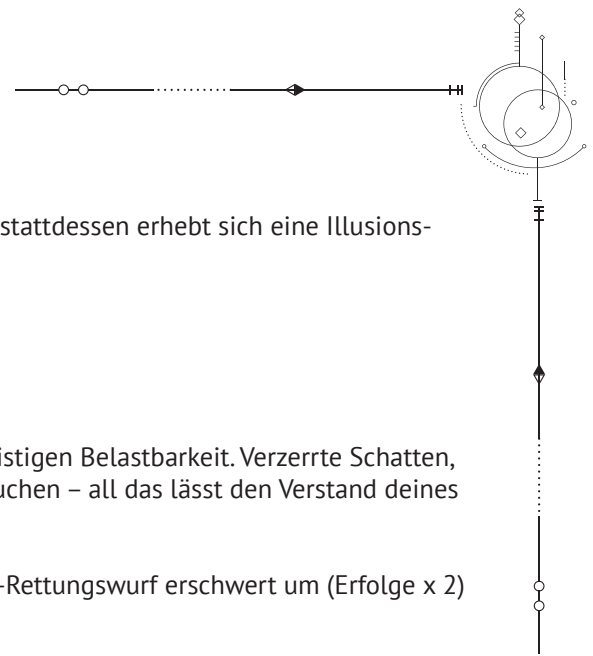
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Realität scheint sich zu verzerren, als sich die Umgebung



vor den Augen der Anwesenden verändert. Was war, ist nicht mehr – stattdessen erhebt sich eine Illusionswelt, die täuschend echt wirkt und die Sinne fesselt.

## Spuk des Wahnsinns

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Spuk

**Beschreibung:** Deine Illusionen treiben ihr Ziel an die Grenze der geistigen Belastbarkeit. Verzerrte Schatten, endlose Flüstern, schemenhafte Gestalten, die aus dem Nichts auftauchen – all das lässt den Verstand deines Opfers erzittern.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Ziele innerhalb von (Erfolge x 4) Metern müssen einen MU-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen oder:
  - Den Zustand Angst für (Erfolge) Runden erhalten.
  - jede Runde (Erfolge x 2) LeP durch stressbedingte Überlastung verlieren.
  - Falls das Ziel bereits unter dem Zustand Angst leidet, ist die MU-Probe gegen den Effekt zusätzlich um +3 erschwert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne Geist oder Emotionen. Einmal durchschaut, kann das Ziel nicht erneut von der gleichen Illusion beeinflusst werden.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die GVTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Schatten flüstern, die Luft vibriert, ein dumpfes Dröhnen erklingt aus dem Nichts. Verzerrte Gesichter tauchen auf, verschwinden wieder – doch die Panik bleibt. Die Luft wird schwer, das Ziel beginnt zu zittern – seine Sinne spielen ihm schreckliche Streiche.

## Jubelnde Menge

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Persönliche Verzückung

**Beschreibung:** Du erschaffst eine illusionäre Menschenmenge, die dich und deine Verbündeten anfeuert, ermutigt und ihnen eine überwältigende Zuversicht verleiht.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Erzeugt eine illusionäre Zuschauermenge in einem (Erfolge x 3) Meter Radius, die für (Erfolge x 2) Runden anhält und dir und deinen Verbündeten jubiliert.
- › Du und deine Verbündeten erhalten:
  - + (Erfolge x 2) auf alle Proben die die aktuelle Situation betreffen
  - + zusätzlich (Erfolge) auf Angriffswürfe und den VTD.
  - + eine temporäre Erhöhung der Initiative um +2 für die Dauer des Effekts.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur, wenn die Illusion glaubwürdig in die Situation passt. Hat keine Wirkung auf Feinde, sondern nur auf Verbündete.

**Zugeordnete Attribute:** Charisma, Klugheit, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

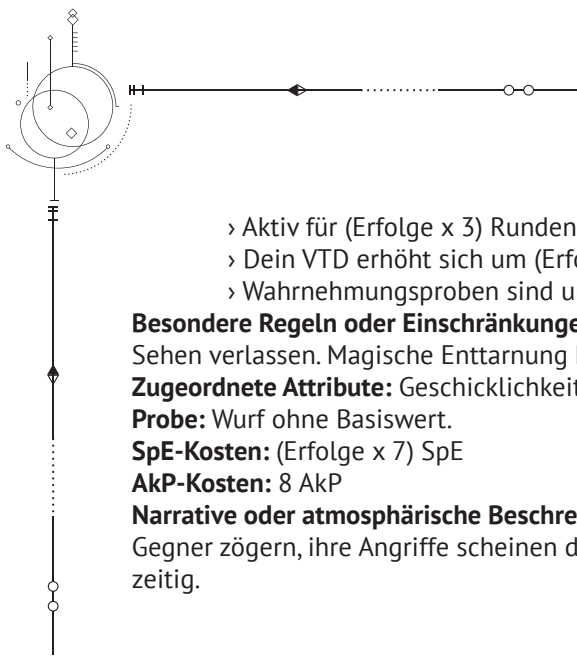
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Klang von Applaus und Jubelgeschrei erfüllt die Luft. Stimmen rufen enthusiastisch deinen Namen, und eine Illusion von begeisterten Anhängern versetzt dich und deine Verbündeten in einen unerschütterlichen Kampfgeist.

## Verschwimmen

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Ablenkende Doppelgänger

**Beschreibung:** Dein Körper scheint unklar zu werden, als würde er verschwimmen oder sich in mehreren Ebenen gleichzeitig existieren. Gegner haben Schwierigkeiten, dich zu fixieren.

### Mechanischer Effekt im Spiel:



- › Aktiv für (Erfolge x 3) Runden.
- › Dein VTD erhöht sich um (Erfolge x 2) bei allen Angriffswürfen gegen dich.
- › Wahrnehmungsproben sind um (Erfolge x 2) erschwert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen Wesen, die sich auf andere Sinne als das Sehen verlassen. Magische Enttarnung hebt die Illusion auf.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper flimmert und scheint sich in der Luft aufzulösen. Gegner zögern, ihre Angriffe scheinen durch dich hindurchzugehen – als wärst du an mehreren Orten gleichzeitig.

## Perfekter Hinterhalt

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Finsternis erzeugen + Verzerrung der Realität

**Beschreibung:** Du manipulierst die Umgebung mit einer Illusion so, dass du und deine Verbündeten einen nahezu perfekten Hinterhalt legen können. Gegner sehen eine normale Szenerie, während du und deine Verbündeten unbemerkt auf sie lauern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Erschwernis für Gegner, den Hinterhalt zu erkennen, beträgt (Erfolge x 4) auf Wahrnehmungsproben.
- › Falls der Hinterhalt erfolgreich ist, verursachen alle ersten Angriffe deiner Gruppe doppelten Schaden.
- › Illusion hält für (Erfolge x 3) Minuten an oder bis sie aktiv durchschaut wird.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Berührungen oder starke physische Reize können die Illusion entlarven. Kann nicht in direktem Sichtfeld des Gegners gewirkt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 2 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Schauplatz wirkt friedlich, nichts scheint ungewöhnlich – doch in Wahrheit seid ihr bereit zum Angriff. Das perfekte Ablenkungsmanöver lässt eure Feinde in die Falle tapen.

## Illusionsnetz

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Kopie + Traum der Narren

**Beschreibung:** Du fängst eine Gruppe von Gegnern in einer täuschend echten Illusion ein, die sie bewegungsunfähig macht. Die Illusion hält sie in einem Netz aus Sinnestäuschungen gefangen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › (Erfolge x 2) Gegner werden für (Erfolge x 3) Kampfrunden gelähmt, falls ihr Rettungswurf misslingt.
- › Während der Lähmung können sie keine Aktionen ausführen oder sich verteidigen.
- › Falls sie versuchen, sich zu befreien, müssen sie eine Konzentrationsprobe erschwert um (Erfolge x 2) bestehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann durch starke physische Einwirkung oder magische Enttarnung aufgehoben werden.

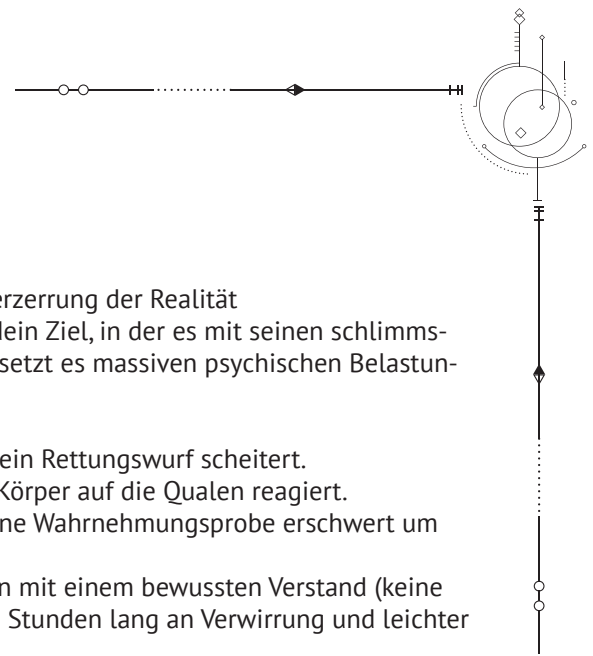
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den höchsten GVTD der betroffenen Gruppe.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Welt um deine Feinde bricht auseinander. Plötzlich stehen sie in einem undurchdringlichen Labyrinth aus sich drehenden Gängen, verzerrten Stimmen und sich verändernden Strukturen – hilflos und ohne Orientierung.



## Gefängnis der Qual

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Spuk des Wahnsinns + Verzerrung der Realität

**Beschreibung:** Du erschaffst eine persönliche Albtraum-Illusion für dein Ziel, in der es mit seinen schlimmsten Ängsten und seelischen Qualen konfrontiert wird. Diese Illusion setzt es massiven psychischen Belastungen aus.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel ist für (Erfolge x 2) Kampfrunden gelähmt, wenn sein Rettungswurf scheitert.
- › Es erleidet pro Runde (Erfolge x 3) LeP Schaden, weil sein Körper auf die Qualen reagiert.
- › Falls das Ziel sich aus der Illusion befreien will, muss es eine Wahrnehmungsprobe erschwert um (Erfolge x 3) bestehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Wesen mit einem bewussten Verstand (keine Maschinen o. Untote). Falls das Ziel überlebt, leidet es noch (Erfolge) Stunden lang an Verwirrung und leichter Orientierungslosigkeit.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmungswert des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 12) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Das Opfer schreit auf, sein Körper zittert, und die Panik ist ihm ins Gesicht geschrieben. Unsichtbare Hände zerren an ihm, alte Schuldgefühle brechen hervor, verzerrte Schatten flüstern ihm seine tiefsten Ängste ein – ein unausweichlicher Albtraum.

## Komplette Manipulation

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Wahrnehmung beeinflussen + Traum der Narren

**Beschreibung:** Dein Ziel wird so stark von deiner Illusion beeinflusst, dass es dich als seine höchste Autorität und eine unantastbare Gottheit ansieht. Es folgt dir treu, als wärst du sein Auserwählter.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel (höchstens GK 5, muss über Verstand verfügen) folgt dir freiwillig und führt Befehle aus, so lange sie nicht selbstzerstörerisch sind.
- › Der Effekt hält an, aber das Ziel kann einmal pro Tag einen Wahrnehmungs-Rettungswurf machen, um sich zu befreien.
- › Falls das Ziel sich befreit, wird es für (Erfolge) Minuten verwirrt, bevor es wieder klar denken kann.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen, die nicht immun gegen mentale Beeinflussung sind. Kann nicht auf mehreren Zielen gleichzeitig wirken.

**Zugeordnete Attribute:** Charisma, Klugheit, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den Willenskraftwert des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 14) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Ziel betrachtet dich plötzlich mit einer Ehrfurcht, die tief aus seiner Seele kommt. Sein Blick ist voller Bewunderung, es neigt den Kopf und spricht dich ehrfürchtig an. Du bist sein Leitstern, sein Prophet – und es wird alles tun, um dich zu unterstützen.

## Stufe 4 - Meisterhafte Illusionskunst (2 Fähigkeiten)

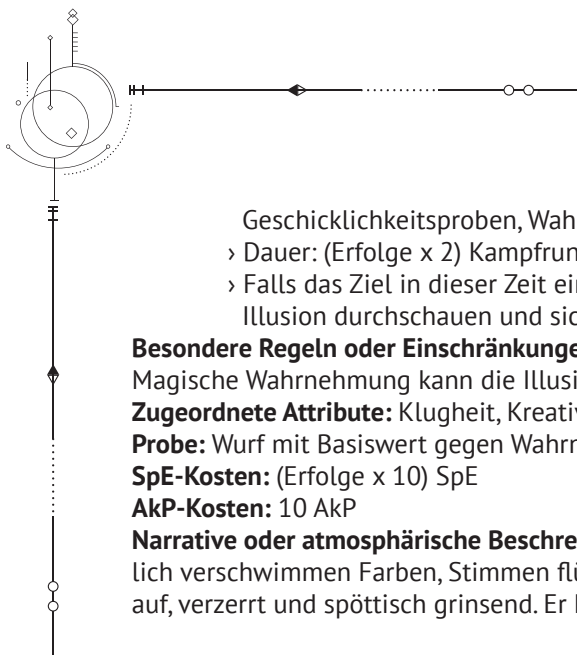
### Verzerrung der Realität

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Wahrnehmung beeinflussen + Falschspiel

**Beschreibung:** Du manipulierst die Sinne deines Gegners so stark, dass er unter massiven Wahrnehmungsstörungen leidet. Er sieht doppelte Bilder, hört Stimmen aus allen Richtungen und fühlt den Boden unter sich schwanken. Dadurch wird es für ihn extrem schwierig, sich zu konzentrieren oder zielgerichtete Aktionen durchzuführen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel erleidet eine (Erfolge x 3) Erschwernis auf alle Handlungen (Angriffe, Verteidigung,



- Geschicklichkeitsproben, Wahrnehmung etc.).
- › Dauer: (Erfolge x 2) Kampfrunden.
  - › Falls das Ziel in dieser Zeit einen KL-Rettungswurf erschwert um (Erfolge + 2) besteht, kann es die Illusion durchschauen und sich normal bewegen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht auf Wesen ohne Seh- oder Hörsinn angewendet werden. Magische Wahrnehmung kann die Illusion durchbrechen (Probe erschwert um (Erfolge x 2)).

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmung des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Gegner taumelt, seine Augen weiten sich panisch. Plötzlich verschwimmen Farben, Stimmen flüstern ihm Unsinn ein, und sein eigenes Spiegelbild taucht vor ihm auf, verzerrt und spöttisch grinsend. Er hebt die Hände, um sich zu wehren – aber was ist real?

## Wahrnehmung beeinflussen

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Schönheit + Verzerrung der Realität

**Beschreibung:** Deine Illusionskunst ist so fein nuanciert, dass du das Vertrauen deines Ziels in seine eigene Wahrnehmung zersetzt. Es beginnt, an allem zu zweifeln – an dem, was es sieht, hört und fühlt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel erleidet eine (Erfolge) Erschwernis auf alle Wahrnehmungsproben.
- › Falls das Ziel bereits von einer anderen Illusion betroffen ist, wird der Effekt verstärkt: Es verliert die Fähigkeit, zwischen Realität und Täuschung zu unterscheiden.
- › Dauer: (Erfolge x 3) Minuten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf blinde oder taube Ziele. Kann durch magische Wahrnehmung (erschwert um Erfolge + 3) aufgehoben werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmung des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Opfer schaut sich verwirrt um. Eben war da noch eine Tür, jetzt ist sie verschwunden. Die Stimmen seiner Freunde klingen fremd, ihre Gesichter verzerren sich zu Fratzen. „Nein... das kann nicht sein...“ murmelt es – aber was ist noch echt?

## Stufe 5 - Ultimative Illusionskunst (2 Fähigkeiten)

### Traum der Ewigkeit

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Gefängnis der Qual + Komplette Manipulation

**Beschreibung:** Du erschaffst eine Illusion von solch gewaltigem Ausmaß, dass sie alles übertrifft, was die Betroffenen jemals gesehen haben. Sie ist so groß, so wunderschön oder so schrecklich, dass sie jeden in ihren Bann zieht und Realität und Täuschung ununterscheidbar macht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

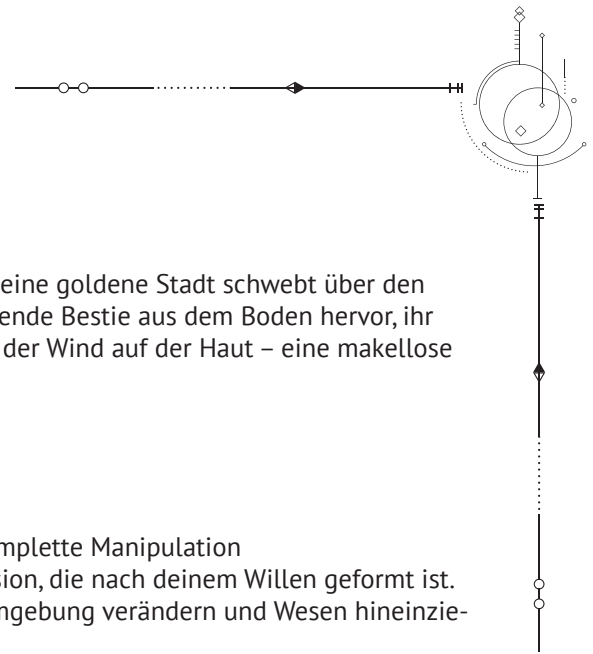
- › (Erfolge x 100) Ziele werden von der Illusion beeinflusst.
- › Sie nehmen sie als vollständig real wahr und können sie nur durch eine Wahrnehmungsprobe erschwert um (Erfolge x 5) durchschauen.
- › Die Illusion kann eine ganze Stadt, eine Landschaft oder eine gigantische Kreatur darstellen – mit lebens echter Perfektion.
- › Dauer: (Erfolge x 10) Minuten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Illusion kann keine direkten physischen Effekte haben, aber Gegner, die ihr Glauben schenken, können sich selbst verletzen (z. B. durch Panik oder unkontrollierte Flucht). Magische Analyse kann Hinweise darauf geben, dass es sich um eine Illusion handelt (erschwert um (Erfolge x 3)).

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen GVTD des stärksten betroffenen Ziels.





**SpE-Kosten:** (Erfolge x 20) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Der Himmel reißt auf, eine goldene Stadt schwebt über den Köpfen der Menschen. Oder vielleicht bricht eine gigantische, leuchtende Bestie aus dem Boden hervor, ihr Brüllen zerreißt die Luft. Alles wirkt echt – das Rauschen der Blätter, der Wind auf der Haut – eine makellose Perfektion, die die Welt in Staunen versetzt.

## Illusionsdimension

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Gefängnis der Qual + Komplette Manipulation

**Beschreibung:** Du erschaffst eine eigene Welt – eine Illusionsdimension, die nach deinem Willen geformt ist. Innerhalb dieser Dimension kannst du die Regeln bestimmen, die Umgebung verändern und Wesen hineinziehen, die dort gefangen bleiben, solange du es willst.

### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Du kannst eine komplette Umgebung in der Größe einer Stadt erschaffen, die für alle, die hineingezogen werden, absolut real erscheint.
- › (Erfolge x 10) Wesen können gleichzeitig in die Illusionsdimension gezogen werden.
- › Die Wesen müssen einen WA-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 4) bestehen, um zu erkennen, dass sie in einer Illusion gefangen sind.
- › Solange sie sich in der Illusionsdimension befinden, können sie sich nicht eigenständig befreien – nur wenn sie einen neuen Rettungswurf (alle (Erfolge) Stunden) schaffen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Dimension kann keine physischen Auswirkungen auf die reale Welt haben. Wenn der Anwender stirbt oder zu Boden geht, löst sich die Illusionsdimension auf.

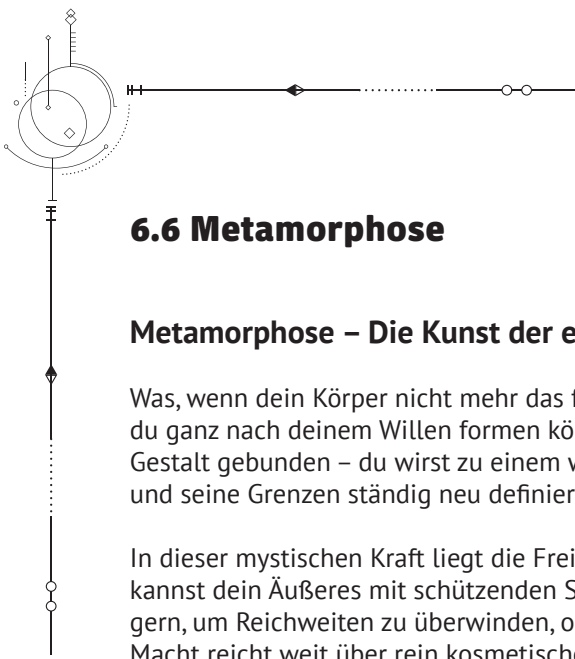
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmung oder Willenskraft des stärksten betroffenen Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 25) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Die Welt um dich herum verändert sich. Der Himmel leuchtet violett, riesige Türme wachsen aus dem Boden, Wasserfälle fließen rückwärts. Du kannst die Gesetze dieser Welt bestimmen – hier bist du der Architekt, der Schöpfer einer Realität, die für alle anderen unentrinnbar ist.



## 6.6 Metamorphose

### Metamorphose – Die Kunst der ewigen Verwandlung

Was, wenn dein Körper nicht mehr das feste Gefäß deines Selbst wäre, sondern ein flexibles Instrument, das du ganz nach deinem Willen formen könntest? Mit der Macht der Metamorphose bist du nicht an eine einzige Gestalt gebunden – du wirst zu einem wandelbaren Wesen, das sich den Herausforderungen der Welt anpasst und seine Grenzen ständig neu definiert.

In dieser mystischen Kraft liegt die Freiheit, nicht nur sich selbst, sondern auch andere zu verändern. Du kannst dein Äußeres mit schützenden Schuppen oder flauschigem Fell versehen, deine Gliedmaßen verlängern, um Reichweiten zu überwinden, oder dich sogar schrumpfen, um in enge Räume zu entkommen. Deine Macht reicht weit über rein kosmetische Veränderungen hinaus – du kannst Klauen und Hörner wachsen lassen, um im Nahkampf zu bestehen, oder dein Erscheinungsbild so anpassen, dass du selbst unter den schärfsten Blicken ungesehen bleibst.

Stell dir vor, du wachst in einem Moment als jemand anderes auf – ein winziges, agiles Wesen, das sich lautlos durch die Schatten bewegt, oder in einem anderen Augenblick als kraftvoller Riese, dessen Schritte den Boden erbeben lassen. Deine Metamorphose ist nicht nur ein Werkzeug im Kampf, sondern auch ein Mittel, um dich vor Gefahren zu schützen und dir in extremer Not neues Leben zu schenken.

Doch die wahre Kunst der Metamorphose liegt in der Vielseitigkeit. Du kannst dich anpassen, um in der Hitze eines Schlachtfeldes zu überleben, dich regenerieren, wenn Wunden deinen Körper schwächen, oder sogar deine Gestalt so verändern, dass du zum perfekten Spion, zum unsichtbaren Dieb oder zum furchteinflößenden Krieger wirst. Die Möglichkeiten sind grenzenlos – du bestimmst, wer du heute sein willst und was du morgen sein kannst.

Diese Macht fordert dich heraus: Wer die eigene Identität hinter sich lässt, betritt einen Pfad der ständigen Neuerfindung. Der Weg ist nicht immer leicht, denn jede Veränderung hat ihren Preis, und wer zu tief in den Strudel der Verwandlung eintaucht, riskiert, sich selbst zu verlieren. Doch wer lernt, diese Balance zu meistern, kann Wunder bewirken – nicht nur an sich selbst, sondern in der gesamten Welt.

#### **Bist du bereit, die Ketten der festen Gestalt abzulegen?**

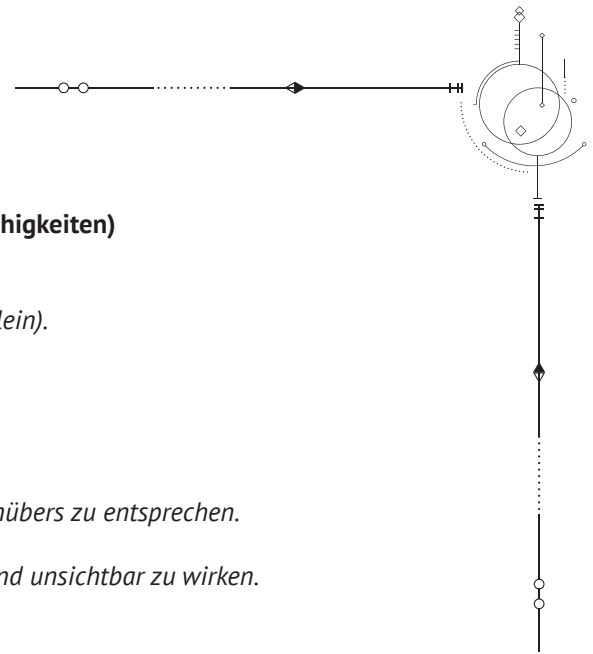
Wirst du die Freiheit ergreifen, dich immer wieder neu zu erfinden und so zu werden, was du dir immer erträumt hast?

Metamorphose ist nicht nur Veränderung – sie ist die Verwandlung der Welt, angefangen bei dir.

### 6.6.1 Skilltree Metamorphose

#### **Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)**

- › Fellwuchs/Schuppen – *Lasse dir Fell oder Schuppen wachsen und erhalte natürlichen Schutz.*
- › Geringer Gliedmaßenwuchs – *Verlängere deine Gliedmaßen und verbessere körperliche Bewegungen.*
- › Kleinwuchs – *Verkleinere deinen Körper drastisch, um unauffällig oder beweglicher zu sein.*
- › Partielle Metamorphose – *Lasse dir Klauen, Hörner oder Reißzähne wachsen, um im Nahkampf effektiver zu sein.*



## **Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

- › Kleine Metamorphose › Voraussetzung: Kleinwuchs  
*Verwandle dich in ein Wesen der Größenklasse 1 (winzig) oder 2 (sehr klein).*
- › In die Lüfte › Voraussetzung: Geringer Gliedmaßenwuchs  
*Dir wachsen Flügel oder Schwingen, wodurch du fliegen kannst.*
- › Zellregeneration › Voraussetzung: Fellwuchs/Schuppen  
*Deine Zellen regenerieren sich und du heilst dich selbst.*
- › Schönheit › Voraussetzung: Partielle Metamorphose  
*Verändere dein Erscheinungsbild, um dem Schönheitsideal deines Gegenübers zu entsprechen.*
- › Tarnung › Voraussetzung: Partielle Metamorphose  
*Verändere deine Hautfarbe, um mit dem Hintergrund zu verschmelzen und unsichtbar zu wirken.*
- › 360-Grad-Blick › Voraussetzung: Geringer Gliedmaßenwuchs  
*Verändere deine Augen so, dass du in alle Richtungen sehen kannst.*
- › Aussehen verändern › Voraussetzung: Kleinwuchs  
*Verändere Haare, Gesichtszüge und Größe, um dein Erscheinungsbild anzupassen.*
- › Stimmenimitation › Voraussetzung: Partielle Metamorphose  
*Imitiere eine Stimme, die du einmal gehört hast.*

## **Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)**

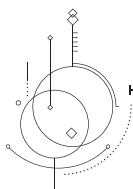
- › Perfekte Verwandlung › Voraussetzung: Aussehen verändern  
*Verwandle dich vollständig in eine andere Person, die du einmal gesehen hast.*
- › Durchlässig › Voraussetzung: Tarnung  
*Dein Körper wird so wandelbar, dass du physischen Angriffen ausweichen kannst.*
- › Fingerschlüssel › Voraussetzung: Partielle Metamorphose  
*Verwandle einen Finger in die Form eines Schlüssels, um Schlösser zu knacken.*
- › Große Metamorphose › Voraussetzung: Aussehen verändern  
*Verwandle dich in ein Wesen der Größenklasse 3 (klein), 4 (mittel) oder 5 (groß).*
- › Adaptiver Körper › Voraussetzung: Zellregeneration  
*Übernimm das Aussehen, die Gestik, Mimik und Stimme einer anderen Gestalt deiner Größenklasse.*
- › Körperkontrolle › Voraussetzung: 360-Grad-Blick  
*Übernimm durch Berührung kurzzeitig die Kontrolle über ein anderes Lebewesen.*
- › Illusionshafte Metamorphose › Voraussetzung: Schönheit + Tarnung  
*Dein Körper wirkt auf andere in einer Form, die dich attraktiver oder furchterregender macht.*
- › Verstärkte Zellmutation › Voraussetzung: Zellregeneration + Adlerschwinge  
*Deine Metamorphosen wirken schneller und verstärken sich bei jedem Einsatz.*

## **Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Aura der Regeneration › Voraussetzung: Körperkontrolle + Verstärkte Zellmutation  
*Alle befreundeten Wesen in deiner Nähe heilen sich kontinuierlich.*
- › Dauerhafte Mutation › Voraussetzung: Große Metamorphose + Illusionshafte Metamorphose  
*Verändere dauerhaft deinen Körper oder den eines anderen Lebewesens mit Mutationen.*

## **Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)**

- › Gigantengestalt › Voraussetzung: Aura der Regeneration + Dauerhafte Mutation  
*Nimm die Gestalt eines riesigen Wesens an.*
- › Pandemie › Voraussetzung: Aura der Regeneration + Dauerhafte Mutation  
*Verbreite einen Virus, der sich nach deinem Willen entwickelt und ausbreitet.*



## 6.6.2. Fähigkeitenbeschreibungen Metamorphose

### Stufe 1 - Grundlagen der Metamorphose (4 Fähigkeiten)

#### Fellwuchs/Schuppen

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Körper verändert sich, indem du eine schützende Schicht aus Fell oder Schuppen entwickelst. Je nach Wahl erhältst du entweder eine natürliche Rüstung oder andere Vorteile, die mit deiner neuen Beschaffenheit einhergehen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Wähle Fell oder Schuppen bei der Aktivierung:
  - Fell: Kälteresistenz (+2 auf Proben gegen Erfrierungen), leise Bewegungen (Schleichen +2).
  - Schuppen: Erhöht deine VTD um (Erfolge + 2) für die Dauer der Fähigkeit.
- › Dauer: (Erfolge x 3) Kampfrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit kann nicht mit anderen körperlichen Metamorphosen kombiniert werden, die die Haut betreffen (z. B. Tarnung).

Zugeordnete Attribute: Konstitution, Mut, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper beginnt zu kribbeln, als deine Haut sich verändert. Dich umgibt plötzlich ein dichter Pelz, der dich warmhält und deine Bewegungen dämpft – oder du spürst, wie deine Haut sich verhärtet, raue Schuppen wachsen und ein Gefühl von unzerstörbarer Widerstandskraft durch deine Adern fließt.

#### Geringer Gliedmaßenwuchs

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Deine Arme oder Beine verlängern sich kurzzeitig, sodass du in der Lage bist, weiter zu greifen, größere Schritte zu machen oder dich flexibler zu bewegen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Verlängert Arme oder Beine um (Erfolge x 20) cm.
- › Erlaubt Reichweitenerhöhung für Angriffe oder das Erreichen von Objekten außerhalb normaler Reichweite (GS +1)
- › Erleichtert Kletter-, Spring- oder Balance-Proben um (Erfolge).
- › Dauer: (Erfolge x 3) Kampfrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht auf andere Körperteile als Arme oder Beine angewendet werden.

Zugeordnete Attribute: Geschicklichkeit, Konstitution, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

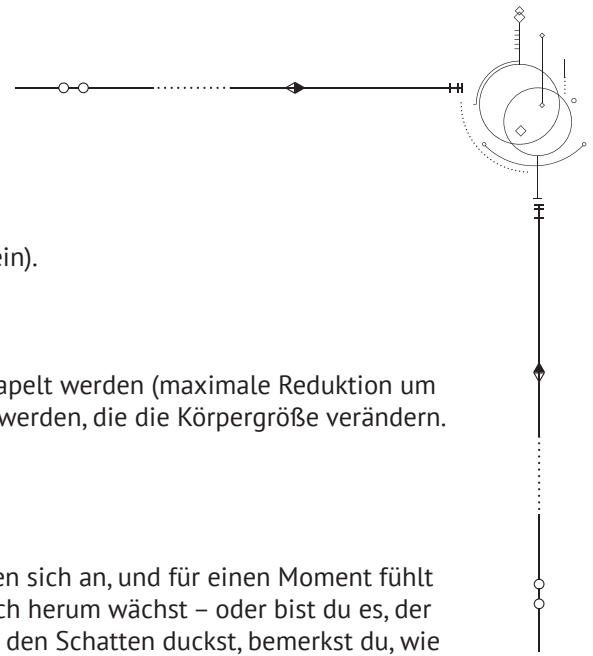
**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Gliedmaßen fühlen sich seltsam an, als würden sie sich plötzlich strecken und dehnen. Mit einer fließenden Bewegung greifst du nach etwas, das vorher unerreichbar war, oder machst einen einzigen, gewaltigen Schritt nach vorn – fast so, als würdest du mit den Beinen eines anderen laufen.

#### Kleinwuchs

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Dein gesamter Körper schrumpft vorübergehend, sodass du durch enge Öffnungen schlüpfen, dich leichter verstecken und dich schneller bewegen kannst.



#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Reduziert deine Größenklasse um 1 (z. B. von mittel auf klein).
- › Schleichen/Sich verstecken + (Erfolge x 2).
- › Geschwindigkeit + (Erfolge x 1,5) Meter pro Runde.
- › Dauer: (Erfolge x 3) Kampfrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mehrfach gestapelt werden (maximale Reduktion um eine Größenklasse). Kann nicht mit anderen Fähigkeiten kombiniert werden, die die Körpergröße verändern.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Mut, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Muskeln spannen sich an, und für einen Moment fühlt es sich an, als würdest du in dich selbst hineinfallen. Die Welt um dich herum wächst – oder bist du es, der schrumpft? Während du durch eine enge Spalte huschst oder dich in den Schatten duckst, bemerkst du, wie einfach es plötzlich ist, unbemerkt zu bleiben.

## **Partielle Metamorphose**

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Körper verändert sich partiell, indem du Klauen, Hörner oder Reißzähne wachsen lässt. Diese geben dir neue Angriffsmöglichkeiten und einen einschüchternden Look.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Wähle eine der folgenden Optionen bei Aktivierung:
  - Klauen:** Deine unbewaffneten Angriffe verursachen (Erfolge x 1W6) Schaden.
  - Hörner:** Beim ersten erfolgreichen Angriff in der Runde kannst du das Ziel um (Erfolge x 1,5 Meter) nach hinten stoßen.
  - Reißzähne:** Falls du triffst, kannst du dich für (Erfolge) Runden in einen Blutausch versetzen (+2 Angriffswürfe, aber du musst jede Runde angreifen).
- › Dauer: (Erfolge x 2) Kampfrunden.

#### **Besondere Regeln oder Einschränkungen:**

Diese Fähigkeit kann nicht mit anderen körperlichen Metamorphosen kombiniert werden, die die Arme oder den Kopf betreffen.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Mut, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Kribbeln läuft durch deine Arme oder über deine Stirn, während deine Metamorphose beginnt. Deine Hände verwandeln sich in tödliche Krallen, deine Stirn ragt mit scharfen Hörnern nach vorn, oder deine Zähne verlängern sich zu Raubtierfangzähnen. Ein Instinkt, tief in deinem Inneren, erwacht – bereit für den Kampf.

## **Stufe 2 - Einfache Metamorphose (8 Fähigkeiten)**

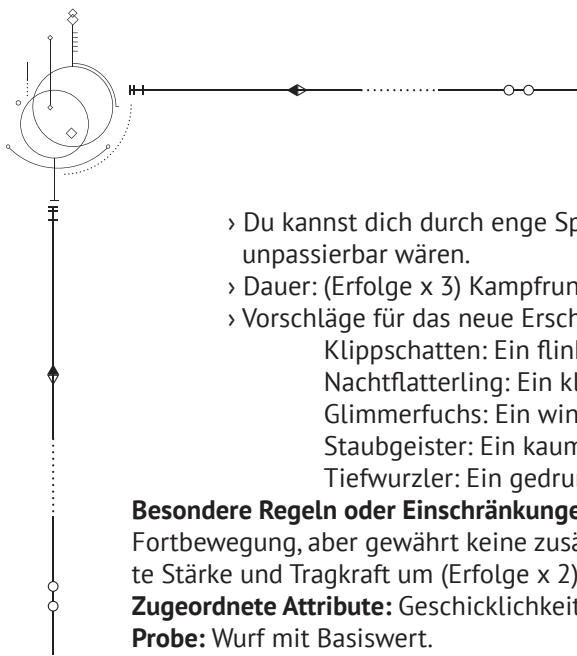
### **Kleine Metamorphose**

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Kleinwuchs

**Beschreibung:** Du verwandelst dich vollständig in ein winziges oder sehr kleines Wesen, wodurch du leichter unbemerkt bleiben kannst oder dich durch enge Passagen zwängst. Deine neue Gestalt verändert dein Erscheinungsbild, deine Bewegungsweise und deine Interaktion mit der Umgebung, gewährt jedoch keine zusätzlichen Fähigkeiten.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Reduziert deine Größenklasse um 2 (z. B. von mittel auf sehr klein).
- › Schleichen/Sich verstecken + (Erfolge x 3).
- › Geschwindigkeit + (Erfolge x 2) Meter pro Runde.



- › Du kannst dich durch enge Spalten und Öffnungen bewegen, die für deine normale Größe unpassierbar wären.
- › Dauer: (Erfolge x 3) Kampfrunden.
- › Vorschläge für das neue Erscheinungsbild:
  - Klippschatten: Ein flinkes, reptilienartiges Wesen mit geschmeidiger Haut.
  - Nachtflatterling: Ein kleines, insektenähnliches Geschöpf mit durchscheinenden Flügeln.
  - Glimmerfuchs: Ein winziges, fuchsähnliches Wesen mit leuchtenden Augen.
  - Staubgeister: Ein kaum wahrnehmbares, geisterhaftes Geschöpf mit durchscheinender Haut.
  - Tiefwurzler: Ein gedrungenes, pelziges Wesen mit kräftigen Fingern.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit verändert nur dein Erscheinungsbild und deine Fortbewegung, aber gewährt keine zusätzlichen besonderen Fähigkeiten wie Fliegen oder Klettern. Reduzierte Stärke und Tragkraft um (Erfolge x 2). Kann nicht mit anderen Größenveränderungen kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper beginnt zu schrumpfen, während sich deine Glieder anpassen. Mit jeder Sekunde verändert sich deine Gestalt, bis du schließlich kaum wiederzuerkennen bist – ein winziges Wesen, das sich geschmeidig durch die Umgebung bewegt, perfekt angepasst an die Welt aus einer neuen Perspektive.

## In die Lüfte

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Geringer Gliedmaßenwuchs

**Beschreibung:** Dir wachsen Flügel oder Schwingen, die es dir ermöglichen, dich über den Boden zu erheben und zu fliegen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 2) Kampfrunden fliegen.
- › Deine Bewegungsgeschwindigkeit erhöht sich um (Erfolge x 2) Meter pro Runde.
- › Falls du bereits in der Luft bist, kannst du mit einer Akrobatik-Probe erleichtert um (Erfolge) gezielt manövrieren.
- › Falls du getroffen wirst, musst du eine Akrobatik-Probe erschwert um (Erfolge) bestehen, um nicht abzustürzen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mit anderen Effekten kombiniert werden die den Rumpf betreffen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Ruck geht durch deinen Rücken, gefolgt von einem befreienden Gefühl, als sich Schwingen aus deinem Körper entfalten. Du spürst den Wind unter dir, die Kontrolle über die Luft – und mit einem kräftigen Schlag hebst du dich vom Boden ab, freier als jemals zuvor.

## Zellregeneration

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Fellwuchs/Schuppen

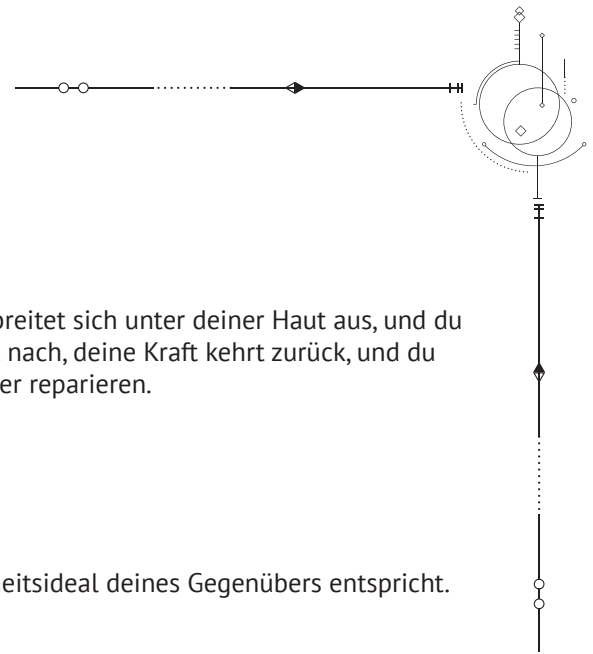
**Beschreibung:** Deine Zellen regenerieren sich schnell und du kannst Wunden heilen, indem du deinen Körper zur Selbstreparatur zwingst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Heilt (Erfolge x 3) LeP sofort.
- › Falls diese Fähigkeit während einer Ruhephase genutzt wird, verdoppelt sie die natürliche Regeneration.
- › Zusätzlich wird 1 Schwächepunkt während der Ruhephase entfernt.
- › Kann einmal pro Stunde außerhalb des Kampfes genutzt werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, um tödliche Wunden oder Verstümmelungen zu heilen. Heilt keine Zustände wie Vergiftung oder Blutrausch.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Mut, Klugheit



**Probe:** Wurf mit Basiswert.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein warmes Kribbeln breitet sich unter deiner Haut aus, und du spürst, wie deine Wunden sich langsam schließen. Der Schmerz lässt nach, deine Kraft kehrt zurück, und du kannst förmlich fühlen, wie sich neue Zellen bilden und deinen Körper reparieren.

## Schönheit

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Partielle Metamorphose

**Beschreibung:** Dein Aussehen verändert sich so, dass es dem Schönheitsideal deines Gegenübers entspricht. Deine Ausstrahlung wird unwiderstehlich.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Deine Erscheinung wird für das Ziel perfekt ansprechend.
- › Rhetorik-Proben und andere sozial basierte Proben, bei denen Schönheit vorteilhaft ist, sind um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › Falls das Ziel bereits positiv auf dich eingestellt ist, kann es bei einem gescheiterten
- › WA-Rettungswurf durch eine CH-Probe überzeugt werden, dir zu helfen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Wesen mit Verstand (Tiere oder Maschinen sind nicht beeinflussbar). Kann nicht mit Tarnung oder anderen körperlichen Illusionen kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Charisma, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmung des Ziels.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du dich konzentrierst, scheint sich dein Gesicht zu verändern – nicht für dich, sondern für dein Gegenüber. Es ist, als würden ihre tiefsten Wünsche auf deine Gestalt projiziert, als würdest du genau dem Ideal entsprechen, das sie im Innersten ihrer Seele suchen.

## Tarnung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Partielle Metamorphose

**Beschreibung:** Du kannst deine Hautfarbe, Struktur und Reflexion so verändern, dass du dich perfekt an deine Umgebung anpasst. Dadurch kannst du beinahe unsichtbar werden, solange du dich nicht zu schnell bewegst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Schleichen/Sich verstecken ist um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › WA-Proben von Gegnern, um dich zu entdecken, sind um (Erfolge x 2) erschwert.
- › Falls du dich bewegst, sind WA-Proben nur um (Erfolge) erschwert.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit funktioniert nur in natürlicher oder urbaner Umgebung – nicht in vollkommen einfarbigen Räumen. Kann nicht mit Gliedmaßenwuchs oder Adlerschwinge kombiniert werden. Die Wirkung hält (Erfolge x 3) Kampfrunden an oder bis du entdeckt wirst.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die Wahrnehmung des Gegners.

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

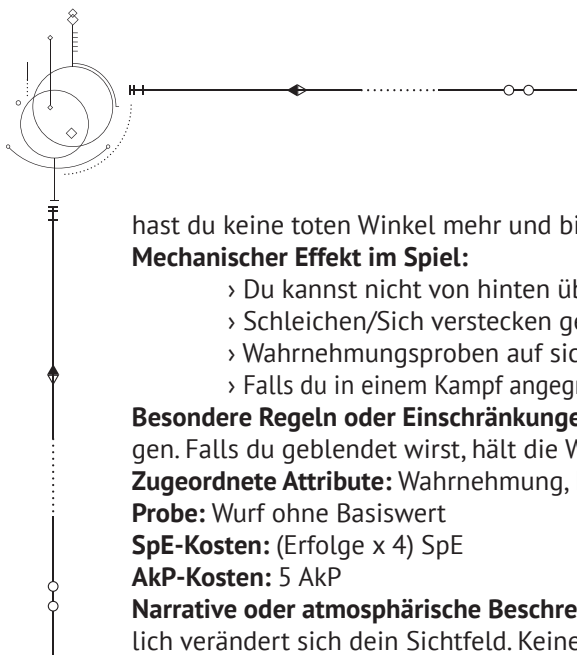
**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper beginnt sich zu verändern – deine Haut nimmt die Farben und Muster der Umgebung an, deine Konturen verschwimmen. Wenn du dich nicht bewegst, bist du kaum noch zu erkennen, ein nahezu unsichtbarer Schatten in der Landschaft. Doch sobald du dich bewegst, wird die Tarnung ein wenig brüchiger – ein feiner Schimmer, den nur die aufmerksamsten Augen wahrnehmen können.

## 360-Grad-Blick

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Geringer Gliedmaßenwuchs

**Beschreibung:** Deine Augen wandeln sich so, dass du in alle Richtungen gleichzeitig sehen kannst. Dadurch



hast du keine toten Winkel mehr und bist deutlich schwerer zu überraschen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst nicht von hinten überrascht werden.
- › Schleichen/Sich verstecken gegen dich ist um (Erfolge x 2) erschwert.
- › Wahrnehmungsproben auf sich bewegende Objekte sind um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › Falls du in einem Kampf angegriffen wirst, erhältst du (Erfolge) auf deine Initiative für die nächste Runde.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Deine Augen bleiben empfindlicher für plötzliche Lichtveränderungen. Falls du geblendet wirst, hält die Wirkung (Erfolge x 2) Runden länger an.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Kribbeln breitet sich über deinen Schädel aus, und plötzlich verändert sich dein Sichtfeld. Keine Bewegung bleibt dir verborgen, kein Schatten kann sich an dir vorbeischieben. Dein Blick erstreckt sich über das gesamte Panorama, jede feine Regung in deinem Umfeld registrierst du intuitiv.

## Aussehen verändern

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Kleinwuchs

**Beschreibung:** Du kannst deine Gesichtszüge, Haarfarbe und Statur leicht verändern, sodass du nicht mehr auf den ersten Blick erkannt wirst. Diese Veränderung ist subtiler als eine vollständige Metamorphose, reicht aber aus, um Täuschungen zu erleichtern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Täuschung/Verkleidung ist um (Erfolge) erleichtert.
- › Rhetorik- oder Einschätzen-Proben gegen dich sind um (Erfolge) erschwert.
- › Falls du eine Person nachahmst, die das Ziel gut kennt, kann es einen WA-Rettungswurf gegen (Erfolge x 2) machen, um die Täuschung zu durchschauen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Körpergröße außerhalb einer Spanne von  $\pm 10\%$  der ursprünglichen Größe. Falls du unter Beobachtung stehst, ist „Aussehen verändern“ nicht möglich.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Gesichtszüge verzerren sich kurz, während du deine Erscheinung anpasst. Dein Haar wächst oder fällt in neue Formen, deine Haut nimmt einen leicht anderen Ton an. In wenigen Augenblicken blickt eine neue Person in den Spiegel – vertraut, aber doch fremd genug, um nicht sofort erkannt zu werden.

## Stimmenimitation

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Partielle Metamorphose

**Beschreibung:** Deine Stimmbänder passen sich an, sodass du die Stimme einer anderen Person perfekt nachahmen kannst. Diese Fähigkeit erlaubt es dir, täuschend echte Kopien von Stimmen zu erzeugen – egal ob Menschen, Tiere oder Geräusche.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Täuschungsversuche mit Stimmen sind um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › Fehlgeschlagene WA-Proben des Ziels gegen deine Stimme sorgen für völlige Glaubwürdigkeit.
- › Falls eine Person die imitierte Stimme sehr gut kennt, darf sie eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) machen, um Unstimmigkeiten zu bemerken.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Du musst eine Stimme mindestens einmal gehört haben, um sie nachahmen zu können. Die Fähigkeit verändert nur die Stimme, nicht die Wortwahl oder den Akzent (eine Stimme kann sich perfekt anhören, aber der Wortschatz oder Redestil kann verräterisch sein).

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Intuition, Charisma

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die Wahrnehmung des Ziels





**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Stimmbänder vibrieren seltsam, als du deine Stimme veränderst. Der erste Versuch klingt noch rau, aber dann passt sich dein Klang perfekt an. Plötzlich sprichst du mit der Stimme eines anderen – vielleicht eines Freundes, vielleicht eines Feindes. Ein mächtiges Werkzeug, wenn es richtig eingesetzt wird.

## Stufe 3 - Fortgeschrittene Metamorphose (8 Fähigkeiten)

### Perfekte Verwandlung

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Aussehen verändern

**Beschreibung:** Deine Metamorphose ist so präzise, dass du nicht nur dein Aussehen, sondern auch Gestik, Mimik und Stimme einer anderen Person täuschend echt imitieren kannst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Täuschung (Verkleidung) ist um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › Rhetorik-, Einschätzen- und Wahrnehmungswürfe gegen dich sind um (Erfolge x 2) erschwert.
- › Falls du eine Person imitierst, die das Ziel gut kennt, kann es einen WA-Rettungswurf gegen (Erfolge x 2) machen, um die Täuschung zu durchschauen.
- › Dauer: (Erfolge x 10) Minuten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Deine Größe kann nur innerhalb von  $\pm 20\%$  angepasst werden. Die Stimme wird mit Perfektion nachgeahmt, wenn du sie mindestens einmal gehört hast. Die Metamorphose ist keine Illusion, sondern eine echte physische Veränderung deines Körpers.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Muskeln und Knochen formen sich um, als würdest du aus Lehm geformt werden. Dein Gesicht verändert sich, bis es genau dem entspricht, was du dir vorgestellt hast. Selbst feinste Details, wie Narben oder Muttermale, werden akribisch nachgebildet – du bist ein perfektes Abbild deines Ziels.

### Durchlässig

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Tarnung

**Beschreibung:** Dein Körper wird so wandelbar, dass er sich kurzzeitig verformen und Angriffen ausweichen kann. Deine Haut wird durchlässig, deine Muskeln weich, sodass Waffen und Schläge dich schwerer treffen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Dein VTD ist um (Erfolge x 2) erhöht.
- › Falls ein Angriff dich trifft, kannst du eine Akrobatik-Probe erleichtert um (Erfolge) machen, um dem Schaden vollständig auszuweichen.
- › Falls du erfolgreich ausweichst, bewegst du dich zusätzlich (Erfolge x 1,5 Meter) ohne AkP-Kosten.
- › Dauer: (Erfolge x 3) Kampfrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf physische Angriffe, nicht auf Zauber oder geistige Effekte. Kann nicht mit Fellwuchs/Schuppen kombiniert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper scheint für einen Moment flüssig zu werden – wie eine Welle, die sich um eine Klinge schmiegt. Schwerer schneiden nur durch Luft, Pfeile durchdringen dich, als wärest du aus Nebel. Dein Körper folgt deinem Willen, verformt sich und entzieht sich dem Zugriff der Realität.



## Fingerschlüssel

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Partielle Metamorphose

**Beschreibung:** Deine Finger sind formbar genug, um sich exakt in die Form eines Schlüssels zu verwandeln, der in ein Schloss passt. So kannst du Türen und Truhen lautlos öffnen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › (Erfolge x 2) Erleichterung auf Mechanik/Schlösser & Fallen, um ein Schloss zu öffnen.
- › Der geformte Schlüssel verschwindet nach der Probe.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf mechanische Schlösser, nicht auf magische Versiegelungen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 2) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Finger verformt sich, zieht sich in sich selbst zurück und wird schmaler – bis er genau in das Schloss passt. Du drehst ihn leicht, ein kaum hörbares Klicken – und die Tür schwingt auf. Niemand würde jemals vermuten, dass der Schlüssel zu ihrer Sicherheit direkt an deiner Hand sitzt.

## Große Metamorphose

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Aussehen verändern

**Beschreibung:** Deine Metamorphose ist nicht nur temporär, sondern verändert deine gesamte Struktur. Du kannst eine neue Gestalt dauerhaft annehmen und vollständig in eine andere Spezies oder ein Tier übergehen. Diese Fähigkeit ist besonders nützlich für Kämpfe oder langfristige Identitätswechsel.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst deine Größenklasse auf GK 3 (klein), GK 4 (mittel) oder GK 5 (groß) ändern.
- › Du kannst dich in ein anderes Wesen/ Tier der GK 3 bis 5 verwandeln.
- › Falls du eine neue Spezies annimmst, erhältst du deren physische Boni und Mali (z. B. ein Gnom ist geschickter, ein Oger ist stärker).
- › Beispiele für Völker:
  - Baumlinge: +1 KO, -1 KR, Wildnisleben +1, GK 5
  - Gnome: +1 GE, -1 KO, Handwerksarbeiten +1, GK 3
  - Menschen: +1 KR, -1 WA, Mechanik/Reliktech +1, GK 4
  - Mondsichtige: +1 IN, -1 ST, Initiative +1, GK 4
  - Reptolianer: +1 MU, -1 GE, VTD +3, GK 4
  - Tieflinge: +1 WA, -1 CH, Dunkelsicht, GK 4
  - Oger: +1 ST, -1 KL, +5 LeP, GK 5
- › Falls du dich in ein Tier verwandelst, gelten die Werte des jeweiligen Tiers.
- › Wenn sich bei der Verwandlung deine Größenklasse ändert, beachte entsprechende Boni oder Mali:

GK	Schleichen/Sich verstecken	Geschwindigkeit (GS)
3 (klein)	+1	-1
4 (mittel)	0	0
5 (groß)	-1	+1

- › Dauer: Solange du möchtest – diese Metamorphose ist nicht zeitlich begrenzt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Deine Kleidung verändert sich mit dir, aber deine Ausrüstung bleibt gleich. Traglast ändert sich nur, wenn Stärke oder Konstitution durch die Verwandlung beeinflusst werden.

Maximale Tragelast (kg) = (ST + KO) × 2

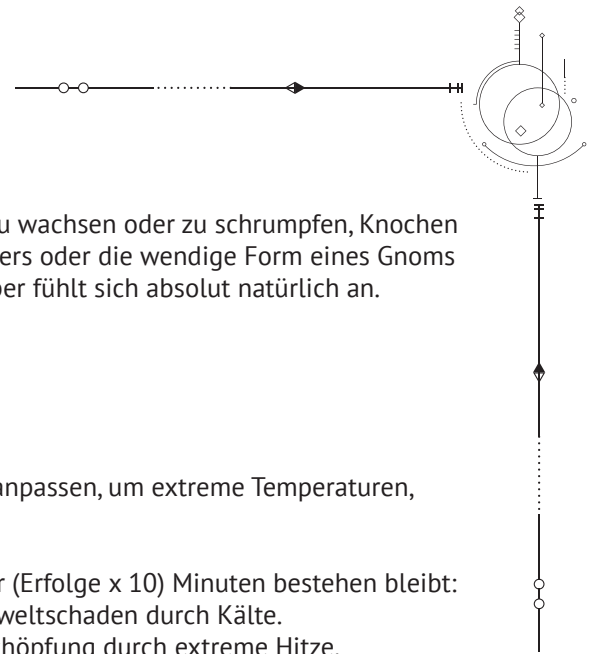
Falls du in ein Tier verwandelst, kannst du nicht sprechen oder normale Handlungen ausführen, es sei denn, das Tier verfügt über diese Fähigkeiten. Diese Verwandlung kann nur durch eine andere Metamorphose oder durch magische Gegenzauber rückgängig gemacht werden.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP



**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper beginnt zu wachsen oder zu schrumpfen, Knochen und Muskeln passen sich an. Ob du in die mächtige Gestalt eines Ogers oder die wendige Form eines Gnoms wechselst – deine Verwandlung ist vollkommen und dein neuer Körper fühlt sich absolut natürlich an.

## Adaptiver Körper

Stufenanforderung: Stufe 3, NEU

**Beschreibung:** Dein Körper kann sich spontan an äußere Umstände anpassen, um extreme Temperaturen, Sauerstoffmangel oder andere Umweltbedingungen zu überleben.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst eine der folgenden Anpassungen wählen, die für (Erfolge x 10) Minuten bestehen bleibt:
  - Kälteresistenz: Immun gegen Erfrierungen und -2 auf Umweltschaden durch Kälte.
  - Hitzetoleranz: Immun gegen Hitzeschaden und keine Erschöpfung durch extreme Hitze.
  - Gasaustausch: Kann für (Erfolge x 5) Minuten ohne Luft auskommen (z. B. Unterwasser oder in Dämpfen).
  - Säureschutz: Reduziert Säureschaden um (Erfolge x 1W6).
  - Stoßdämpfung: Erhöht deine Fallschadenreduktion um (Erfolge x 2 Meter).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Anpassung kann nur einmal pro Einsatz gewählt werden. Keine zusätzlichen Boni auf Kampfwerte – es handelt sich um reine Überlebensfähigkeiten. Nach Ablauf der Zeit musst du eine KO-Probe erleichtert um (Erfolge) ablegen, um keine Schwäche zu erleiden.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein prickelndes Gefühl durchströmt deinen Körper, als sich deine Zellen neu ausrichten. Deine Metamorphose ist mehr als nur Tarnung oder Kampf – sie ist Überleben, Perfektion, Anpassung an die Welt um dich herum.

## Körperkontrolle

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: 360-Grad-Blick

**Beschreibung:** Deine Fähigkeit zur Metamorphose erlaubt es dir, durch bloße Berührung kurzzeitig die Bewegungen eines anderen Lebewesens zu kontrollieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Wenn du ein Ziel berührst, kannst du es für (Erfolge x 2) Kampfrunden zwingen, eine einzelne
- › Bewegung auszuführen oder zu unterlassen.
- › Falls das Ziel widerstehen möchte, darf es einen KO-Rettungswurf erschwert um (Erfolge) ablegen.
- › Falls das Ziel scheitert, kannst du es zwingen, eine Handlung auszuführen (z. B. eine Waffe fallen zu lassen, sich um 180° zu drehen oder einen Schritt nach hinten zu machen).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf unbelebte Wesen oder magische Konstrukte. Kann nicht genutzt werden, um komplexe oder bewusste Entscheidungen zu kontrollieren. Falls das Ziel sich befreit, erhält es für (Erfolge x 2) Kampfrunden eine Erleichterung auf Widerstandsproben gegen dich.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Konstitution, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den VTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

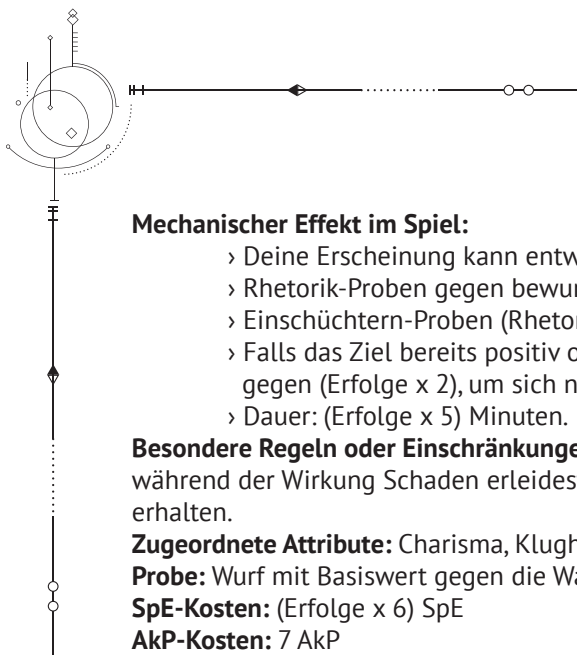
**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Finger berühren die Haut deines Opfers – ein unsichtbarer Impuls geht von dir aus. Plötzlich erstarrt das Ziel für einen Moment, seine Muskeln folgen deinem Befehl, als hätte dein Wille für einen Augenblick die Kontrolle übernommen.

## Illusionshafte Metamorphose

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schönheit + Tarnung

**Beschreibung:** Dein Körper scheint auf eine Weise zu schimmern, die auf andere unwiderstehlich oder furchteinflößend wirkt. Diese Form der Metamorphose beeinflusst die Psyche anderer, ohne dass du deine wahre Gestalt vollständig verändern musst.



### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Deine Erscheinung kann entweder anziehend oder beängstigend wirken.
- › Rhetorik-Proben gegen bewundernde Ziele sind um (Erfolge x 3) erleichtert.
- › Einschüchtern-Proben (Rhetorik) gegen feindliche Ziele sind um (Erfolge x 3) erleichtert.
- › Falls das Ziel bereits positiv oder negativ auf dich reagiert, erhält es eine zusätzliche WA-Probe gegen (Erfolge x 2), um sich nicht von deiner Präsenz beeinflussen zu lassen.
- › Dauer: (Erfolge x 5) Minuten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Wesen mit Verstand und Emotionen. Falls du während der Wirkung Schaden erleidest, musst du eine KO-Probe ablegen, um die Verwandlung aufrechtzuerhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Charisma, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die Wahrnehmung des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper scheint für einen Moment in schimmerndes Licht getaucht. Für manche wirkst du wie eine Gottheit, für andere wie eine dämonische Präsenz. Ob Faszination oder Angst – die Emotionen in den Augen deines Gegenübers verraten, dass deine Erscheinung tief in ihre Psyche eingedrungen ist.

## **Verstärkte Zellmutation**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Zellregeneration + Adlerschwinge

**Beschreibung:** Dein Körper beginnt, sich selbst kontinuierlich zu regenerieren, wodurch du selbst schwere Wunden über Zeit ausheilen kannst.

### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erhalte für (Erfolge x 4) Kampfrunden jede Runde (Erfolge + 3) LeP zurück.
- › Funktioniert passiv, solange die Fähigkeit aktiv ist.
- › Falls du unter 0 LeP fällst, bleibt diese Fähigkeit für eine zusätzliche Runde aktiv, bevor du bewusstlos wirst.
- › Bei der nächsten natürlichen Regeneration erhältst du zusätzlich (Erfolge x 2) LeP.
- › Du kannst außerdem einen zusätzlichen Punkt Schwäche abbauen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mit anderen Fähigkeiten kombiniert werden, die Metamorphose-Boni verdoppeln. Falls du eine Veränderung zu lange aufrechterhältst (länger als (Erfolge x 5) Minuten), musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 3) ablegen, um keine Erschöpfung zu erleiden.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper beginnt sich zu verändern, schneller und intensiver als je zuvor. Wo andere Minuten oder sogar Stunden für eine Verwandlung benötigen würden, spürst du sofort die neuen Kräfte in deinen Gliedern. Deine Heilung beschleunigt sich, dein Fleisch formt sich nach deinem Willen – ein Beweis für deine perfekte Kontrolle über die Metamorphose.

## **Stufe 4 - Meisterhafte Metamorphose (2 Fähigkeiten)**

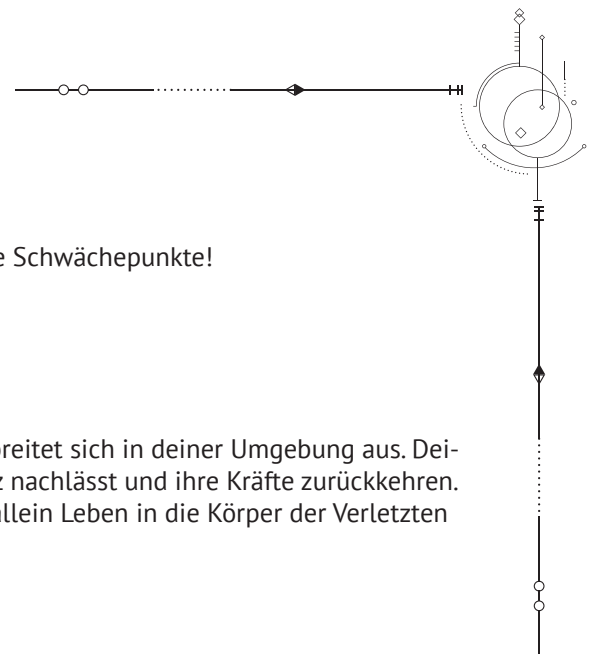
### **Aura der Regeneration**

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Körperkontrolle + Verstärkte Zellmutation

**Beschreibung:** Deine regenerative Fähigkeit wird so stark, dass du nicht nur dich selbst, sondern auch alle Verbündeten in deiner Nähe heilen kannst.

### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle befreundeten Wesen im (Erfolge x 3) Meter Radius regenerieren pro Kampfrunde (Erfolge + 4) LeP.
- › Negative Zustände wie Blutung, Benommenheit oder Schmerz verschwinden nach (Erfolge) Runden.
- › Falls diese Fähigkeit während einer Ruhephase aktiv ist, verdoppelt sie die natürliche Regeneration aller Verbündeten.



› Dauer: (Erfolge x 2) Runden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit heilt keine Schwachpunkte!

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Kreativität, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Eine sanfte, pulsierende Wärme strömt von deinem Körper aus und breitet sich in deiner Umgebung aus. Deine Verbündeten spüren, wie ihre Wunden sich schließen, ihr Schmerz nachlässt und ihre Kräfte zurückkehren. Die Luft um dich herum scheint zu vibrieren – als ob deine Präsenz allein Leben in die Körper der Verletzten zurückbringen könnte.

## Dauerhafte Mutation

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Große Metamorphose + Illusionshafte Metamorphose

**Beschreibung:** Deine Fähigkeit zur Metamorphose ist nicht länger nur eine temporäre Veränderung – du kannst deinen Körper oder den eines anderen Wesens dauerhaft umformen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Du kannst eine dauerhafte körperliche Veränderung an dir selbst oder einer anderen Kreatur durchführen.

› Die Mutation kann:

- Eine neue Körperstruktur verleihen (z. B. Klauen, Hörner, Flügel, verstärkte Haut).
- Körperliche Merkmale einer anderen Spezies hinzufügen (z. B. Katzenaugen, reptilische Schuppen).
- Einen negativen Effekt wie eine körperliche Schwäche entfernen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Es gelten die Regeln der Partielle Metamorphose oder der Großen Metamorphose. Dauerhafte Mutationen müssen mit der Spielleitung abgestimmt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 12) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Metamorphose beginnt tief in den Zellen deines Körpers – oder in denen deines Ziels. Knochen verschieben sich, Haut verändert ihre Textur, neue Gliedmaßen oder Merkmale formen sich. Die Veränderung ist nicht nur oberflächlich – sie ist real, eine neue biologische Wahrheit, unauslöschlich und endgültig.

Stufe-5-Fähigkeiten von Metamorphose

## Stufe 5 - Ultimative Metamorphose (2 Fähigkeiten)

### Gigantengestalt

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Aura der Regeneration + Dauerhafte Mutation

**Beschreibung:** Deine Metamorphose erlaubt dir, in eine kolossale Gestalt überzugehen. Dein Körper wächst auf ungeheure Maße und erhält eine gewaltige physische Kraft.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

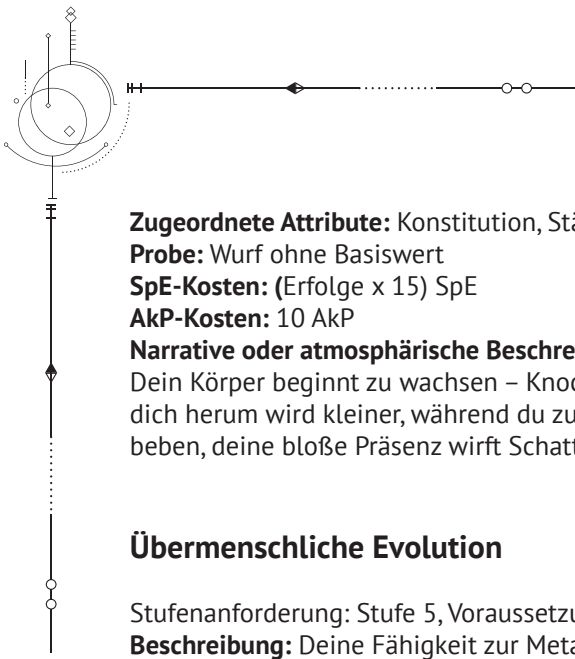
› Deine Größenklasse erhöht sich auf GK 6 (riesig) oder GK 7 (gigantisch).

› Du erhältst folgende Boni basierend auf deiner neuen Größe:

GK	Schleichen/Sich verstecken	Geschwindigkeit (GS)	Stärke (ST) Bonus	LeP-Bonus
6 (riesig)	-2	+2	+2	+10
7 (gigantisch)	-3	+3	+3	+35

› Dauer: (Erfolge x 5) Minuten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Fähigkeit kann nicht mit anderen Metamorphosen kombiniert werden. Falls die Verwandlung länger als (Erfolge x 10) Minuten anhält, musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 3) ablegen, um Erschöpfung zu vermeiden. Falls du während der Verwandlung KO gehst, bleibt dein Körper für (Erfolge x 3) Minuten instabil und deformiert, bevor er sich zurückverwandelt.



**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Stärke, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 15) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper beginnt zu wachsen – Knochen dehnen sich, Muskeln explodieren in ihrer Masse. Die Welt um dich herum wird kleiner, während du zu einem wahren Giganten wirst. Deine Schritte lassen den Boden erbeben, deine bloße Präsenz wirft Schatten über die Umgebung.

## Übermenschliche Evolution

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Aura der Regeneration + Dauerhafte Mutation

**Beschreibung:** Deine Fähigkeit zur Metamorphose hat eine Stufe erreicht, die dich über die Grenzen der Sterblichen hinausführt. Dein Körper entwickelt sich über das normale biologische Potenzial hinaus und erreicht eine Form, die perfekt an deine Wünsche und Bedürfnisse angepasst ist.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 10) Minuten eine „perfekte Version“ deines Körpers erschaffen, die dich in einer von drei Weisen verstärkt:
  - Form der Überlegenheit: +3 auf zwei Attribute deiner Wahl.
  - Form der Anpassung: Immunität gegen einen bestimmten Umwelteinfluss oder Zustand.
  - Form der Evolution: Du erhältst eine individuelle Fähigkeit, die von deiner neuen Form abhängt (z. B. Klauenangriffe, erweiterte Sicht, verstärkte Sinne – in Absprache mit der SL).
- › Während der Fähigkeit kannst du einmal pro Runde eine Körperanpassung spontan verändern (z. B. scharfe Klauen wachsen lassen oder die Haut verstärken).
- › Diese Form ist keine Illusion – sie ist real und beeinflusst dein biologisches Potenzial.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Diese Form kann nicht ewig aufrechterhalten werden – nach Ablauf musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 4) ablegen, um keine Erschöpfung zu erleiden. Falls du während der Evolution KO gehst, bleibt dein Körper für (Erfolge x 3) Minuten instabil, bevor er sich wieder normalisiert. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Tag verwendet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 18) SpE

**AkP-Kosten:** 15 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du spürst, wie dein Körper die Grenzen der normalen Biologie überwindet. Deine Muskeln verstärken sich, deine Sinne schärfen sich – du wirst zu einer übermenschlichen Version deiner selbst. Diese Form ist nicht von dieser Welt – sie ist das nächste Stadium der Evolution.



## 6.7 Mentale Kraft

### Mentale Kraft – Der Wille als schärfste Klinge

Der Geist ist das Zentrum aller Macht. Er entscheidet über Angst oder Mut, Klarheit oder Verwirrung, Gewissheit oder Zweifel. Wer die Mentale Kraft beherrscht, kämpft nicht nur mit Stahl oder bloßer Stärke – er lenkt Gedanken, formt Überzeugungen und bringt Feinde ins Wanken, noch bevor der erste Schlag fällt.

Mit einer Berührung kannst du Emotionen entlocken, mit einem Gedanken Unsicherheiten säen. Deine Verbündeten hören deine Befehle, ohne dass du sprechen musst. Dein Feind vergisst, warum er überhaupt die Waffe erhoben hat. Ein Moment der Ablenkung, ein Hauch von Furcht – und der Kampf ist entschieden, noch bevor er beginnt.

### Wahrheit, Täuschung, Kontrolle – du bestimmst das Spielfeld.

Manche nutzen diese Kraft subtil, lenken Gespräche, entlocken Geheimnisse und bewegen andere dazu, genau das zu tun, was sie brauchen. Andere gehen offensiver vor – mit lähmenden Gedankenstößen, mentalen Barrieren oder der Fähigkeit, selbst das Schlachtfeld zu einer Illusion zu machen.

Doch auch wenn dein Geist deine mächtigste Waffe ist, bist du nicht wehrlos, wenn Worte nicht mehr reichen. Du kannst Klingen führen, mit roher Gewalt kämpfen – nur dass du bereits vorher weißt, wann dein Gegner zuschlagen wird.

### Doch Macht erfordert Verantwortung.

Jede deiner Entscheidungen hat Konsequenzen. Wann ist Manipulation noch eine Notwendigkeit – und wann wird sie zur Hybris? Wer entscheidet, welche Gedanken geschützt werden müssen und welche zu gefährlich sind? Und was geschieht, wenn du in die Gedankenwelt eines anderen eingreifst – und nicht mehr sicher bist, ob du es aus Überzeugung oder Bequemlichkeit tust?

Deine Kraft ist der Schlüssel zu fremden Gedanken. Die Frage ist nur, ob du sie nutzen wirst, um zu führen – oder um zu beherrschen.

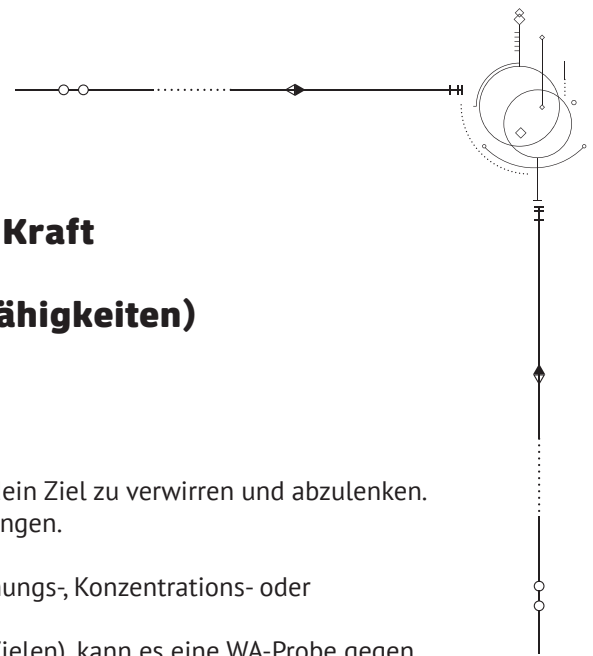
### 6.7.1 Skilltree: Mentale Kraft

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Ablenkung – *Verwirre oder lenke das Ziel mental ab, um seine Aufmerksamkeit zu stören.*
- › Einschätzung – *Lies die Emotionen und Absichten eines Wesens, um es besser zu verstehen.*
- › Gedankenbarriere – *Errichte eine mentale Schutzmauer gegen Angriffe auf dein Bewusstsein.*
- › Gedankenbotschaft – *Sende eine kurze telepathische Nachricht an eine bekannte Person.*







## 6.7.2. Fähigkeitenbeschreibungen Mentale Kraft

### Stufe 1 - Grundlagen der Mentalen Kraft (2 Fähigkeiten)

#### Ablenkung

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du sendest einen subtilen mentalen Impuls aus, um dein Ziel zu verwirren und abzulenken. Dies kann seine Konzentration stören oder es aus dem Rhythmus bringen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

Das Ziel erhält eine (Erfolge x 2) Erschwernis auf Wahrnehmungs-, Konzentrations- oder Angriffswürfe für (Erfolge) Runden.

Falls das Ziel eine bewusste Aktion ausführt (z. B. Zaubern, Zielen), kann es eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) machen, um den Fokus zu behalten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne Verstand. Bereits abgelenkte Ziele können nicht mehrfach betroffen werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein subtiler Impuls trifft dein Ziel – ein Flüstern im Kopf, eine plötzliche Unsicherheit, eine Erinnerung, die sich aufdrängt. Für einen Moment verliert es den Fokus, verwirrt von einer Ablenkung, die es nicht zuordnen kann.

#### Einschätzung

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du analysierst die Emotionen und Absichten deines Gegenübers und erhältst eine präzisere Einschätzung über seine Gedankenwelt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Du erhältst (Erfolge) Bonus auf die Fähigkeit Einschätzen für (Erfolge x 2) Minuten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf bewusste Wesen mit Emotionen. Kann keine tief vergrabenen Erinnerungen oder komplexe Gedanken entschlüsseln.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du beobachtest feine Nuancen in der Stimme, kleinste Veränderungen in der Mimik und spürst, was in der Person vor dir vorgeht. Zwischen den Zeilen erkennst du Wahrheiten, die andere übersehen würden.

#### Gedankenbarriere

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du baust eine mentale Schutzmauer auf, die deine Gedanken abschirmt und deinen Geist widerstandsfähiger gegen Angriffe macht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

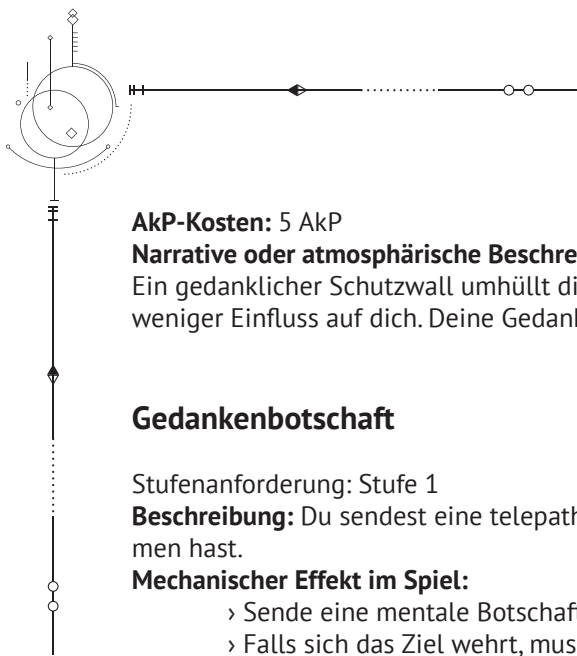
› Dein GVTD erhöht sich um (Erfolge x 2) für (Erfolge x 2) Kampfrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Solange die Barriere aktiv ist, kannst du keine eigenen mentalen Angriffe oder Verbindungen initiieren.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE



**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein gedanklicher Schutzwall umhüllt dich – fremde Einflüsse prallen an ihm ab, Emotionen anderer haben weniger Einfluss auf dich. Deine Gedanken sind fest, unerschütterlich wie eine Festung aus Stahl.

### Gedankenbotschaft

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du sendest eine telepathische Nachricht an eine Person, deren Geist du bereits wahrgenommen hast.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Sende eine mentale Botschaft mit maximal (Erfolge x 10) Wörtern an eine Person, die du kennst.
- › Falls sich das Ziel wehrt, musst du eine Probe gegen den GVTD mit Basiswert ablegen

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Personen, deren Geist du bereits wahrgenommen hast. Falls das Ziel bewusstlos ist oder schläft, erreicht es die Nachricht erst nach dem Erwachen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein unsichtbarer Faden aus Gedanken verbindet dich mit deinem Ziel. Worte formen sich lautlos und fließen über die Distanz, bis sie sich in den Gedanken des Empfängers materialisieren.

## Stufe 2- Einfache Mentale Kraft (8 Fähigkeiten)

### Gedankenbeeinflussung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Ablenkung

**Beschreibung:** Du kannst die Gedanken eines Ziels subtil lenken, um seine Wahrnehmung zu verändern oder es zu einer bestimmten Handlung zu bewegen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Der WA-Rettungswurf des Ziels ist um (Erfolge x 2) erschwert, um deine Beeinflussung zu bemerken.
- › Du kannst das Ziel zu einer einfachen Handlung überreden (z. B. eine Tür öffnen, eine Aussage revidieren), solange es nicht gegen seine tiefsten Überzeugungen verstößt.
- › Dauer: (Erfolge) Kampfrunden oder bis das Ziel die Beeinflussung bemerkt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels. Funktioniert nicht, wenn das Ziel bereits einer anderen starken mentalen Kontrolle unterliegt. Falls das Ziel erkennt, dass es beeinflusst wurde, erhält es eine Erschwerung von (Erfolge x 2) auf spätere Beeinflussungen durch dich.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein leiser Flüsterton in den Gedanken deines Ziels. Eine plötzliche, nicht hinterfragte Eingebung. Die Idee, dass das, was du sagst, genau das Richtige ist. Dein Wille tropft in sein Bewusstsein wie Tinte in klares Wasser – und färbt es langsam um.

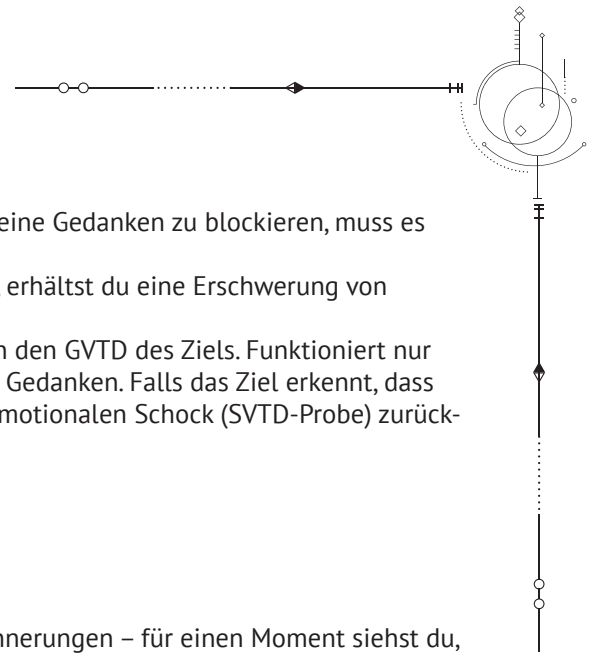
### Gedanken hören

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Einschätzung

**Beschreibung:** Du kannst gezielt in den Geist eines Wesens eindringen und seine Gedanken mitlesen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 2) Kampfrunden die aktuellen Gedanken eines Ziels lesen.



- › Falls das Ziel versucht, an etwas anderes zu denken oder seine Gedanken zu blockieren, muss es eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) bestehen.
- › Falls das Ziel eine falsche Information zu denken versucht, erhältst du eine Erschwerung von (5 - Erfolge) auf Wahrnehmung, um dies zu erkennen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels. Funktioniert nur auf bewusste Wesen, nicht auf Maschinen oder Tiere ohne komplexe Gedanken. Falls das Ziel erkennt, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich durch einen starken emotionalen Schock (SVTD-Probe) zurückdrängen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Wahrnehmung, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du tauchst in den Gedankenstrom deines Ziels ein. Worte, Bilder, Erinnerungen – für einen Moment siehst du, was es denkt, spürst, was es fürchtet, verstehst, was es plant. Doch tiefere Gedanken sind verborgen – und manche Geheimnisse sollten besser unergründet bleiben.

## Mentale Kraft steigern

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Gedankenbarriere

**Beschreibung:** Deine mentale Stärke wächst für kurze Zeit über das gewöhnliche Maß hinaus, wodurch du widerstandsfähiger gegen geistige Beeinflussung wirst und deine mentale Präsenz verstärkst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Dein GVTD und SVTD erhöhen sich um (Erfolge x 2) für (Erfolge x 3) Kampfunden.
- › Falls du in dieser Zeit eine mentale Fähigkeit nutzt, erhält sie eine Erleichterung von (Erfolge x 1) auf ihre Probe.
- › Falls eine feindliche mentale Fähigkeit auf dich angewendet wird, muss der Angreifer eine erschwerte Probe gegen (Erfolge x 2) ablegen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht gleichzeitig mit „Gedankenbarriere“ aktiv sein.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Geist strahlt eine unerschütterliche Präsenz aus. Gedanken prallen von dir ab wie Wasser von Stein. Dein Wille ist eine Festung – unbezwingbar, unaufhaltsam.

## Telepathische Verbindung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Gedankenbotschaft

**Beschreibung:** Du kannst eine mentale Verbindung zu einer Person herstellen, die weit über eine einzelne Botschaft hinausgeht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

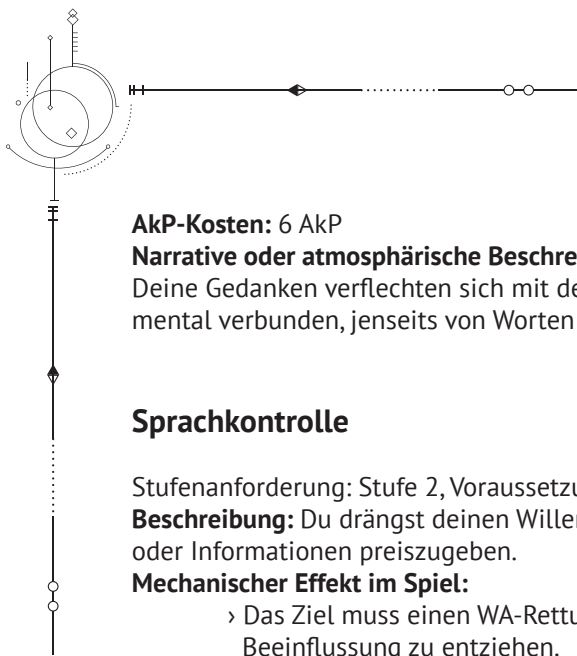
- › Du kannst für (Erfolge x 5) Minuten eine zweiseitige telepathische Verbindung mit einem bekannten Ziel aufrechterhalten.
- › Während dieser Zeit können beide Parteien jederzeit mental miteinander kommunizieren.
- › Falls das Ziel sich gegen die Verbindung wehren möchte, musst du eine Probe gegen den GVTD des Ziels mit Basiswert ablegen, um trotzdem eine Verbindung herzustellen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur mit Wesen, deren Geist du bereits wahrgenommen hast. Falls das Ziel bewusstlos ist oder schläft, wird die Verbindung erst beim Erwachen aktiv. Falls du während der Verbindung Schaden erleidest, muss eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) abgelegt werden, um die Verbindung aufrechtzuerhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels (falls es sich wehrt)

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE



**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Deine Gedanken verflechten sich mit denen deines Zieles. Du spürst seine Präsenz, seine Emotionen – ihr seid mental verbunden, jenseits von Worten und Entfernungen.

## Sprachkontrolle

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Gedankenbeeinflussung

**Beschreibung:** Du drängst deinen Willen in das Bewusstsein eines Zieles und zwingst es, bestimmte Worte oder Informationen preiszugeben.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel muss einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert bestehen, um sich der Beeinflussung zu entziehen.
- › Falls es scheitert, kann es für (Erfolge x 2) Kampfrunden keine Lügen äußern und wird unbewusst dazu gedrängt, eine Antwort auf eine direkte Frage zu geben.
- › Das Ziel darf zu Beginn jedes seiner Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um sich zu befreien.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine komplexen oder vollständigen Geheimnisse erzwingen – nur begrenzte Aussagen. Kann das Ziel nicht dazu bringen, sich selbst direkt zu schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Zieles

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein unsichtbarer Griff legt sich um die Kehle des Zieles. Worte formen sich, noch bevor es sie bewusst denken kann. „Warum sag ich das?“ Ein Moment des Widerstands – dann bricht die Wahrheit aus seinem Mund hervor.

## Mentale Stase

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Gedanken hören

**Beschreibung:** Du lähmst das Bewusstsein eines Zieles und verhinderst damit für kurze Zeit jegliche bewusste Handlung oder Entscheidungsfindung.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel ist für (Erfolge x 2) Kampfrunden in einem tranceähnlichen Zustand gefangen und handlungsunfähig.
- › Das Ziel darf zu Beginn jedes seiner Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um sich aus der Stase zu befreien.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen ohne bewusstes Denken oder rein instinktive Kreaturen. Falls das Ziel angegriffen wird, endet die Wirkung sofort.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Konstitution, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Zieles

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Das Ziel erstarrt, die Pupillen weiten sich, seine Gedanken verlieren sich in einem undurchdringlichen Nebel. Sekunden vergehen – für dich ein Vorteil, für dein Opfer ein Moment der totalen Kontrolle.

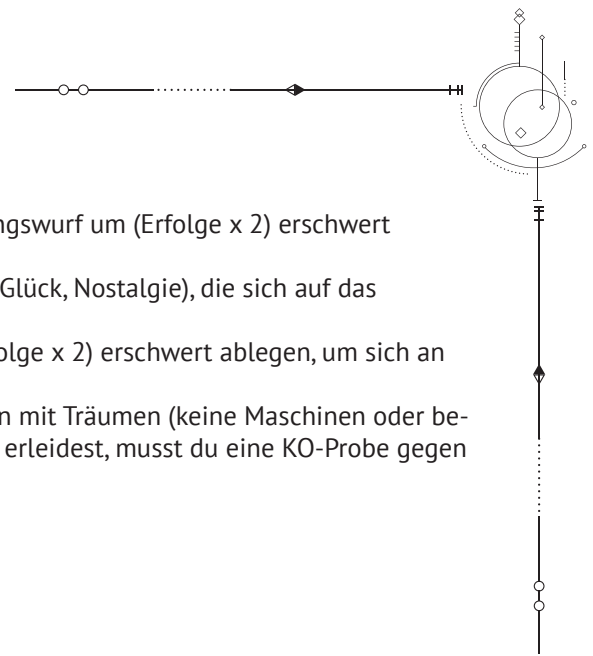
## Traumprojektion

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Telepathische Verbindung

**Beschreibung:** Du kannst dein Bewusstsein in die Träume eines schlafenden Wesens senden und seine Wahrnehmung im Schlaf beeinflussen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst die Träume eines schlafenden Zieles für (Erfolge x 5) Minuten beeinflussen.



- › Falls das Ziel sich wehren möchte, darf es einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um dich aus seinem Traum zu vertreiben.
- › Du kannst eine Emotion im Traum hervorrufen (z. B. Angst, Glück, Nostalgie), die sich auf das Wachbewusstsein überträgt.
- › Falls das Ziel aufwacht, muss es eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um sich an deine Präsenz im Traum zu erinnern.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Wesen mit Träumen (keine Maschinen oder bewusstseinslose Kreaturen). Falls du während der Projektion Schaden erleidest, musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) ablegen, um in den Traum verbunden zu bleiben.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Kreativität, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den SVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du tauchst in einen anderen Bewusstseinsraum ein. Flackernde Erinnerungen, verzerrte Bilder, Emotionen, die sich vermischen. Hier bist du ein Fremder – aber auch der Architekt. Mit einem Gedanken lenkst du die Träume, formst sie, flüsterst Botschaften, die am Morgen als fremde Erinnerungen erwachen.

## Psychischer Stoß

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Mentale Kraft steigern

**Beschreibung:** Du entfesselst eine konzentrierte mentale Welle, die Feinde in der Umgebung betäubt oder zurückstößt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle Wesen im (Erfolge x 2) Meter Radius müssen einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert ablegen oder werden für (Erfolge) Kampfrunden benommen.
- › Alternativ kannst du einen gezielten Stoß gegen ein einzelnes Ziel ausführen, das einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert bestehen muss, um nicht (Erfolge x 1,5) Meter nach hinten geschleudert zu werden.
- › Falls das Ziel gegen eine Wand oder ein Hindernis geschleudert wird, erleidet es (Erfolge x 1W6) Schaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht mit anderen Formen von Telekinese kombiniert werden. Falls das Ziel bereits mental instabil ist, ist sein Rettungswurf zusätzlich um +2 erschwert.

**Zugeordnete Attribute:** Kreativität, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein unsichtbarer Schlag breitet sich aus. Feinde taumeln, als ob eine Druckwelle durch ihren Verstand jagt. Ein einzelnes Ziel wird ruckartig nach hinten geschleudert, als hätte es eine Faust aus purer mentaler Kraft getroffen.

## Stufe 3 - Fortgeschrittene Mentale Kraft

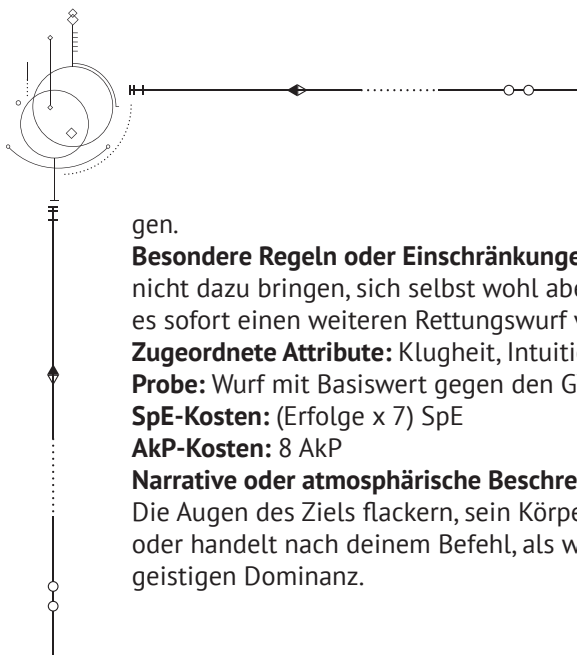
### Gedankenkontrolle

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Mentale Stase

**Beschreibung:** Du übernimmst für kurze Zeit die Kontrolle über die Handlungen eines Ziels, indem du direkt in sein Bewusstsein eindringst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel muss zu Beginn jedes seiner Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um sich der Kontrolle zu entziehen.
- › Falls es scheitert, kannst du für (Erfolge) Kampfrunden seine Aktionen bestimmen.
- › Das Ziel kann weiterhin denken, aber es kann seinen Körper nicht aus eigenem Willen heraus bewe-



gen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels. Du kannst das Ziel nicht dazu bringen, sich selbst wohl aber seine Verbündeten anzugreifen. Falls das Ziel Schaden erleidet, darf es sofort einen weiteren Rettungswurf versuchen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Augen des Ziels flackern, sein Körper gehorcht nicht mehr seinem eigenen Willen. Es bewegt sich, spricht oder handelt nach deinem Befehl, als wäre es eine Marionette – eine erschreckende Demonstration deiner geistigen Dominanz.

## Mentalkörper schwächen

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Psychischer Stoß

**Beschreibung:** Du destabilisierst das geistige Fundament deines Ziels, wodurch seine mentalen Abwehrkräfte brüchig werden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel erleidet eine Reduktion seines GVTD und SVTD um (Erfolge x 2) für (Erfolge x 3) Kampfrunden.
- › Falls das Ziel zu Beginn eines Zuges einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert nicht besteht, hält die Wirkung eine weitere Runde an.
- › Falls das Ziel bereits unter einer mentalen Beeinflussung leidet, addiert sich die Dauer dieser Wirkung um eine zusätzliche Runde.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels. Hat keinen direkten Schadenseffekt, aber macht das Ziel verwundbarer für alle weiteren mentalen Angriffe. Falls das Ziel während der Wirkung eine mentale Fähigkeit benutzt, erleidet es (Erfolge x 1W4) geistigen Rückstoßschaden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Wahrnehmung, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Gedanken des Ziels werden brüchig. Es fühlt sich, als würde sein Verstand fragmentieren, als würde die eigene mentale Stärke von innen heraus schwinden. Plötzlich sind seine eigenen Erinnerungen, seine Verteidigungen nicht mehr so stabil wie zuvor.

## Mentale Überladung

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Gedanken hören

**Beschreibung:** Du überflutest das Bewusstsein eines Ziels mit Informationen und gedanklichem Chaos, wodurch es Kopfschmerzen, Verwirrung und sogar körperliche Schmerzen erleidet.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel muss zu Beginn jedes seiner Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um sich von der Überladung zu befreien.
- › Falls es scheitert, erleidet es für (Erfolge) Kampfrunden folgenden Effekt:
  - › (Erfolge x 1W6) geistigen Schaden pro Runde.
  - › -2 auf alle Wahrnehmungs-, Konzentrations- und Denkprozesse.

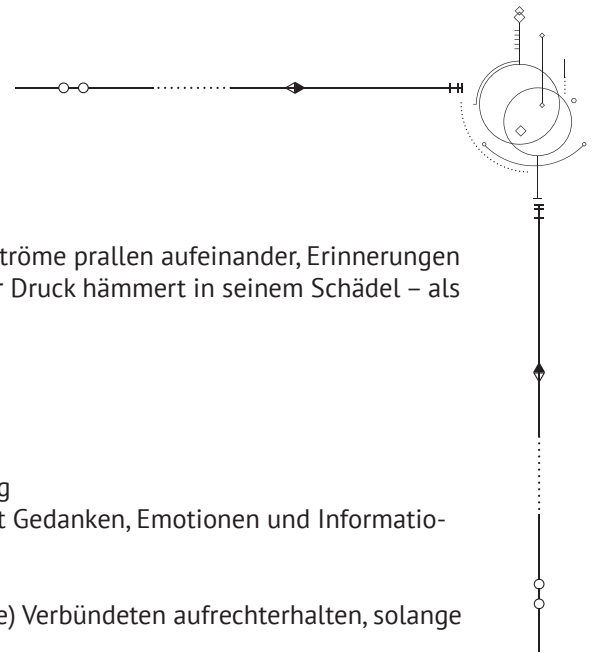
**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels. Falls das Ziel bereits unter Stress oder mentaler Belastung steht, ist sein Rettungswurf zusätzlich um +2 erschwert. Kann nicht auf Wesen ohne aktiven Geist angewendet werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Konstitution

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP



### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Das Ziel greift sich an den Kopf, seine Augen weiten sich. Gedankenströme prallen aufeinander, Erinnerungen vermischen sich, Worte und Bilder werden sinnlos. Ein schmerzhafter Druck hämmert in seinem Schädel – als würde sein eigener Geist gegen sich selbst rebellieren.

### **Mentales Netzwerk**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Telepathische Verbindung

**Beschreibung:** Du verbindest mehrere Wesen miteinander und leitest Gedanken, Emotionen und Informationen zwischen ihnen weiter.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst eine telepathische Verbindung zwischen (Erfolge) Verbündeten aufrechterhalten, solange sie sich in einem Radius von (Erfolge x 5) Metern befinden.
- › Innerhalb dieser Verbindung können Gedanken und Bilder ohne Worte kommuniziert werden.
- › Falls ein Feind versucht, die Verbindung zu stören oder zu manipulieren, muss er eine Probe mit Basiswert gegen deinen GVTD bestehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Wesen, die bereits mit dir mental verbunden waren. Falls du Schaden erleidest, müssen alle Mitglieder der Verbindung eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um die Verbindung nicht zu verlieren.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Charisma, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

#### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du spürst das Bewusstsein deiner Verbündeten – wie unsichtbare Fäden, die euch verbinden. Ihr könnt Gedanken ohne Worte austauschen, Emotionen fühlen und strategisch agieren, als wärt ihr eins.

### **Perfekte Erinnerung**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Gedankenbeeinflussung

**Beschreibung:** Dein Geist ist in der Lage, sich an jede Situation deines Lebens mit absoluter Klarheit zu erinnern. Du kannst vergangene Szenen mental abrufen, als würdest du sie erneut erleben.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 5) Minuten eine bestimmte Erinnerung perfekt abrufen und mit allen Details analysieren.
- › Alle Proben auf Einschätzen, Geschichte & Mythen, Sitten & Bräuche oder ähnliche Gedächtnisfähigkeiten erhalten eine Erleichterung von (Erfolge x 2).
- › Falls du eine Erinnerung mit einer anderen Person teilen möchtest, kannst du eine Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels ablegen, um sie mental zu übertragen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Erinnerungen, die du tatsächlich erlebt hast – du kannst keine fremden oder fiktiven Szenen abrufen. Falls jemand in der Vergangenheit bewusst deine Erinnerungen manipuliert hat, musst du eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um dies zu bemerken.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

#### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

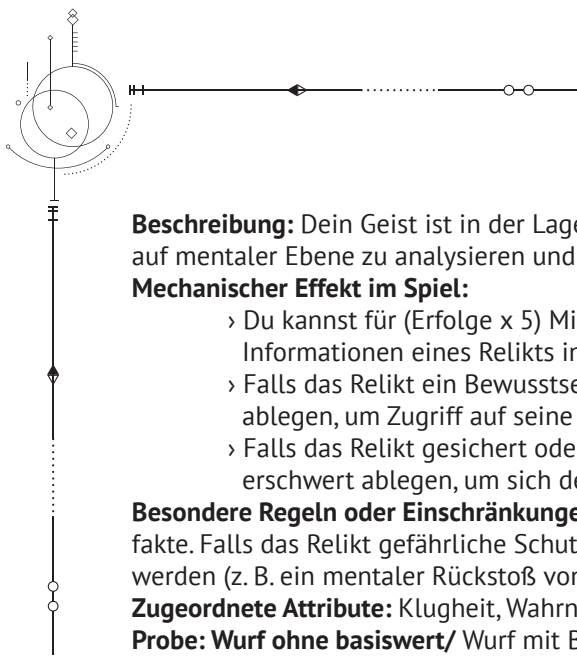
Dein Geist taucht zurück in die Vergangenheit. Jedes Detail ist schärfer, jeder Laut klarer, jede Emotion so greifbar wie am ersten Tag. Du bist nicht nur ein Beobachter – du bist wieder dort, mitten in der Erinnerung.

### **Reliktech entschlüsseln**

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Gedanken hören

# ARVENDOR

Open Beta Version 1.0



**Beschreibung:** Dein Geist ist in der Lage, alte Relikte, verschlüsselte Artefakte oder verlorene Technologien auf mentaler Ebene zu analysieren und ihre Funktionen zu entschlüsseln.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 5) Minuten die Gedankenmuster, magischen Signaturen oder gespeicherten Informationen eines Relikts interpretieren.
- › Falls das Relikt ein Bewusstsein hat, musst du eine Probe mit Basiswert gegen seinen GVTD ablegen, um Zugriff auf seine Daten zu erhalten.
- › Falls das Relikt gesichert oder verschlüsselt ist, kann es eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um sich deiner Analyse zu entziehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf vollständig zerstörte oder irreparable Artefakte. Falls das Relikt gefährliche Schutzmechanismen hat, können mentale Gegenmaßnahmen ausgelöst werden (z. B. ein mentaler Rückstoß von (Erfolge x 1W4) Schaden).

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Wahrnehmung, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf ohne basiswert/ Wurf mit Basiswert gegen den GVTD eines bewussten Relikts

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Deine Gedanken greifen in die fremde Struktur des Relikts. Schichten alter Daten und Erinnerungen flackern in deinem Bewusstsein auf – Fragmente einer vergangenen Ära. Langsam setzt sich das Puzzle zusammen, und die verborgenen Geheimnisse enthüllen sich dir.

## Illusionshafte Realität

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Traumprojektion

**Beschreibung:** Dein Ziel nimmt eine komplett falsche Realität wahr und handelt entsprechend, als wäre die Illusion echt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel erlebt eine alternative Realität, die du für (Erfolge x 2) Kampfrunden formst.
- › Falls das Ziel sich wehren möchte, darf es zu Beginn jedes seiner Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um die Illusion zu durchschauen.
- › Falls das Ziel in der Illusion verletzt wird oder einen extremen Schock erlebt, erhält es einen zusätzlichen WA-Rettungswurf, um sich daraus zu befreien.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den SVTD des Ziels. Falls das Ziel erkennt, dass es sich in einer Illusion befindet, wird der Effekt sofort beendet. Kann nicht auf Wesen angewendet werden, die keine visuelle oder sensorische Wahrnehmung besitzen.

Zugeordnete Attribute: Intuition, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den SVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Das Ziel sieht nicht mehr die Welt, wie sie wirklich ist – sondern so, wie du sie ihm vorgibst. Gebäude verschwinden, der Boden öffnet sich, die eigene Haut wird fremd. Was echt ist und was nicht, verschwimmt, während du das Bewusstsein formst wie weichen Ton.

## Astrale Projektion

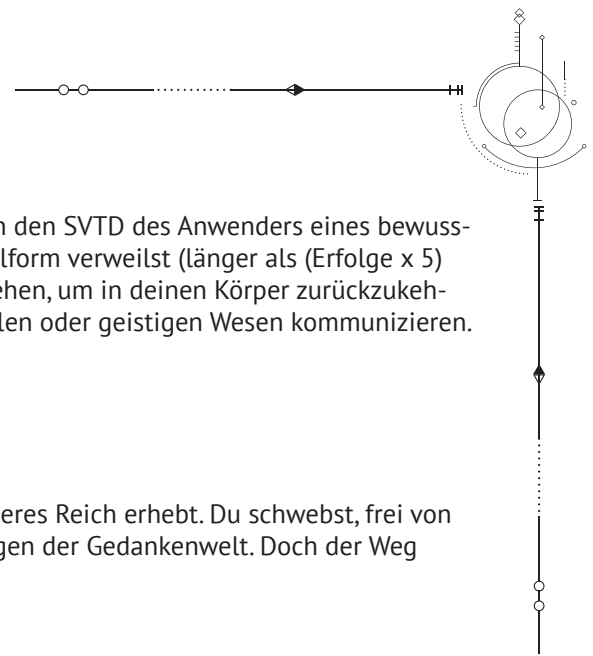
Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Mentale Kraft steigern + Traumprojektion

**Beschreibung:** Dein Bewusstsein kann sich von deinem Körper trennen und frei in Gedankenwelten oder der Astralebene umherwandern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Dein Geist kann sich für (Erfolge x 3) Minuten vom physischen Körper lösen und als Astralprojektion existieren.
- › Du kannst durch Wände und Objekte hindurchsehen, aber nicht physisch interagieren.
- › Falls dein Körper währenddessen angegriffen wird, musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um nicht dauerhaft getrennt zu bleiben.





**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den SVTD des Anwenders eines bewussten Schutzes (z. B. magische Barrieren). Falls du zu lange in der Astralform verweilst (länger als (Erfolge x 5) Minuten), musst du eine Willenskraft-Probe gegen (Erfolge x 3) bestehen, um in deinen Körper zurückzukehren. Kann nicht mit physischen Objekten interagieren, aber mit astralen oder geistigen Wesen kommunizieren.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Kreativität, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper bleibt zurück, während dein Bewusstsein sich in ein anderes Reich erhebt. Du schwebst, frei von den Grenzen der Materie, wanderst durch die unsichtbaren Strömungen der Gedankenwelt. Doch der Weg zurück ist nicht immer sicher...

## Stufe 4 - Meisterhafte Mentale Kraft (2 Fähigkeiten)

### Absolute Dominanz

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Gedankenkontrolle + Mentale Überladung

**Beschreibung:** Dein Wille ist stärker als das Bewusstsein deines Ziels – du kannst seine Gedanken vollständig unterwerfen und für eine gewisse Zeit totale Kontrolle übernehmen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Ziel muss zu Beginn jedes seiner Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 3) erschwert durchführen, um sich aus deiner Kontrolle zu befreien.
- › Falls es scheitert, kannst du für (Erfolge x 3) Kampfrunden jede seiner Handlungen bestimmen.
- › Während der Kontrolle kann das Ziel keine eigenen Entscheidungen treffen oder gegen deine Befehle handeln.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels. Kann das Ziel nicht dazu bringen, sich selbst zu töten oder Handlungen auszuführen, die gegen seine tiefsten Überzeugungen verstoßen. Falls das Ziel Schaden erleidet, darf es sofort einen zusätzlichen Rettungswurf durchführen.

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Klugheit, Intuition,

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Das Bewusstsein des Ziels erlischt unter deinem Druck – seine Augen werden leer, sein Wille erlischt. Es handelt nach deinem Befehl, bewegt sich wie eine Marionette, spricht mit deiner Stimme. Für diesen Moment bist du der Herr seines Verstandes.

### Massengedankenkontrolle

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Mentales Netzwerk + Illusionshafte Realität

**Beschreibung:** Dein Bewusstsein erstreckt sich über mehrere Ziele gleichzeitig und zwingt ihnen deine Gedanken auf, wodurch du mehrere Wesen gleichzeitig manipulieren kannst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

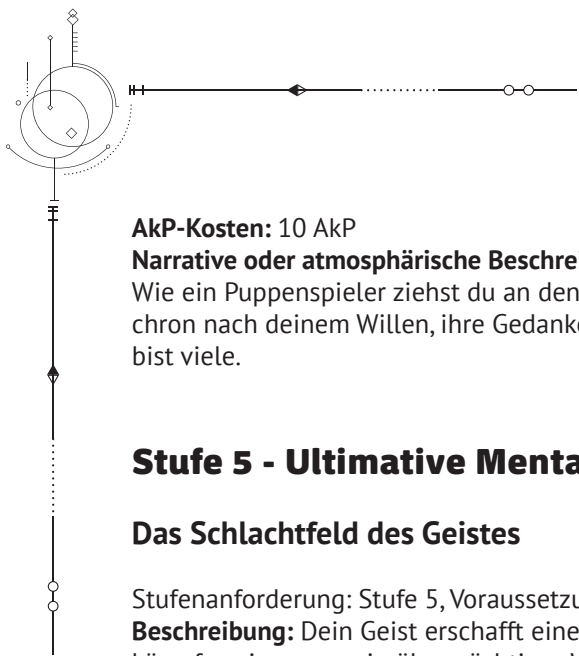
- › Du kannst bis zu (Erfolge) Wesen gleichzeitig kontrollieren.
- › Alle betroffenen Ziele müssen zu Beginn jedes ihrer Züge einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um sich der Kontrolle zu entziehen.
- › Falls sie scheitern, kannst du ihre Handlungen für (Erfolge x 2) Kampfrunden bestimmen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD jedes einzelnen Ziels. Kann keine Befehle erteilen, die gegen die grundlegenden Instinkte oder Überzeugungen der betroffenen Wesen verstoßen. Falls eine Person Schaden erleidet, darf sie sofort einen zusätzlichen Rettungswurf durchführen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen jeden GVTD der betroffenen Ziele

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 12) SpE



**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Wie ein Puppenspieler ziehst du an den unsichtbaren Fäden des Geistes. Mehrere Wesen bewegen sich synchron nach deinem Willen, ihre Gedanken in deinem Griff gefangen. Du bist nicht nur ein einzelner Geist – du bist viele.

## Stufe 5 - Ultimative Mentale Kraft (2 Fähigkeiten)

### Das Schlachtfeld des Geistes

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Absolute Dominanz + Massengedankenkontrolle

**Beschreibung:** Dein Geist erschafft eine gewaltige mentale Ebene, in die du deine Feinde hineinziehst. Dort kämpfen sie gegen ein übermächtiges Wesen – eine Manifestation deiner mentalen Kraft, die ihnen keinen Ausweg lässt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle feindlichen Wesen im (Erfolge x 10) Meter Radius werden in das mentale Schlachtfeld gezogen.
- › Innerhalb des Schlachtfelds kämpfen sie gegen eine unaufhaltsame Manifestation deines Geistes.
- › Sie erleiden pro Runde (Erfolge x 2) geistigen Schaden.
- › Das mentale Wesen kann nicht besiegt werden, aber Feinde können sich zu Beginn jedes ihrer Züge mit einem WA-Rettungswurf um (Erfolge x 3) erschwert befreien.
- › Falls sie sich nicht befreien, verbleiben sie für (Erfolge x 3) Kampfrunden im Schlachtfeld gefangen.
- › Was passiert mit den Körpern derjenigen, die in die mentale Ebene gezogen werden?
  - › Die physischen Körper der Betroffenen verharren in einem starren, tranceähnlichen Zustand, unfähig zu handeln oder zu sprechen, solange sie in der mentalen Ebene gefangen sind.
  - › Sie nehmen ihre Umgebung nicht mehr wahr und können sich nicht selbst verteidigen.
  - › Falls ihr Körper Schaden erleidet, müssen sie eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um nicht sofort aus der mentalen Ebene gerissen zu werden.
- › Was passiert, wenn jemand in der physischen Welt stirbt, während sein Geist im mentalen Schlachtfeld gefangen ist?
  - › Falls der Körper eines Betroffenen auf der realen Ebene stirbt, stirbt auch sein Geist und verbleibt für immer im mentalen Schlachtfeld.
  - › Falls ein Betroffener in der mentalen Ebene „besiegt“ wird, wacht er in seinem Körper wieder auf, erleidet jedoch sofort (Erfolge x 2) Schwachpunkte und verliert alle mentalen Buffs für (Erfolge x 2) Stunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Probe mit Basiswert gegen den GVTD jedes betroffenen Ziels. Wesen mit einer extrem hohen geistigen Widerstandskraft können eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um den erlittenen Schaden um die Hälfte zu reduzieren. Falls du während der Wirkungsdauer Schaden erleidest, musst du eine Willenskraft-Probe gegen (Erfolge x 3) ablegen, um das mentale Schlachtfeld nicht zu verlieren.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den mittleren GVTD der betroffenen Ziele

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 15) SpE

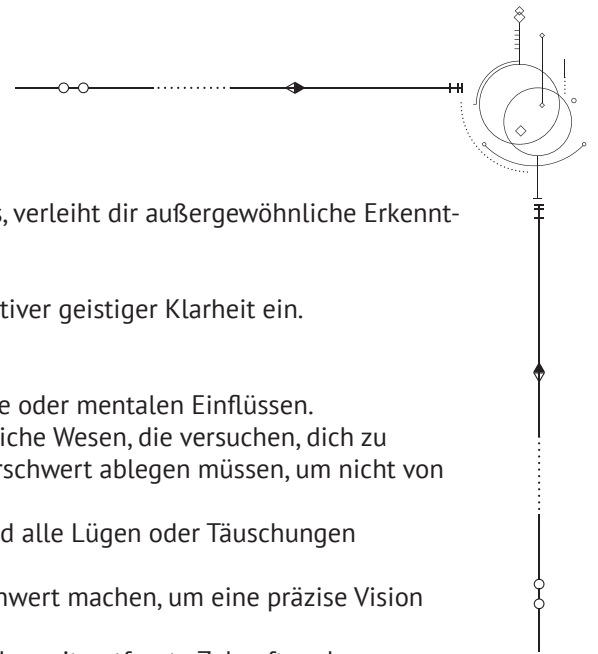
**AkP-Kosten:** 15 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Plötzlich verschwindet die Realität – für deine Feinde existiert die physische Welt nicht mehr. Stattdessen finden sie sich auf einem endlosen Schlachtfeld wieder, umringt von Schatten und Halluzinationen. Inmitten des Chaos erhebt sich eine Gestalt – ein Wesen aus purer mentaler Energie, übermächtig, furchteinflößend, unaufhaltsam. Und in diesem Albtraum gibt es keinen Ausweg. Während ihr Geist dort gefangen ist, bleiben ihre Körper in der echten Welt bewegungslos, leere Hüllen, deren Schicksal von dem Ausgang ihres geistigen Kampfes abhängt.

### Geistige Erleuchtung

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Absolute Dominanz + Astrale Projektion



**Beschreibung:** Dein Geist erhebt sich über sterbliche Grenzen hinaus, verleiht dir außergewöhnliche Erkenntnisse und verstärkt deine mentale Kraft auf ein gottgleiches Niveau.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du trittst für (Erfolge x 5) Minuten in einen Zustand ultimativer geistiger Klarheit ein.
- › Während dieser Zeit erhältst du folgende Buffs:
  - › +3 auf alle GVTD- und SVTD-Werte.
  - › +3 auf WA-Proben zur Erkennung von Lügen, Magie oder mentalen Einflüssen.
  - › Deine mentale Kraft ist derart intensiv, dass feindliche Wesen, die versuchen, dich zu beeinflussen, eine WA-Probe gegen (Erfolge x 3) erschwert ablegen müssen, um nicht von deinem Geist zurückgestoßen zu werden.
  - › Du kannst in die Gedanken anderer eintauchen und alle Lügen oder Täuschungen aufdecken (Probe mit Basiswert gegen GVTD).
  - › Du kannst eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert machen, um eine präzise Vision über ein zukünftiges Ereignis zu erhalten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Falls du versuchst, eine sehr weit entfernte Zukunft vorherzusagen, ist die Vision undeutlich und schwer zu interpretieren. Falls du während der Erleuchtung Schaden erleidest, musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 3) erschwert ablegen, um den Zustand nicht vorzeitig zu verlieren. Während du dich in diesem Zustand befindest, kannst du nicht von illusionären oder mentalen Effekten betroffen werden.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Kreativität, Klugheit

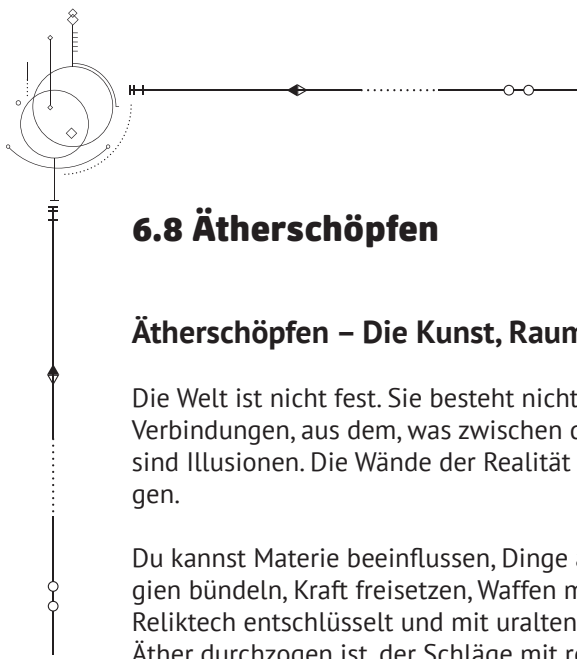
**Probe:** Wurf ohne Basiswert/ mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels (bei Gedankenlesen) oder SVTD (bei spiritueller Wahrnehmung)

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 18) SpE

**AkP-Kosten:** 15 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Bewusstsein erweitert sich ins Unermessliche. Du spürst jede Präsenz um dich herum, jedes Detail erscheint dir kristallklar, jede Täuschung ist enttarnt. Du siehst Muster, die andere nicht sehen – du erkennst den Lauf der Dinge, bevor sie geschehen. Und für diesen kurzen Moment existiert dein Geist jenseits aller Begrenzungen.



## 6.8 Ätherschöpfen

### Ätherschöpfen – Die Kunst, Raum und Energie zu formen

Die Welt ist nicht fest. Sie besteht nicht nur aus Materie, sondern aus Strömen von Energie, aus unsichtbaren Verbindungen, aus dem, was zwischen den Dingen existiert. Wer das Ätherschöpfen beherrscht, weiß: Grenzen sind Illusionen. Die Wände der Realität sind dünn – und mit dem richtigen Wissen lassen sie sich durchdringen.

Du kannst Materie beeinflussen, Dinge aus dem Nichts erschaffen oder verschwinden lassen. Du kannst Energien bündeln, Kraft freisetzen, Waffen mit purer Äthermacht durchdringen. Vielleicht bist du ein Tüftler, der Reliktech entschlüsselt und mit uralten Maschinen spricht. Oder ein Kämpfer, dessen Klinge von glühendem Äther durchzogen ist, der Schläge mit reiner Kraft zurückwirft.

#### **Beuge den Raum nach deinem Willen.**

Warum eine Tür benutzen, wenn du einen eigenen Durchgang erschaffen kannst? Warum einen Gegenstand suchen, wenn du ihn einfach aus dem Äther ziehst? Deine Verbindung zur Welt ist eine andere – du bist nicht gebunden an starre Regeln von Entfernung, Gewicht oder Zeit.

#### **Energie fließt durch deine Finger.**

Du kannst sie nutzen, um Relikte aufzuladen, magische Barrieren zu durchbrechen oder dich selbst in reines Licht zu verwandeln. Vielleicht setzt du deine Kräfte ein, um zu erschaffen, vielleicht, um zu zerstören. Deine Hände formen Waffen oder öffnen Portale, bannen Feinde in fremde Dimensionen oder reißen ein Stück Realität auf, um mit Wesen zu sprechen, die kein Sterblicher je sehen sollte.

#### **Doch jede Macht hat ihren Preis.**

Wie oft kannst du den Äther biegen, bevor er zurückschlägt? Wohin führt ein Pfad, wenn du die Türen zu anderen Dimensionen öffnest? Und was, wenn nicht nur du hinaussiehst – sondern auch etwas zurückblickt?

**Mit Ätherschöpfen wird die Welt nicht nur zu einem Spielplatz deiner Macht. Sie wird zu einem Rätsel, das du entschlüsseln kannst – oder zu einer Gefahr, die sich mit jeder Nutzung weiter entfaltet.**

### 6.8.1 Skilltree: Ätherschöpfen

#### **Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)**

- › Gegenstand erscheint – *Lasse einen beliebigen Gegenstand erscheinen, den du zuvor gesehen haben musst.*
- › Spirituelle Energie spüren – *Spüre die Präsenz von spiritueller Energien und erkenne ihre Intensität.*
- › Energie schöpfen – *Lasse Energie aus deinen Händen strahlen und nutze sie für deine Zwecke.*
- › Reparatur – *Stelle beschädigte oder zerstörte mechanische Gegenstände wieder her.*



## Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- › Dimensionale Tasche › Voraussetzung: Gegenstand erscheint  
*Erschaffe einen interdimensionalen Stauraum für beliebig viele Gegenstände.*
- › Mystischer Bote › Voraussetzung: Magie spüren  
*Erschaffe ein Wesen aus magischer Energie, das Nachrichten überbringen kann.*
- › Materie anziehen › Voraussetzung: Energie schöpfen  
*Ziehe einen Gegenstand aus deiner Sichtweite in deine Hand.*
- › Dematerialisieren › Voraussetzung: Energie schöpfen  
*Dein Körper wird für wenige Sekunden nicht-materiell und durchdringt Angriffe.*
- › Kraft der Vorstellung › Voraussetzung: Reparatur  
*Du erhältst eine Erleichterung bei der Herstellung von Gegenständen.*
- › Portal einstellen › Voraussetzung: Magie spüren  
*Justiere ein Reliktech-Portal so, dass es dich zu einem bekannten Ort bringt.*
- › Ätherischer Stoß › Voraussetzung: Energie schöpfen  
*Erzeuge eine Druckwelle aus Ätherenergie, die Feinde zurückstößt.*
- › Mystisches Licht › Voraussetzung: Magie spüren  
*Erschaffe eine strahlende Lichtkugel, die dir folgt oder an einem Punkt leuchtet.*

## Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

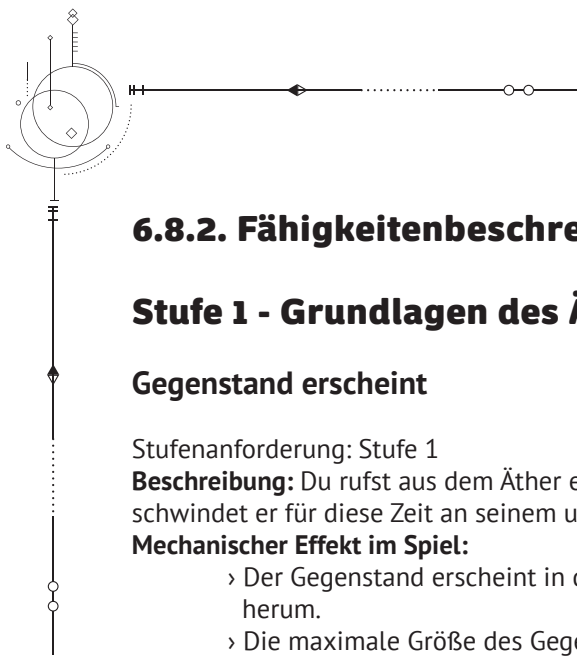
- › Dimensionsstoß › Voraussetzung: Ätherischer Stoß  
*Erzeuge eine starke Energie-Explosion aus einer anderen Dimension.*
- › Mystische Waffe › Voraussetzung: Materie anziehen  
*Füge einer Waffe die Kraft mystischer Energie hinzu, um ihren Schaden zu erhöhen.*
- › Aura mystischer Magie › Voraussetzung: Mystisches Licht  
*Umhülle dich mit einer magischen Aura, die dich vor Angriffen schützt.*
- › Dimensionale Stase › Voraussetzung: Dematerialisieren  
*Versetze ein Ziel temporär in eine andere Dimension.*
- › Reliktech-Kunst › Voraussetzung: Portal einstellen  
*Setze einen Reliktech-Gegenstand wieder in Funktion oder ändere seine Eigenschaften.*
- › Astrale Projektion › Voraussetzung: Mystischer Bote + Dimensionale Tasche  
*Dein Bewusstsein verlässt deinen Körper und kann frei reisen, während dein Körper ungeschützt bleibt.*
- › Kinetischer Angriff › Voraussetzung: Dimensionsstoß  
*Schleudere ein Objekt mittels kinetischer Energie auf ein Ziel.*
- › Materielle Transmutation › Voraussetzung: Kinetischer Angriff + Mystische Waffe  
*Verwandle dich für kurze Zeit in eine nicht-materielle Form.*

## Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › Extradimensionaler Diener › Voraussetzung: Materie verformen + Reliktech-Kunst  
*Erschaffe ein Wesen (höchstens GK Groß), das dir dient.*
- › Reliktech-Portal erschaffen › Voraussetzung: Reliktech-Kunst + Portal einstellen  
*Erschaffe ein Portal an einem beliebigen Punkt, das zu einem bekannten Ort führt.*

## Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › In den Orb › Voraussetzung: Dimensionale Doppelgänger + Extradimensionaler Diener  
*Verbanne ein Ziel in eine andere Dimension.*
- › Ätherische Gottheit › Voraussetzung: Materielle Transmutation + Reliktech-Portal erschaffen  
*Für kurze Zeit wirst du zu einem reinen Ätherwesen mit verstärkten Fähigkeiten.*



## 6.8.2. Fähigkeitenbeschreibungen Ätherschöpfen

### Stufe 1 - Grundlagen des Ätherschöpfens (4 Fähigkeiten)

#### Gegenstand erscheint

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du rufst aus dem Äther einen Gegenstand herbei, den du bereits gesehen hast. Dabei verschwindet er für diese Zeit an seinem ursprünglichen Ort und existiert nur durch deine Verbindung zum Äther.

#### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Der Gegenstand erscheint in deiner Hand oder in einem Radius von (Erfolge x 1,5) Metern um dich herum.
- › Die maximale Größe des Gegenstands entspricht (Erfolge x 10 kg).
- › Falls der Gegenstand magisch gesichert oder stark befestigt ist, muss eine Probe mit Basiswert gegen den GVTD der Sicherung abgelegt werden, um ihn zu manifestieren.
- › Dauer: Der Gegenstand bleibt für (Erfolge x 2) Minuten bestehen, bevor er wieder an seinen ursprünglichen Ort zurückkehrt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Gegenstände, die du bereits gesehen hast. Kann keine lebenden Wesen oder verzauberten Artefakte herbeiholen. Je stärker ein Gegenstand gesichert ist, desto schwerer wird die Probe gegen die Sicherung.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD einer magischen Sicherung

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

#### Narrative oder atmosphärische Beschreibung:

Mit einem kurzen Flackern manifestiert sich der Gegenstand aus dem Nichts. In deiner Hand fühlt er sich echt an, greifbar – doch du weißt, dass er eigentlich nicht hier ist, sondern nur durch deine Verbindung zum Äther existiert. Und irgendwann wird er dorthin zurückkehren.

#### Spirituelle Energie spüren

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Geist nimmt die subtilen Energien des Äthers wahr und erkennt ihre Quelle sowie Intensität. Jede Person erlebt diese Wahrnehmung auf ihre eigene Weise: Manche sehen leuchtende Ströme, andere spüren eine Vibration in der Luft, und einige einfach nur ein tiefes inneres Wissen.

#### Mechanischer Effekt im Spiel:

- › Du kannst für (Erfolge x 5) Meter im Umkreis spirituelle Energiequellen spüren.
- › Du kannst die Intensität und Art der Energie grob bestimmen.
- › Falls eine Energiequelle verschleiert oder verborgen ist, muss eine Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Anwenders der Verschleierung abgelegt werden. (Diese Regel gilt für alle Fähigkeiten, die magische oder spirituelle Sicherheit durchdringen wollen!)

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf vollständig abgeschirmte Quellen. Falls eine Täuschung vorliegt, kann das Ziel eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um dich in die Irre zu führen.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Intuition, Klugheit

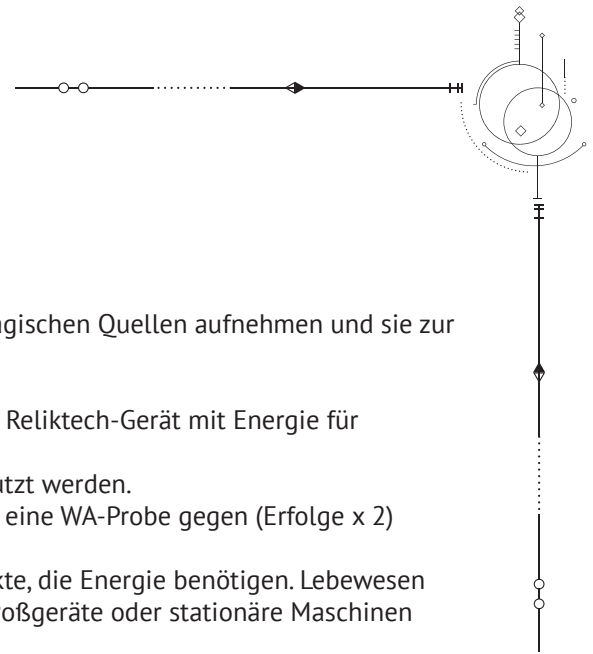
**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD einer magischen Tarnung

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

#### Narrative oder atmosphärische Beschreibung:

Du öffnest deinen Geist für die feinen Strömungen der spirituellen Welt. Manche würden es als ein Kribbeln beschreiben, andere als leuchtende Muster, die sich durch die Luft ziehen – aber du spürst es. Die Ätherströme um dich herum offenbaren dir, was andere nicht sehen können.



## Energie schöpfen

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst Energie aus deiner Umgebung oder aus magischen Quellen aufnehmen und sie zur Aktivierung oder Aufladung von Reliktech-Geräten nutzen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Eine erfolgreiche Probe versorgt ein kleines oder mittleres Reliktech-Gerät mit Energie für (Erfolge × 2) Kampfrunden.
- › Kann zur Wiederherstellung von verbrauchter Ladung genutzt werden.
- › Falls das Gerät beschädigt oder deaktiviert wurde, kann es eine WA-Probe gegen (Erfolge × 2) erschwert ablegen, um sich der Aufladung zu entziehen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf Objekte, die Energie benötigen. Lebewesen können nicht mit dieser Fähigkeit aufgeladen werden. Kann keine Großgeräte oder stationäre Maschinen dauerhaft mit Energie versorgen.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert

**SpE-Kosten:** 10 SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du legst deine Hand auf das Reliktech-Gerät und schließt die Augen. Ein leichtes Summen erfüllt die Luft, während du spürst, wie Energie aus deiner Umgebung gezogen wird. Plötzlich beginnt das Gerät zu flackern – es funktioniert wieder.

## Reparatur

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du nutzt ätherische Energie, um beschädigte oder zerstörte mechanische Gegenstände zu reparieren und ihre ursprüngliche Funktion wiederherzustellen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst einen beschädigten Gegenstand für (Erfolge × 5) Minuten analysieren und seine Struktur mental erfassen.
- › Falls der Gegenstand nicht vollständig zerstört ist, wird die Reparaturzeit um (Erfolge × 2) Kampfrunden reduziert.
- › Falls er vollständig zerstört ist, kannst du eine Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Materials ablegen, um ihn aus Ätherenergie temporär wiederherzustellen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf unbelebte, nicht-magische Objekte. Falls der Gegenstand nach der Reparatur erneut zerstört wird, kann er nicht ein weiteres Mal durch diese Fähigkeit repariert werden. Falls das Material besonders widerstandsfähig ist, kann es eine WA-Probe gegen (Erfolge × 2) erschwert ablegen, um der Reparatur zu widerstehen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Geschicklichkeit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Materials (falls vollständig zerstört)

**SpE-Kosten:** (Erfolge × 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

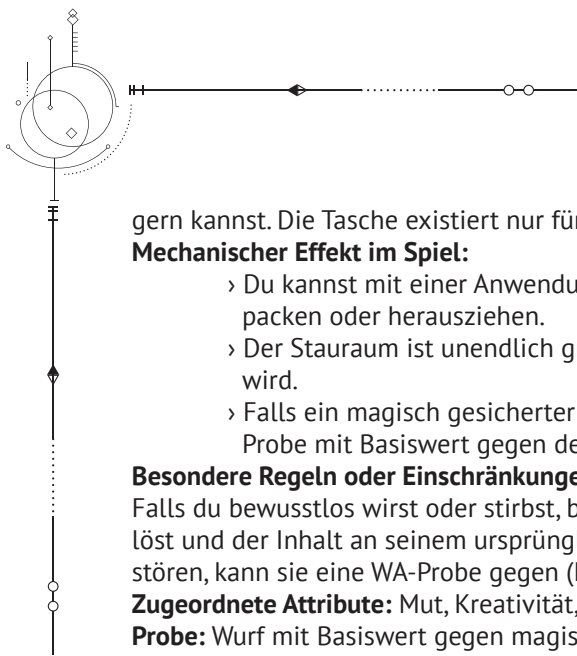
Mit ruhiger Präzision führst du deine Hände über den zerbrochenen Gegenstand. Ätherische Funken tanzen über seine Oberfläche, verbinden Bruchstücke, flicken Risse, setzen Zahnräder wieder in Gang. Je stärker deine Verbindung zur Ätherenergie, desto schneller und gründlicher wird die Reparatur.

## Stufe 2 - Einfaches Ätherschöpfen (8 Fähigkeiten)

### Dimensionale Tasche

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Gegenstand erscheint

**Beschreibung:** Du erschaffst einen interdimensionalen Stauraum, in dem du beliebig viele Gegenstände la-



gern kannst. Die Tasche existiert nur für dich und kann von außen nicht wahrgenommen werden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst mit einer Anwendung der Fähigkeit einen oder mehrere Gegenstände in die Tasche packen oder herausziehen.
- › Der Stauraum ist unendlich groß, sodass die Belastungsgrenze deines Körpers nicht beeinflusst wird.
- › Falls ein magisch gesicherter Gegenstand eingelagert oder entnommen werden soll, muss eine Probe mit Basiswert gegen den GVTD der Sicherung bestanden werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine lebenden Wesen oder komplexe Maschinen einlagern. Falls du bewusstlos wirst oder stirbst, bleibt die Tasche für (Erfolge x 5) Minuten bestehen, bevor sie sich auflöst und der Inhalt an seinem ursprünglichen Ort erscheint. Falls eine externe Macht versucht, die Tasche zu stören, kann sie eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um ihren Zugriff zu stören.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen magische Sicherungen

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du öffnest deine Hand und greifst in das Nichts. In einem Moment verschwindet ein Gegenstand, im nächsten taucht er wieder aus der Luft auf. Eine unsichtbare Dimension, verborgen zwischen den Welten, dient dir als Lager – jederzeit abrufbar, unendlich tief.

## Mystischer Bote

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Spirituelle Energie spüren

**Beschreibung:** Du erschaffst ein Wesen aus purer Ätherenergie, das Botschaften überbringen oder Beobachtungen weitergeben kann.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Der Bote kann eine Nachricht von bis zu (Erfolge x 10) Wörtern überbringen.
- › Er kann sich mit einer Geschwindigkeit von (Erfolge x 10) Metern pro Runde fortbewegen und Hindernisse umgehen, solange er sich nicht in einer antimystischen Zone befindet.
- › Falls der Bote auf magische Weise blockiert wird, kann er eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um die Blockade zu umgehen.
- › Falls der Bote beim Ziel ankommt, kann das Ziel eine mentale Verbindung mit ihm eingehen und eine ebenso kurze Nachricht zurücksenden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine physischen Objekte transportieren – nur Informationen. Der mystische Bote kann mit Fähigkeiten die auf feinstofflicher Ebene wirken zerstört werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein schimmerndes Wesen, kaum greifbar, entsteht aus dem Nichts. Es scheint keine feste Form zu haben, flackert wie ein Licht in der Dunkelheit. Mit einem leichten Zischen verschwindet es in die Ferne, um deine Nachricht zu überbringen.

## Materie anziehen

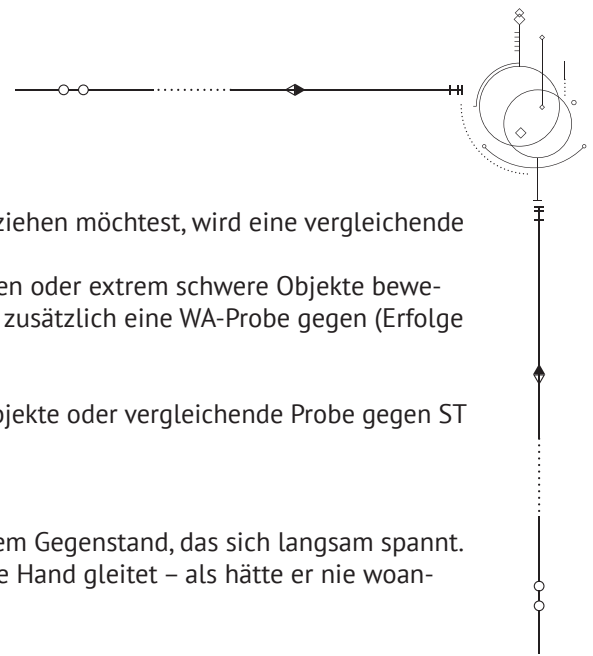
Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Energie schöpfen

**Beschreibung:** Durch die Manipulation von Ätherenergie kannst du Gegenstände aus der Ferne anziehen und in deine Hand oder an einen gewünschten Ort bewegen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst einen Gegenstand in (Erfolge x 5) Meter Reichweite zu dir ziehen.
- › Die maximale Größe des Gegenstands entspricht (Erfolge x 5 kg).
- › Falls der Gegenstand gesichert oder befestigt ist, muss eine Probe mit Basiswert gegen den VTD der Sicherung/Befestigung gelingen.





- › Falls du einen Gegenstand von einem anderen Besitzer anziehen möchtest, wird eine vergleichende Probe gegen den ST-Wert des anderen gewürfelt.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann keine lebenden Wesen oder extrem schwere Objekte bewegen. Falls ein Gegenstand durch magische Kraft gehalten wird, muss zusätzlich eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert bestanden werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert/ Wurf mit Basiswert gegen gesicherte Objekte oder vergleichende Probe gegen ST

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du streckst deine Hand aus und spürst das Band zwischen dir und dem Gegenstand, das sich langsam spannt. Ein unsichtbarer Sog zieht ihn sanft in deine Richtung, bis er in deine Hand gleitet – als hätte er nie woanders existiert.

## Dematerialisieren

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Energie schöpfen

**Beschreibung:** Du verwandelst deinen Körper für einen kurzen Moment in eine nicht-materielle Form, wodurch du Angriffe durchdringen oder Hindernisse passieren kannst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Dauer: (Erfolge) Kampfrunden.
- › Während dieser Zeit:
  - › Du kannst durch feste Objekte gehen, solange sie nicht magisch gesichert sind.
  - › Physische Angriffe gehen durch dich hindurch, du bist immun gegen normale Waffen.
- › Falls mystische Fähigkeiten gegen dich eingesetzt werden, ist entscheidend, ob sie auf materieller Ebene oder feinstofflicher Ebene wirken. (Im Zweifel entscheidet die SL).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Falls du während der Wirkung Schaden erleidest, musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um die Form aufrechtzuerhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper beginnt zu flimmern, deine Konturen verschwimmen. Deine Hand gleitet durch Stein, als wäre er aus Luft. Angriffe prallen wirkungslos ab, während du dich wie ein Schatten durch die Materie bewegst.

## Kraft der Vorstellung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Reparatur

**Beschreibung:** Durch deine Verbindung zum Äther fällt es dir leichter, Gegenstände zu erschaffen, zu verbessern oder zu manipulieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle Proben auf Handwerksarbeiten, Reliktech-Kunst oder Schmiedekunst erhalten eine Erleichterung von (Erfolge x 2).
- › Die Aktion dient als mentale Einstimmung auf die Aufgabe, die anschließend durch eine normale handwerkliche Probe abgeschlossen wird.
- › Falls die Herstellung oder Reparatur Zeit in Anspruch nimmt, wird diese durch die Anwendung dieser Fähigkeit um (Erfolge x 10 %) reduziert.

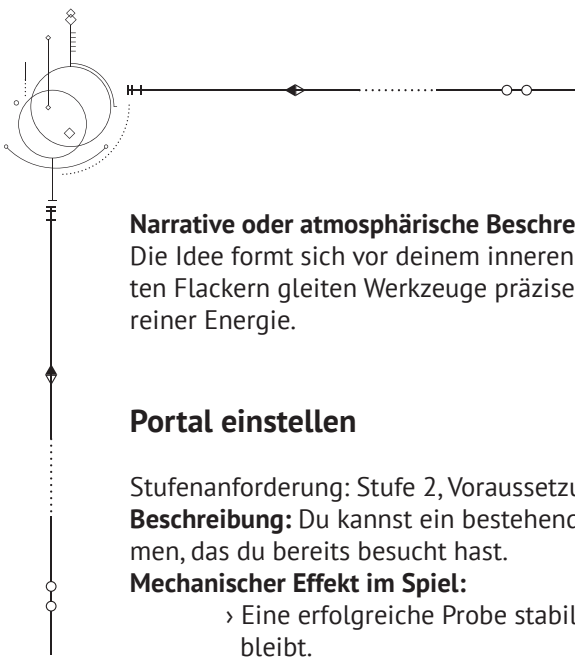
**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf nicht-automatisierte Arbeiten – du kannst keine Maschinen durch diese Fähigkeit erschaffen. Falls die Aufgabe besonders komplex ist, kann der SL festlegen, dass sie mehrere Anwendungen dieser Fähigkeit benötigt.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP



### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Idee formt sich vor deinem inneren Auge, als würdest du sie direkt aus dem Äther ziehen. Mit einem leichten Flackern gleiten Werkzeuge präzise in deine Hand, die Schöpfung beginnt – ein Tanz aus Fantasie und reiner Energie.

### **Portal einstellen**

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Spirituelle Energie spüren

**Beschreibung:** Du kannst ein bestehendes Reliktech-Portal stabilisieren oder auf ein anderes Portal abstimmen, das du bereits besucht hast.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Eine erfolgreiche Probe stabilisiert ein instabiles Portal, sodass es für (Erfolge x 5) Minuten offen bleibt.
- › Falls du das Portal auf ein anderes umstimmen möchtest, muss es ein Portal sein, das du bereits genutzt hast.
- › Falls das Portal verschlüsselt oder gesichert ist, kann die Probe zusätzlich erschwert sein

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf existierende Portale – du kannst keine neuen Portale erschaffen. Falls das Portal beschädigt ist, kann es sein, dass die Manipulation nur temporär funktioniert.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Luft um dich beginnt zu flimmern, während du die unsichtbaren Frequenzen des Portals spürst. Langsam verändert sich sein Fluss, passt sich deinem Willen an – bis sich ein neuer Pfad durch Raum und Zeit öffnet.

### **Ätherischer Stoß**

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Energie schöpfen

**Beschreibung:** Du erzeugst eine Druckwelle aus reiner Ätherenergie, die Gegner zurückschleudert oder Schaden verursacht.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Der Stoß wirkt in einem Radius von (Erfolge x 2) Metern.
- › Alle getroffenen Ziele müssen einen WA-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um nicht (Erfolge x 1,5) Meter nach hinten geschleudert zu werden.
- › Falls das Ziel gegen ein Hindernis prallt, erleidet es zusätzlich (Erfolge x 1W6) Schaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Falls ein Ziel bereits instabil steht, ist sein Rettungswurf um +2 erschwert.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Klugheit, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

### **Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein unsichtbarer Schlag durchbricht die Luft, als ob die Realität selbst zurückweicht. Gegner taumeln, werden fortgeschleudert – und wo sie aufprallen, hinterlässt der Äther seine Spuren.

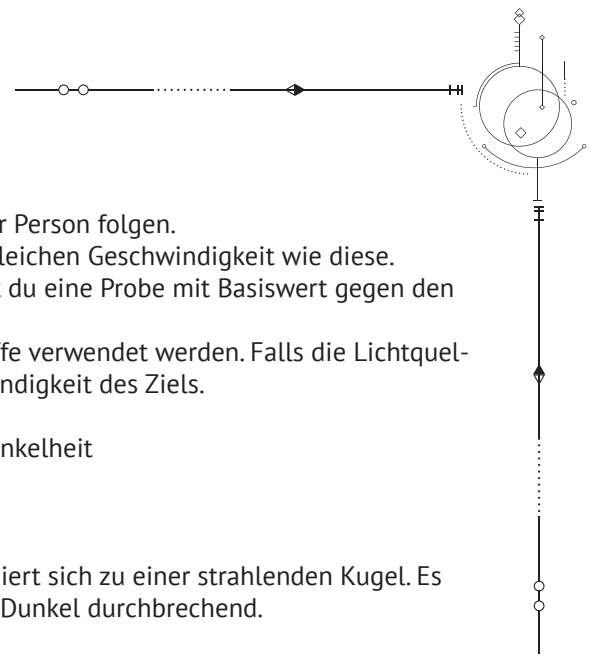
### **Mystisches Licht**

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Spirituelle Energie spüren

**Beschreibung:** Du erschaffst eine schwebende Lichtquelle aus Ätherenergie, die entweder einer Person folgt oder an einem bestimmten Punkt leuchtet.

#### **Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Licht kann für (Erfolge x 5) Minuten bestehen bleiben.



- › Es kann entweder einen fixierten Punkt erhellen oder einer Person folgen.
- › Falls das Licht einer Person folgt, bewegt es sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie diese.
- › Falls eine magische Dunkelheit den Effekt blockiert, musst du eine Probe mit Basiswert gegen den GVTD des Anwenders der Dunkelheit ablegen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht als direkte Waffe verwendet werden. Falls die Lichtquelle sich bewegt, beträgt ihre Geschwindigkeit die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert/ Wurf mit Basiswert gegen magische Dunkelheit

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein sanftes Licht erhellt die Dunkelheit, flackert kurz auf und stabilisiert sich zu einer strahlenden Kugel. Es bewegt sich mit dir, ein stiller Begleiter aus reiner Ätherenergie, das Dunkel durchbrechend.

## Stufe 3 - Fortgeschrittenes Ätherschöpfen (8 Fähigkeiten)

### Dimensionsstoß

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Ätherischer Stoß

**Beschreibung:** Du reißt für einen Moment eine Verbindung zu einer anderen Dimension auf und entfesselst eine gewaltige Explosion aus Ätherenergie in einer Gegnergruppe.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Explosion trifft alle Gegner in einem Radius von (Erfolge x 3) Metern.
- › Alle getroffenen Ziele müssen einen KO-Rettungswurf um (Erfolge x 2) erschwert durchführen, um nicht (Erfolge x 2) Meter nach hinten geschleudert zu werden.
- › Falls ein Ziel gegen ein Hindernis geschleudert wird, erleidet es zusätzlich (Erfolge x 1W6) Schaden.
- › Falls die Explosion eine physische Struktur trifft, kann die SL entscheiden, ob diese beschädigt oder zerstört wird.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht präzise gelenkt werden – der Stoß trifft alle Wesen im Wirkungsbereich, auch Verbündete. Falls eine Wesenheit aus einer anderen Dimension in der Nähe ist, kann sie auf den Riss aufmerksam werden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Mut, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die VTD jedes einzelnen Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein donnernder Riss zerreißt für einen Augenblick die Realität. Eine Welle aus fremdartiger Energie strömt hervor, verzerrt Raum und Zeit und trifft alle Feinde in der Umgebung. Die Luft flimmert, der Boden erbebt – und dann kommt die Explosion.

### Mystische Waffe

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Materie anziehen

**Beschreibung:** Du durchtränkst eine Waffe mit purer Ätherenergie und verstärkst ihre Effektivität.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Eine Waffe erhält für (Erfolge x 2) Kampfrunden eine Verstärkung von + (Erfolge x 1) Schaden.
- › Falls die Waffe ein Reliktech-Element enthält, erhöht sich die Dauer um (Erfolge x 1,5) Kampfrunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Waffen, die bereits eine aktive Mystische Fähigkeit enthalten. Falls die Waffe bereits beschädigt ist, kann der Bonus sich um die Hälfte verringern.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**



Die Waffe beginnt zu flackern, durchzogen von reiner Ätherenergie. Jeder Schwung hinterlässt einen Nachhall im Raum, jede Klinge schneidet durch die Luft wie eine Welle aus reiner Macht.

## Aura mystischer Magie

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Mystisches Licht

**Beschreibung:** Eine schützende Aura aus Ätherenergie umhüllt dich und verstärkt nicht nur deine physische, sondern auch deine feinstoffliche Verteidigung.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Erhöht deine VTD und GVTD um (Erfolge x 2) für (Erfolge x 3) Kampfunden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert auch gegen feinstoffliche Angriffe und geistige Beeinflussungen. Falls die Aura durchbrochen wird, kann sie erst nach (Erfolge x 2) Runden erneut aktiviert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Angriffe

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Eine unsichtbare Welle aus Energie umgibt dich, flimmert leicht in der Luft. Schläge prallen ab, magische Angriffe lösen sich auf, und selbst mentale Einflüsse zersplittern, während du im Zentrum der mystischen Kraft stehst.

## Dimensionale Stase

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Dematerialisieren

**Beschreibung:** Du kannst ein Ziel temporär in eine andere Dimension versetzen, wodurch es für eine gewisse Zeit aus der physischen Welt verschwindet.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Das Ziel wird für (Erfolge x 2) Kampfunden aus der aktuellen Dimension entfernt.

› Das Ziel darf jede Runde einen IN-Rettungswurf durchführen, um sich aus der Stase zu befreien.

› Falls das Ziel nicht zurückkehrt, erscheint es nach Ablauf der Wirkungsdauer an exakt der Stelle, an der es verschwand.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann maximal einmal pro Stunde pro Ziel genutzt werden. Falls das Ziel auf eine feindliche Ebene gezogen wird, könnte es dort Gefahren begegnen, die außerhalb deiner Kontrolle liegen.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Mut, Intuition

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein leiser Riss bildet sich um das Ziel, dann flackert es – und verschwindet spurlos. Wo es hingegangen ist, kannst du nicht immer kontrollieren, aber für den Moment ist es aus dieser Realität verschwunden.

## Orbreise

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Mystischer Bote + Dimensionale Tasche

**Beschreibung:** Dein Bewusstsein verlässt deinen Körper und reist in den Orb – eine zwischenweltliche Dimension, die Fragmente der Realität speichert. Dort kannst du Wissen entdecken, verlorene Entitäten treffen oder geheime Pfade zwischen Raum und Zeit erkennen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

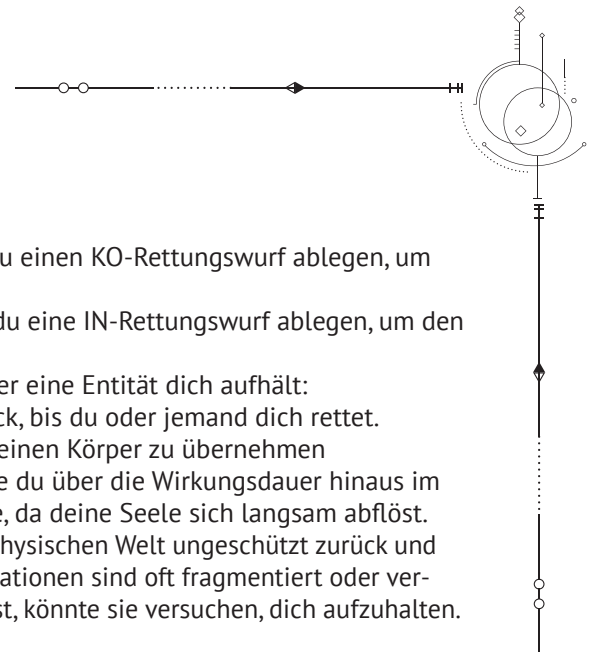
› Dein Geist betritt den Orb für (Erfolge x 3) Minuten.

› Während dieser Zeit kannst du:

› Ortsstrukturen im Orb untersuchen: Finde verzerrte Echos der realen Welt.

› Mit gespeicherten Entitäten interagieren: Spreche mit verlorenen Geistern oder Wissensträgern.

› Vergessenes Wissen aufspüren: Mache im Orb eine WA-Probe, um relevante Informationen



zu finden.

- › Falls du in der physischen Welt Schaden erleidest, musst du einen KO-Rettungswurf ablegen, um nicht sofort zurückzukehren.
- › Falls du dich zu weit von deinem Körper entfernst, kannst du eine IN-Rettungswurf ablegen, um den Rückweg zu finden.
- › Falls die Wirkungsdauer abläuft, bevor du zurückkehrst, oder eine Entität dich aufhält:
  - › Dein Körper fällt in Starre: Bleibt bewusstlos zurück, bis du oder jemand dich rettet.
  - › Fremde Wesen aus dem Orb könnten versuchen, deinen Körper zu übernehmen
  - › Kontinuierlicher Seelenverfall: Für jede Minute, die du über die Wirkungsdauer hinaus im Orb bleibst, verlierst du (10-Erfolge) Lebenspunkte, da deine Seele sich langsam abflöst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Dein Körper bleibt in der physischen Welt ungeschützt zurück und kann nicht auf äußere Reize reagieren. Die im Orb gefundenen Informationen sind oft fragmentiert oder verzerrt – nicht alles ist wahr. Falls du eine bössartige Entität im Orb störst, könnte sie versuchen, dich aufzuhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Kreativität, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen magische Störungen oder zur Informationssuche

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Deine Wahrnehmung löst sich von der physischen Welt. Farben verblassen, Strukturen verzerren sich – und dann bist du da. Der Orb erstreckt sich vor dir, ein Labyrinth aus Schatten und Licht, aus Erinnerungen und vergessenen Stimmen. Flüsternde Gedanken streifen an dir vorbei, manche friedlich, andere neugierig ... und einige lauernd.

## Astralreise

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Mystischer Bote + Dimensionale Tasche

**Beschreibung:** Dein Bewusstsein verlässt deinen Körper und kann frei durch die Astralebene reisen, während dein Körper ungeschützt bleibt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Dein Geist kann für (Erfolge x 3) Minuten durch den Äther reisen.
- › Während dieser Zeit:
  - › Du kannst durch Wände und Objekte sehen, aber nicht physisch interagieren.
  - › Du kannst Gedanken wahrnehmen, aber nicht direkt beeinflussen.
  - › Falls dein Körper währenddessen Schaden erleidet, musst du eine KO-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um sofort zurückzukehren.
- › Falls du dich zu weit entfernst, kann die SL entscheiden, dass die Verbindung schwächer wird.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in magisch aktiven Zonen oder in der Nähe eines Reliktech-Kerns. Falls deine Verbindung unterbrochen wird, kannst du für (Erfolge x 2) Runden keinen Zugriff auf deinen Körper erhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen magische Störungen

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du fühlst ein Ziehen, ein sanftes Lösen – dann ist dein Körper verschwunden. Die Welt erscheint dir anders, leuchtender, vernetzter. Gedanken flüstern durch den Äther, Orte werden durch ihre Energien sichtbar, und du gleitest schwerelos durch die verborgene Dimension.

## Kinetischer Angriff

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Dimensionsstoß

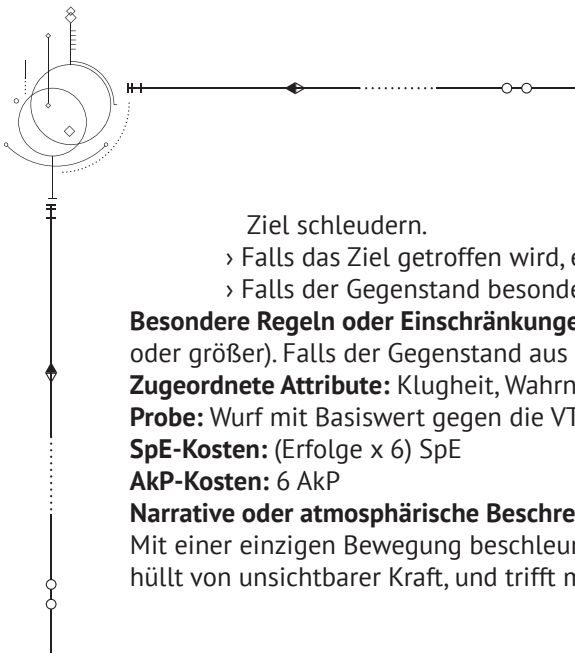
**Beschreibung:** Du nutzt den Äther, um ein Objekt mit gewaltiger kinetischer Energie auf ein Ziel zu schleudern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst ein Objekt mit einem Gewicht von (Erfolge x 3) kg mit extremer Geschwindigkeit auf ein

# ARVENDOR

Open Beta Version 1.0



Ziel schleudern.

- › Falls das Ziel getroffen wird, erleidet es (Erfolge x 1W6) Schaden.
- › Falls der Gegenstand besonders scharf oder massiv ist, kann der Schaden um +2 erhöht werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf sehr große oder schwere Gegenstände (GK 4 oder größer). Falls der Gegenstand aus zerbrechlichem Material besteht, könnte er bei Aufprall zersplittern.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die VTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Mit einer einzigen Bewegung beschleunigst du das Objekt durch die Luft. Es schneidet durch den Raum, umhüllt von unsichtbarer Kraft, und trifft mit brutaler Wucht auf sein Ziel.

## Materielle Transmutation

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Kinetischer Angriff + Mystische Waffe

**Beschreibung:** Du wandelst deinen Körper für eine kurze Zeit in eine nicht-materielle Form um, wodurch du Angriffe ignorieren oder durch feste Materie gehen kannst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Für (Erfolge x 2) Kampfrunden wirst du nicht-materiell.
- › Während dieser Zeit:
  - › Du kannst durch feste Objekte gehen, solange sie nicht magisch gesichert sind.
  - › Physische Angriffe gehen durch dich hindurch, du bist immun gegen normale Waffen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Von Mystischen Fähigkeiten die auf feinstofflicher Ebene wirken kannst du trotzdem getroffen werden. Bei Schaden ist ein KL-Rettungswurf notwendig um die Wirkung aufrecht zu erhalten.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen magische Angriffe

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper beginnt zu flimmern, deine Konturen verschwimmen. Deine Hand gleitet durch Stein, als wäre er aus Luft. Angriffe prallen wirkungslos ab, während du dich wie ein Geist durch die Materie bewegst.

## Stufe 4 - Meisterhaftes Ätherschöpfen (2 Fähigkeiten)

### Extradimensionaler Diener

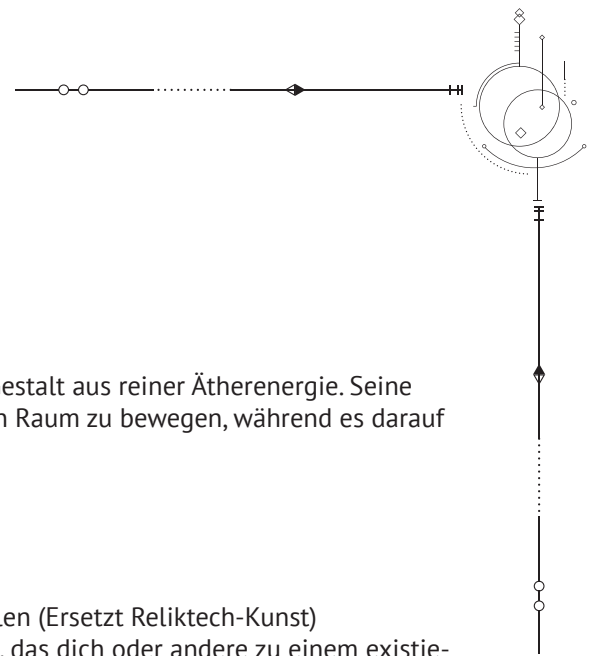
Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Materie verformen + Orbreise (Ersetzt Reliktech-Kunst)

**Beschreibung:** Du erschaffst eine intelligente Entität aus reiner Ätherenergie, die für eine begrenzte Zeit in dieser Welt existiert und dich begleitet.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Der Diener bleibt für (Erfolge x 5) Minuten oder (Erfolge x3) KR an deiner Seite.
  - › Die Größe ist maximal GK 5 (groß).
  - › Er besitzt:
    - (Erfolge x 10) Lebenspunkte
    - VTD 10 + (Erfolge x 3)
    - GS 6 (Standardbewegung)
    - 10 AkP pro Runde für Aktionen.
- Es kann kämpfen oder Aufgaben erfüllen, abhängig von deinem Befehl.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Der Diener besitzt eine rudimentäre Intelligenz, kann aber keine komplexen Taktiken ausführen. Falls der Diener stirbt oder die Dauer abläuft, löst er sich vollständig in den Äther auf. Falls du zu viele Befehle gleichzeitig gibst, könnte er sich verwirren und für eine Runde nicht handeln.



**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert zur Erschaffung

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein leuchtendes Wesen formt sich aus dem Nichts – eine mächtige Gestalt aus reiner Ätherenergie. Seine Bewegungen sind fließend, es scheint sich fast schwerelos durch den Raum zu bewegen, während es darauf wartet, deinen Befehlen zu folgen.

## Reliktech-Portal erschaffen

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Orbreise + Portal einstellen (Ersetzt Reliktech-Kunst)

**Beschreibung:** Du kannst ein temporäres Reliktech-Portal erschaffen, das dich oder andere zu einem existierenden, bekannten Portal führt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Du kannst für (Erfolge x 5) Minuten ein Portal erschaffen.

› Das Portal führt ausschließlich zu einem existierenden Portal, das du bereits genutzt hast.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf existierende Portale – du kannst kein Portal zu einem beliebigen Ort öffnen. Falls das Portal gestört wird (z. B. durch Magie oder Reliktech-Blockaden), könnte es fehlschlagen oder zu einem falschen Ziel führen. Das Portal ist sichtbar und könnte unerwünschte Aufmerksamkeit erregen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 3 KR

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Der Raum vibriert, während ein schimmernder Riss sich öffnet. Farben verzerren sich, Funken von Ätherenergie tanzen entlang des Portals – und dahinter erwartet dich das Ziel, ein bekanntes Portal, das du zuvor durchquert hast.

## Stufe 5 - Ultimates Ätherschöpfen (2 Fähigkeiten)

### In den Orb

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Extradimensionaler Diener + Dimensionale Stase

**Beschreibung:** Du kannst ein Ziel aus der physischen Realität in den Orb verbannen, wodurch es für eine gewisse Zeit aus dieser Welt verschwindet.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

› Das Ziel wird für (Erfolge x 2) Kampfrunden vollständig aus der physischen Welt entfernt.

› Das Ziel darf jede Runde einen IN-Rettungswurf machen, um zu entkommen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Kann nicht gegen extrem mächtige Wesen (z. B. Götter, uralte Entitäten) eingesetzt werden. Falls das Ziel im Orb zu lange bleibt, könnte es von dortigen Wesenheiten beeinflusst oder absorbiert werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Mut, Mut

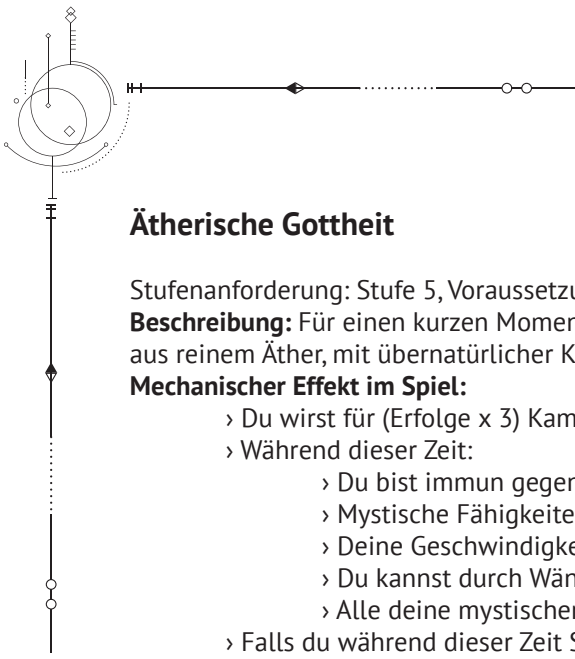
**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen den GVTD des Ziels

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 12) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Mit einer Bewegung zerreißt du den Raum um dein Ziel. Sein Körper beginnt zu flackern, dann wird es von einer unsichtbaren Macht erfasst. Ein leiser, verzweifelter Schrei – dann Stille. Dein Gegner ist fort, verbannt in den Orb, wo fremde Mächte auf ihn warten.



## Ätherische Gottheit

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Materielle Transmutation + Reliktech-Portal erschaffen

**Beschreibung:** Für einen kurzen Moment transzendierst du deine sterbliche Form und wirst zu einem Wesen aus reinem Äther, mit übernatürlicher Kontrolle über Raum und Energie.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du wirst für (Erfolge x 3) Kampfrunden zu einer reinen Äthergestalt.
- › Während dieser Zeit:
  - › Du bist immun gegen physische Angriffe – Waffen gehen einfach durch dich hindurch.
  - › Mystische Fähigkeiten kosten (Erfolge x 2) weniger SpE.
  - › Deine Geschwindigkeit verdoppelt sich.
  - › Du kannst durch Wände und Hindernisse gleiten.
  - › Alle deine mystischen Angriffe sind um (Erfolge x 2) erleichtert.
- › Falls du während dieser Zeit Schaden erleidest, musst du einen KL-Rettungswurf ablegen, um nicht sofort zurück in deine normale Form gezwungen zu werden.
- › Sobald die Dauer endet, bist du für (5 - Erfolge) Kampfrunden erschöpft und kannst keine weiteren Mystischen Fähigkeiten nutzen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Falls du während der Transformation komplett vernichtet wirst, könnte dein Geist sich auflösen, ohne zurückkehren zu können. Deine physische Existenz wird in dieser Zeit aufgehoben, was bedeutet, dass du keine physischen Gegenstände halten oder nutzen kannst.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Mut, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen physische oder magische Störungen

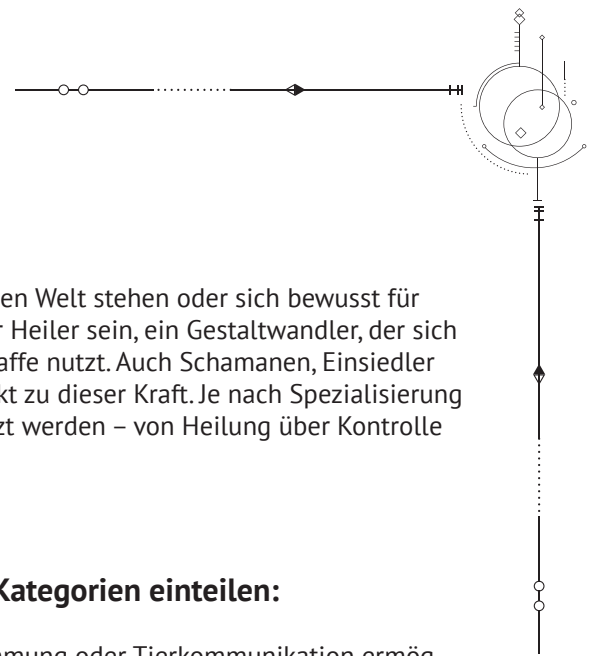
**SpE-Kosten:** (Erfolge x 15) SpE

**AkP-Kosten:** 15 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper löst sich auf, verschmilzt mit dem Äther. Du bist keine sterbliche Kreatur mehr, sondern ein Wesen aus reiner Energie, eine Manifestation des Universums selbst. Deine Bewegungen sind Lichtblitze, deine Gedanken ein Fluss von Strömen und Frequenzen. Für diesen kurzen Moment bist du unaufhaltsam.





## 6.9 Naturmystik

Naturmystik ist eine Gabe für jene, die in Harmonie mit der lebendigen Welt stehen oder sich bewusst für ihre Kraft entscheiden. Wer diesen Weg wählt, könnte ein druidischer Heiler sein, ein Gestaltwandler, der sich in wilde Tiere verwandelt, oder ein Krieger, der die Erde selbst als Waffe nutzt. Auch Schamanen, Einsiedler oder Jäger, die eine tiefe Verbindung zur Natur pflegen, passen perfekt zu dieser Kraft. Je nach Spezialisierung kann die Naturmystik defensiv, unterstützend oder offensiv eingesetzt werden – von Heilung über Kontrolle bis hin zu zerstörerischen Naturphänomenen.

Welche Fähigkeiten sind vorhanden und wie lassen sie sich nutzen?

### Die Fähigkeiten der Naturmystik lassen sich in folgende Kategorien einteilen:

**Kommunikation & Wahrnehmung:** Fähigkeiten wie Pflanzenwahrnehmung oder Tierkommunikation ermöglichen es, die Natur zu verstehen, mit Tieren zu interagieren oder Gefahren durch das Flüstern des Waldes frühzeitig zu erkennen.

**Unterstützung & Heilung:** Naturheilung, Lebensspender und Gabe der Natur verleihen den Charakteren Regeneration und Schutz, indem sie die Kraft der Natur nutzen, um sich selbst oder Verbündete zu stärken.

**Verwandlung & Anpassung:** Spieler können mit Tiergestalt verschiedene Formen annehmen oder mit Natürlicher Widerstand gegen extreme Umweltbedingungen unempfindlich werden. Diese Fähigkeiten ermöglichen es, sich direkt mit der Wildnis zu verschmelzen.

**Kontrolle & Defensive:** Die Natur ist nicht nur ein Segen, sondern auch eine undurchdringliche Festung. Mit Schutz der Natur, Ranken oder Wuchernde Erde lassen sich Barrieren erschaffen, Gegner fesseln oder ganze Landschaften in unüberwindbare Hindernisse verwandeln.

**Offensive Naturkräfte:** Wer die Wildnis nicht nur schützen, sondern aktiv einsetzen will, kann mit Dornensturm, Erdbeben oder Blitzschlag Feinde angreifen. Dabei sind die Angriffe oft indirekt – anstatt selbst zuzuschlagen, lässt der Anwender die Natur für sich kämpfen.

**Absolute Kontrolle über die Umwelt:** Die mächtigsten Fähigkeiten, wie Naturschöpfung oder Weltensänger, erlauben es, ganze Landstriche zu erschaffen oder Feinde in die Natur selbst zu verwandeln. Wer diese Stufe erreicht, wird zur wandelnden Verkörperung der Wildnis.

### Gegensätzliche Spezialisierungen und mögliche Schwerpunkte

Die Naturmystik lässt sich auf unterschiedliche Weise skillen, wodurch völlig verschiedene Charakterkonzepte entstehen:

**Der Heiler und Beschützer** – Ein Charakter, der sich auf Naturheilung, Schutz der Natur und Lebensspender konzentriert, kann Verbündete regenerieren und sie vor feindlichen Angriffen schützen. Diese Spielweise eignet sich für unterstützende Rollen in Gruppen.

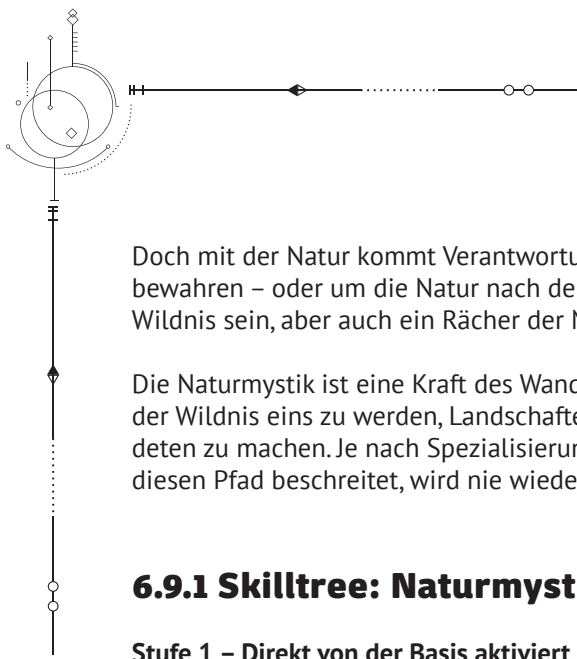
**Der Gestaltwandler und Überlebenskünstler** – Mit Tiergestalt, Waldläufer und Natürlicher Widerstand kann der Charakter seine Umgebung vollständig meistern und sich in verschiedenste Tierformen verwandeln. Eine perfekte Wahl für Späher und unauffällige Kämpfer.

**Der Wilde Krieger** – Wer sich auf Wilde Raserei, Erdbeben und Blitzschlag fokussiert, wird zu einem rohen Naturgewalt-Kämpfer, der mit purer Kraft Feinde niederstreckt und sie mit Wetter und Erdbeben vernichtet.

**Der Naturmagier und Landschaftsformer** – Durch Ranken, Pflanzenarmee und Wuchernde Erde kann die Umgebung in einen lebendigen Wald verwandelt werden. Diese Spielweise setzt auf Kontrolle und Gelände-Beherrschung.

### Die Verbindung zur Geschichte des Charakters

Die Naturmystik ist nicht einfach eine Kraft – sie ist ein Lebensweg. Charaktere, die mit dieser Gabe geboren wurden, könnten von Naturgeistern erwählt oder von der Wildnis selbst berührt sein. Vielleicht wuchs der Charakter in der Einsamkeit des Waldes auf, wurde von Tieren großgezogen oder hatte als Kind eine Vision, in der die Erde zu ihm sprach.



Doch mit der Natur kommt Verantwortung. Die Frage ist: Nutzt du diese Macht, um das Gleichgewicht zu bewahren – oder um die Natur nach deinem Willen zu formen? Ein Naturmystiker kann ein weiser Hüter der Wildnis sein, aber auch ein Rächer der Natur, der gegen jene kämpft, die sie zerstören.

Die Naturmystik ist eine Kraft des Wandels, der Verbindung und der rohen Ursprünglichkeit. Sie erlaubt es, mit der Wildnis eins zu werden, Landschaften zu verändern, das Wetter zu beherrschen oder die Tiere zu Verbündeten zu machen. Je nach Spezialisierung kann sie heilen, schützen oder vernichten. Doch eins ist sicher – wer diesen Pfad beschreitet, wird nie wieder von der Natur getrennt sein.

## 6.9.1 Skilltree: Naturmystik

### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Pflanzenwahrnehmung – *Spüre die Präsenz und den Zustand von Pflanzen in deiner Umgebung.*
- › Tierkommunikation – *Verstehe und kommuniziere mit Tieren auf einfacher Ebene.*
- › Naturheilung – *Nutze die Kraft der Natur, um Wunden zu heilen.*
- › Pflanzenwuchs – *Beschleunige das Wachstum von Pflanzen oder lasse sie wuchern.*

### Stufe 2 – Erfordert je eine Stufe-1-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- › Waldläufer › Voraussetzung: Pflanzenwahrnehmung  
*Bewege dich lautlos durch Wälder, erleichtert Schleichen und Tarnen.*
- › Tierbegleiter I › Voraussetzung: Tierkommunikation  
*Rufe ein kleines Tier (GK 1-2), das dir für einfache Aufgaben hilft.*
- › Tiergestalt I › Voraussetzung: Tierkommunikation  
*Verwandle dich in ein kleines Tier (GK 1-2).*
- › Schutz der Natur › Voraussetzung: Naturheilung  
*Erschaffe eine Barriere aus Naturenergie, die Verteidigung verbessert.*
- › Wetterbeeinflussung › Voraussetzung: Pflanzenwuchs  
*Kontrolliere lokale Wetterphänomene über einige Stunden.*
- › Ranken › Voraussetzung: Pflanzenwuchs  
*Erschaffe Ranken, um ein Ziel zu fixieren oder als Kletterhilfe.*
- › Dornensturm › Voraussetzung: Pflanzenwuchs  
*Schleudere spitze Dornen auf Feinde und verursache Schaden.*
- › Gabe der Natur › Voraussetzung: Pflanzenwahrnehmung  
*Du gibst Verbündeten die Gabe in der Natur nicht wie Fremdkörper zu sein.*

### Stufe 3 – Erfordert je eine Stufe-2-Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- › Pflanzenarmee › Voraussetzung: Ranken  
*Erschaffe Krieger aus Pflanzen, die dich im Kampf unterstützen.*
- › Lebensspender › Voraussetzung: Schutz der Natur  
*Nutze Naturenergie, um alle Verbündeten in Sichtweite zu heilen.*
- › Natürlicher Widerstand › Voraussetzung: Waldläufer  
*Erhöhe deine Resistenz gegen Umwelteinflüsse wie Hitze, Kälte oder Gift.*
- › Erdbeben › Voraussetzung: Dornensturm  
*Erschüttere die Erde und bringe Feinde zu Fall.*
- › Tiergestalt II › Voraussetzung: Tiergestalt I  
*Verwandle dich in größere Tiere (GK 3-5).*
- › Lied des Windes › Voraussetzung: Wetterbeeinflussung  
*Lausche der Natur und gewinne Informationen über eine Region.*
- › Blättertarnung › Voraussetzung: Waldläufer  
*Verstecke dich perfekt in natürlicher Umgebung, fast unsichtbar.*
- › Wilde Raserei › Voraussetzung: Tiergestalt I  
*Verstärke die Kampffähigkeiten deines Tierkörpers.*



#### Stufe 4 – Erfordert jeweils zwei Stufe-3-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › Blitzschlag › Voraussetzung: Wetterbeeinflussung + Erdbeben  
*Rufe ein Unwetter herbei und lasse Blitze auf deine Gegner niederfahren.*
- › Wuchernde Erde › Voraussetzung: Pflanzenarmee + Blättertarnung  
*Erschaffe unüberwindbare Barrieren aus Pflanzen oder lähme Gegnergruppen.*

#### Stufe 5 – Erfordert jeweils zwei Stufe-4-Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › Naturschöpfung › Voraussetzung: Wuchernde Erde + Lebensspender  
*Erschaffe ein lebendes Ökosystem oder eine natürliche Festung.*
- › Weltensänger › Voraussetzung: Blitzschlag + Pflanzenarmee  
*Verwandle eine ganze Gegnergruppe in Pflanzenwesen.*

## 6.9.2. Fähigkeitenbeschreibungen Naturmystik

### Stufe 1 - Grundlagen der Naturmystik(4 Fähigkeiten)

#### Pflanzenwahrnehmung

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kannst die Präsenz und den Zustand von Pflanzen in deiner Umgebung spüren. Egal, ob es sich um heilende Kräuter, giftige Gewächse oder mächtige alte Bäume handelt – die Natur spricht zu dir.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 5) Meter im Umkreis Pflanzen fühlen und ihren Zustand wahrnehmen.
- › Du kannst erkennen, ob eine Pflanze gesund, krank, vergiftet oder magisch verändert wurde.
- › Du erhältst ein Gefühl für die Qualität der Natur um dich herum.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf künstliche Pflanzen oder Holzobjekte. Falls eine Pflanze von einer anderen Kraft beeinflusst wurde, können ihre natürlichen Signale verfälscht sein.

**Zugeordnete Attribute:** Wahrnehmung, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du schließt deine Augen und lauschst dem Flüstern der Pflanzen. Ihre Wurzeln erzählen dir von der Vergangenheit, ihre Blätter flüstern über das Wetter, ihre Stängel zittern mit jedem Luftzug. Du bist ein Teil des Waldes, und er spricht zu dir.

#### Tierkommunikation

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Dein Geist verbindet sich mit der natürlichen Welt, und du kannst mit Tieren kommunizieren. Sie verstehen deine Absichten und du kannst ihre Emotionen deuten.

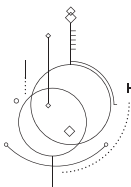
**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 5) Minuten mit Tieren in deiner Nähe kommunizieren.
- › Tiere verstehen deine Absichten auf einer emotionalen und instinktiven Ebene.
- › Falls du versuchst, ein Tier zu überreden, dir zu helfen, kannst du eine CH-Probe um (Erfolge) erleichtert ablegen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf nicht-magische Tiere. Tiere können nicht direkt sprechen oder komplizierte Informationen weitergeben. Feindselige Tiere könnten dich trotzdem angreifen, falls sie sich bedroht fühlen.

**Zugeordnete Attribute:** Charisma, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die Instinkte (GVTD) des Tieres (falls es widerspenstig ist)



**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein Vogel zwitschert auf einem Ast, und plötzlich verstehst du ihn. Kein klarer Satz, sondern Bilder, Gefühle – ein instinktives Wissen. Das Eichhörnchen flitzt näher heran, der Wolf hebt den Kopf. Die Tiere erkennen dich als Verbündeten.

## Naturheilung

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Du kanalisierst die regenerative Kraft der Natur und nutzt sie, um Wunden zu schließen und Krankheiten zu lindern.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst eine Person oder dich selbst für (Erfolge x 1W6) Lebenspunkte heilen.
- › Falls die Heilung auf ein schwer verletztes Ziel angewandt wird, kann es eine KO-Probe um (Erfolge x 2) erleichtert ablegen, um sich schneller zu erholen.
- › Falls das Ziel von einem giftigen Effekt betroffen ist, kannst du eine IN-Probe um (5- Erfolge) erschwert ablegen, um das Gift zu neutralisieren.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf nicht-organische Wesen oder tote Körper. Falls das Ziel eine schwere Wunde hat, kann die Heilung nicht sofort alle Effekte negieren.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Blätter rascheln sanft, während du deine Hände auf die Wunde legst. Wärme durchströmt den Körper des Verletzten, der Schmerz lässt nach. Die Kraft der Natur heilt nicht nur Fleisch, sondern auch Geist und Seele.

## Pflanzenwuchs

Stufenanforderung: Stufe 1

**Beschreibung:** Durch deine Verbindung zur Natur kannst du das Wachstum von Pflanzen beschleunigen oder sie kontrolliert wuchern lassen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst Pflanzen in einem Umkreis von (Erfolge x 3) Metern schneller wachsen lassen oder sie in eine gewünschte Form bringen.
- › Falls du eine Pflanze als Barriere nutzen möchtest, erhöht sich der VTD um (Erfolge x 2) für (Erfolge x 3) KR
- › Falls du eine Pflanze wachsen lässt, um einen Weg zu blockieren, muss ein Gegner eine ST-Probe (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um sich durchzukämpfen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf bereits existierende Pflanzen – du kannst keine neuen Pflanzen erschaffen. Falls der Boden unfruchtbar ist, könnte die Wirkung abgeschwächt sein. Falls eine Pflanze magisch beeinflusst wurde, könnte sie anders reagieren als erwartet.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

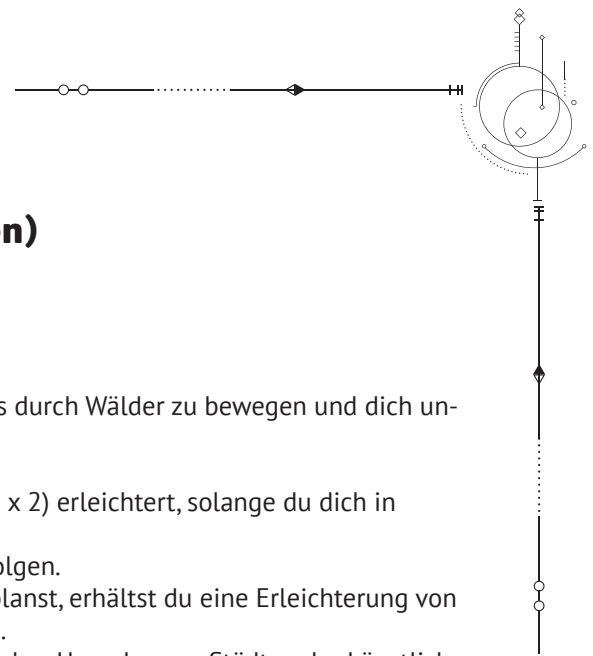
**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Erde bebt sanft, als die Wurzeln beginnen zu wachsen. Zweige strecken sich aus, Blätter entfalten sich mit einem leisen Rascheln. Was eben noch ein kleiner Spross war, wird zu einer dichten Hecke oder einem schützenden Baum.



## Stufe 2 - Einfache Naturmystik (8 Fähigkeiten)

### Waldläufer

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Pflanzenwahrnehmung

**Beschreibung:** Deine Verbindung zur Natur erlaubt es dir, dich lautlos durch Wälder zu bewegen und dich unbemerkt in der Wildnis zu verbergen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Deine Schleichen/Sich verstecken-Proben sind um (Erfolge x 2) erleichtert, solange du dich in natürlicher Umgebung aufhältst.
- › Du kannst Spuren in der Wildnis um (Erfolge) leichter verfolgen.
- › Falls du einen Hinterhalt in einer natürlichen Umgebung planst, erhältst du eine Erleichterung von (Erfolge) auf deine Angriffswürfe in der ersten Kampfrunde.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in natürlicher Umgebung – Städte oder künstliche Gebiete sind davon ausgeschlossen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 3) SpE

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du bewegst dich lautlos durch das Unterholz. Kein Zweig knackt, kein Blatt raschelt. Der Wald selbst scheint dich zu schützen, während du dich durch das Dickicht schlängelst – für andere bist du nicht mehr als ein Schatten.

### Tierbegleiter I

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Tierkommunikation

**Beschreibung:** Du kannst ein kleines Tier (GK 1-2) rufen, das dir als Begleiter dient und einfache Aufgaben für dich erledigt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Tier bleibt für (Erfolge x 10) Minuten an deiner Seite.
- › Du kannst einfache Befehle geben (z. B. „Kundschafter aus“, „Ablenken“, „Bringe einen Gegenstand“).
- › Falls das Tier angegriffen wird, hat es (Erfolge x 5) Lebenspunkte und eine VTD von 8 + (Erfolge x 1).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Falls das Tier zu weit von dir entfernt ist, verlierst du die Verbindung zu ihm. Falls es stirbt, kannst du erst nach (5-Erfolge) Stunden ein neues Tier rufen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Charisma, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein leises Rascheln, und aus dem Gebüsch erscheint ein Fuchs, eine Eule oder ein anderes kleines Wesen. Es sieht dich an, als verstünde es deine Absichten – bereit, dir zu helfen.

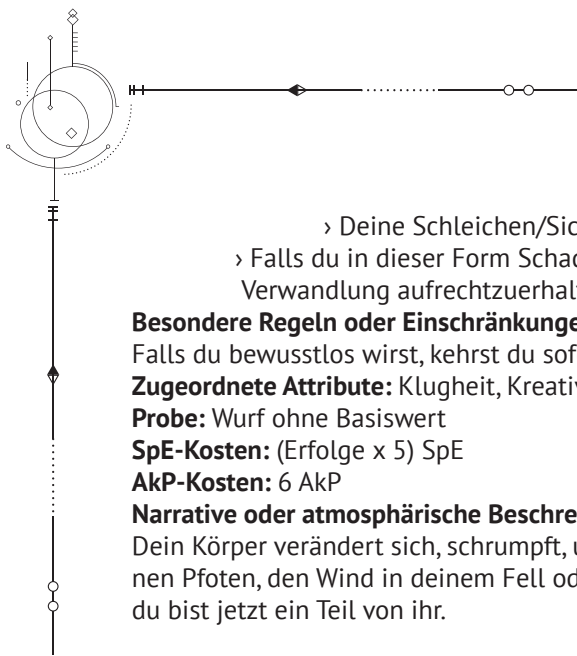
### Tiergestalt I

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Tierkommunikation

**Beschreibung:** Du kannst dich in ein kleines Tier (GK 1-2) verwandeln und seine Eigenschaften übernehmen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst dich für (Erfolge x 5) Minuten in ein Tier der GK 1-2 verwandeln.
- › Während der Verwandlung:
  - › Du übernimmst die natürlichen Bewegungsmöglichkeiten des Tiers (Fliegen, Klettern, Schwimmen).
  - › Du übernimmst die Werte des Tieres wie LeP, VTD, Angriffsfähigkeiten, Fähigkeiten etc.



- › Deine Schleichen/Sich verstecken-Proben sind um (Erfolge x 3) erleichtert.
- › Falls du in dieser Form Schaden erleidest, kannst du einen KO-Rettungswurf ablegen, um die Verwandlung aufrechtzuerhalten.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Du kannst nicht sprechen oder komplexe Handlungen ausführen. Falls du bewusstlos wirst, kehrst du sofort in deine normale Form zurück.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Kreativität, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper verändert sich, schrumpft, und deine Sinne passen sich an. Plötzlich spürst du die Erde unter deinen Pfoten, den Wind in deinem Fell oder die Kälte des Wassers um deinen Körper. Die Welt ist riesig – aber du bist jetzt ein Teil von ihr.

## Schutz der Natur

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Naturheilung

**Beschreibung:** Du erschaffst eine Barriere aus reiner Naturenergie, die dich oder Verbündete schützt und Angriffe abschwächt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Barriere hält für (Erfolge x 3) Kampfrunden an.
- › Alle Verbündeten im Wirkungsbereich (Erfolge x 2 Meter) erhalten:
  - › + (Erfolge x 2) auf VTD.
  - › Reduzierten Schaden durch Angriffe um (Erfolge x 1).
- › Falls ein magischer Angriff die Barriere durchbrechen will, muss eine IN-Probe um (Erfolge x 2) erschwert bestanden werden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur gegen physische oder magische Angriffe, nicht gegen psychische Effekte oder Statusveränderungen. Falls die Barriere zu viel Schaden absorbiert, kann sie früher zerbrechen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Grüne Energie flackert auf, als sich die Barriere bildet. Blätter wirbeln in der Luft, Wurzeln festigen den Boden – die Natur schützt jene, die in ihrer Gunst stehen.

## Wetterbeeinflussung

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Pflanzenwuchs

**Beschreibung:** Du kannst lokale Wetterphänomene beeinflussen und das Klima in deiner Umgebung nach deinem Willen formen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Wetter verändert sich innerhalb von (Erfolge x 10) Minuten und hält für (Erfolge x 2) Stunden an.
- › Wähle einen der folgenden Effekte:
  - › Regen: Erschwert Fernkampfangriffe um (Erfolge x 1).
  - › Sturm: Erschwert alle Bewegungsproben um (Erfolge x 2).
  - › Nebel: Erschwert Wahrnehmungsproben um (Erfolge x 2).
  - › Hitze/Kälte: Verursacht bei empfindlichen Kreaturen pro Stunde (Erfolge x 1) Erschöpfungsschaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht in geschlossenen Räumen oder magisch versiegelt Zonen. Kann keine extremen Katastrophen wie Tornados oder Blizzards hervorrufen.

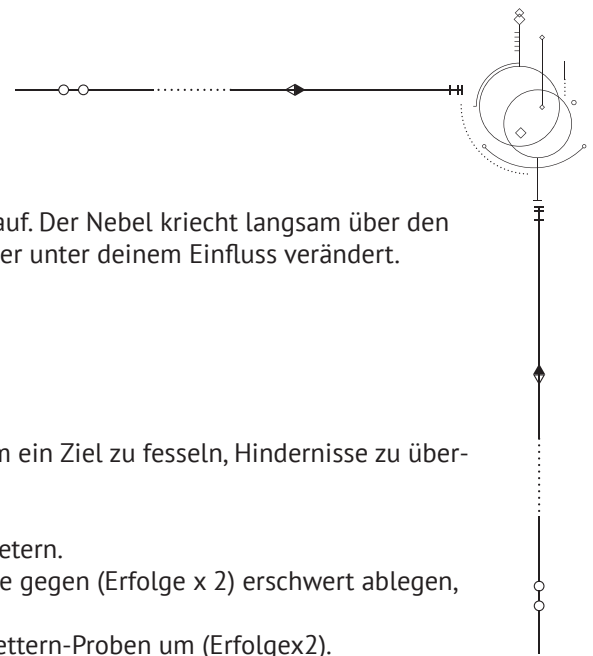
**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**



Der Wind frischt auf, Wolken ziehen sich zusammen oder lösen sich auf. Der Nebel kriecht langsam über den Boden, das erste Donnerrollen ertönt – du spürst, wie sich das Wetter unter deinem Einfluss verändert.

## Ranken

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Pflanzenwuchs

**Beschreibung:** Du kannst Ranken aus dem Boden wachsen lassen, um ein Ziel zu fesseln, Hindernisse zu überwinden oder eine Kletterhilfe zu erschaffen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Ranken wachsen in einem Umkreis von (Erfolge x 3) Metern.
- › Falls sie ein Ziel fesseln sollen, muss das Ziel eine ST-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um sich zu befreien.
- › Falls sie als Kletterhilfe genutzt werden, erleichtern sie Klettern-Proben um (Erfolge x 2).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf organischen Böden – nicht auf purem Stein oder Metall. Falls das Ziel Feuer- oder Schnit Angriffe gegen die Ranken einsetzt, könnte es sich schneller befreien.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dicke Ranken schießen aus dem Boden und winden sich um dein Ziel. Sie ziehen sich straff, halten es fest – oder formen ein Netz aus grünem Gewebe, das dir eine sichere Passage gewährt.

## Dornensturm

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Pflanzenwuchs

**Beschreibung:** Du schleuderst spitze Dornen auf Feinde, die sie durchdringen und erheblichen Schaden verursachen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Die Dornen treffen alle Feinde in einem (Erfolge x 3) Meter Radius.
- › Die Feinde müssen einen GE-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen, um den Dornen auszuweichen.
- › Falls sie getroffen werden, erleiden sie (Erfolge x 1W6) Stichschaden.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Wirkungslos, falls das Ziel Immun gegen physischen Schaden ist.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen die VTD der Ziele, jedes einzeln

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein Sturm aus messerscharfen Dornen erhebt sich, rast durch die Luft und bohrt sich in die Haut deiner Feinde. Schreie hallen durch die Natur, während der grüne Hagel seine Arbeit tut.

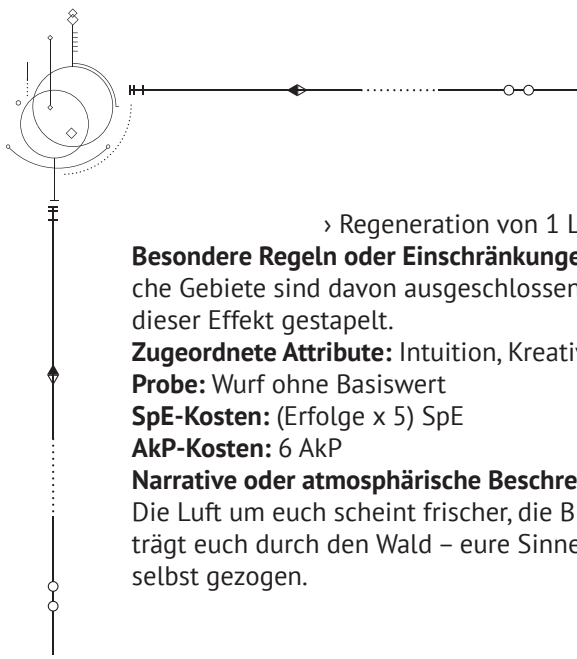
## Gabe der Natur

Stufenanforderung: Stufe 2, Voraussetzung: Pflanzenwahrnehmung

**Beschreibung:** Du verleihst deinen Verbündeten die Gunst der Natur, sodass sie sich in der Wildnis harmonischer bewegen und von ihrer Kraft profitieren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Verbündete im Umkreis von (Erfolge x 5) Metern erhalten:
  - › +1 auf Wahrnehmung
  - › +1 auf Schleichen/Sich verstecken



- › Regeneration von 1 LeP pro Runde für (Erfolge x 2) Kampfrunden

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in natürlicher Umgebung – Städte oder künstliche Gebiete sind davon ausgeschlossen. Falls ein Verbündeter bereits eine natürliche Regeneration hat, wird dieser Effekt gestapelt.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Kreativität, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Luft um euch scheint frischer, die Blätter rauschen in Einklang mit euren Bewegungen. Die Natur selbst trägt euch durch den Wald – eure Sinne geschärft, eure Schritte lautlos, eure Kraft aus dem grünen Leben selbst gezogen.

## Stufe 3 - Fortgeschrittene Naturmystik (8 Fähigkeiten)

### Pflanzenarmee

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Ranken

**Beschreibung:** Du erschaffst pflanzliche Krieger, die an deiner Seite kämpfen und dir gehorchen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst bis zu (Erfolge) Pflanzenkrieger erschaffen.
- › Jeder Pflanzenkrieger besitzt:
  - spezielle Werte und Fähigkeiten die der Übersicht im Kapitel 10: Zustände, Begleiter und Kreaturen nachlesen kannst.
- › Die Fähigkeiten der Begleiter hängen von den gewürfelten Erfolgen ab.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Die Krieger sind nicht intelligent und können nur einfache Befehle befolgen. Sie sind anfällig für Feuer und erhalten doppelten Schaden durch Flammenangriffe.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Willenskraft, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert zur Erschaffung

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 8) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Aus der Erde erheben sich gewaltige Gestalten aus Ranken und Holz. Ihre Augen glühen grünlich, während sie sich bewegen – eine Armee von Naturgeistern, bereit, deinen Befehlen zu folgen.

### Lebensspender

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Schutz der Natur

**Beschreibung:** Du nutzt Naturenergie, um alle Verbündeten in Sichtweite zu heilen und ihre Kraft wiederherzustellen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle Verbündeten in einem (Erfolge x 5) Meter Radius heilen (Erfolge x 2W6) Lebenspunkte.
- › Falls ein Verbündeter 3 oder mehr Punkte Schwäche hat, kann er/sie eine KO-Probe um (Erfolge x 2) erleichtert ablegen, um einen Schwachepunkt abzubauen.
- › Falls ein Verbündeter unter einem Gift- oder Krankheitszustand leidet, kann der Charakter eine IN-Probe um (Erfolge x 2) erleichtert ablegen, um den Effekt zu neutralisieren.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Untote oder nicht-organische Wesen.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Klugheit, Charisma

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

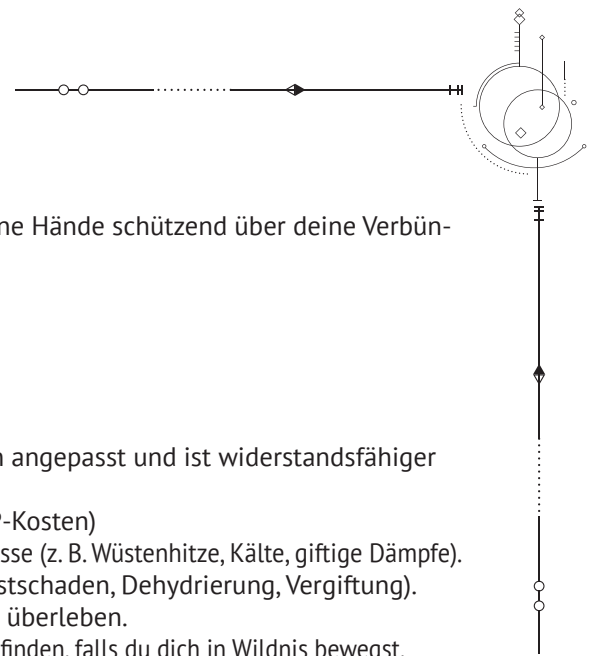
**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 8 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Ein sanftes, warmes Leuchten erfüllt die Umgebung, während die Natur selbst Leben zurückgibt. Wunden





schließen sich, Schmerzen verblassen – als hätte der Wald selbst seine Hände schützend über deine Verbündeten gelegt.

## Natürlicher Widerstand (Passive Fähigkeit)

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Waldläufer

**Beschreibung:** Dein Körper hat sich an extreme Umweltbedingungen angepasst und ist widerstandsfähiger gegen Hitze, Kälte, Gifte und andere natürliche Einflüsse.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** (Dauerhaft aktiv – keine SpE- oder AkP-Kosten)

- › Resistenz gegen extreme Temperaturen, Gifte und Umwelteinflüsse (z. B. Wüstenhitze, Kälte, giftige Dämpfe).
- › +3 auf KO-Rettungswürfe gegen Umweltgefahren (z. B. Frostschaden, Dehydrierung, Vergiftung).
- › Du benötigst nur die Hälfte an Nahrung und Wasser, um zu überleben.
- › Du kannst natürliche Unterschlupfe oder Schutzstellen schneller finden, falls du dich in Wildnis bewegst.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen direkte Angriffe (z. B. magische Feuerbälle oder Giftwaffen). Falls die Natur aggressiv auf dich reagiert (z. B. durch einen wütenden Naturgeist), ist die Resistenz eingeschränkt.

**Probe:** Keine, da es eine passive Fähigkeit ist

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Egal ob brennende Sonne oder eiskalte Nächte – dein Körper trotz der Wildnis. Während andere zittern oder zusammenbrechen, gehst du weiter, als wärst du ein Teil der Natur selbst.

## Erdbeben

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Dornensturm

**Beschreibung:** Du erschütterst die Erde unter deinen Feinden und bringst sie zu Fall.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Beben erstreckt sich über einen (Erfolge x 4) Meter Radius.
- › Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen ST-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen, um nicht umgeworfen zu werden.
- › Umgeworfene Kreaturen sind für (Erfolge x 1) Kampfrunden benommen

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur auf natürlichen Böden – nicht auf purem Metall oder magischen Oberflächen. Falls Gebäude oder Strukturen in der Nähe sind, kann die SL entscheiden, ob sie beschädigt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Stärke, Mut

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 7) SpE

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Die Erde beginnt zu beben, Risse ziehen sich durch den Boden. Feinde taumeln, verlieren ihr Gleichgewicht – und ein dumpfes Grollen erinnert sie daran, dass die Natur selbst gegen sie kämpft.

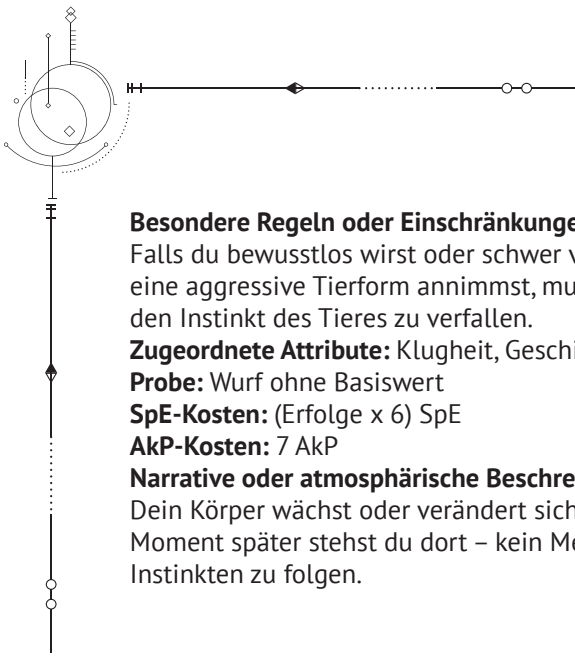
## Tiergestalt II

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Tiergestalt I

**Beschreibung:** Du kannst dich nun in größere Tiere verwandeln und ihre körperlichen Fähigkeiten für dich nutzen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst dich für (Erfolge x 5) Minuten in ein Tier der GK 3–5 verwandeln.
- › Während der Verwandlung:
  - › Du übernimmst die Bewegungsmöglichkeiten des Tiers (z. B. Laufen, Fliegen, Schwimmen).
  - › Deine VTD entspricht der natürlichen VTD des gewählten Tiers + (Erfolge x 1).
  - › Falls das Tier natürliche Waffen (Klauen, Hörner etc.) besitzt, verwende diese Werte
  - › Falls das Tier besondere Fähigkeiten hat (z. B. Nachtsicht, Spürsinn), erhältst du diese.



**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Du kannst nicht sprechen oder komplexe Handlungen ausführen. Falls du bewusstlos wirst oder schwer verletzt wirst, kehrst du sofort in deine normale Form zurück. Falls du eine aggressive Tierform annimmst, musst du eine IN-Probe um (Erfolge x 2) erleichtert ablegen, um nicht in den Instinkt des Tieres zu verfallen.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Geschicklichkeit, Intuition

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Körper wächst oder verändert sich, Muskeln verlagern sich, deine Gliedmaßen verwandeln sich. Ein Moment später stehst du dort – kein Mensch mehr, sondern eine mächtige Kreatur der Wildnis, bereit, deinen Instinkten zu folgen.

## Lied des Windes

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Wetterbeeinflussung

**Beschreibung:** Du lauschst den Stimmen der Natur und gewinnst Informationen über das umliegende Gebiet.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst für (Erfolge x 5) Minuten Informationen über eine Region erhalten.
- › Du kannst durch den Wind herausfinden:
  - › Wo sich Kreaturen in einem Umkreis von (Erfolge x 10) Metern befinden.
  - › Ob sich feindliche Wesen oder Fallen in der Nähe befinden.
  - › Wie das Wetter sich in den nächsten (Erfolge x 2) Stunden entwickeln wird.
- › Falls du versuchst, eine versteckte Person zu orten, kannst du eine WA-Probe gegen (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um ihre Position zu bestimmen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in offenen Gebieten oder da, wo Windbewegungen möglich sind. Magische Tarnungen können das Lied des Windes stören oder verzerren.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen magische oder physische Tarnung

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 5) SpE

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Der Wind trägt Stimmen, Echos aus der Umgebung. Du schließt deine Augen, lauschst, und langsam setzt sich das Bild zusammen: Bewegung im Gebüsch, ferne Gespräche, das Wetter, das sich ändert. Die Natur spricht – und du hörst ihr zu.

## Blättertarnung

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Waldläufer

**Beschreibung:** Du nutzt die Kraft der Natur, um dich nahezu unsichtbar zu machen, solange du dich in natürlicher Umgebung aufhältst.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Deine Schleichen/Sich verstecken-Proben sind um (Erfolge x 3) erleichtert, solange du dich in einem natürlichen Gebiet befindest.
- › Falls du dich nicht bewegst, können Gegner nur eine WA-Probe um (Erfolge x 3) erschwert ablegen, um dich zu entdecken.
- › Falls du dich bewegst, ist die Erschwernis für Wahrnehmung nur (Erfolge x 2).

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in natürlicher Umgebung – künstliche Gebiete sind ausgeschlossen. Falls magische Wahrnehmung eingesetzt wird, kann sie eine GVTD-Probe um (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um dich aufzuspüren.

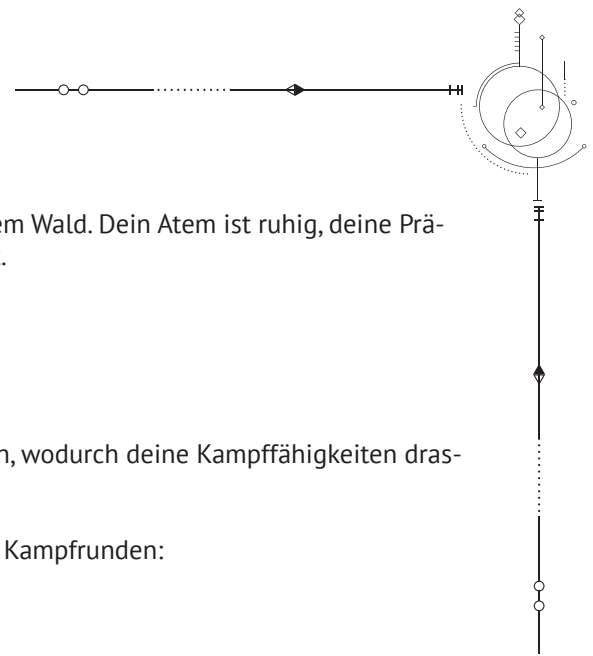
**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen Wahrnehmung von Gegnern

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 4) SpE

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**



Blätter wirbeln um dich, Moos bedeckt dich, und du wirst eins mit dem Wald. Dein Atem ist ruhig, deine Präsenz verschwindet – du bist nicht mehr da, nur noch die Natur bleibt.

## Wilde Raserei

Stufenanforderung: Stufe 3, Voraussetzung: Tiergestalt I

**Beschreibung:** Dein Tierkörper wird von roher Wildheit durchdrungen, wodurch deine Kampffähigkeiten drastisch verbessert werden.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Während du in Tiergestalt bist, erhältst du für (Erfolge x 3) Kampfrunden:
  - › + (Erfolge x 2) auf alle Angriffswürfe.
  - › + (Erfolge x 1W6) auf Schaden.
  - › + (Erfolge x 1) auf VTD.
  - › Falls du getroffen wirst, kannst du eine KO-Probe um (Erfolge) erleichtert ablegen, um den Schaden um die Hälfte zu reduzieren.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur, solange du dich in Tiergestalt befindest. Falls du unter 10 % deiner Lebenspunkte fällst, musst du einen IN-Rettungswurf ablegen, um nicht in den Instinkt deines Tieres zu verfallen und Feind von Freund nicht mehr unterscheiden zu können.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Stärke, Konstitution

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 6) SpE

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Deine Muskeln spannen sich, dein Puls rast. Alles verschwimmt – du siehst nur noch das Ziel. Dein Instinkt übernimmt, und mit brutaler Wildheit stürzt du dich auf deinen Feind, nichts existiert außer dem Kampf.

## Stufe 4 - Meisterhafte Naturmystik (2 Fähigkeiten)

### Blitzschlag

Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Wetterbeeinflussung + Erdbeben

**Beschreibung:** Du rufst ein gewaltiges Unwetter herbei und lenkst Blitze gezielt auf deine Feinde.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Das Unwetter hält für (Erfolge x 3) KR an.
- › In dieser Zeit kannst du zu Beginn jeder Runde einen Blitz auf ein Ziel in (Erfolge x 10) Meter Reichweite lenken.
- › Das Ziel muss einen GE-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen, um nicht getroffen zu werden.
- › Falls es getroffen wird, erleidet es (Erfolge x 1W6) Blitzschaden und muss einen KO-Rettungswurf erschwert um (Erfolge) ablegen, um nicht für eine Runde benommen zu sein.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur unter freiem Himmel oder in Umgebungen, wo elektrisches Potenzial vorhanden ist. Kann nicht gezielt in geschlossenen Räumen oder tief unter der Erde eingesetzt werden.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Willenskraft

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen mittleren VTD der Gegnergruppe

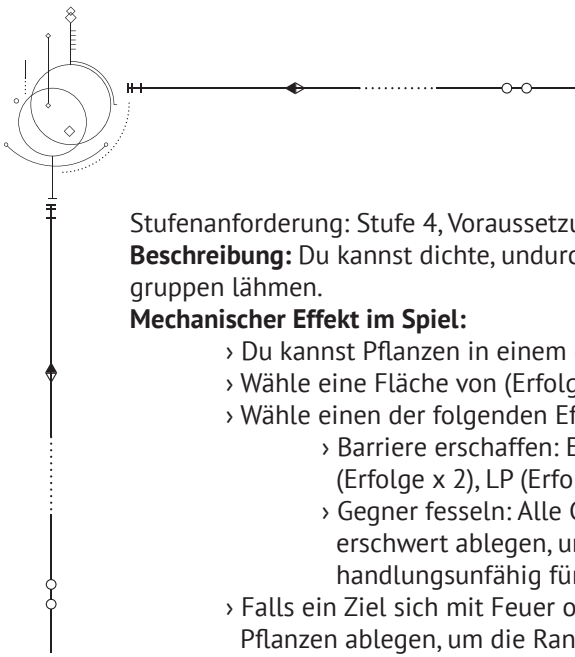
**SpE-Kosten:** (Erfolge x 9) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dunkle Wolken verdichten sich über dir, der Himmel erbebt mit rohem Zorn der Natur. Mit einem Fingerzeig entfesselt sich ein Blitz, schlägt krachend in den Boden ein und versengt alles in seiner Nähe.

### Wuchernde Erde



Stufenanforderung: Stufe 4, Voraussetzung: Pflanzenarmee + Blättertarnung

**Beschreibung:** Du kannst dichte, undurchdringliche Barrieren aus Pflanzen erschaffen oder ganze Gegnergruppen lähmen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst Pflanzen in einem (Erfolge x 5) Meter Radius rasant wachsen lassen.
- › Wähle eine Fläche von (Erfolge x 3m<sup>2</sup>)
- › Wähle einen der folgenden Effekte:
  - › Barriere erschaffen: Erschafft eine undurchdringliche Pflanzenwand mit VTD 15 + (Erfolge x 2), LP (Erfolge x 20).
  - › Gegner fesseln: Alle Gegner in der Nähe müssen einen ST-Rettungswurf umn (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um nicht von den Ranken gefesselt zu werden. Gefesselte Ziele sind handlungsunfähig für (Erfolge x 1) Kampfrunden.
- › Falls ein Ziel sich mit Feuer oder Schnittwaffen befreit, kann es einen Angriffswurf gegen die Pflanzen ablegen, um die Ranken zu durchtrennen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nur in organischen Gebieten – nicht auf Metall oder Beton.

**Zugeordnete Attribute:** Intuition, Stärke, Klugheit

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 10) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Grüne Ranken schießen explosionsartig aus dem Boden, winden sich um Beine, formen riesige Wände aus wild wucherndem Holz und Laub. Die Natur errichtet ihre eigenen Barrikaden – und nichts kann sie aufhalten.

## Stufe 5 - Ultimative Naturmystik (2 Fähigkeiten)

### Naturschöpfung

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Wuchernde Erde + Lebensspender

**Beschreibung:** Du kannst ein lebendiges Ökosystem erschaffen, das selbstständig gedeiht und die Natur erblühen lässt.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Du kannst in einem (Erfolge x 20) Meter Radius eine vollkommen neue Landschaft erschaffen.
- › Wähle den Effekt der Schöpfung:
  - › Waldgebiet erschaffen: Erschafft einen dichten, undurchdringlichen Wald mit eigenem Ökosystem.
  - › Heilige Quelle formen: Erschafft eine Quelle, die (Erfolge x 2) LeP pro Stunde regeneriert.
  - › Wildnisgebiet erschaffen: Tiere und Pflanzen siedeln sich automatisch in diesem Gebiet an.
    - › Falls eine feindliche Kraft versucht, deine Schöpfung zu zerstören, muss sie einen Angriffswurf gegen deinen SVTD erschwert um (Erfolge x 2) erschwert ablegen, um ihre Macht durchzusetzen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht in Bereichen, die völlig lebensfeindlich sind (z. B. in der Tiefsee, auf Lavafeldern). Falls eine Schöpfung durch äußere Einflüsse gestört wird, könnte sie langsamer wachsen oder unkontrolliert wuchern.

**Zugeordnete Attribute:** Klugheit, Intuition, Kreativität

**Probe:** Wurf ohne Basiswert

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 12) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

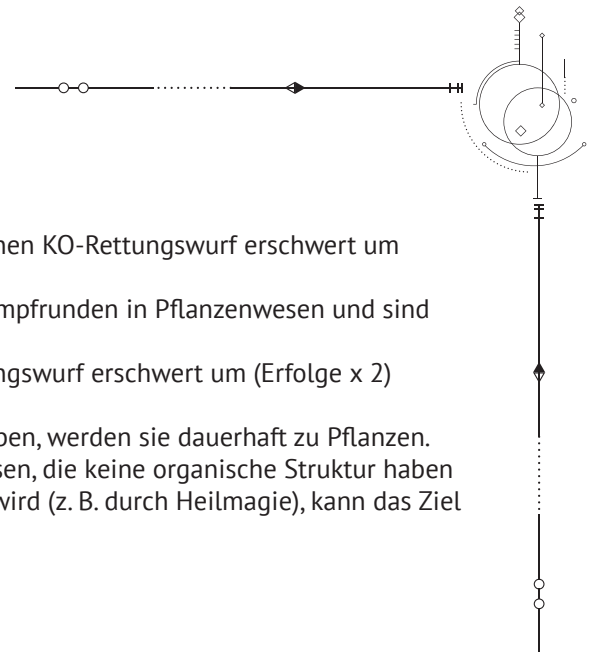
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Wo eben noch Ödnis war, sprießen Blumen. Gräser wachsen, Bäume erheben sich – ein ganzes Ökosystem entsteht, als würde die Natur selbst einen neuen Abschnitt ihrer Geschichte schreiben.

### Weltensänger

Stufenanforderung: Stufe 5, Voraussetzung: Blitzschlag + Pflanzenarmee

**Beschreibung:** Dein Gesang durchdringt die Natur und verwandelt Feinde in Pflanzenwesen, wodurch sie vollständig in den Kreislauf des Lebens eingehen.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Alle Feinde in einem (Erfolge x 5) Meter Radius müssen einen KO-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen.
- › Falls sie scheitern, verwandeln sie sich für (Erfolge x 3) Kampfrunden in Pflanzenwesen und sind vollständig bewegungsunfähig.
- › Verwandelte Kreaturen dürfen jede Runde einen KO-Rettungswurf erschwert um (Erfolge x 2) ablegen um sich zurück zu verwandeln.
- › Falls sie länger als 4 Kampfrunden in diesem Zustand bleiben, werden sie dauerhaft zu Pflanzen.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** Funktioniert nicht auf Wesen, die keine organische Struktur haben (z. B. Geister, Golems, Roboter). Falls die Verwandlung unterbrochen wird (z. B. durch Heilmagie), kann das Ziel seine ursprüngliche Form schneller zurückerlangen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Intuition, Mut

**Probe:** Wurf mit Basiswert gegen VTD der Feinde

**SpE-Kosten:** (Erfolge x 15) SpE

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Dein Lied hallt durch die Natur, die Blätter zittern, die Wurzeln regen sich – und die Feinde erstarren. Ihre Körper verformen sich, Haut wird zu Rinde, Haare zu Blättern. Sie sind nicht mehr, was sie waren – nun gehören sie dem Wald.



## 7. Die Kampfstile - Deine Art zu kämpfen, dein Weg zum Sieg

Wenn du dich ins „*Außerhalb*“ wagst, solltest du vorbereitet sein. Arvendor ist unbarmherzig, und wer unbedacht kämpft, wird nicht lange überleben. Deine Wahl des Kampfstils ist mehr als nur eine Entscheidung für eine Waffe – sie bestimmt, wie du dich bewegst, wie du angreifst, wie du überlebst.

Bist du schnell und tödlich oder kraftvoll und unaufhaltsam? Setzt du auf Technik, Taktik oder rohe Gewalt?

Jeder Kampfstil bringt eine eigene Dynamik mit sich – und nur wer sie meistert, kann das volle Potenzial seiner Waffe entfalten.

### Deine Waffe, dein Stil

Mit der Wahl deines Kampfstils entscheidest du, mit welcher Waffe du kämpfst – und welche Techniken du freischalten kannst.

- › **Einhandklingenwaffen** – Perfekt ausbalanciert, schnell und präzise. (Langschwert, Säbel)
- › **Einhandhiebwaffen** – Brutale Nahkampfinstrumente, ideal für zermalmende Hiebe. (Streitaxt, Morgenstern)
- › **Zweihandklingenwaffen** – Große, mächtige Klingen für offensive Dominanz. (Zweihandschwert, Nodachi)
- › **Zweihandhiebwaffen** – Pure Zerstörungskraft mit jedem Schwung. (Kriegshammer, Zweihandstreitaxt)
- › **Bögen & Armbrüste** – Präzision und Kontrolle aus der Distanz. (Kurbogen, Armbrust)
- › **Stangenwaffen** – Flexibilität, Reichweite und Durchschlagskraft vereint. (Speer, Hellebarde)
- › **Schildkampf** – Absolute Verteidigung, mit der du selbst zum Bollwerk wirst. (Einhandschild + Einhandwaffe)
- › **Wurfmesser & Dolche** – Lautlose Effizienz, tödlich aus jeder Richtung. (Langdolch, Wurfmesser)

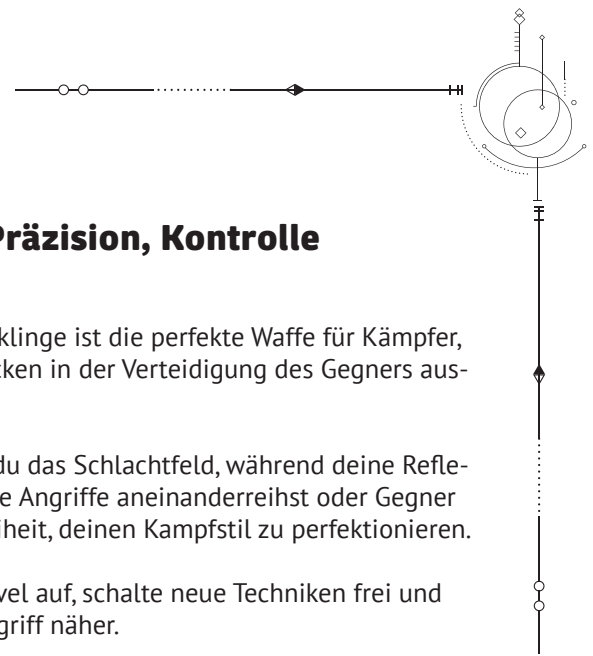
### Skilltrees – Entwickle deinen Kampfstil weiter

Doch deine Waffe allein macht noch keinen Krieger – dein Skilltree formt dich weiter. Jeder Kampfstil schaltet einen einzigartigen Fähigkeitsbaum frei, mit dem du deine Technik anpassen und perfektionieren kannst.

Willst du schneller angreifen? Härter zuschlagen? Deine Gegner entwaffnen oder ihren nächsten Zug vorhersehen? Mit jedem Levelaufstieg schaltest du neue Skills frei, die deinen Stil weiterentwickeln. Vom wuchtigen Überkopfschlag bis zum präzisen Konter, von der Salve aus dem Hinterhalt bis zur perfekten Schildmauer – jeder Skill, den du freischaltest, macht dich stärker und einzigartiger.

Das „*Außerhalb*“ wartet nicht. Wähle deinen Kampfstil, trainiere deine Fähigkeiten – und Sorge dafür, dass du nicht die nächste verlorene Spur im Sand bist.

Kampfstil	Startwaffe	Seite
Einhandklingenwaffen	Langschwert oder Säbel	183
Einhandhiebwaffen	Streitaxt oder Morgenstern	190
Zweihandklingenwaffen	Zweihandschwert oder Nodachi	197
Zweihandhiebwaffen	Kriegshammer oder Zweihandstreitaxt	205
Bögen & Armbrüste	Kurbogen oder Armbrust	213
Stangenwaffen	Stab, Speer oder Hellebarde	221
Schildkampf	Einhandschild und eine Einhandwaffe nach Wahl	229
Wurfmesser & Dolche	Langdolch, Jagdmesser, Stilet	237



## 7.1 Einhandklingenwaffen - Geschwindigkeit, Präzision, Kontrolle

Du bist schnell, tödlich und immer einen Schritt voraus. Die Einhandklinge ist die perfekte Waffe für Kämpfer, die sich mit fließenden Bewegungen durch den Kampf bewegen, Lücken in der Verteidigung des Gegners ausnutzen und mit chirurgischer Präzision zuschlagen.

Mit hoher Angriffsgeschwindigkeit und präzisen Hieben dominierst du das Schlachtfeld, während deine Reflexe dich in Bewegung halten. Ob du mit zwei Waffen kämpfst, schnelle Angriffe aneinanderreihst oder Gegner mit durchdachten Kontern zermürbst – dein Skilltree gibt dir die Freiheit, deinen Kampfstil zu perfektionieren.

Willst du schnelle, gezielte Schläge oder rohe, aggressive Wucht? Level auf, schalte neue Techniken frei und entwickle dich weiter – jede Fähigkeit bringt dich dem perfekten Angriff näher.

### 7.1.1 Skilltree Einhandklingenwaffen

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Taktischer Vorteil
- › Schneller Angriff
- › Gezielter Angriff
- › Wuchtiger Angriff

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

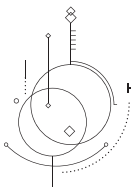
- › Beidhändiger Kampf › Voraussetzung: Schneller Angriff
- › Waffe werfen › Voraussetzung: Schneller Angriff
- › Schnelle Reflexe › Voraussetzung: Schneller Angriff
- › Wirbelnder Angriff › Voraussetzung: Schneller Angriff
- › Präziser Schnitt › Voraussetzung: Gezielter Angriff
- › Pariermeister › Voraussetzung: Gezielter Angriff
- › Durchbohrender Stich › Voraussetzung: Gezielter Angriff + Wuchtiger Angriff
- › Ansturm › Voraussetzung: Wuchtiger Angriff
- › Berserkerwahn › Voraussetzung: Wuchtiger Angriff
- › Verheerender Hieb › Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- › Waffe als Geschoss › Voraussetzung: Waffe werfen
- › Kampfrelexe › Voraussetzung: Schnelle Reflexe + Beidhändiger Kampf
- › Schattenhafte Reflexe › Voraussetzung: Schnelle Reflexe
- › Akrobatischer Wirbel › Voraussetzung: Wirbelnder Angriff
- › Klingentanz › Voraussetzung: Präziser Schnitt + Durchbohrender Stich
- › Raserei › Voraussetzung: Berserkerwahn
- › Zerstörender Hieb › Voraussetzung: Verheerender Hieb
- › Entfesselter Sturm › Voraussetzung: Kampfrelexe + Wirbelnder Angriff

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › Tödliche Präzision › Voraussetzung: Klingentanz + Entfesselter Sturm
- › Wütende Klingen › Voraussetzung: Zerstörender Hieb + Raserei



## 7.1.2 Fähigkeitenübersicht Einhandklingenwaffen

### Stufe 1 - Grundlagen des Einhandklingenkampfes (4 Fähigkeiten)

#### Taktischer Vorteil (passiv)

**Beschreibung:** Dein geschultes Auge erkennt Schwächen im Kampf. Durch deine Erfahrung kannst du die Bewegungen deiner Gegner analysieren und auf ihre Fehler reagieren, noch bevor sie sie selbst bemerken.

**Mechanischer Effekt:** Initiative +3, automatische Erkennung von Schwächen des Gegners.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick wandert über das Schlachtfeld, während du dich in Stellung bringst. „Zu langsam“, murmelst du mit einem leichten Lächeln, als dein Gegner seine Deckung öffnet – genau wie du es vorhergesehen hast.

#### Schneller Angriff

**Beschreibung:** Ein rascher, prüfender Schlag, der die Deckung deines Gegners testet und eine Schwachstelle sucht.

**Mechanischer Effekt:** Angriff gegen den Verteidigungswert (VTD) des Gegners +3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Arm zuckt nach vorne, blitzschnell. Dein Gegner hebt instinktiv seine Waffe zur Abwehr – aber du siehst es, bevor es geschieht. Dein Angriff ist schneller als sein Gedanke.

#### Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du nutzt deine Präzision, um eine verwundbare Stelle des Gegners zu treffen und maximalen Schaden anzurichten.

**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -3, kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Atem geht ruhig, dein Griff fest. Ein Augenblick der Konzentration – dann schlägst du genau dort zu, wo es wehtut.

#### Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein mächtiger Hieb, mit dem du die Verteidigung deines Gegners durchdringst und großen Schaden verursachst.

**Mechanischer Effekt:** Schaden +1W6.

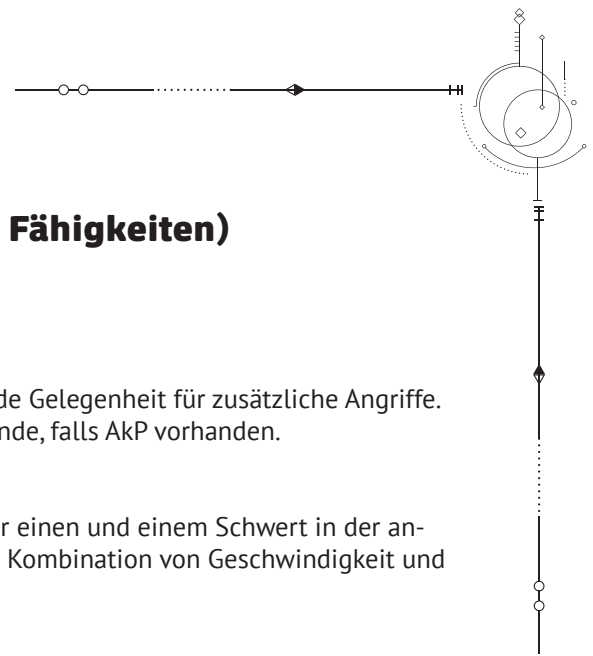
**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du holst aus, lässt deine ganze Kraft in den Hieb fließen. Stahl trifft Stahl, und mit einem dröhnenden Schlag spürst du, wie deine Klinge den Widerstand durchbricht.





## Stufe 2 - Einfacher Einhandklingenkampf (10 Fähigkeiten)

### Beidhändiger Kampf (passiv)

Voraussetzung: Schneller Angriff

**Beschreibung:** Du kämpfst mit zwei Waffen gleichzeitig und nutzt jede Gelegenheit für zusätzliche Angriffe.

**Mechanischer Effekt:** Erlaubt einen zweiten Angriff in einer Kampfrunde, falls AkP vorhanden.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einem Dolch in der einen und einem Schwert in der anderen Hand bewegst du dich fließend – jeder Schlag eine kunstvolle Kombination von Geschwindigkeit und Präzision.

### Waffe werfen

Voraussetzung: Schneller Angriff

**Beschreibung:** Du schleuderst deine Waffe mit tödlicher Präzision auf dein Ziel.

**Mechanischer Effekt:** Erlaubt das Werfen einer Einhandwaffe als Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Griff lockert sich für einen Moment – dann schnell die Waffe durch die Luft, dreht sich ein einziges Mal und trifft mit perfekter Präzision.

### Schnelle Reflexe (passiv)

Voraussetzung: Schneller Angriff

**Beschreibung:** Dein Körper reagiert instinktiv auf Gefahren und weicht Angriffen geschickt aus.

**Mechanischer Effekt:** Erhöht eigene VTD um +3.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Schlag kommt auf dich zu, doch dein Körper bewegt sich ohne zu zögern. Noch bevor dein Verstand es verarbeitet, bist du bereits außer Reichweite.

### Wirbelnder Angriff

Voraussetzung: Schneller Angriff

**Beschreibung:** Ein fließender Rundumschlag, der mehrere Gegner gleichzeitig trifft.

**Mechanischer Effekt:** Greift bis zu 3 Gegner an, nutzt die VTD des stärksten Gegners.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du drehst dich in einer blitzschnellen Bewegung, deine Klinge tanzt durch die Luft – und trifft alles in ihrer Bahn.

### Präziser Schnitt

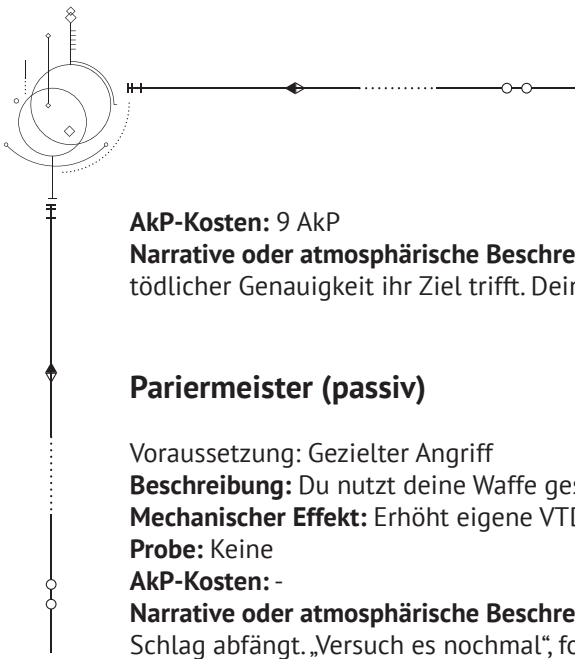
Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Ein chirurgisch präziser Hieb, der gezielt eine Schwachstelle des Gegners trifft.

**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -6, kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3, +1W6 Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.



**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klinge gleitet durch die Luft wie eine Feder, bis sie mit tödlicher Genauigkeit ihr Ziel trifft. Dein Gegner keucht auf – genau da, wo es am meisten schmerzt.

### Pariermeister (passiv)

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du nutzt deine Waffe geschickt zur Verteidigung und lenkst Angriffe mühelos ab.

**Mechanischer Effekt:** Erhöht eigene VTD um +3.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schwert tanzt vor dir, ein unsichtbares Schild, das jeden Schlag abfängt. „Versuch es nochmal“, forderst du deinen Gegner heraus – sein frustrierter Blick ist Antwort genug.

### Durchbohrender Stich

Voraussetzung: Gezielter Angriff + Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein tiefer Stich, der selbst die härteste Rüstung durchdringt.

**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -6, zusätzlicher +1W6 Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klinge schneidet durch den Widerstand wie ein heißes Messer durch Butter. Ein gezielter, brutaler Stoß – und dein Gegner taumelt zurück, schwer atmend.

### Ansturm

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Du nutzt deine Geschwindigkeit und stürmst auf dein Ziel zu, um mit voller Kraft zuzuschlagen.

**Mechanischer Effekt:** Nutzt halbe GSW bis zum Ziel, Schaden + 1/2 GSW, Gegner muss KO-Probe bestehen oder wird liegend.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einem brüllenden Ausruf sprintest du nach vorne, deine Klinge wie eine Speerspitze voran. Dein Gegner hat keine Zeit zu reagieren – nur noch der Einschlag zählt.

### Berserkerwahn

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Du lässt dich von deinem Blutausch mitreißen und kämpfst mit wilder Unberechenbarkeit.

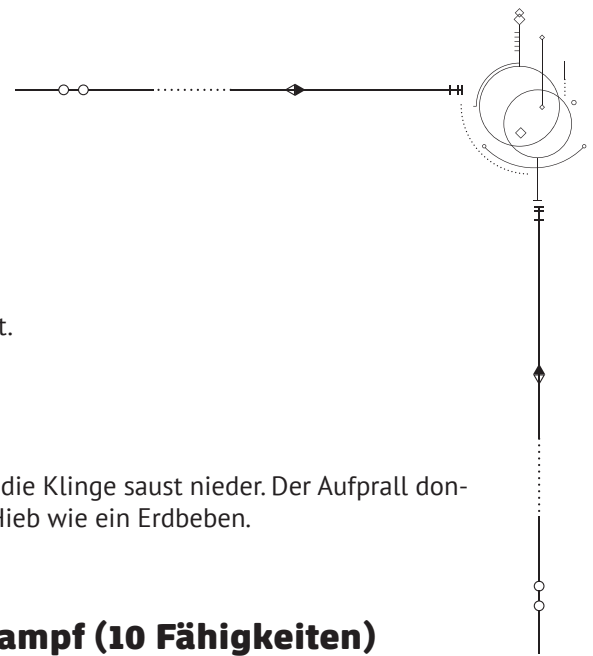
**Mechanischer Effekt:** Eigene VTD -6, jeder Angriff verursacht +1W6 zusätzlichen Schaden, dauert 3 Kampfrunden.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Konstitution, Stärke

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** Keine

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Herz hämmert in deiner Brust, das Adrenalin übernimmt. Mit jedem Schlag wird deine Klinge schneller, deine Bewegungen unkontrollierbarer – du bist pure Zerstörung.



## Verheerender Hieb

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein gewaltiger Schlag, der mit brutaler Kraft zuschlägt.

**Mechanischer Effekt:** Schaden wird verdoppelt.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Arm spannt sich, die Klinge saust nieder. Der Aufprall donnert durch die Arena, als dein Gegner unter der Wucht erzittert. Ein Hieb wie ein Erdbeben.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Einhandklingenkampf (10 Fähigkeiten)

### Waffe als Geschoss

Voraussetzung: Waffe werfen

**Beschreibung:** Dein Wurf ist nun noch präziser und kraftvoller.

**Mechanischer Effekt:** Wurf dauert nur noch 3 AkP, Schaden wird verdoppelt.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Waffe verlässt deine Hand wie ein Blitz – ein tödliches Projektil, das sein Ziel nie verfehlt.

### Kampfrelexe (passiv)

Voraussetzung: Schnelle Reflexe + Beidhändiger Kampf

**Beschreibung:** Deine Reflexe sind so geschärft, dass du in einer Kampfrunde einen dritten Angriff ausführen kannst.

**Mechanischer Effekt:** Erlaubt einen dritten Angriff pro Kampfrunde mit derselben Waffe, falls AkP verfügbar.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klingen fliegen mit atemberaubender Geschwindigkeit. Ein Angriff, dann noch einer – und noch einer. Dein Gegner kommt kaum hinterher.

### Schattenhafte Reflexe (passiv)

Waffengattung: Einhandklingenwaffen

**Voraussetzung:** Schnelle Reflexe

**Beschreibung:** Du bewegst dich so schnell und geschmeidig, dass du schwer zu treffen bist.

**Mechanischer Effekt:** Eigene VTD +6, ermöglicht einen Gegenschlag, wenn du angegriffen wirst.

**Probe:** Keine

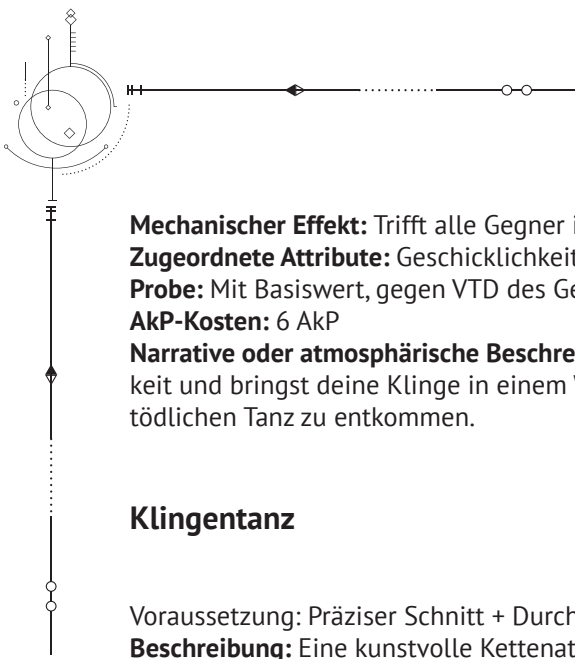
**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein Schatten, ein Hauch, ein Geist – dein Gegner schlägt ins Leere, und bevor er es merkt, spürt er den kalten Stich deiner Klinge.

### Akrobatischer Wirbel

Voraussetzung: Wirbelnder Angriff

**Beschreibung:** Ein akrobatischer Angriff, der deine Gegner verwirrt und dich in eine perfekte Position für weitere Schläge bringt.



**Mechanischer Effekt:** Trifft alle Gegner im Radius, nutzt die VTD des schwächsten Gegners für den Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Mut, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du springst in die Luft, rotierst mit erstaunlicher Geschwindigkeit und bringst deine Klinge in einem Wirbelsturm aus Stahl nieder. Deine Gegner haben keine Chance, dem tödlichen Tanz zu entkommen.

## Klingentanz

Voraussetzung: Präziser Schnitt + Durchbohrender Stich

**Beschreibung:** Eine kunstvolle Kettenattacke aus mehreren schnellen Schlägen, die den Gegner in die Enge treibt.

**Mechanischer Effekt:** Drei aufeinanderfolgende Angriffe, VTD des Gegners jeweils -6, kritischer Treffer bereits bei 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du bewegst dich mit unglaublicher Präzision, jeder Hieb folgt fließend auf den nächsten. Dein Gegner taumelt rückwärts, unfähig, dem tödlichen Tanz auszuweichen.

## Raserei

Voraussetzung: Berserkerwahn

**Beschreibung:** Du gibst dich vollständig deinem Blutrausch hin und kämpfst mit unaufhaltsamer Wut.

**Mechanischer Effekt:** Hält 6 Kampfrunden an. Eigene VTD -9, jeder Gegner in Reichweite erhält VTD -3, immer doppelter Schaden, Zufallsziel bei jedem Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Mut, Konstitution, Stärke

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Augen glühen vor Wut, dein Atem geht stoßweise. Mit rasender Geschwindigkeit schlägst du um dich, ohne Rücksicht auf eigene Verteidigung.

## Zerstörender Hieb

Voraussetzung: Verheerender Hieb

**Beschreibung:** Ein brutaler Schlag mit maximaler Kraft, der selbst die härteste Verteidigung durchbricht.

**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD +3 (da der Schlag leicht vorhersehbar ist), aber der Schaden wird dreifacht.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

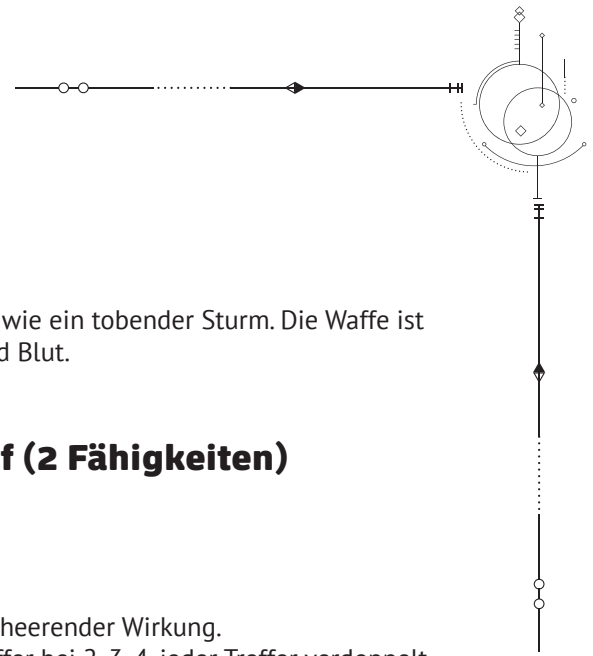
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du setzt alles auf eine Karte und holst mit aller Kraft aus. Dein Hieb ist langsam, aber unaufhaltsam – dein Gegner erkennt die Gefahr, doch es gibt kein Entrinnen.

## Entfesselter Sturm

Voraussetzung: Kampfreflexe + Wirbelnder Angriff

**Beschreibung:** Eine wilde Serie unkontrollierbarer Schläge, die selbst die geschicktesten Verteidiger überfordert.

**Mechanischer Effekt:** Bis zu 4 Angriffe hintereinander, jeder verursacht halben Schaden.



**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Schläge treffen wie ein tobender Sturm. Die Waffe ist eine Erweiterung deines Körpers – ein endloser Tanz aus Klingen und Blut.

## Stufe 4 - Meisterhafter Einhandklingenkampf (2 Fähigkeiten)

### Tödliche Präzision

Voraussetzung: Klingentanz + Entfesselter Sturm

**Beschreibung:** Deine Schläge treffen mit absoluter Präzision und verheerender Wirkung.

**Mechanischer Effekt:** Drei gezielte Angriffe mit VTD -9, kritischer Treffer bei 2, 3, 4, jeder Treffer verdoppelt den Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du bewegst dich mit tödlicher Eleganz, jeder Hieb ein Meisterstück. Dein Gegner sieht nur noch Klingen – und dann das Dunkel.

### Wütende Klingen

Voraussetzung: Zerstörender Hieb + Raserei

**Beschreibung:** Deine Wut manifestiert sich in einer Reihe brutaler Schläge.

**Mechanischer Effekt:** Gegner VTD -3, dreifacher Schaden, zwei zusätzliche Angriffe (jeweils halber Schaden), eigene VTD -6 bis zur nächsten Runde.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

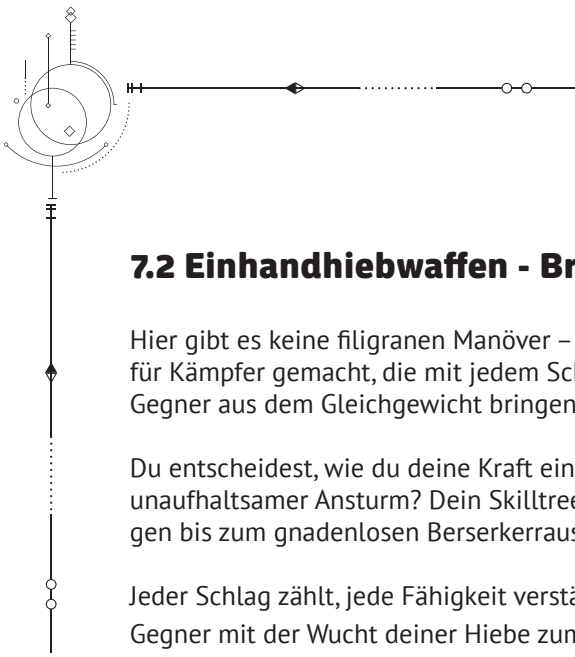
**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein wilder Sturm aus Schlägen, Klingen überall – dein Gegner kann nichts tun außer hoffen, dass es bald vorbei ist.

### Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<i>Langschwert</i>	1W6 +2	Standard-Klinge, gut ausbalanciert für schnelle Hiebe.	1,2 kg	3 G
<i>Kurzäbel</i>	1W6 +1	Kritische Treffer ab 2	1 kg	2 G
<i>Jagdmesser</i>	1W6 +1		0,8 kg	1 G



## 7.2 Einhandhiebaffen - Brutale Kraft, unerbittlicher Druck

Hier gibt es keine filigranen Manöver – nur rohe Gewalt und absolute Zerstörung. Einhandhiebaffen sind für Kämpfer gemacht, die mit jedem Schlag Wucht und Dominanz ausstrahlen. Ein kräftiger Hieb kann einen Gegner aus dem Gleichgewicht bringen, seine Verteidigung aufbrechen oder ihn direkt zu Boden zwingen.

Du entscheidest, wie du deine Kraft einsetzt: Wilde Kettenhiebe, knochenbrechende Einzelattacken oder ein unaufhaltsamer Ansturm? Dein Skilltree lässt dich deinen Stil perfektionieren – von wuchtigen Rundumschlägen bis zum gnadenlosen Berserkerrausch.

Jeder Schlag zählt, jede Fähigkeit verstärkt deine Zerstörungskraft. Level auf, werde stärker und bring deine Gegner mit der Wucht deiner Hiebe zum Einsturz.

### 7.2.1 Skilltree Einhandhiebaffen

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Taktischer Vorteil
- › Schneller Hieb
- › Wuchtiger Hieb
- › Zermalmender Schlag

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| › Beidhändiger Kampf ›    | Voraussetzung: Schneller Hieb                       |
| › Waffe werfen ›          | Voraussetzung: Schneller Hieb                       |
| › Wuchtige Reflexe ›      | Voraussetzung: Schneller Hieb                       |
| › Rundumschlag ›          | Voraussetzung: Schneller Hieb                       |
| › Knochenspalter ›        | Voraussetzung: Wuchtiger Hieb                       |
| › Schildbrecher ›         | Voraussetzung: Wuchtiger Hieb                       |
| › Erschütternder Hieb ›   | Voraussetzung: Wuchtiger Hieb + Zermalmender Schlag |
| › Ansturm ›               | Voraussetzung: Zermalmender Schlag                  |
| › Berserkerzorn ›         | Voraussetzung: Zermalmender Schlag                  |
| › Zerschmetternder Hieb › | Voraussetzung: Zermalmender Schlag                  |

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| › Waffe als Wurfgeschoss › | Voraussetzung: Waffe werfen                          |
| › Kampfrausch ›            | Voraussetzung: Wuchtige Reflexe + Beidhändiger Kampf |
| › Standfester Krieger ›    | Voraussetzung: Wuchtige Reflexe                      |
| › Wilder Ansturm ›         | Voraussetzung: Rundumschlag                          |
| › Kettenhiebe ›            | Voraussetzung: Knochenspalter + Erschütternder Hieb  |
| › Totale Raserei ›         | Voraussetzung: Berserkerzorn                         |
| › Vernichtender Schlag ›   | Voraussetzung: Zerschmetternder Hieb                 |
| › Donnerschlag ›           | Voraussetzung: Kampfrausch + Wilder Ansturm          |

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| › Unaufhaltsame Wut ›   | Voraussetzung: Kettenhiebe + Donnerschlag            |
| › Schmetternder Titan › | Voraussetzung: Vernichtender Schlag + Totale Raserei |



## 7.2.2 Fähigkeitenübersicht Einhandhiebaffen

### Stufe 1 - Grundlagen des Einhandhiebaffenkampfes (4 Fähigkeiten)

#### Taktischer Vorteil (passiv)

**Beschreibung:** Dein geschultes Auge erkennt Schwächen im Kampf. Du kannst Muster in der Bewegung deines Gegners lesen und diese Informationen nutzen, um schneller zu agieren.

**Mechanischer Effekt:** Initiative +3, automatische Erkennung von Schwächen des Gegners.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick bleibt ruhig, während sich dein Gegner bewegt. „Zu langsam“, denkst du, als du siehst, wie er sein Gleichgewicht einen Moment lang verliert – dein Moment zum Zuschlagen.

#### Schneller Hieb

**Beschreibung:** Ein rascher, gezielter Hieb, um die Deckung deines Gegners zu testen und Druck aufzubauen.

**Mechanischer Effekt:** Angriff gegen den Verteidigungswert (VTD) des Gegners +3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Waffe schnell mit beeindruckender Geschwindigkeit nach vorne. Dein Gegner hebt instinktiv den Arm zur Verteidigung – doch dein Schlag trifft, bevor er reagieren kann.

#### Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Ein kraftvoller Angriff, der durch pure rohe Stärke eine Schneise durch die Verteidigung des Gegners schlägt.

**Mechanischer Effekt:** Schaden +1W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du holst aus und lässt die ganze Kraft deines Körpers in den Hieb fließen. Ein dumpfer Aufprall ertönt, als deine Waffe auftrifft – nichts kann dieser Wucht lange standhalten.

#### Zermalmender Schlag

**Beschreibung:** Ein schwerer Schlag, der nicht nur Schaden verursacht, sondern auch die Beweglichkeit des Gegners einschränkt.

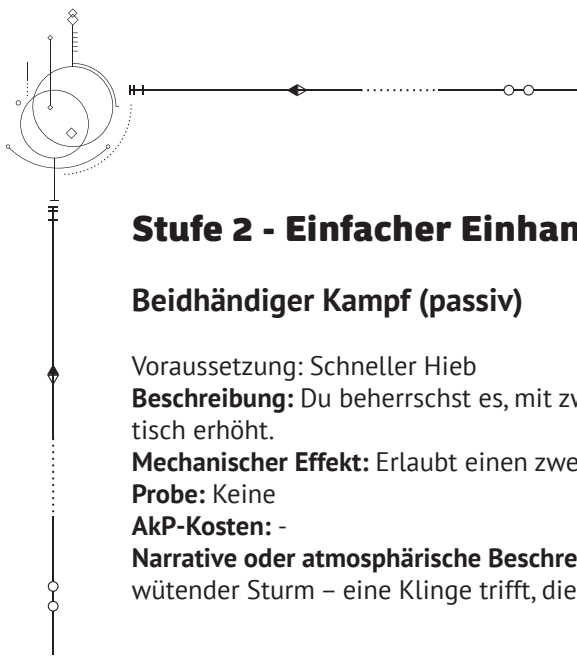
**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -1 für (Erfolge) Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Waffe kracht mit brutaler Wucht gegen den Körper deines Gegners. Ein dumpfes Knacken, ein unterdrückter Schrei – du weißt, dass du einen Nerv getroffen hast.



## Stufe 2 - Einfacher Einhandhiebweffenkampf (10 Fähigkeiten)

### Beidhändiger Kampf (passiv)

Voraussetzung: Schneller Hieb

**Beschreibung:** Du beherrscht es, mit zwei Waffen gleichzeitig zu kämpfen, was deine Schlagfrequenz drastisch erhöht.

**Mechanischer Effekt:** Erlaubt einen zweiten Angriff in einer Kampfrunde, falls AkP vorhanden.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit beiden Waffen in den Händen bewegst du dich wie ein wütender Sturm – eine Klinge trifft, die andere folgt, ein endloser Reigen brutaler Gewalt.

### Waffe werfen

Voraussetzung: Schneller Hieb

**Beschreibung:** Du kannst deine Waffe gezielt auf dein Ziel schleudern, um es aus der Distanz zu treffen.

**Mechanischer Effekt:** Erlaubt das Werfen einer Einhandhiebweffe als Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Griff lockert sich, dann schleuderst du deine Waffe mit einem brutalen Wurf. Sie fliegt durch die Luft, dreht sich und trifft mit einem lauten Knacken auf.

### Wuchtige Reflexe (passiv)

Voraussetzung: Schneller Hieb

**Beschreibung:** Dein Körper ist an den kraftvollen Kampfstil gewöhnt und reagiert instinktiv auf Angriffe.

**Mechanischer Effekt:** Erhöht eigene VTD um +3.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Muskeln zucken in Reflex, noch bevor dein Verstand es registriert. Du weichst dem Schlag aus – gerade rechtzeitig.

### Rundumschlag

Voraussetzung: Schneller Hieb

**Beschreibung:** Ein weit ausgeholter Schlag, der mehrere Gegner gleichzeitig trifft.

**Mechanischer Effekt:** Trifft bis zu 3 Gegner, nutzt die VTD des stärksten Gegners.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper dreht sich in einer fließenden Bewegung, während deine Waffe eine Schneise durch die Feinde schlägt. Sie taumeln zurück – überrascht von der Wucht deines Angriffs.

### Knochenspalter

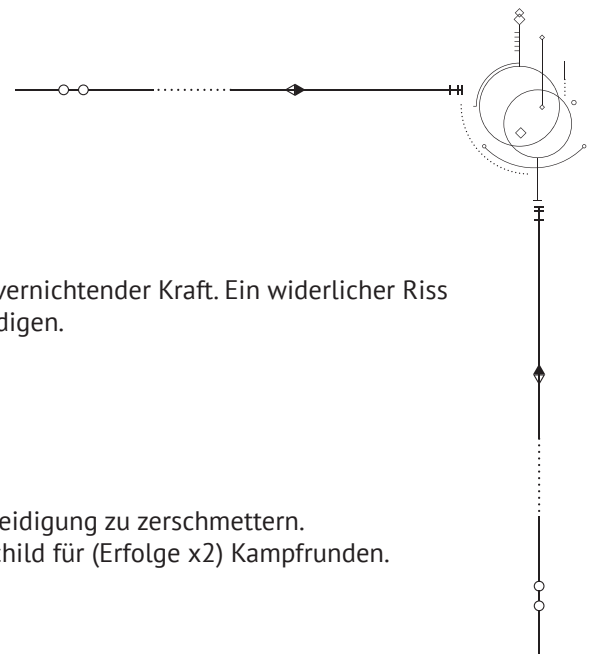
Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Ein brutaler Hieb, der nicht nur Schaden verursacht, sondern auch Knochen bricht.

**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -3 für (Erfolge) KR.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Konstitution





**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schlag trifft mit vernichtender Kraft. Ein widerlicher Riss erklingt – dein Gegner taumelt, unfähig, sich noch effizient zu verteidigen.

## Schildbrecher

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Dein Hieb ist stark genug, um selbst die stabilste Verteidigung zu zerschmettern.

**Mechanischer Effekt:** Gegner verliert jeglichen Bonus durch einen Schild für (Erfolge x2) Kampfunden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Gegner hebt den Schild, doch du erkennst die Schwachstelle. Dein Hieb kracht gegen das Holz – es splittert und der Schildarm sackt herab.

## Erschütternder Hieb

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb + Zermalmender Schlag

**Beschreibung:** Ein Schlag, der den Gegner desorientiert und seine Sinne trübt.

**Mechanischer Effekt:** Gegner ist bei Schaden für (Erfolge) Runden benommen.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Waffe trifft mit zerstörerischer Präzision, und dein Gegner taumelt – sein Blick ist leer, sein Körper schwankt.

## Ansturm

Voraussetzung: Zermalmender Schlag

**Beschreibung:** Du nutzt deine rohe Kraft und läufst mit voller Wucht in dein Ziel hinein.

**Mechanischer Effekt:** Nutzt halbe GSW bis zum Ziel, Schaden + 1/2 GSW, Gegner muss KO-Probe bestehen oder wird liegend.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit donnernden Schritten preschst du vorwärts. Dein Gegner hebt die Waffe – aber es ist zu spät. Dein Aufprall lässt ihn fliegen.

## Berserkerzorn (passiv)

Voraussetzung: Zermalmender Schlag

**Beschreibung:** Ein unkontrollierbarer Blutausch, in dem du jegliche Verteidigung ignorierst, um maximalen Schaden anzurichten.

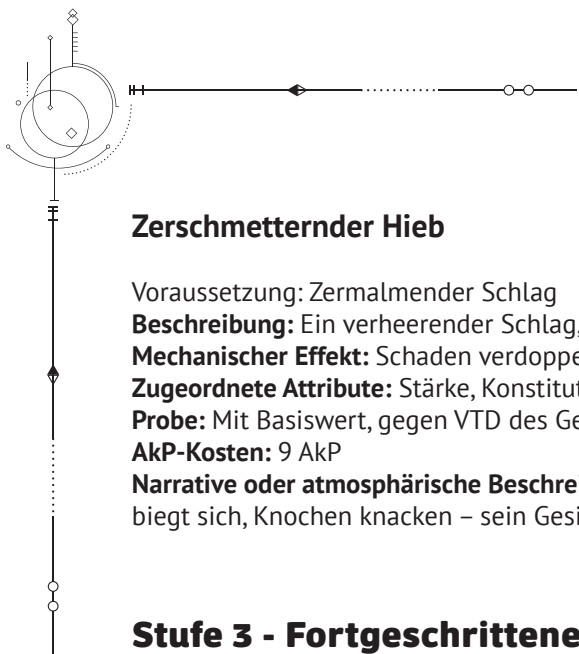
**Mechanischer Effekt:**

- › Eigene VTD -6,
- › jeder Angriff verursacht +1W6 zusätzlichen Schaden,
- › dauert 3 Kampfunden.
- › Muss angesagt werden.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** /

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick verengt sich, deine Muskeln spannen sich an. Kein Schmerz, keine Angst – nur der Drang, weiterzuschlagen, bis nichts mehr übrig ist.



## Zerschmetternder Hieb

Voraussetzung: Zermalmender Schlag

**Beschreibung:** Ein verheerender Schlag, der die Rüstung deines Gegners buchstäblich aufbrechen kann.

**Mechanischer Effekt:** Schaden verdoppelt, zusätzlich VTD des Gegners -3 für (Erfolge) Kampfrunden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hieb kracht auf die Verteidigung deines Gegners. Metall biegt sich, Knochen knacken – sein Gesicht verrät Panik.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Einhandhiebweffenkampf (10 Fähigkeiten)

### Waffe als Wurfgeschoss

Voraussetzung: Waffe werfen

**Beschreibung:** Dein Wurf ist noch präziser und durchschlagender.

**Mechanischer Effekt:** Wurf dauert nur noch 3 AkP, Schaden wird verdoppelt.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Griff lockert sich, dann schnell die Waffe durch die Luft – mit so viel Wucht, dass selbst Rüstungen sie nicht aufhalten.

### Kampfrausch (passiv)

Voraussetzung: Wichtige Reflexe + Beidhändiger Kampf

**Beschreibung:** Deine Reflexe sind so geschärft, dass du noch mehr Angriffe in einer Runde ausführen kannst.

**Mechanischer Effekt:** Erlaubt einen dritten Angriff pro Kampfrunde mit derselben Waffe, falls AkP verfügbar.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Muskeln arbeiten schneller, als dein Verstand nachkommt – Schlag um Schlag hagelt auf deinen Gegner nieder.

### Standfester Krieger (passiv)

Voraussetzung: Wichtige Reflexe

**Beschreibung:** Du bist es gewohnt, harte Treffer einzustecken, ohne dabei ins Wanken zu geraten.

**Mechanischer Effekt:** Gegen Liegend- und Niederschlag-Effekte erhältst du +3 auf KO-Rettungswürfe, VTD +3.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stand ist fester als der Boden selbst. Egal, wie heftig der Aufprall ist – du bleibst stehen.

### Wilder Ansturm

Voraussetzung: Rundumschlag

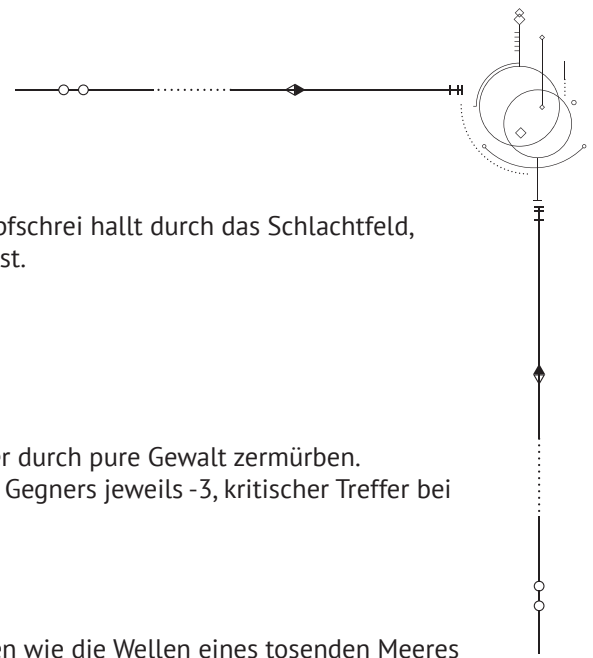
**Beschreibung:** Ein aggressiver Angriff, bei dem du in die Menge stürmst und um dich schlägst.

**Mechanischer Effekt:** Trifft alle Gegner im Weg von (Erfolge x2 m), zusätzlich +1W6 Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes einzelnen Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP



**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein bestialischer Kampfschrei hallt durch das Schlachtfeld, während du mit unglaublicher Kraft durch die Reihen der Feinde fegst.

### Kettenhiebe

Voraussetzung: Knochenspalter + Erschütternder Hieb

**Beschreibung:** Mehrere aufeinanderfolgende Schläge, die den Gegner durch pure Gewalt zermürben.

**Mechanischer Effekt:** Zwei schnelle Angriffe hintereinander, VTD des Gegners jeweils -3, kritischer Treffer bei 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Schläge kommen wie die Wellen eines tosenden Meeres – unaufhaltsam, unerbittlich.

### Totale Raserei (passiv)

Voraussetzung: Berserkerzorn

**Beschreibung:** Du verfallst in einen gnadenlosen Blutrausch, in dem keine Taktik mehr zählt – nur pure Gewalt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Eigene VTD -9,
- › alle Gegner in Reichweite erhalten VTD -3,
- › immer doppelter Schaden,
- › Zufallsziel bei jedem Angriff.
- › Muss angesagt werden.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Welt verengt sich auf Schmerz, Blut und Bewegung. Jeder, der in deiner Nähe ist, wird zum Ziel.

### Vernichtender Schlag

Voraussetzung: Zerschmetternder Hieb

**Beschreibung:** Ein finaler, absolut zerstörerischer Hieb, der den Gegner aus dem Kampf nimmt.

**Mechanischer Effekt:** nur möglich, wenn Gegner mehr als Hälfte seiner LeP verloren hat. Dreifacher Schaden, zusätzlich VTD des Gegners -6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hieb trifft mit der Kraft eines Bergrutsches. Ein dumpfes Krachen, dann Stille – dein Gegner fällt.

## Stufe 4 - Meisterhafter Einhandhiebweapenkampf (2 Fähigkeiten)

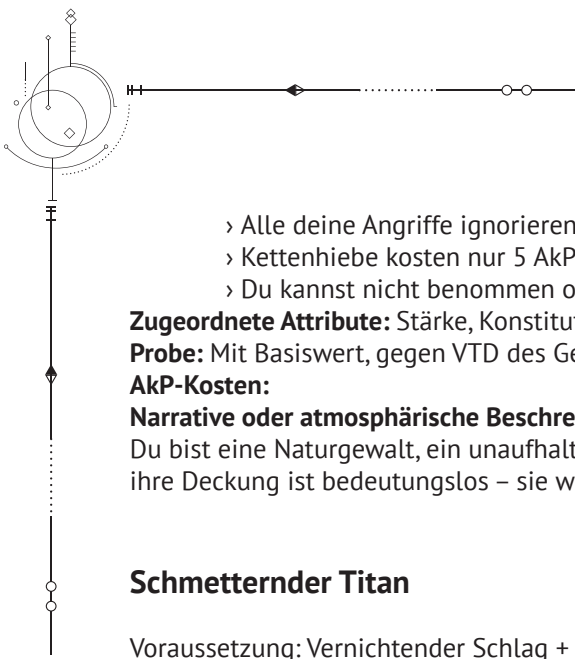
### Unaufhaltsame Wut

Voraussetzung: Kettenhiebe + Donnerschlag

**Beschreibung:** Deine Angriffe sind pure Zerstörung. In deinem Kampfrausch ignorierst du Schmerzen, Schwäche und Angst – du schlägst weiter, bis nichts mehr steht.

**Mechanischer Effekt:**

- › eigener VTD -12



- › Alle deine Angriffe ignorieren VTD-Boni des Gegners (z. B. durch Rüstung, Schilde oder Deckung).
- › Kettenhiebe kosten nur 5 AkP – du kannst so lange weiterschlagen, bis dir die AkP ausgehen.
- › Du kannst nicht benommen oder liegend werden, solange du kämpfst.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:**

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Du bist eine Naturgewalt, ein unaufhaltsamer Sturm aus Schlägen und Wut. Deine Gegner wanken zurück, ihre Deckung ist bedeutungslos – sie wissen, dass es keinen Schutz vor dir gibt.

## Schmetternder Titan

Voraussetzung: Vernichtender Schlag + Totale Raserei

**Beschreibung:** Du schlägst mit der Kraft eines Erdbebens. Dein Angriff erschüttert nicht nur deinen Gegner, sondern das gesamte Schlachtfeld.

**Mechanischer Effekt:**

- › Zerschmettert alle Hindernisse im Wirkungsbereich – Mauern, Schilde und sogar der Boden selbst können brechen.
- › Alle Gegner im Umkreis von 3 Metern müssen einen KO-Rettungswurf ablegen oder werden zurück geschleudert (1 m) und sind liegend.
- › Gegnerische VTD -9 für die nächste Runde, wenn sie getroffen wurden.
- › Schaden wird verdreifacht.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

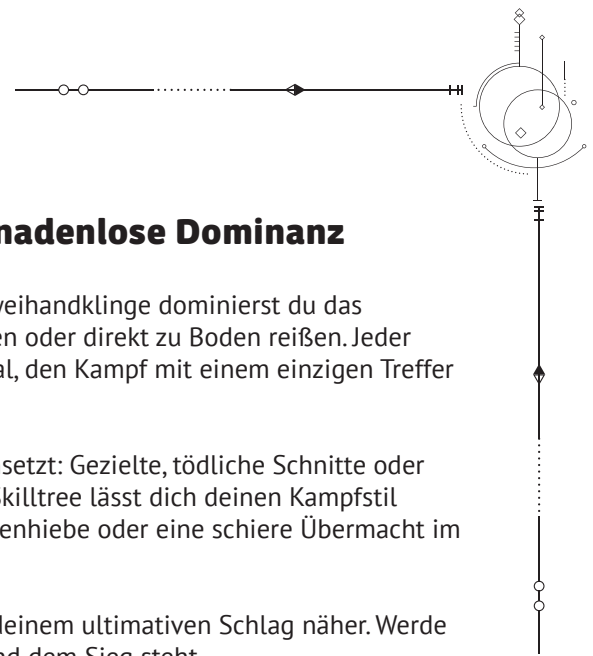
**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:**

Mit einem gewaltigen Brüllen holst du aus und lässt deine Waffe auf den Boden oder einen Gegner niederkrachen. Die Erde selbst scheint zu erbeben, Staub und Trümmer fliegen durch die Luft, und deine Feinde werden wie Blätter im Sturm fortgeschleudert.

## Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<i>Kriegsbeil</i>	1W6 +2	+1 TP gegen schwere Rüstungen	1,2 kg	3 G
<i>Streitkolben</i>	1W6 +1	kritischer Treffer auch ab 2	1 kg	2 G
Knüppel	1W6 +1		0,8 kg	1 G



## 7.3 Zweihandklingenwaffen – Massive Kraft, gnadenlose Dominanz

Hier gibt es keine halben Sachen – nur pure Zerstörung. Mit einer Zweihandklinge dominierst du das Schlachtfeld durch wuchtige Schläge, die Gegner ins Taumeln bringen oder direkt zu Boden reißen. Jeder Schwung ist eine Machtdemonstration, jede Attacke hat das Potenzial, den Kampf mit einem einzigen Treffer zu entscheiden.

Du entscheidest, wie du deine überlegene Reichweite und Wucht einsetzt: Gezielte, tödliche Schnitte oder unaufhaltsame Hiebe, die alles in deinem Weg niederwalzen? Dein Skilltree lässt dich deinen Kampfstil perfektionieren – ob du dich auf brutale Einzelangriffe, tödliche Kettenhiebe oder eine schiere Übermacht im Nahkampf spezialisiert.

Jede Fähigkeit macht dich tödlicher. Jeder Levelaufstieg bringt dich deinem ultimativen Schlag näher. Werde schneller, härter und unaufhaltsam – bis nichts mehr zwischen dir und dem Sieg steht.

### 7.3.1 Skilltree Zweihandklingenwaffen

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Taktischer Vorteil
- › Schneller Angriff
- › Wuchtiger Angriff
- › Gezielter Angriff

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

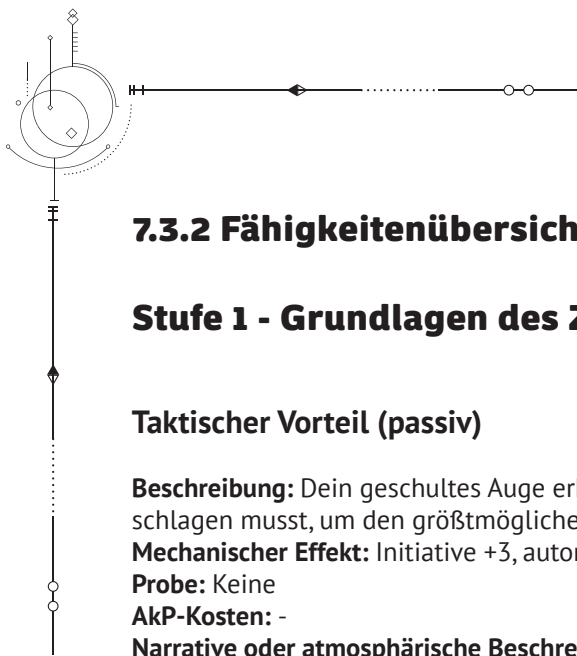
- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| › Ansturm ›                 | Voraussetzung: Wuchtiger Angriff                   |
| › Verheerender Hieb ›       | Voraussetzung: Wuchtiger Angriff                   |
| › Entwaffnender Hieb ›      | Voraussetzung: Wuchtiger Angriff                   |
| › Präziser Schnitt ›        | Voraussetzung: Gezielter Angriff                   |
| › Durchtrennender Schwung › | Voraussetzung: Gezielter Angriff                   |
| › Folge ›                   | Voraussetzung: Wuchtiger Angriff                   |
| › Kritisches Preschen ›     | Voraussetzung: Ansturm                             |
| › Aufspießen ›              | Voraussetzung: Präziser Schnitt + Klinge zum Speer |
| › Rundumschlag ›            | Voraussetzung: Wuchtiger Angriff                   |
| › Offensive Kampfhaltung ›  | Voraussetzung: Wuchtiger Angriff                   |

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| › Zerstörender Hieb ›        | Voraussetzung: Verheerender Hieb         |
| › Sturmlauf ›                | Voraussetzung: Kritisches Preschen       |
| › Schwertwirbel ›            | Voraussetzung: Rundumschlag              |
| › Durchschlagender Treffer › | Voraussetzung: Entwaffnender Hieb        |
| › Enthaupten ›               | Voraussetzung: Aufspießen                |
| › Raserei ›                  | Voraussetzung: Offensive Kampfhaltung    |
| › Verwüstender Schlag ›      | Voraussetzung: Folge + Zerstörender Hieb |
| › Schmetternde Schneide ›    | Voraussetzung: Sturmlauf + Schwertwirbel |

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- |                   |   |
|-------------------|---|
| › Klingensturm ›  | Voraussetzung: Enthaupten + Schmetternde Schneide |
| › Letzte Klinge › | Voraussetzung: Verwüstender Schlag + Raserei      |



## 7.3.2 Fähigkeitenübersicht Zweihandklingenwaffen

### Stufe 1 - Grundlagen des Zweihandklingenkampfes (4 Fähigkeiten)

#### Taktischer Vorteil (passiv)

**Beschreibung:** Dein geschultes Auge erkennt die Schwächen deiner Gegner sofort. Du weißt, wann du zuschlagen musst, um den größtmöglichen Effekt zu erzielen.

**Mechanischer Effekt:** Initiative +3, automatische Erkennung von Schwächen des Gegners.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du beobachtest deinen Gegner mit kaltem Kalkül. Ein kleines Zucken in seiner Bewegung – da ist die Öffnung. Dein nächster Schlag wird treffen.

#### Schneller Angriff

**Beschreibung:** Ein schneller Hieb, der den Gegner zwingt, seine Deckung zu testen.

**Mechanischer Effekt:** Angriff gegen den Verteidigungswert (VTD) des Gegners +3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einer blitzschnellen Bewegung setzt du einen raschen Hieb – dein Gegner hebt die Waffe zur Abwehr, doch dein Schlag ist schneller als seine Reaktion.

#### Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein mächtiger Schlag, der mit purer Kraft den Gegner trifft.

**Mechanischer Effekt:** Schaden +1W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schwert saust nieder mit der Kraft eines fallenden Baumes. Wenn der Gegner nicht ausweicht, wird er es bereuen.

#### Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du setzt einen präzisen Schlag auf eine verwundbare Stelle des Gegners.

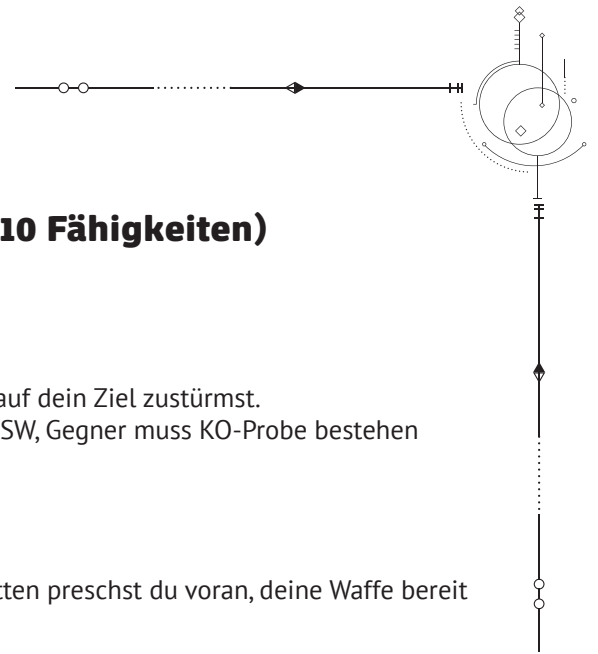
**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -3, kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Atem verlangsamt sich, deine Klinge gleitet durch die Luft – und trifft genau dort, wo es am meisten schmerzt.



## Stufe 2 - Einfacher Zweihandklingenkampf (10 Fähigkeiten)

### Ansturm

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein wilder Ansturm, bei dem du mit vollem Schwung auf dein Ziel zustürmst.

**Mechanischer Effekt:** Nutzt halbe GSW bis zum Ziel, Schaden + 1/2 GSW, Gegner muss KO-Probe bestehen oder wird liegend.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit donnernden Schritten preschst du voran, deine Waffe bereit zum Hieb. Dein Gegner hat keine Zeit mehr zu reagieren.

### Verheerender Hieb

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein brutaler Angriff, der mit voller Kraft ausgeführt wird.

**Mechanischer Effekt:** Schaden verdoppelt.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hieb lässt das Metall vibrieren, während es auf den Gegner trifft. Er taumelt – der Schmerz trifft ihn mit voller Wucht.

### Entwaffnender Hieb

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Dein Schlag ist so mächtig, dass er dem Gegner die Waffe aus den Händen schlägt.

**Mechanischer Effekt:** Gegner muss eine ST-Probe bestehen, sonst wird er entwaffnet.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klinge trifft mit solcher Gewalt, dass die Waffe deines Gegners klirrend auf den Boden fällt.

### Präziser Schnitt

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Ein noch präziserer Schlag auf eine Schwachstelle.

**Mechanischer Effekt:** Gegnerische VTD -3, kritischer Treffer bei 2, 3, zusätzlich +1W6 Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

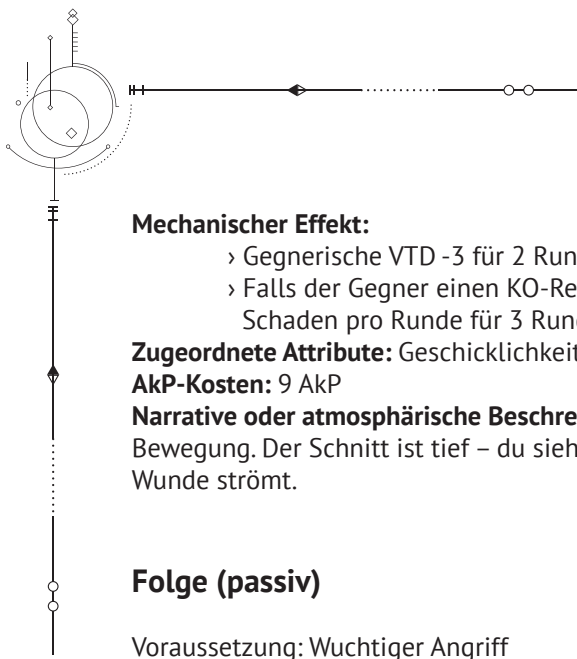
**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hieb zielt genau auf die Schwachstelle. Ein Schnitt, präzise und tödlich.

### Durchtrennender Schwung

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du nutzt die Wucht deiner Klinge, um eine tiefe, reißende Wunde zu hinterlassen, die deinen Gegner schwächt.



### **Mechanischer Effekt:**

- › Gegnerische VTD -3 für 2 Runden.
- › Falls der Gegner einen KO-Rettungswurf nicht besteht, erhält er eine Blutung 1W6 zusätzlichen Schaden pro Runde für 3 Runden).

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Konstitution

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schwert tanzt durch die Luft und trifft mit einer perfekten Bewegung. Der Schnitt ist tief – du siehst, wie dein Gegner einen Moment innehält, bevor das Blut aus der Wunde strömt.

### **Folge (passiv)**

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Dein Kampfstil erlaubt es dir, Angriffe schneller hintereinander auszuführen.

**Mechanischer Effekt:** Wenn du mit einem Wichtigen Angriff Schaden verursachst, ist dein nächster Angriff um 6 AkP verkürzt, du kannst schnell noch einmal zuschlagen.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hieb trifft hart – und bevor dein Gegner sich wieder fängt, folgt bereits der nächste.

### **Kritisches Preschen**

Voraussetzung: Ansturm

**Beschreibung:** Dein Vorsturm endet in einem präzisen, gnadenlosen Hieb, der mit maximaler Kraft zuschlägt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Nutzt halbe GSW bis zum Ziel.
- › Schaden + 1/2 GSW.
- › Treffer ist immer kritisch!

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du rennst nach vorn, lässt das Gewicht deines Körpers in deinen Schlag fließen – mit perfekter Präzision trifft deine Klinge eine Schwachstelle, bevor dein Gegner es realisieren kann.

### **Aufspießen**

Voraussetzung: Präziser Schnitt + Brechender Hieb (ersetzt Klinge zum Speer)

**Beschreibung:** Du treibst deine Klinge tief in deinen Gegner und hältst ihn fest.

**Mechanischer Effekt:**

- › Dreifacher Schaden!
- › Gegner muss eine ST-Probe bestehen oder ist für (Erfolge) Runden in deiner Waffe „gefangen“
- › dann VTD -6
- › Gegner darf jede Runde ST-Rettungswurf machen, solange du den Gegner aufspießt, kannst du keinen Angriff mit der Waffe machen

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Wahrnehmung

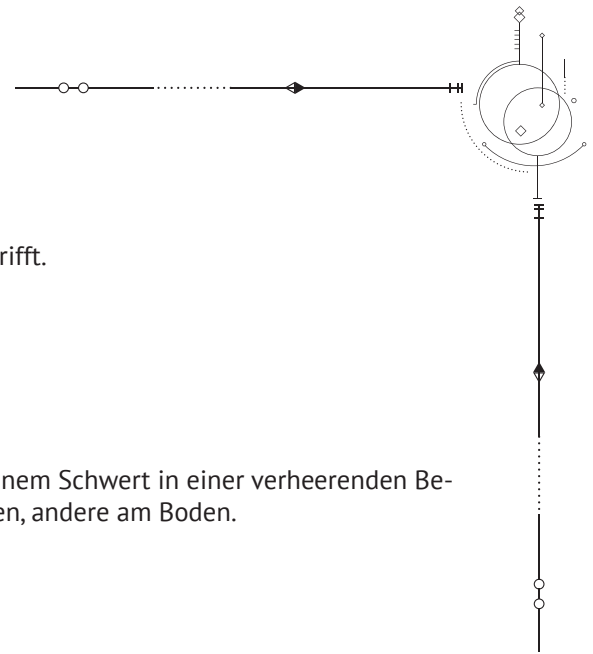
**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klinge fährt tief in den Körper deines Gegners. Sein Blick weitet sich, während du ihn fixierst – er merkt, dass er sich nicht mehr befreien kann.

### **Rundumschlag**





Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Ein gewaltiger Hieb, der mehrere Gegner auf einmal trifft.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft bis zu 3 Gegner gleichzeitig.
- › VTD des stärksten Gegners wird für die Probe verwendet.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du drehst dich mit deinem Schwert in einer verheerenden Bewegung. Mehrere Gegner taumeln zurück – einige mit tiefen Schnitten, andere am Boden.

## Offensive Kampfhaltung (passiv)

Voraussetzung: Wuchtiger Angriff

**Beschreibung:** Du setzt auf puren Angriff, auf Kosten deiner Verteidigung.

**Mechanischer Effekt:**

- › Eigene VTD -3.
- › Gegnerische VTD -6
- › Kampfhaltung muss angesagt werden!

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du lockerst deinen Stand, gibst die Verteidigung fast vollständig auf. Jeder Angriff, den du setzt, ist tödlich – wenn dein Gegner nicht zuerst trifft.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Zweihandklingenkampf (8 Fähigkeiten)

### Zerstörender Hieb

Voraussetzung: Verheerender Hieb

**Beschreibung:** Dein Hieb trifft mit der rohen Gewalt eines Bergrutsches, durchbricht jede Verteidigung und lässt deinen Gegner taumeln.

**Mechanischer Effekt:**

- › Dreifacher Schaden!
- › Gegnerische VTD +3 (der Angriff ist vorhersehbar, aber tödlich).

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper spannt sich, dein Schwert saust nieder – das Krachen von Metall auf Fleisch hallt durch das Schlachtfeld, als dein Gegner unter der Wucht zusammensackt.

### Sturmlauf

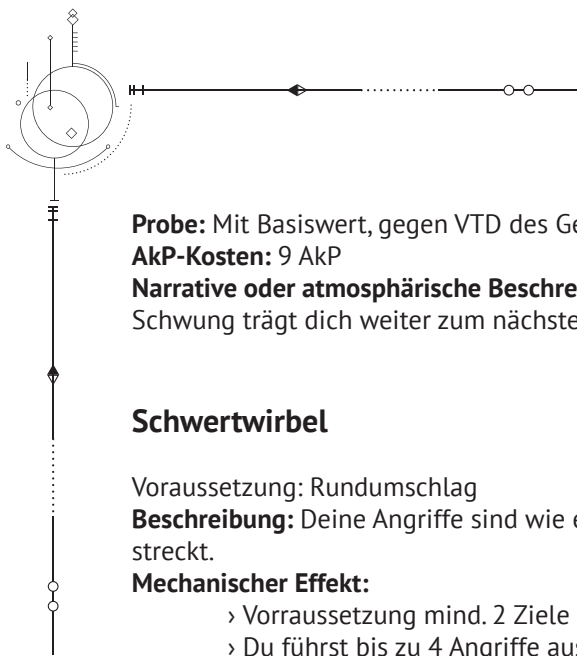
Voraussetzung: Kritisches Preschen

**Beschreibung:** Du preschst mit unaufhaltsamer Kraft durch deine Feinde, deine Klinge schlägt mit zerstörerischer Wucht ein.

**Mechanischer Effekt:**

- › Nutzt halbe GSW bis zum Ziel.
- › Erster Gegner: Falls getroffen, muss er eine KO-Probe bestehen oder wird liegend. bei Treffer wiederum halbe GSW bis zum nächsten Ziel
- › Zweiter Gegner: Falls der erste Gegner bereits liegt, muss der zweite ebenfalls eine KO-Probe bestehen.
- › Falls auch der zweite Gegner liegend ist, erhält er kritischen Schaden!

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut



**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schwert reißt den ersten Gegner von den Füßen, dein Schwung trägt dich weiter zum nächsten – und wenn auch dieser fällt, ist das Urteil besiegelt.

## Schwertwirbel

Voraussetzung: Rundumschlag

**Beschreibung:** Deine Angriffe sind wie ein tödlicher Strudel aus Stahl, der alles in seinem Radius niederstreckt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Voraussetzung mind. 2 Ziele um dich herum
- › Du führst bis zu 4 Angriffe aus, jeder gegen ein separates Ziel.
- › Jeder Angriff wird einzeln gegen den VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.
- › Jeder getroffene Gegner muss eine KO-Probe bestehen oder wird um 1 Meter zurückgedrängt.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klinge schnellst von Gegner zu Gegner, jeder Schlag präzise gesetzt – sie taumeln zurück, ihre Deckung nutzlos gegen den Ansturm.

## Durchschlagender Treffer

Voraussetzung: Entwaffnender Hieb

**Beschreibung:** Dein Hieb trifft so gewaltig, dass er nicht nur Schaden verursacht, sondern auch die Rüstung deines Gegners sprengt.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD des Gegners -3 für den Angriff.
- › Falls der Angriff trifft, +2W6 zusätzlichen Schaden.
- › Falls der Schaden erfolgreich ist, VTD des Gegners für (Erfolge) KR -3.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schwert kracht gegen den Panzer deines Gegners – du siehst, wie er knirscht, bricht, und der nächste Angriff auf ihn umso leichter wird.

## Enthaupten

Voraussetzung: Aufspießen

**Beschreibung:** Dein Angriff zielt direkt auf den Hals deines Gegners – mit absoluter Präzision und tödlicher Konsequenz.

**Mechanischer Effekt:**

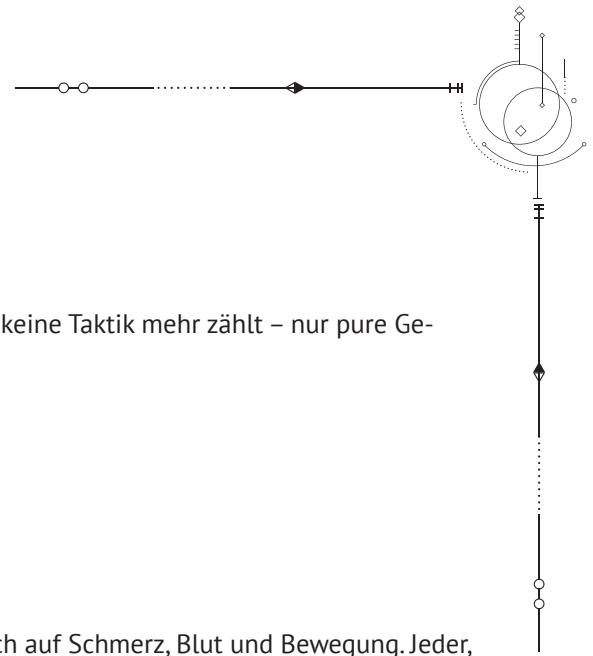
- › Kann nur eingesetzt werden, wenn:
  - Der Gegner bereits verwundet ist (mindestens 50% seiner LP verloren).
  - Der Gegner nicht größer als GK +1 zu dir ist.
- › VTD des Gegners +6 für diesen Angriff (hohes Risiko, aber lohnenswert).
- › Falls der Angriff trifft, ist das Ziel sofort tot.
- › Falls das Ziel überlebt (z. B. durch Resistenz o.ä.), erhält es stattdessen kritischen Schaden und VTD -6 für 2 Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Atem ist ruhig, deine Klinge hebt sich – ein Moment der Stille. Ein perfekter Schnitt, ein sauberer Hieb – und dann nur noch Dunkelheit für dein Opfer.



## Raserei (passiv)

Voraussetzung: Offensive Kampfhaltung

**Beschreibung:** Du verfällst in einen gnadenlosen Blutausch, in dem keine Taktik mehr zählt – nur pure Gewalt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Eigene VTD -9,
- › alle Gegner in Reichweite erhalten VTD -3,
- › immer doppelter Schaden,
- › Zufallsziel bei jedem Angriff.
- › Kampfhaltung muss angesagt werden!

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Welt verengt sich auf Schmerz, Blut und Bewegung. Jeder, der in deiner Nähe ist, wird zum Ziel.

## Verwüstender Schlag

Voraussetzung: Folge + Zerstörender Hieb

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so gewaltig, dass er eine Druckwelle hinterlässt und das Schlachtfeld selbst verändert.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD des Gegners +3 (der Angriff ist vorhersehbar, aber tödlich).
- › Schaden vervierfacht!
- › Alle Gegner im Umkreis von 3 Metern müssen eine KO-Probe bestehen oder werden liegend.
- › Falls ein Ziel bereits liegend ist, erhält es kritischen Schaden!

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schwert trifft mit einer Wucht, die den Boden erbeben lässt. Steine splintern, Staub wirbelt auf – deine Gegner taumeln zurück, unfähig, sich zu halten.

## Schmetternde Schneide

Voraussetzung: Sturmlauf + Schwertwirbel

**Beschreibung:** Deine Waffe durchdringt nicht nur Fleisch, sondern auch Stahl – eine unaufhaltsame Schneide, die alles zerteilt.

**Mechanischer Effekt:**

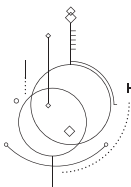
- › Alle VTD Boni durch Rüstungen werden ignoriert
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, wird er für die nächste Runde gelähmt.
- › Getroffene Gegner erhalten für (Erfolge) Runden den Zustand „Blutend“.
- › Falls der Angriff verfehlt, bist du in der nächsten Runde um 6 VTD gesenkt (weil dein Schwung dich aus der Balance bringt).

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schlag ist perfekt. Die Luft teilt sich, das Ziel zerbirst – nichts kann deiner Schneide standhalten.



## Stufe 4 - Meisterhafter Zweihandklingenkampf (2 Fähigkeiten)

### Klingensturm

Voraussetzung: Enthaupten + Schmetternde Schneide

**Beschreibung:** Du wirst zur lebenden Klinge, deine Angriffe fließen in eine unaufhaltsame Serie von tödlichen Schnitten.

**Mechanischer Effekt:**

- › Bis zu 4 Angriffe in einer Runde in deiner Bewegungsreichweite
- › Jeder Angriff wird einzeln gegen den VTD des Gegners gewürfelt.
- › Falls mindestens 2 Angriffe treffen, ist der dritte Angriff kritisch.
- › Falls alle 4 Angriffe treffen, darfst du sofort einen zusätzlichen Angriff ausführen.
- › Falls du in einer Runde keinen Treffer landest, erhältst du in der nächsten Runde -3 VTD (durch das hohe Risiko der offenen Kampfhaltung).

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP pro Angriff

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Klinge gleitet mühelos von einer Bewegung zur nächsten. Die Luft ist erfüllt von kreisenden Schlägen, das Blut deiner Feinde spritzt durch die Luft, während du unaufhaltsam weiterkämpfst.

### Letzte Klinge

Voraussetzung: Verwüstender Schlag + Raserei

**Beschreibung:** Deine finale Attacke entscheidet den Kampf – ein letzter, unvermeidbarer Hieb, der alles in seinem Weg zerstört.

**Mechanischer Effekt:**

- › Kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden!
- › Schaden verfünffacht (!), trifft alle Gegner in einem 2-Meter-Kegel vor dir.
- › Jeder getroffene Gegner muss eine KO-Probe bestehen oder ist (Erfolge) KR handlungsunfähig.
- › Falls der Angriff trifft, kann sich der Anwender in der nächsten Runde nicht bewegen oder angreifen (erschöpft durch die pure Kraftentladung).
- › Falls der Angriff fehlschlägt, erhält der Anwender stattdessen 3W6 Schaden (Rückstoß durch extreme Kraft).

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

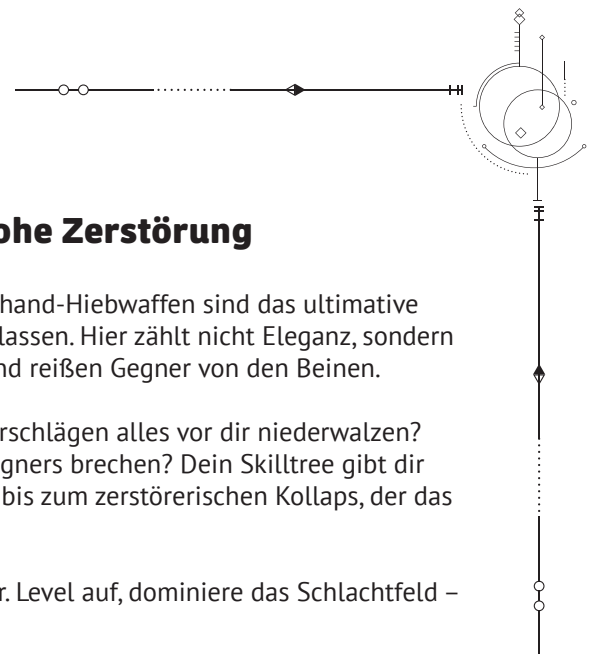
**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 12 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Griff um das Schwert wird fester, während du all deine verbleibende Kraft in einen einzigen, alles entscheidenden Schlag legst. Ein Moment der Stille, dann eine plötzliche Explosion von Kraft – alles vor dir wird zu Staub.

### Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Zweihandschwert	2W6 +1	Kritische Treffer ab 2	1,2 kg	3 G
Nodachi	2W6 +1	+ 1 INI	1 kg	2 G



## 7.4 Zweihand-Hieb Waffen - Maximale Wucht, rohe Zerstörung

Keine Gnade. Kein Feingefühl. Nur blanke, unaufhaltsame Kraft. Zweihand-Hieb Waffen sind das ultimative Werkzeug für Kämpfende, die mit jedem Schlag den Boden erbeben lassen. Hier zählt nicht Eleganz, sondern rohe Gewalt – deine Hiebe spalten Knochen, zertrümmern Schilde und reißen Gegner von den Beinen.

Jeder Schwung ist ein Statement. Willst du mit gigantischen Hammerschlägen alles vor dir niederwalzen? Oder mit präzisen, vernichtenden Hieben die Verteidigung deines Gegners brechen? Dein Skilltree gibt dir die Kontrolle über deine Wucht – von donnernden Rundumschlägen bis zum zerstörerischen Kollaps, der das gesamte Schlachtfeld verändert.

Je stärker du wirst, desto unausweichlicher wird dein nächster Treffer. Level auf, dominiere das Schlachtfeld – und Sorge dafür, dass dein letzter Schlag alles beendet.

### 7.4.1 Skilltree Zweihand-Hieb Waffen

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Taktischer Vorteil
- › Schneller Hieb
- › Wuchtiger Hieb
- › Schädelspalter

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

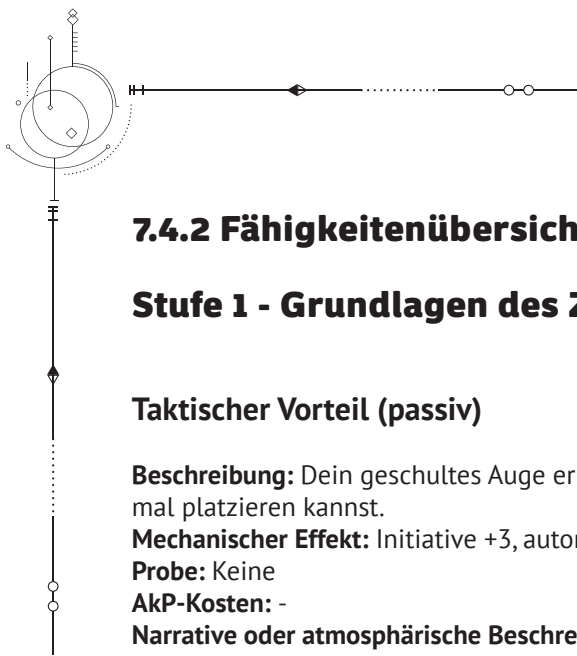
- › Ansturm › Voraussetzung: Wuchtiger Hieb
- › Verheerender Schlag › Voraussetzung: Wuchtiger Hieb
- › Wuchtige Welle › Voraussetzung: Wuchtiger Hieb
- › Knochenspalter › Voraussetzung: Schädelspalter
- › Schildbrecher › Voraussetzung: Schädelspalter
- › Folge › Voraussetzung: Wuchtiger Hieb
- › Berserkeransturm › Voraussetzung: Ansturm
- › Zermalmender Aufprall › Voraussetzung: Knochenspalter + Schildbrecher
- › Rundumschlag › Voraussetzung: Wuchtiger Hieb
- › Offensive Kampfhaltung › Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- › Zerstörender Hieb › Voraussetzung: Verheerender Schlag
- › Sturmbrecher › Voraussetzung: Berserkeransturm
- › Erschütternder Schlag › Voraussetzung: Wuchtige Welle
- › Zermalmender › Voraussetzung: Knochenspalter
- › Vernichtender Schwung › Voraussetzung: Rundumschlag
- › Raserei › Voraussetzung: Offensive Kampfhaltung
- › Verwüstender Schlag › Voraussetzung: Folge + Zerstörender Hieb
- › Donnernder Kollaps › Voraussetzung: Sturmbrecher + Erschütternder Schlag

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › Wütender Titan › Voraussetzung: Vernichtender Schwung + Donnernder Kollaps
- › Letztes Beben › Voraussetzung: Verwüstender Schlag + Raserei



## 7.4.2 Fähigkeitenübersicht Zweihandhiebaffen

### Stufe 1 - Grundlagen des Zweihand-Hiebaffenkampfes (4 Fähigkeiten)

#### Taktischer Vorteil (passiv)

**Beschreibung:** Dein geschultes Auge erkennt die Schwachstellen des Gegners, sodass du deinen Angriff optimal platzieren kannst.

**Mechanischer Effekt:** Initiative +3, automatische Erkennung von Schwächen des Gegners.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick wandert über das Schlachtfeld, du analysierst jede Bewegung. Deine Feinde wissen noch nicht, dass ihr Untergang bereits besiegelt ist.

#### Schneller Hieb

**Beschreibung:** Ein schneller, überraschender Hieb, der die Deckung deines Gegners testet.

**Mechanischer Effekt:** Angriff gegen den Verteidigungswert (VTD) des Gegners +3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein massiver Hieb kommt schneller, als dein Gegner es erwartet. Er hebt die Waffe zur Abwehr – doch dein Angriff trifft dennoch mit wuchtiger Präzision.

#### Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Du nutzt das volle Gewicht deiner Waffe, um mit brutaler Kraft zuzuschlagen.

**Mechanischer Effekt:** Schaden +1W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schlag donnert nieder, die Luft vibriert unter der rohen Gewalt. Dein Gegner taumelt zurück – und erkennt erst jetzt, in welcher Gefahr er schwebt.

#### Schädelspalter

**Beschreibung:** Ein gezielter, brutaler Hieb gegen den Kopf deines Gegners.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder er wird für 1 Kampfrunde benommen.
- › Falls der Angriff kritisch ist, wird der Gegner für 2 Kampfrunden benommen.

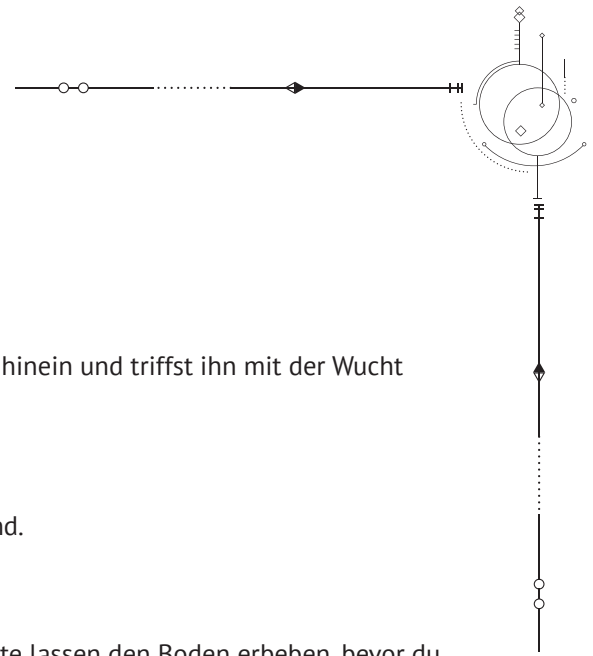
**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer trifft mit einem dumpfen Krachen. Dein Gegner schwankt, sein Blick verschwimmt – er hat keine Ahnung, wo er ist.

### Stufe 2 - Einfacher Zweihand-Hiebaffenkampf (10 Fähigkeiten)



## Ansturm

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Du stürmst mit voller Geschwindigkeit in den Gegner hinein und triffst ihn mit der Wucht eines fallenden Felsbrockens.

**Mechanischer Effekt:**

- › Nutze halbe GSW bis zum Ziel.
- › Schaden + 1/2 GSW.
- › Falls der Gegner die KO-Probe nicht besteht, wird er liegend.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine massiven Schritte lassen den Boden erbeben, bevor du auf dein Ziel einstürzt. Dein Gegner hebt panisch die Arme – doch nichts hält dich auf.

## Verheerender Schlag

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Ein schwerer, vernichtender Angriff, der mit absoluter Brutalität geführt wird.

**Mechanischer Effekt:**

- › Schaden verdoppelt.
- › eigener VTD -3 für die nächste Runde (der Schwung öffnet deine Deckung).

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper bewegt sich wie in Trance, als du die volle Kraft deines Hammers entfesselst. Das Geräusch von brechendem Knochen bestätigt deinen Erfolg.

## Wuchtige Welle

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Dein Angriff erzeugt eine Druckwelle, die alle in deiner Nähe ins Wanken bringt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Alle Gegner in einem Umkreis von 2 Metern müssen eine KO-Probe bestehen oder werden um 1 Meter zurückgedrängt.
- › Falls mindestens ein Gegner zurückgedrängt wird, erhält er VTD -3 für die nächste Runde.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hieb trifft den Boden mit solcher Gewalt, dass selbst die Luft erzittert. Deine Gegner stolpern, versuchen das Gleichgewicht zu halten – und du bist bereit, den nächsten Schlag zu setzen.

## Knochenspalter

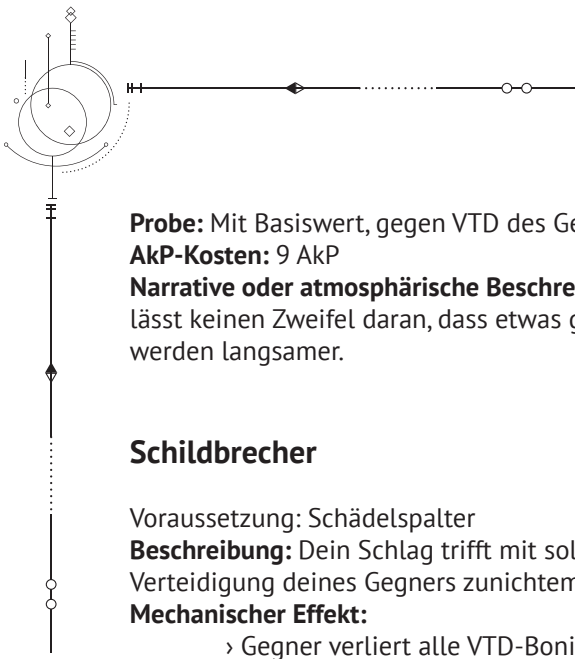
Voraussetzung: Schädelspalter

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so kraftvoll, dass er Knochen brechen und die Kampffähigkeit des Gegners beeinträchtigen kann.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder er erhält -3 auf seine
- › Angriffswürfe für die nächsten (Erfolge) Kampfrunden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Konstitution



**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer saust nieder – ein markerschütterndes Krachen lässt keinen Zweifel daran, dass etwas gebrochen ist. Dein Gegner hält sich die Seite, seine Bewegungen werden langsamer.

## Schildbrecher

Voraussetzung: Schädelspalter

**Beschreibung:** Dein Schlag trifft mit solcher Wucht, dass er selbst die stabilsten Schilde durchbricht und die Verteidigung deines Gegners zunichtemacht.

**Mechanischer Effekt:**

- › Gegner verliert alle VTD-Boni durch Schilde für (Erfolge x 2) KR.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, erhält er zusätzlich VTD -3 für die nächste Runde.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer kracht auf den Schild deines Gegners – mit einem gewaltigen Splintern zerbricht die Verteidigung. Er steht jetzt völlig offen da.

## Folge (passiv)

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Dein Angriffsstil ist eine Kette aufeinanderfolgender Hiebe, die den Gegner nicht zur Ruhe kommen lassen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Wenn du mit einem Wuchtigen Hieb Schaden verursachst, ist dein nächster Angriff um 6 AkP verkürzt.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer trifft mit erschreckender Präzision – und noch bevor dein Gegner sich erholen kann, folgt der nächste Schlag.

## Berserkeransturm

Voraussetzung: Ansturm

**Beschreibung:** Dein Ansturm geht über reine Kraft hinaus – du wirst zu einer unaufhaltsamen Gewalt, die den Gegner niedertrampelt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Nutze halbe GSW bis zum Ziel.
- › Schaden + 1/2 GSW.
- › Falls der Gegner die KO-Probe nicht besteht, wird er liegend.
- › Falls der Gegner liegend wird, erhältst du einen weiteren möglichen Berserkeransturm ohne AkP Kosten.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

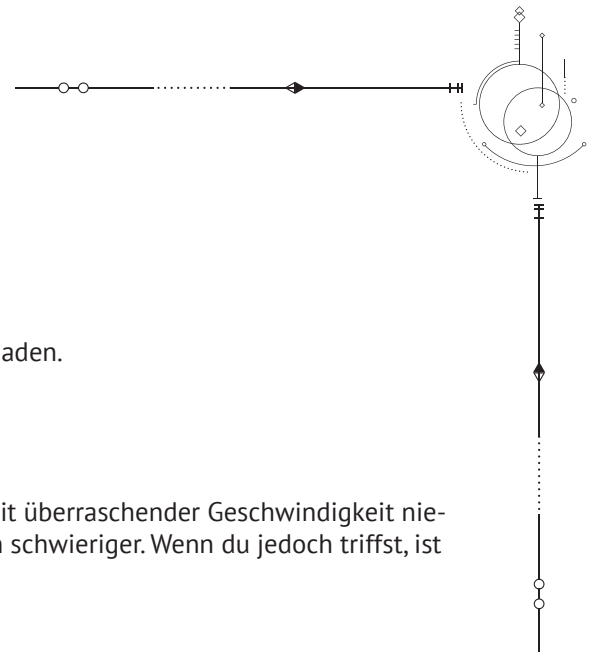
**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du reißt durch deine Feinde, nichts hält dich auf – wer fällt, wird sofort von deiner tobenden Wut zerschmettert.

## Durchdringender Schlag

Voraussetzung: Knochenspalter + Schildbrecher

**Beschreibung:** Dein Angriff ist schneller als gewohnt, doch auf Kosten der Präzision – ein kraftvoller Hieb, der





den Gegner dennoch schwer treffen kann.

**Mechanischer Effekt:**

- › ein schneller Angriff der aber kritisch Treffen kann
- › Gegnerische VTD wird um +4 erhöht
- › Falls der Angriff trifft, verursacht er +1W6 zusätzlichen Schaden.
- › trifft auch kritisch bei einer natürlichen 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners (+3 VTD für ihn).

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer saust mit überraschender Geschwindigkeit nieder, doch das Fehlen deines gewohnten Schwungs macht das Treffen schwieriger. Wenn du jedoch triffst, ist der Schaden verheerend.

## Rundumschlag

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Ein mächtiger Schwung mit deiner Waffe trifft alle Feinde um dich herum.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft bis zu 3 Gegner gleichzeitig.
- › VTD des stärksten Gegners wird für die Probe verwendet.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Waffe schneidet durch die Luft – ein tobender Sturm aus Stahl und roher Gewalt. Deine Gegner taumeln zurück, ihre Verteidigung nutzlos gegen deine Wucht.

## Offensive Kampfhaltung (passiv)

Voraussetzung: Wuchtiger Hieb

**Beschreibung:** Du gibst die Verteidigung zugunsten eines unnachgiebigen Angriffs auf.

**Mechanischer Effekt:**

- › Eigene VTD -3.
- › Gegnerische VTD -6, solange du angreifst.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hältst nichts zurück – jeder Schlag, den du führst, ist gnadenlos. Dein Gegner kann sich nicht wehren, wenn er keinen Moment Zeit hat, zu atmen.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Zweihand-Hiebweffenkampf (8 Fähigkeiten)

### Zerstörender Hieb

Voraussetzung: Verheerender Schlag

**Beschreibung:** Dein Angriff ist von so unbändiger Kraft, dass er jede Verteidigung sprengt.

**Mechanischer Effekt:**

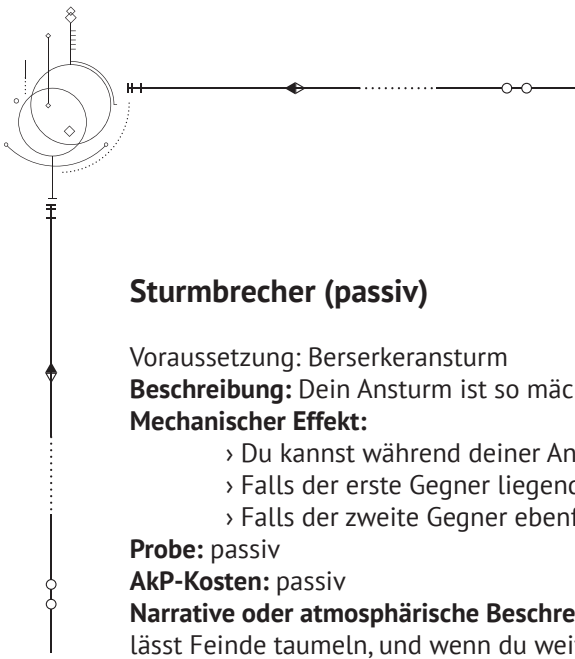
- › bei einem Treffer wird dein Schaden verdreifacht
- › Gegnerische VTD +3 für diesen Angriff (weil der Angriff vorhersehbar ist).
- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder er wird liegend.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Körper spannt sich, deine Waffe hebt sich – ein einziger, gewaltiger Schwung, der jede Verteidigung vernichtet.



## Sturmbrecher (passiv)

Voraussetzung: Berserkeransturm

**Beschreibung:** Dein Ansturm ist so mächtig, dass er alles in deinem Weg mit sich reißt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Du kannst während deiner Ansturm Fähigkeiten einen weiteren Gegner „anstürmen“
- › Falls der erste Gegner liegend wird, erhält der zweite -6 VTD-Malus
- › Falls der zweite Gegner ebenfalls liegend wird, erleidet der dritte automatischen Schaden

**Probe:** passiv

**AkP-Kosten:** passiv

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Wie eine Naturgewalt preschst du voran – dein erster Schlag lässt Feinde taumeln, und wenn du weiterläufst, wird der nächste Angriff verheerend.

## Erschütternder Schlag

Voraussetzung: Wuchtige Welle

**Beschreibung:** Dein Schlag ist so kraftvoll, dass die Erschütterung sogar Gegner hinter deinem Ziel ins Wanken bringt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Gegnerische VTD -3 für den Angriff.
- › Falls der Angriff trifft, müssen alle Gegner im Umkreis von 2 Metern eine KO-Probe bestehen oder erhalten VTD -3 für (Erfolge) Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Angriff trifft mit solch einem Beben, dass nicht nur dein Ziel, sondern auch die Feinde um ihn herum aus dem Gleichgewicht geraten.

## Zermalmern

Voraussetzung: Knochenspalter

**Beschreibung:** Dein Angriff ist der absolute Höhepunkt purer Zerstörung – du zielst auf einen Punkt mit solch gewaltiger Kraft, dass dein Gegner nichts mehr entgegensetzen kann.

**Mechanischer Effekt:**

- › Kann nur eingesetzt werden, wenn:
  - › Der Gegner bereits verwundet ist (mindestens 50% seiner LP verloren).
  - › Der Gegner nicht größer als GK +1 zu dir ist.
- › Gegnerische VTD +6 für diesen Angriff (hohes Risiko, aber extrem lohnenswert).
- › Falls der Angriff trifft:
  - › Der Gegner stirbt sofort durch den Aufprall.
  - › Falls das Ziel überlebt (z. B. durch hohe Konstitution oder Resistenz), erleidet es stattdessen doppelten Schaden und VTD -6 für 2 Runden.

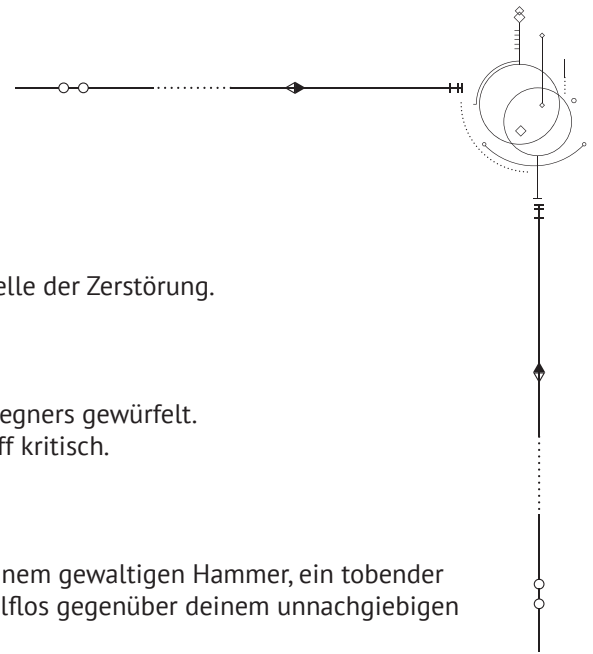
**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du atmest tief durch, dein Hammer hebt sich über deinen Kopf – ein Moment der absoluten Konzentration. Dann lässt du ihn niederkrachen, mit der Kraft eines fallenden Berges. Der Boden bebt, dein Gegner steht für eine Sekunde reglos da – und dann bricht er zusammen, zerschmettert unter der Wucht deines Angriffs.

## Vernichtender Schwung



Voraussetzung: Rundumschlag

**Beschreibung:** Dein Rundumschlag wird zu einer unaufhaltsamen Welle der Zerstörung.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft bis zu 4 Gegner gleichzeitig.
- › Allerdings erhält jedes Ziel VTD +3
- › Jeder Angriff wird einzeln gegen den VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.
- › Falls mindestens 2 Angriffe treffen, trifft der nächste Angriff kritisch.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du drehst dich mit deinem gewaltigen Hammer, ein tobender Sturm aus Stahl und roher Gewalt. Deine Feinde taumeln zurück – hilflos gegenüber deinem unnachgiebigen Zorn.

## Raserei

Voraussetzung: Offensive Kampfhaltung

**Beschreibung:** Du verfallst in einen gnadenlosen Bluttausch, in dem keine Taktik mehr zählt – nur pure Gewalt.

**Mechanischer Effekt:** Eigene VTD -9, alle Gegner in Reichweite erhalten VTD -3, immer doppelter Schaden, Zufallsziel bei jedem Angriff.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Welt verengt sich auf Schmerz, Blut und Bewegung. Jeder, der in deiner Nähe ist, wird zum Ziel.

## Verwüstender Schlag

Voraussetzung: Folge + Zerstörender Hieb

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so gewaltig, dass er eine Druckwelle hinterlässt und das Schlachtfeld selbst verändert.

**Mechanischer Effekt:**

- › Angriff ist ein Flächenschaden Angriff
- › Du zielst auf Gegner die auf 4 m<sup>2</sup> nebeneinander stehen müssen
- › Du würfelst (Erfolge W6) und addierst deinen Waffenschaden.
- › Verteile den gewürfelten Schaden unter den Zielen auf der 4 m<sup>2</sup> großen Fläche
- › Alle Gegner im Umkreis von 1 Metern von dieser Fläche müssen eine KO-Probe bestehen oder werden liegend.
- › Falls ein Ziel bereits liegend ist, erhält es kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer schlägt mit einer Wucht auf den Boden, die den gesamten Bereich erschüttert. Deine Gegner werden von der Druckwelle umgeworfen, hilflos inmitten des tobenden Chaos.

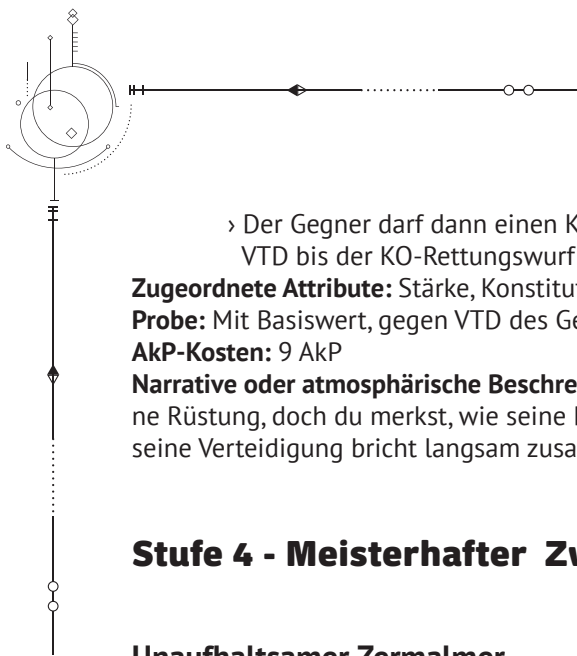
## Zermürender Aufprall

Voraussetzung: Sturmbrecher + Erschütternder Schlag

**Beschreibung:** Dein Hieb trifft mit einer solchen Kraft, dass er nicht nur Schaden verursacht, sondern auch die Verteidigung deines Gegners über mehrere Kampfrunden hinweg schwächt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erhält der Gegner VTD - (Erfolge x 2) für die nächste Kampfrunde



- › Der Gegner darf dann einen KO-Rettungswurf machen um sich neu zu sortieren, sonst bleibt der VTD bis der KO-Rettungswurf gelingt.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer kracht auf den Gegner nieder – er hebt noch seine Rüstung, doch du merkst, wie seine Deckung nachgibt. Jeder nachfolgende Schlag wird ihn leichter treffen, seine Verteidigung bricht langsam zusammen.

## Stufe 4 - Meisterhafter Zweihand-Hiebweffenkampf (2 Fähigkeiten)

### Unaufhaltsamer Zermalmer

Voraussetzung: Vernichtender Schwung + Zermürendender Aufprall

**Beschreibung:** Dein Angriff trifft mit einer so gewaltigen Wucht, dass selbst die dickste Rüstung berstet und der stärkste Gegner in die Knie gezwungen wird.

**Mechanischer Effekt:**

- › Rüstung und VTD-Boni des Gegners werden komplett ignoriert!
- › Falls der Angriff trifft, verliert der Gegner dauerhaft -3 VTD bis zum Ende des Kampfes.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, wird er zusätzlich für 1 Runde betäubt (kann keine Aktionen ausführen).
- › Falls das Ziel bereits liegend ist, erhält es kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Hammer trifft mit der Kraft einer herabstürzenden Lawine. Metall knirscht, Knochen brechen – dein Gegner taumelt und weiß, dass seine Rüstung ihn nicht mehr schützen wird.

### Sprung des Berserkers

Voraussetzung: Verwüstender Schlag + Raserei

**Beschreibung:** Du setzt zum gewaltigen Sprung an und lässt deine Waffe mit vernichtender Kraft auf deine Feinde niederfahren.

**Mechanischer Effekt:**

- › Springe bis zu 3 Meter in eine Gegnergruppe und greife alle Ziele im Umkreis von 2 Metern an.
- › Jeder getroffene Gegner muss eine KO-Probe bestehen oder wird liegend.
- › Falls mindestens 2 Gegner liegend sind, erhält der nächste Angriff auf sie kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners in der Fläche.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du holst tief Luft, beugst die Knie – und dann springst du mit unbändiger Kraft in die Menge. Der Boden erbebt, als deine Waffe niederfährt und alles in ihrem Radius zerschmettert.

### Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Kriegshammer	2W6 +1	kann Gegner umwerfen bei krit. Treffer	1,2 kg	3 G
Zweihandstreitaxt	2W6 +1	+ 1 TP bei schweren Rüstungen	1 kg	2 G



## 7.5 Bögen und Armbrüste – Präzision, Kontrolle, tödliche Distanz

Bevor dein Gegner dich überhaupt sieht, hat dein Pfeil ihn längst durchbohrt. Mit Bögen und Armbrüsten dominierst du den Kampf aus der Ferne, nutzt Deckung, Tarnung und taktische Positionierung, um deine Feinde aus sicherer Entfernung auszuschalten.

Ob du mit schnellen Schüssen Druck ausübst, gezielte Treffer auf Schwachstellen landest oder mit speziellen Pfeilen das Schlachtfeld kontrollierst – dein Skilltree gibt dir die volle Kontrolle über deinen Kampfstil.

Willst du als Scharfschütze aus der Ferne töten, aus dem Hinterhalt zuschlagen oder mit einem Hagel aus Pfeilen das gesamte Schlachtfeld dominieren? Level auf, entwickle tödliche Techniken und stelle sicher, dass niemand deine Angriffe überlebt – denn wen Du ins Visier nimmst, hat bereits verloren.

### 7.5.1 Skilltree Bögen und Armbrüste

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (5 Fähigkeiten)

- › Lockvogel
- › Schnelles Laden
- › Gezielter Schuss
- › Schneller Schuss
- › Spezialpfeile

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (9 Fähigkeiten)

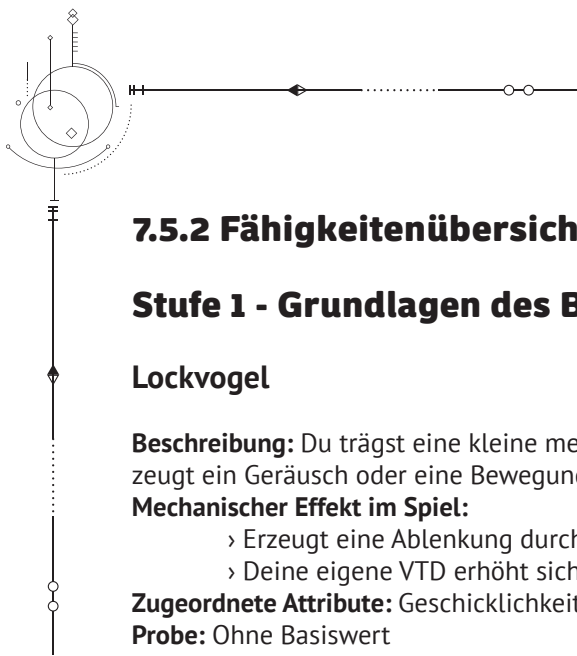
- › Blendpfeile › Voraussetzung: Spezialpfeile
- › Feuerpfeile › Voraussetzung: Spezialpfeile
- › Wuchtiger Schuss › Voraussetzung: Schneller Schuss
- › Durchbohrender Schuss › Voraussetzung: Gezielter Schuss
- › Schuss in der Bewegung › Voraussetzung: Schneller Schuss
- › Dreifach-Schuss › Voraussetzung: Schneller Schuss
- › Intuitives Zielen › Voraussetzung: Schnelles Laden
- › Aus dem Hinterhalt › Voraussetzung: Gezielter Schuss
- › Schwachstelle treffen › Voraussetzung: Gezielter Schuss

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- › Explodierender Pfeil › Voraussetzung: Feuerpfeile
- › Verheerender Schuss › Voraussetzung: Wuchtiger Schuss
- › Zerstörender Schuss › Voraussetzung: Schwachstelle treffen
- › Scharfschütze › Voraussetzung: Aus dem Hinterhalt
- › Kettenpfeile › Voraussetzung: Durchbohrender Schuss
- › Salve › Voraussetzung: Dreifach-Schuss
- › Sturmbogen › Voraussetzung: Schuss in der Bewegung
- › Perfekter Einschlag › Voraussetzung: Verheerender Schuss + Zerstörender Schuss

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- › Tödlicher Regen › Voraussetzung: Salve + Perfekter Einschlag
- › Phantomgeschoss › Voraussetzung: Scharfschütze + Explodierender Pfeil



## 7.5.2 Fähigkeitenübersicht Bögen und Armbrüste

### Stufe 1 - Grundlagen des Bogen- und Armbrustschießens (5 Fähigkeiten)

#### Lockvogel

**Beschreibung:** Du trägst eine kleine mechanische Vorrichtung bei dir, die auf Knopfdruck aktiv wird. Sie erzeugt ein Geräusch oder eine Bewegung, die Gegner ablenkt und ihre Aufmerksamkeit auf sich zieht.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Erzeugt eine Ablenkung durch Geräusche oder Lichtblitze.
- › Deine eigene VTD erhöht sich um +3 für (Erfolge) Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Ohne Basiswert

**AkP-Kosten:** 4 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Ein kurzes Zischen ertönt, gefolgt von einem klickenden Geräusch. Dein Lockvogel beginnt, flackernde Lichtsignale auszusenden und gibt eine leise, sich bewegende Geräuschkulisse von sich. Der Gegner zuckt herum – genau wie geplant.

#### Schnelles Laden (passiv)

**Beschreibung:** Du hast deine Nachladetechnik perfektioniert, sodass du schneller schießen kannst als die meisten anderen.

**Mechanischer Effekt:** Reduziert die Nachladezeit der Armbrust und des Bogens um 50 %.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während dein Gegner noch denkt, du müsstest nachladen, hast du längst einen neuen Bolzen in die Armbrust gespannt. Ein Grinsen huscht über dein Gesicht, während du erneut anlegst.

#### Gezielter Schuss

**Beschreibung:** Du setzt auf Präzision statt Geschwindigkeit und nutzt den perfekten Moment, um deinen Gegner empfindlich zu treffen.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD des Gegners -3 bei der Probe.
- › Kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Ziels

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hältst inne, atmest tief ein und suchst nach einer Lücke in der Verteidigung deines Gegners. „Dort.“ Du drückst ab – dein Bolzen trifft genau ins Ziel.

#### Schneller Schuss

**Beschreibung:** Du setzt auf Geschwindigkeit und verzichtest auf höchste Präzision, um deinen Gegner unter Druck zu setzen.

**Mechanischer Effekt:**

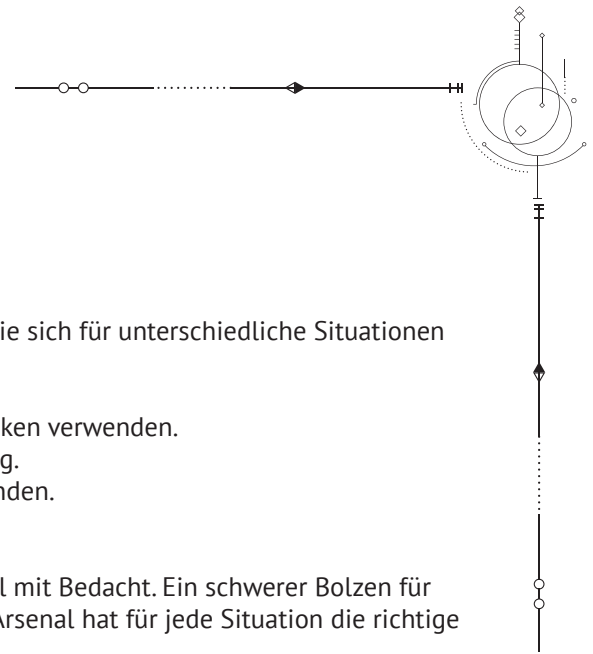
- › Gegner erhält VTD +3, aber du kannst schneller feuern.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Ziels

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hast keine Zeit für ein genaues Zielen – dein Bolzen schnellt von der Sehne und zwingt deinen Gegner in die Defensive. „Ich brauche nur, dass du dich bewegst...“



## Spezialpfeile (passiv)

**Beschreibung:** Du kannst verschiedene spezielle Pfeilarten nutzen, die sich für unterschiedliche Situationen eignen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Du kannst panzerbrechende Pfeile oder Pfeile mit Widerhaken verwenden.
- › Panzerbrechende Pfeile ignorieren VTD-Boni durch Rüstung.
- › Pfeile mit Widerhaken verursachen Blüten für (Erfolge) Runden.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du wählst deinen Pfeil mit Bedacht. Ein schwerer Bolzen für eine Rüstung? Ein Widerhaken für den Feind, der fliehen will? Dein Arsenal hat für jede Situation die richtige Antwort.

## Stufe 2 - Einfaches Bogen- und Armbrustschießen (9 Fähigkeiten)

### Blendpfeile

Voraussetzung: Spezialpfeile

**Beschreibung:** Du nutzt spezielle Pfeile, die eine grelle Explosion oder Lichtblitze erzeugen, um Gegner zu blenden.

**Mechanischer Effekt:**

- › Alle Gegner im Umkreis von 2 Metern um den Einschlagspunkt müssen eine KO-Probe bestehen oder erhalten VTD -3 für (Erfolge) Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil zischt durch die Luft und schlägt ein. Ein greller Lichtblitz zerreit die Dunkelheit – deine Gegner reien die Arme vors Gesicht, orientierungslos.

### Feuerpfeile

Voraussetzung: Spezialpfeile

**Beschreibung:** Deine Pfeile entzünden beim Einschlag Flammen und setzen dein Ziel in Brand.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erleidet das Ziel 1W6 Feuerschaden über (Erfolge) Runden (Zustand Brennend)

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Kreativität,

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil taucht die Dunkelheit in ein orangefarbenes Leuchten. Mit einem Zischen trifft er sein Ziel – und die Flammen beginnen zu fressen.

### Wuchtiger Schuss

Voraussetzung: Gezielter Schuss

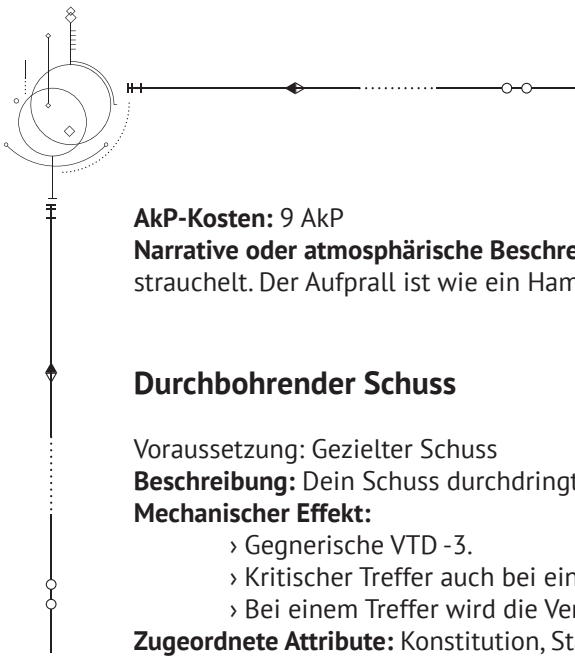
**Beschreibung:** Dein Schuss trifft mit maximaler Wucht, sodass dein Gegner aus dem Gleichgewicht gerät.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder wird um 1 Meter zurückgestoen und erhält den Zustand Liegend.
- › Falls der Gegner bereits liegend ist, verursacht der Schuss +1W6 zusätzlichen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.



**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil trifft mit solch brutaler Kraft, dass dein Gegner strauchelt. Der Aufprall ist wie ein Hammerschlag aus der Ferne.

### Durchbohrender Schuss

Voraussetzung: Gezielter Schuss

**Beschreibung:** Dein Schuss durchdringt Rüstungen und Schutzvorrichtungen mit Leichtigkeit.

**Mechanischer Effekt:**

- › Gegnerische VTD -3.
- › Kritischer Treffer auch bei einer natürlichen 2 oder 3.
- › Bei einem Treffer wird die Verteidigung des Ziels eingeschränkt: VTD - (Erfolge) für (Erfolge) KR

**Zugeordnete Attribute:** Konstitution, Stärke, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick verengt sich – du suchst eine Schwachstelle. Dein Pfeil schnell vor, und mit einem metallischen Knirschen durchbricht er die Rüstung deines Gegners.

### Schuss in der Bewegung (passiv)

Voraussetzung: Schneller Schuss

**Beschreibung:** Du kannst in vollem Lauf oder auf einem Reittier schießen, ohne an Genauigkeit zu verlieren.

**Mechanischer Effekt:**

- › Schüsse während der Bewegung erhalten keinen Malus mehr.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du rennst über das Schlachtfeld, dein Bogen spannt sich mühelos – du triffst dein Ziel, während du dich bewegst, ohne einen Moment zu zögern.

### Dreifach-Schuss

Voraussetzung: Schneller Schuss

**Beschreibung:** Du kannst mehrere Pfeile auf einmal abschießen, um deine Trefferchance zu maximieren.

**Mechanischer Effekt:**

- › Dufeuerst 3 Pfeile gleichzeitig auf dein Ziel.
- › Jeder Pfeil wird einzeln gegen den VTD des Gegners gewürfelt.
- › Falls mindestens 2 Pfeile treffen, erhält der nächste Angriff gegen denselben Gegner einen
- › Krit-Malus von -3 auf den VTD und trifft auch bei 2 und 3 kritisch.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du legst mehrere Pfeile gleichzeitig an und lässt sie los. Sie zischen durch die Luft wie ein tödlicher Schwarm – ein Treffer ist garantiert.

### Intuitives Zielen (passiv)

Waffengattung: Armbrüste

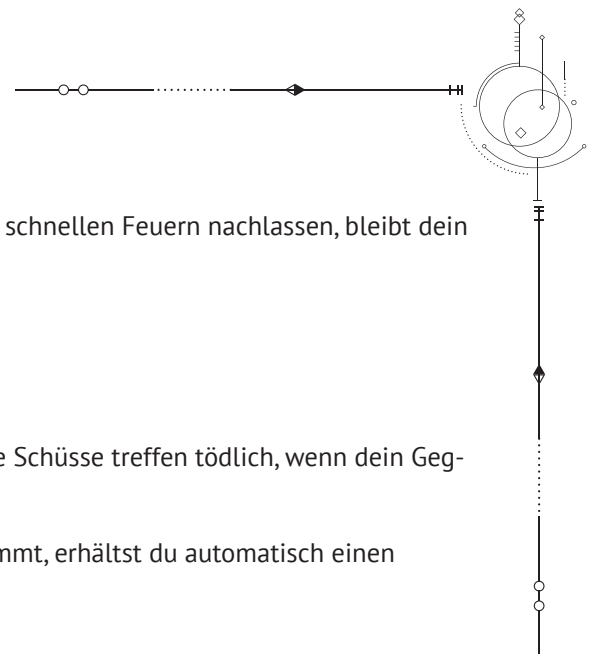
**Beschreibung:** Dein Training hat dich gelehrt, auch unter Druck sauber zu zielen. Wiederholte Schüsse in schneller Folge beeinträchtigen deine Treffsicherheit nicht mehr.

**Mechanischer Effekt:** Schnelle Schüsse erhöhen nicht mehr den VTD des Gegners.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -





**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während andere beim schnellen Feuern nachlassen, bleibt dein Blick ruhig. Du triffst dein Ziel, egal wie hektisch die Situation ist.

### Aus dem Hinterhalt

Voraussetzung: Gezielter Schuss

**Beschreibung:** Du bist ein Meister des Überraschungsangriffs – deine Schüsse treffen tödlich, wenn dein Gegner dich nicht kommen sieht.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls du versteckt bist oder dein Gegner dich nicht wahrnimmt, erhältst du automatisch einen kritischen Treffer.
- › Gegnerische VTD -9 für diesen Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Ziel ahnt nichts – du atmest leise aus, spannst die Sehne, löst aus. Der Pfeil trifft mit tödlicher Präzision.

### Schwachstelle treffen

Waffengattung: Armbrüste

**Beschreibung:** Dein geschultes Auge erkennt die empfindlichsten Punkte eines Gegners, und du setzt genau dort an, um maximalen Schaden zu verursachen.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD des Gegners -6.
- › + 1 W6 zusätzlichen Schaden
- › Kritischer Treffer bereits bei 2 oder 3.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Ziels

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Augen scannen den Gegner – du findest die Schwachstelle. „Da ist sie.“ Mit ruhiger Hand zielst du und löst den Bolzen. Dein Schuss trifft genau ins Ziel – tödlich präzise.

## Stufe 3 - Fortgeschrittenes Bogen- und Armbrustschießen (9 Fähigkeiten)

### Explodierender Pfeil

Voraussetzung: Feuerpfeile

**Beschreibung:** Diese Pfeile sind mit einer explosiven Ladung ausgestattet, die beim Aufprall detoniert und mehrere Gegner treffen kann.

**Mechanischer Effekt:**

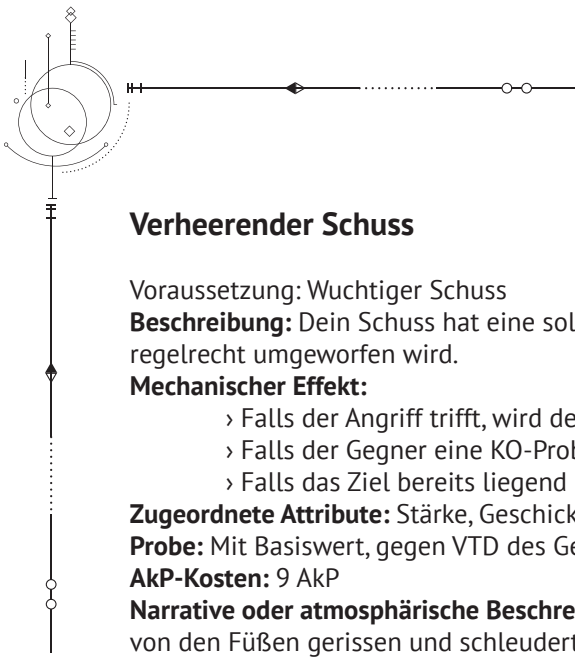
- › Getroffenes Ziel erleidet normalen Schaden und den Zustand Brennend für (Erfolge x 2) Runden
- › Alle Gegner im Umkreis von 1 Meter müssen GE-Rettungswurf machen, wenn dieser misslingt erhalten sie 1W6 Feuerschaden und den Zustand brennend für (Erfolge) KR

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Kreativität, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil zischt durch die Luft – beim Aufprall entsteht eine brennende Druckwelle, die alles in der Nähe mit Feuer überzieht.



## Verheerender Schuss

Voraussetzung: Wuchtiger Schuss

**Beschreibung:** Dein Schuss hat eine solche Durchschlagskraft, dass dein Gegner nicht nur getroffen, sondern regelrecht umgeworfen wird.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, wird der Gegner 2 Meter zurückgeschleudert.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, erhält er den Zustand Benommen und Liegend.
- › Falls das Ziel bereits liegend ist, verursacht der Schuss +1W6 zusätzlichen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Schuss trifft wie ein Katapultgeschoss – der Gegner wird von den Füßen gerissen und schleudert durch die Luft.

## Zerstörender Schuss

Voraussetzung: Schwachstelle treffen

**Beschreibung:** Dein Pfeil trifft mit einer solchen Präzision, dass er Knochen bricht oder lebenswichtige Organe beschädigt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erhält das Ziel -6 VTD für die nächsten (Erfolge) Runden.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, kann er in der nächsten Runde nur halbe Aktionen ausführen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil findet eine Schwachstelle und trifft mit chirurgischer Präzision. Dein Gegner schwankt, unfähig, sich wieder richtig zu stabilisieren.

## Scharfschütze (passiv)

Voraussetzung: Aus dem Hinterhalt

**Beschreibung:** Du hast deine Technik perfektioniert und kannst auch aus großer Entfernung mit tödlicher Präzision treffen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Du kannst Ziele auf doppelte Distanz ohne Malus deiner Waffe angreifen.
- › Falls dein Ziel dich nicht wahrnimmt, ist dein Treffer automatisch kritisch.
- › Falls du dich mindestens eine 6 AkP lang auf dein Ziel fokussierst, erhältst du -6 VTD-Erleichterung für den Angriff.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick bleibt ruhig, dein Atem flach. Du passt den perfekten Moment ab – ein einzelner Schuss, ein sicherer Treffer.

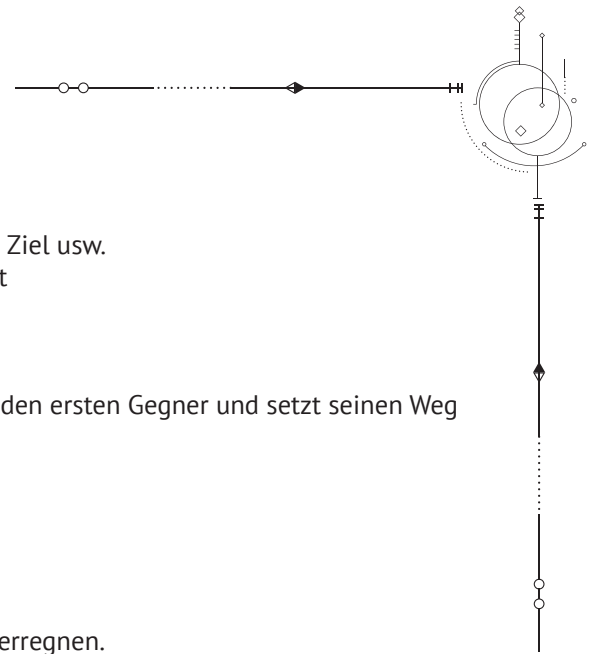
## Kettenpfeile

Voraussetzung: Dreifachschuss

**Beschreibung:** Dein Pfeil durchschlägt nicht nur dein Ziel, sondern trifft auch alles dahinter.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Pfeil trifft, durchbohrt er das Ziel und kann ein weiteres Ziel dahinter treffen.
- › Das zweite Ziel wird mit +3 VTD getroffen.
- › Falls der erste Treffer kritisch war, ist der zweite Treffer nicht erschwert



- › Für das zweite Ziel wird extra gewürfelt.
- › Falls der Pfeil auch das zweite Ziel trifft, durchbohrt er das Ziel usw.
- › Für jeden durchbohrten Gegner wird der VTD um +3 erhöht

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des ersten Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil durchbohrt den ersten Gegner und setzt seinen Weg fort. Blut spritzt auf – dein zweites Ziel hat keine Zeit zu reagieren.

## Salve

Voraussetzung: Dreifach-Schuss

**Beschreibung:** Du lässt eine Serie von Pfeilen auf deine Gegner niederregnen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Schießt 5 Pfeile gleichzeitig auf bis zu 5 Ziele.
- › Jeder Pfeil wird einzeln gegen die VTD seines Ziels gewürfelt.
- › Falls mindestens 3 Pfeile treffen, erhält der nächste Angriff auf ein betroffenes Ziel kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Stärke, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Bogen arbeitet wie eine tödliche Maschine – Pfeil um Pfeil schnell von der Sehne und setzt deine Gegner unter Beschuss.

## Schuss ins Getümmel (passiv)

Voraussetzung: Schuss in der Bewegung

**Beschreibung:** Du kannst in unübersichtlichen und hektischen Kampfsituationen die Ruhe bewahren und Freund von Feind unterscheiden

**Mechanischer Effekt:**

- › Schüsse ins Kampfgetümmel haben keinen Nachteil mehr

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Während du rennst oder im Galopp sitzt, schnell dein Pfeil von der Sehne. Dein Gegner reißt die Augen auf – du hast ihn längst im Visier.

## Perfekter Einschlag

Voraussetzung: Verheerender Schuss + Zerstörender Schuss

**Beschreibung:** Dein Meisterschuss trifft mit einer Präzision und Kraft, die kein Gegner überleben kann.

**Mechanischer Effekt:**

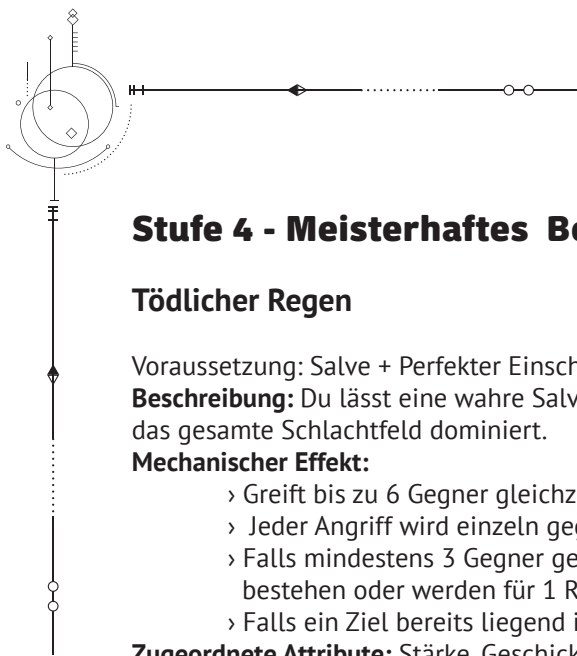
- › VTD des Gegners -9 für diesen Angriff.
- › Falls der Angriff trifft, ist der Schaden automatisch kritisch.
- › Falls das Ziel bereits verwundet ist (unter 50% LP), wird der Schaden nochmal verdoppelt.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Atem stockt für einen Moment, dann löst sich dein Pfeil – ein einziger, tödlicher Treffer. Dein Gegner realisiert erst Sekunden später, dass er bereits verloren hat.



## Stufe 4 - Meisterhaftes Bogen- und Armbrustschießen (2 Fähigkeiten)

### Tödlicher Regen

Voraussetzung: Salve + Perfekter Einschlag

**Beschreibung:** Du lässt eine wahre Salve von Pfeilen auf deine Gegner niedergehen, ein tödlicher Regen, der das gesamte Schlachtfeld dominiert.

**Mechanischer Effekt:**

- › Greift bis zu 6 Gegner gleichzeitig an.
- › Jeder Angriff wird einzeln gegen die VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.
- › Falls mindestens 3 Gegner getroffen werden, müssen alle getroffenen Gegner eine KO-Probe bestehen oder werden für 1 Runde handlungsunfähig.
- › Falls ein Ziel bereits liegend ist, erhält es automatisch kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Bogen spannt sich, Pfeil um Pfeil schnell von der Sehne. Der Himmel verdunkelt sich – für deine Gegner gibt es kein Entkommen.

### Phantomschuss

Voraussetzung: Scharfschütze + Explodierender Pfeil

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so perfekt vorbereitet, dass dein Pfeil mit absoluter Präzision einschlägt, genau in die verwundbarste Stelle des Gegners.

**Mechanischer Effekt:**

- › Kann nur eingesetzt werden, wenn dein Gegner dich nicht bemerkt oder du versteckt bist.
- › Gegnerische VTD wird für diesen Angriff um -9 reduziert.
- › Falls der Angriff trifft, wird der Schaden verdoppelt.
- › Falls das Ziel bereits verwundet ist (unter 50% LP), wird der Schaden verdreifacht.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, kann er in der nächsten Runde keine Aktion ausführen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

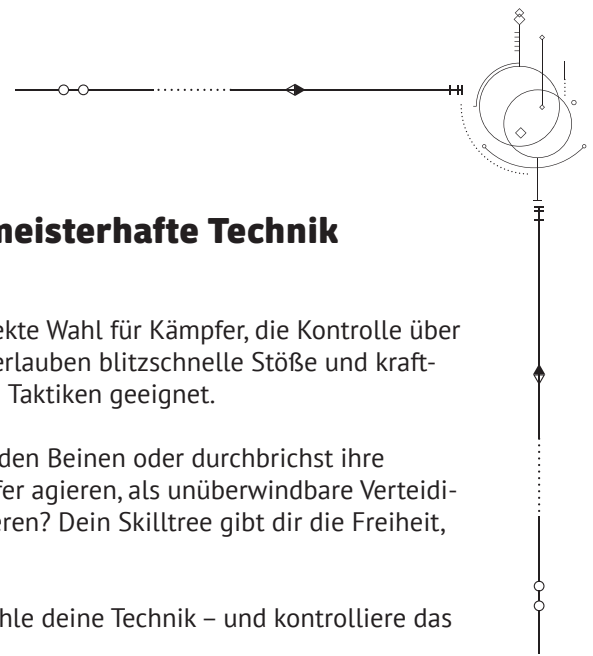
**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Herzschlag verlangsamt sich. Du hältst die Luft an, zielst – und lässt den Pfeil los. Kein Geräusch. Kein Vorwarnung. Nur ein tödlicher, lautloser Treffer, der die Welt des Gegners in Dunkelheit taucht.

### Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<b>Langbogen</b> Laden: 8 AkP	2W6	Reichweite 50/150/350 +1 TP/ -/-1 TP, +1 VTD	1,2 kg	3 G
<b>Armbrust</b> Laden: 10 AkP	2W6 +1	Reichweite 30/120/200 +2 TP/ +1 VTD/ -1 TP, + 1 VTD	1 kg	2 G



## 7.6 Stangenwaffen - Vielseitigkeit, Kontrolle, meisterhafte Technik

Flexibel, unnachgiebig, unberechenbar. Stangenwaffen sind die perfekte Wahl für Kämpfer, die Kontrolle über das Schlachtfeld haben wollen. Sie bieten überragende Reichweite, erlauben blitzschnelle Stöße und kraftvolle Schwinger und sind gleichermaßen für defensive wie offensive Taktiken geeignet.

Mit der richtigen Technik hältst du Gegner auf Distanz, fegst sie von den Beinen oder durchbrichst ihre Deckung mit verheerenden Schlägen. Willst du als flinker Stoßkämpfer agieren, als unüberwindbare Verteidigung stehen oder mit mächtigen Rundumschlägen Gruppen dominieren? Dein Skilltree gibt dir die Freiheit, deine Strategie zu perfektionieren.

Jeder Kampf wird zu deinem Spielfeld. Nutze deine Vielseitigkeit, wähle deine Technik – und kontrolliere das Chaos.

### 7.6.1 Skilltree Stangenwaffen

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Taktischer Vorteil
- › Schneller Stoß
- › Präziser Schlag
- › Stangenwaffenwache

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

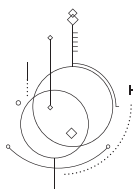
- |                           |                                     |
|---------------------------|-------------------------------------|
| › Fester Stand            | › Voraussetzung: Stangenwaffenwache |
| › Mächtiger Schwung       | › Voraussetzung: Schneller Stoß     |
| › Ableitendes Parieren    | › Voraussetzung: Stangenwaffenwache |
| › Fußfeger                | › Voraussetzung: Präziser Schlag    |
| › Stabsprung              | › Voraussetzung: Präziser Schlag    |
| › Wirbelnder Angriff      | › Voraussetzung: Mächtiger Schwung  |
| › Defensive Haltung       | › Voraussetzung: Fester Stand       |
| › Zerschmetternder Schlag | › Voraussetzung: Mächtiger Schwung  |
| › Spiritueller Fokus      | › Voraussetzung: Fester Stand       |
| › Überkopfschlag          | › Voraussetzung: Mächtiger Schwung  |

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| › Akrobatischer Wirbel   | › Voraussetzung: Wirbelnder Angriff                          |
| › Verheerender Schlag    | › Voraussetzung: Zerschmetternder Schlag                     |
| › Stangenwurf            | › Voraussetzung: Ableitendes Parieren                        |
| › Erschütternder Hieb    | › Voraussetzung: Mächtiger Schwung + Zerschmetternder Schlag |
| › Kampflexe              | › Voraussetzung: Defensive Haltung                           |
| › Schattenhafte Reflexe  | › Voraussetzung: Stabsprung                                  |
| › Zerstörender Schlag    | › Voraussetzung: Fußfeger                                    |
| › Unaufhaltsamer Schwung | › Voraussetzung: Verheerender Schlag + Erschütternder Hieb   |

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| › Tornado-Schwung        | › Voraussetzung: Akrobatischer Wirbel + Unaufhaltsamer Schwung |
| › Unüberwindbare Bastion | › Voraussetzung: Schattenhafte Reflexe + Scharfer Konter       |



## 7.6.2 Fähigkeitenübersicht Stangenwaffen

### Stufe 1 - Grundlagen des Stangenkampfes (4 Fähigkeiten)

#### Taktischer Vorteil (passiv)

Waffengattung: Stangenwaffen

**Beschreibung:** Dein geschärftes taktisches Gespür hilft dir, den Kampfverlauf zu lesen und die Schwächen deiner Gegner sofort zu erkennen. Mit jeder Bewegung analysierst du ihre Muster und bist immer einen Schritt voraus.

**Mechanischer Effekt:** INI +3, du erkennst automatisch Schwächen des Gegners (z. B. Verwundbarkeiten oder vorhersehbare Muster).

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick huscht über das Kampffeld, dein Verstand arbeitet blitzschnell. „Er hebt den Fuß vor jedem Schlag – er ist vorhersehbar.“ Ein Grinsen huscht über dein Gesicht, während du dich geschickt positionierst.

#### Schneller Stoß

Waffengattung: Stangenwaffen

**Beschreibung:** Statt mit Kraft kämpfst du mit Schnelligkeit. Ein blitzschneller Stoß hält deinen Gegner auf Abstand und zwingt ihn, sich neu zu positionieren.

**Mechanischer Effekt:**

- › Gegner erhält VTD +3, weil der Stoß weniger Wucht hat.
- › Du kannst aber schneller zuschlagen und den Gegner überraschen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Ziels

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab schnell mit einer ruckartigen Bewegung vor. „Glaubst du, du kannst mich treffen? Versuch es.“ Dein Gegner weicht aus, aber dein schneller Angriff zwingt ihn zur Vorsicht.

#### Präziser Schlag

Waffengattung: Stangenwaffen

**Beschreibung:** Du nutzt deine Stangenwaffe mit höchster Präzision, um genau dort zu treffen, wo es am meisten schmerzt.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD des Gegners -3 bei der Probe.
- › Kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder niedriger.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Ziels

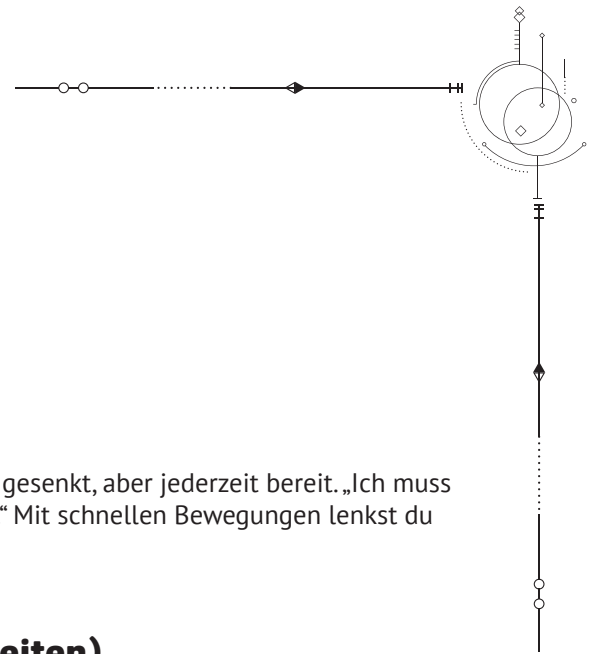
**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Blick wandert über den Gegner, du suchst die perfekte Stelle. „Dort. Da ist die Schwachstelle.“ Mit einer präzisen Bewegung setzt du den entscheidenden Schlag.

#### Stangenwaffenwache

Waffengattung: Stangenwaffen

**Beschreibung:** Mit deiner Stangenwaffe in defensiver Haltung schaffst du es, Angriffe geschickt abzulenken und dich auf den richtigen Moment für einen Konter vorzubereiten.

**Mechanischer Effekt:**

- › Ohne Wurf: VTD +4 für 2 Runden.
- › Mit freiwilligem Wurf:
  - › Erfolg: VTD + (Erfolge +4) für (Erfolge +2) Runden.
  - › Fehlschlag: Der Effekt hält nur 1 Runde.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Konstitution**Probe:** Ohne Basiswert**AkP-Kosten:** 6 AkP**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hältst deinen Stab gesenkt, aber jederzeit bereit. „Ich muss nicht zuschlagen – ich muss nur da sein, wo sie mich nicht erwarten.“ Mit schnellen Bewegungen lenkst du Angriffe ab und wartest auf deinen Moment.

## Stufe 2 - Einfacher Stangenkampf (10 Fähigkeiten)

### Fester Stand (passiv)

**Waffengattung:** Stangenwaffen**Beschreibung:** Du hast gelernt, deinen Körper richtig zu positionieren, um dich nicht aus dem Gleichgewicht bringen zu lassen. Deine Standfestigkeit macht es Gegnern schwer, dich zu Boden zu zwingen.**Mechanischer Effekt:** Erhöht deine VTD um +3, und KO-Proben gegen Liegend-Effekte sind um +1 erleichtert.**Probe:** Keine**AkP-Kosten:** -**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Deine Füße sind fest auf dem Boden verankert, dein Stand unverrückbar. Selbst wenn eine Wuchtwellen auf dich trifft, „Ich weiche nicht.“ Du stabilisierst dich und bleibst standhaft.

### Mächtiger Schwung

**Voraussetzung:** Schneller Stoß**Beschreibung:** Dein Schwung trifft mit gewaltiger Kraft, sodass dein Gegner aus dem Gleichgewicht gerät.**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder wird um (Erfolge) Meter zurückgedrängt.
- › Falls das Ziel bereits liegend ist, verursacht der Schwung +1W6 zusätzlichen Schaden.

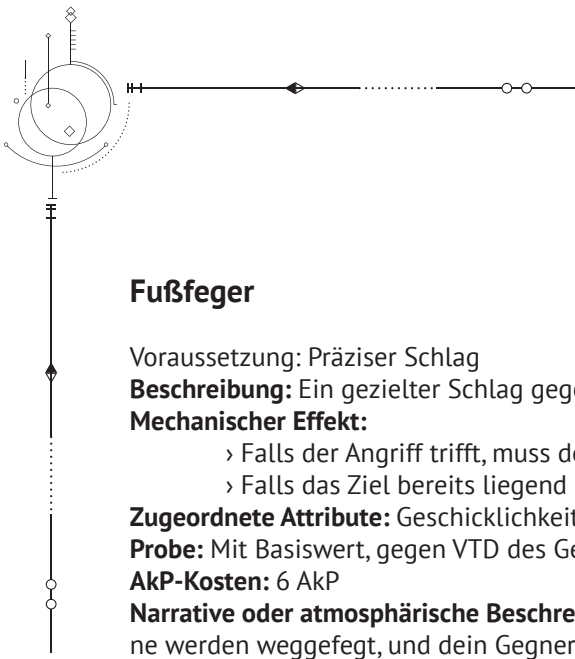
**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.**AkP-Kosten:** 9 AkP**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab surrt durch die Luft und trifft mit solch einer Wucht, dass dein Gegner taumelt, unfähig, sein Gleichgewicht zu halten.

### Ableitendes Parieren (passiv)

**Voraussetzung:** Stangenwaffenwache**Beschreibung:** Du bist ein Meister darin, gegnerische Angriffe mit minimaler Bewegung umzulenken, ohne deine eigene Position aufzugeben.**Mechanischer Effekt:**

- › Erhöht deine VTD um +3 gegen Nahkampfangriffe.
- › Falls du einen gegnerischen Angriff erfolgreich parierst, kannst du als Reaktion einen Gegenangriff ausführen (kostet 3 AkP).

**Probe:** Keine**AkP-Kosten:** -**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab bewegt sich fließend, lenkt Schwerter und Speere mühelos ab – und ehe der Gegner sich versieht, setzt du zum Gegenschlag an.



## Fußfeger

Voraussetzung: Präziser Schlag

**Beschreibung:** Ein gezielter Schlag gegen die Beine deines Gegners, der ihn zu Fall bringt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder wird liegend.
- › Falls das Ziel bereits liegend ist, erleidet es -3 auf seine VTD für (Erfolge) Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einer schnellen Drehung schlägst du deinen Stab tief – Beine werden weggefegt, und dein Gegner findet sich plötzlich auf dem Boden wieder.

## Stabsprung

Voraussetzung: Präziser Schlag

**Beschreibung:** Du nutzt deinen Stab als Hebel, um über Gegner hinwegzuspringen oder Angriffe aus ungewohnten Winkeln auszuführen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Erlaubt einen Angriff aus einer erhöhten Position, der +3 auf die VTD-Erleichterung erhält.
- › Sprung erlaubt 1/3 GS bis zum Ziel, Schaden + 1/2 GS
- › KO-Rettungswurf, sonst liegend

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab gräbt sich in den Boden, du stößt dich ab und katalpulierst dich in die Luft – dein Gegner kann nicht fassen, dass dein Schlag von oben kommt.

## Wirbelnder Angriff

Voraussetzung: Mächtiger Schwung

**Beschreibung:** Du drehst dich in einer perfekten Bewegung und triffst mehrere Feinde in deinem Umkreis.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft bis zu 3 Gegner gleichzeitig.
- › Jeder Angriff wird einzeln gegen die VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.
- › Falls mindestens 2 Gegner getroffen werden, erhält der nächste Angriff auf sie +3 Erleichterung.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab wirbelt durch die Luft, mit tödlicher Präzision schneidet er durch die Reihen deiner Feinde.

## Defensive Haltung (passiv)

Voraussetzung: Fester Stand

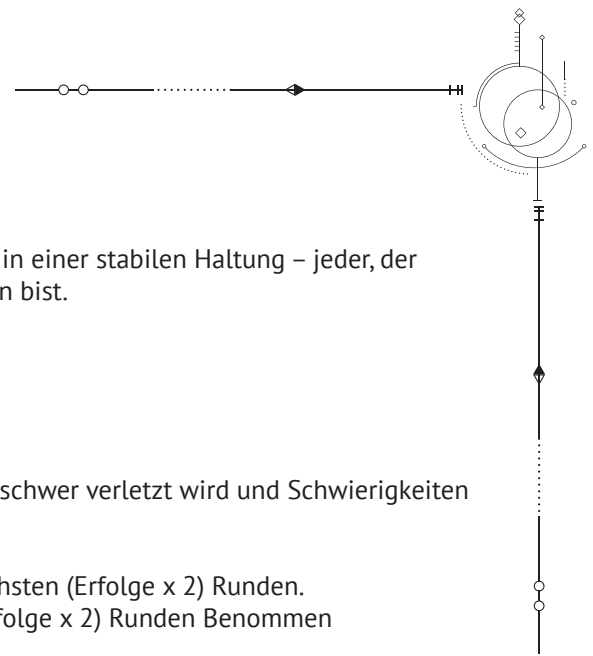
**Beschreibung:** Du bist ein undurchdringliches Bollwerk – jede Bewegung ist eine Verteidigung.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD +6 gegen Nahkampfangriffe, -2 auf eigene Angriffswürfe
- › Falls ein Gegner dich verfehlt, kannst du einen Gegenangriff mit +3 Erleichterung durchführen.
- › Die Defensive Kampfhaltung muss angesagt werden

**Probe:** Keine





**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hältst deinen Stab in einer stabilen Haltung – jeder, der dich angreift, wird feststellen, dass du nicht so leicht zu durchdringen bist.

### Zerschmetternder Schlag

Voraussetzung: Mächtiger Schwung

**Beschreibung:** Dein Hieb trifft mit so großer Kraft, dass dein Gegner schwer verletzt wird und Schwierigkeiten hat, sich zu verteidigen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erhält der Gegner -3 VTD für die nächsten (Erfolge x 2) Runden.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, ist er für (Erfolge x 2) Runden Benommen

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab trifft mit unglaublicher Kraft – der Gegner taumelt, unfähig, sich wieder zu fangen.

### Spirituelle Fokus (passiv)

Voraussetzung: Fester Stand

**Beschreibung:** Dein Stab ist nicht nur eine Waffe, sondern eine Erweiterung deiner eigenen Kraft.

**Mechanischer Effekt:**

- › Erhöht deine maximale SpE (Spezialenergie) um +5, solange du eine Stangenwaffe trägst.
- › Falls du dich nicht bewegst, kannst du einmal pro Runde 2 SpE regenerieren.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab pulsiert leicht in deinen Händen – du spürst die Verbindung zwischen deinem Geist und der Waffe.

### Überkopfschlag

Voraussetzung: Mächtiger Schwung

**Beschreibung:** Dein Angriff kommt aus einer hohen, kraftvollen Bewegung und trifft mit maximaler Wucht.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, verursacht er +2W6 zusätzlichen Schaden.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, erhält er den Zustand Benommen und Liegend.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab hebt sich hoch über deinen Kopf – dann saust er nieder wie ein fallender Baum, mit brachialer Wucht.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Stangenkampf (8 Fähigkeiten)

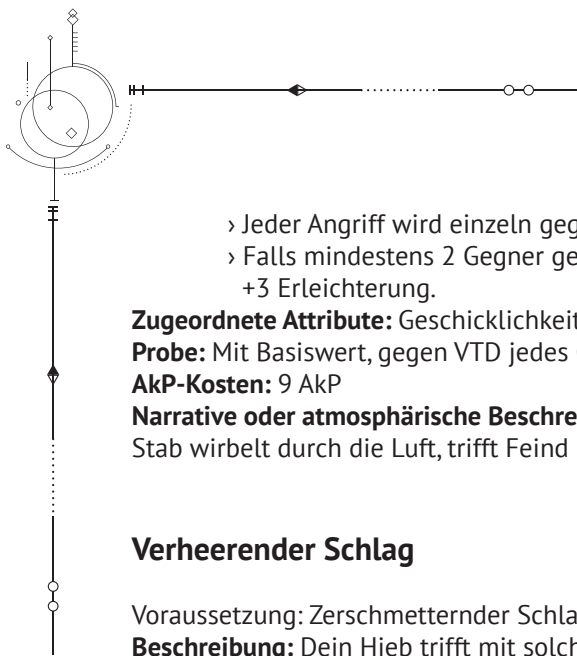
### Akrobatischer Wirbel

Voraussetzung: Wirbelnder Angriff

**Beschreibung:** Dein Kampfstil verbindet Athletik und tödliche Präzision, sodass du dich mit einem Sprungwirbel in die Gegnerrotte wirfst.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft bis zu 3 Gegner gleichzeitig, wenn du von diesen umringt wirst.



- › Jeder Angriff wird einzeln gegen die VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.
- › Falls mindestens 2 Gegner getroffen werden, erhältst du einen Bonusangriff auf das dritte Ziel mit +3 Erleichterung.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Mut, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Mit einer fließenden Drehung setzt du deinen Angriff an – dein Stab wirbelt durch die Luft, trifft Feind um Feind, bevor du elegant landest und weiterkämpfst.

## Verheerender Schlag

Voraussetzung: Zerschmetternder Schlag

**Beschreibung:** Dein Hieb trifft mit solch massiver Gewalt, dass dein Gegner nicht nur Schaden nimmt, sondern auch ernsthafte Probleme hat, sich zu verteidigen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Schaden verdoppelt.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, bleibt sein VTD-Malus (-3) bis zum Ende des Kampfes bestehen.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab trifft mit unbändiger Kraft, ein ohrenbetäubendes Krachen hallt durch die Luft. Dein Gegner taumelt – dieser Schlag wird ihn noch lange beeinträchtigen.

## Stangenwurf

Voraussetzung: Ableitendes Parieren

**Beschreibung:** Du wirfst deine Waffe mit perfekter Präzision und kannst damit einen entfernten Gegner direkt treffen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Kann auf ein Ziel in bis zu 10 Metern Entfernung geworfen werden.
- › Falls der Angriff trifft, erhält das Ziel -3 auf seine nächste Angriffsaktion.
- › Falls das Ziel bereits verwundet ist, verursacht der Wurf +1W6 zusätzlichen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Griff lockert sich, dann fliegt deine Stangenwaffe durch die Luft – mit perfekter Präzision trifft sie ihr Ziel.

## Erschütternder Hieb

Voraussetzung: Mächtiger Schwung + Zerschmetternder Schlag

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so kraftvoll, dass die Erschütterung selbst Gegner hinter deinem Ziel ins Wanken bringt.

**Mechanischer Effekt:**

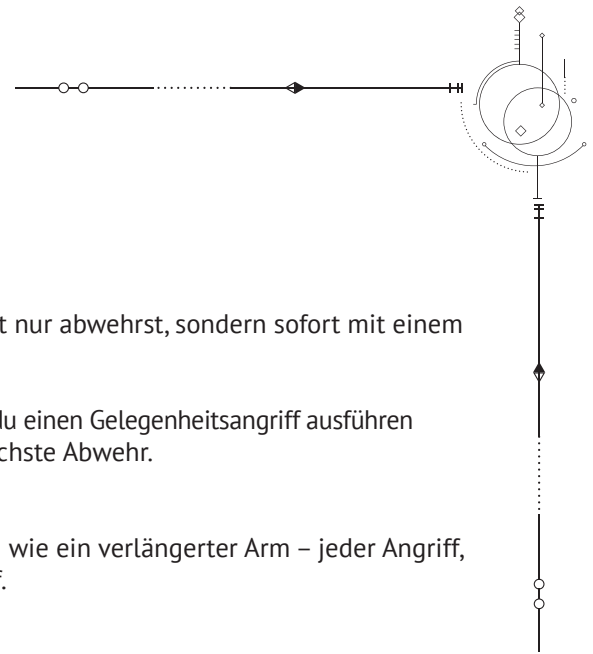
- › Falls der Angriff trifft, erleidet das Hauptziel normalen Schaden.
- › Alle Gegner im Umkreis von 2 Metern müssen eine KO-Probe bestehen oder werden um 1 Meter zurückgeschleudert und erhalten den Zustand Liegend.
- › Falls mindestens 2 Gegner zurückgestoßen werden, erhalten sie für die nächste Runde -3 VTD.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Hauptziels.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab trifft mit brutaler Wucht – nicht nur dein Ziel, sondern auch Feinde in der Nähe verlieren ihr Gleichgewicht und taumeln rückwärts.



## Kampfreflexe (passiv)

Voraussetzung: Defensives Haltung

**Beschreibung:** Deine Reflexe sind so geschärft, dass du Angriffe nicht nur abwehrst, sondern sofort mit einem Gegenangriff konterst.

**Mechanischer Effekt:**

Falls ein gegnerischer Angriff an deinem VTD scheitert, kannst du einen Gelegenheitsangriff ausführen  
Falls dein Konter erfolgreich ist, erhältst du +3 auf deine nächste Abwehr.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab bewegt sich wie ein verlängerter Arm – jeder Angriff, der dich trifft, wird zur perfekten Gelegenheit für einen Gegenangriff.

## Schattenhafte Reflexe (passiv)

Voraussetzung: Stabsprung

**Beschreibung:** Deine Bewegungen sind so geschmeidig, dass du selbst inmitten des Kampfes schwer zu treffen bist.

**Mechanischer Effekt:**

VTD +3 gegen Fernkampfangriffe.  
Falls du von einem Angriff verfehlt wirst, kannst du dich als Reaktion 1 Meter bewegen.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du weichst instinktiv aus, dein Körper fließt durch den Kampf – jeder Angriff trifft nur Luft.

## Zerstörender Schlag

Voraussetzung: Zerschmetternder Schlag

**Beschreibung:** Dieser Schlag ist darauf ausgelegt die gegnerische Verteidigung zu durchbrechen. Wenn du die richtige Stelle triffst, wird es dein Gegner schwer haben sich zu verteidigen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erhält das Ziel -6 VTD für die nächsten (Erfolge) Runden.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, kann er in der nächsten Runde nur halbe Aktionen ausführen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Pfeil findet eine Schwachstelle und trifft mit chirurgischer Präzision. Dein Gegner schwankt, unfähig, sich wieder richtig zu stabilisieren.

## Unaufhaltsamer Schwung

Voraussetzung: Verheerender Schlag + Erschütternder Hieb

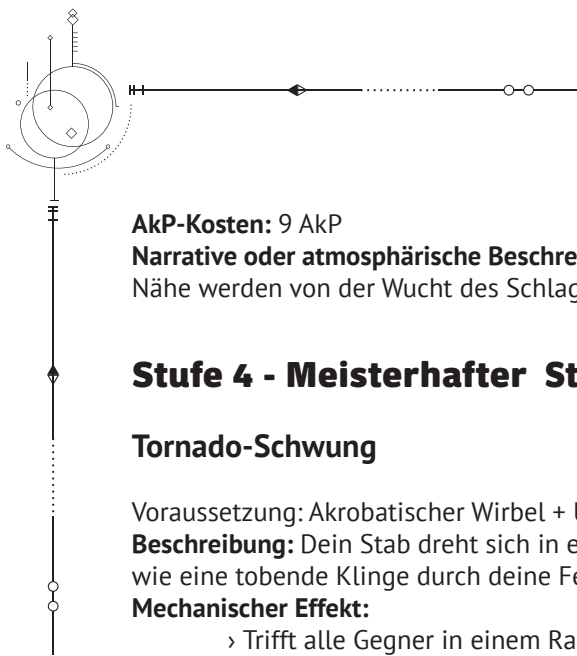
**Beschreibung:** Dein Stab bewegt sich in einem gewaltigen Schwung, der alles in deiner Reichweite trifft und deine Gegner nach hinten drängt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft alle Gegner in einem Radius von 2 Metern.
- › Jeder getroffene Gegner muss eine KO-Probe bestehen oder umgeworfen und betäubt für (Erfolge) Runden
- › Falls mindestens 3 Gegner getroffen werden, erhältst du für die nächste Runde +3 VTD.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.



**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab kreist in einer gewaltigen Bewegung – alle in deiner Nähe werden von der Wucht des Schlages erfasst und zurückgedrängt.

## Stufe 4 - Meisterhafter Stangenkampf (2 Fähigkeiten)

### Tornado-Schwung

Voraussetzung: Akrobatischer Wirbel + Unaufhaltsamer Schwung

**Beschreibung:** Dein Stab dreht sich in einem nicht endenden Wirbel aus Kraft und Präzision, du bewegst dich wie eine tobende Klinge durch deine Feinde.

**Mechanischer Effekt:**

- › Trifft alle Gegner in einem Radius von 3 Metern.
- › Jeder getroffene Gegner muss eine KO-Probe bestehen oder bleibt für (Erfolge) Runden Benommen
- › Falls du mindestens 3 Gegner triffst, kannst du sofort einen zusätzlichen Angriff ausführen.
- › Falls ein Gegner bereits liegend ist, erleidet er kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Konstitution, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab kreist unaufhaltsam, du wirst zur perfekten Waffe. Feinde taumeln zurück, einige gehen zu Boden – doch du bewegst dich weiter, unaufhaltsam.

### Unüberwindbare Bastion

Voraussetzung: Schattenhafte Reflexe + Scharfer Konter

**Beschreibung:** Du nimmst eine perfekte Defensivhaltung ein, in der du nicht nur Angriffe abwehrst, sondern Gegner daran hinderst, überhaupt an dich heranzukommen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Ohne Wurf:
  - › VTD +6 für 3 Runden.
- › Mit freiwilligem Wurf:
  - › Erfolg: VTD + (Erfolge +6) für (Erfolge +3) Runden.
  - › Fehlschlag: Effekt hält nur 2 Runden, aber VTD bleibt bei +6.
- › Jeder Nahkampfangriff, der dich verfehlt, erlaubt dir einen sofortigen Konter (kostet 3 AkP).
- › Falls du dich während der Aktivierung nicht bewegst hast, verlängert sich die Fähigkeit um 1 Runde.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Konstitution

**Probe:** Ohne Basiswert (für den Grundeffekt), optional mit freiwilligem Wurf

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Stab ist eine lebendige Barriere – er bewegt sich kaum, doch jeder Angriff prallt an ihm ab. Jeder, der dich attackiert, wird zurückgedrängt oder mit einem plötzlichen Konter getroffen. Dein Gegner erkennt, dass er keinen Durchbruch erzielen kann.

### Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<i>Speer</i>	1W6 +1	Reichweite 2m im Nahkampf	1,2 kg	3 G
<i>Kampfstab</i>	1W6 +1	+1 VTD	1 kg	2 G



## 7.7 Schildkampf – Unerschütterlich, unbeugsam, unaufhaltsam

Wer dich angreifen will, muss zuerst an deinem Schild vorbei – und das wird nicht passieren. Der Schildkampf ist nicht nur Verteidigung, sondern eine Kunst, die Angriffe abwehrt, Gegner aus dem Gleichgewicht bringt und selbst mit wuchtigen Schlägen dominiert.

Mit deinem Schild blockst du Schläge, leitest Angriffe um und konterst mit vernichtenden Hieben. Willst du unüberwindbar sein und Feinde an dir zerschellen lassen? Oder nutzt du deinen Schild offensiv, um Formationen zu durchbrechen und Gegner zu Boden zu werfen? Dein Skilltree gibt dir die Wahl zwischen eiserner Defensive und unaufhaltsamer Offensive.

Sei das Bollwerk, das alles übersteht. Sei der Rammbock, der alles niederreißt. Dein Schild ist mehr als ein Schutz – es ist deine Waffe.

### 7.7.1 Skilltree Schildkampf

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Fester Stand
- › Schildhieb
- › Defensiver Konter
- › Wuchtiger Schildschlag

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

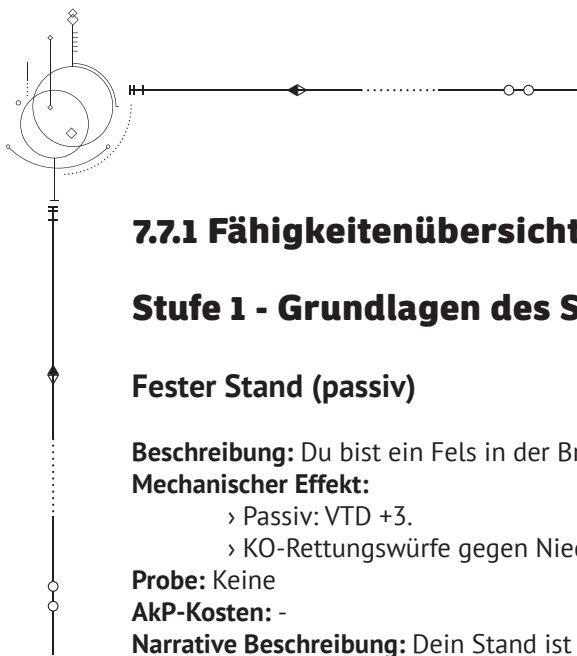
- |                           |                                       |
|---------------------------|---------------------------------------|
| › Defensivtechniken ›     | Voraussetzung: Fester Stand           |
| › Schildbrecher ›         | Voraussetzung: Defensiver Konter      |
| › Absorbierender Schild › | Voraussetzung: Defensivtechniken      |
| › Schildwurf ›            | Voraussetzung: Defensiver Konter      |
| › Schildwall ›            | Voraussetzung: Defensivtechniken      |
| › Schildkantenhieb ›      | Voraussetzung: Wuchtiger Schildschlag |
| › Präziser Block ›        | Voraussetzung: Defensiver Konter      |
| › Schildansturm ›         | Voraussetzung: Wuchtiger Schildschlag |
| › Überkopfschlag ›        | Voraussetzung: Wuchtiger Schildschlag |
| › Waffenkonter ›          | Voraussetzung: Defensiver Konter      |

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| › Bresche ›                      | Voraussetzung: Schildansturm                  |
| › Verwundbarer Punkt ›           | Voraussetzung: Schildkantenhieb               |
| › Durchbrechender Stoß ›         | Voraussetzung: Schildansturm + Überkopfschlag |
| › Vernichtender Überkopfschlag › | Voraussetzung: Überkopfschlag                 |
| › Schwerer Schildschlag ›        | Voraussetzung: Schildschlag                   |
| › Defensive Wache ›              | Voraussetzung: Schildwall                     |
| › Meister der Verteidigung ›     | Voraussetzung: Defensivtechniken              |
| › Präziser Schildwurf ›          | Voraussetzung: Schildwurf                     |

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Fähigkeiten)

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| › Ultimativer Schutzwall ›  | Voraussetzung: Meister der Verteidigung + Defensive Wache |
| › Unaufhaltsamer Rammbock › | Voraussetzung: Schild-Ansturm + Verwundbarer Punkt        |



## 7.7.1 Fähigkeitenübersicht Schildkampf

### Stufe 1 - Grundlagen des Schildkampfes (4 Fähigkeiten)

#### Fester Stand (passiv)

**Beschreibung:** Du bist ein Fels in der Brandung, unerschütterlich und standhaft gegen alle Angriffe.

**Mechanischer Effekt:**

- › Passiv: VTD +3.
- › KO-Rettungswürfe gegen Niederschlag und Zurückstoßen sind um +1 erleichtert.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Stand ist stabil, dein Schild fest verankert – du bist nicht so leicht zu Fall zu bringen.

#### Schildhieb

**Beschreibung:** Ein schneller Hieb mit deinem Schild, um den Gegner aus dem Konzept zu bringen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Angriff mit 3 AkP.
- › Gegner erhält +3 auf seine VTD (weil der Angriff schnell, aber unpräzise ist).
- › Falls der Angriff trifft, erhält das Ziel -3 auf seinen nächsten Angriff.
- › Schaden 1W6 + (Erfolge)

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild schnellt vor, nicht mit voller Wucht, aber schnell genug, um deinen Gegner zu irritieren und seine Balance zu stören.

#### Defensiver Konter

**Beschreibung:** Während du eine Attacke abwehrst, nutzt du den Moment für einen präzisen Gegenangriff.

**Mechanischer Effekt:**

- › Nur möglich, wenn letzte Runde ein Angriff an deinem VTD gescheitert ist.
- › Gegnerische VTD -3 für diesen Angriff.
- › Falls der Angriff trifft, sind kritische Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3 möglich.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild gleitet zur Seite, dein Gegner taumelt – genau der richtige Moment für einen präzisen Gegenschlag.

#### Wuchtiger Gegenschlag

**Beschreibung:** Du nimmst dein Schild kurz zur Seite um einen wuchtigen Gegenschlag auszuführen.

**Mechanischer Effekt:**

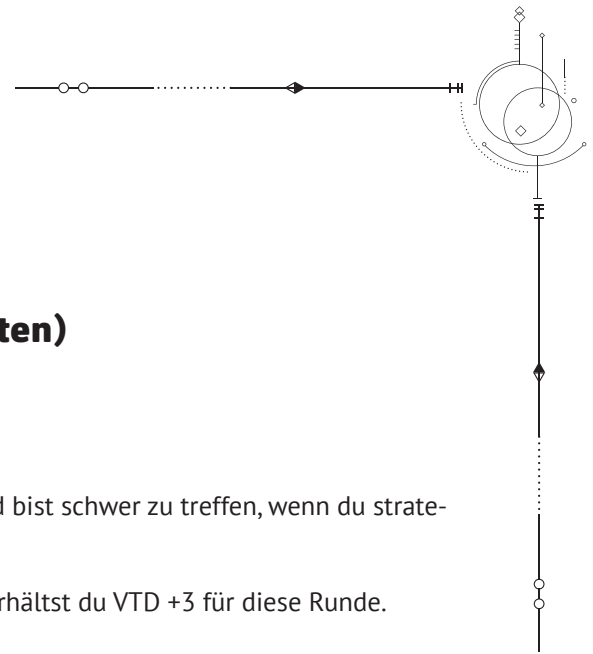
- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder ist für 1 Runde benommen.
- › Schaden +1W6/2.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Angriff kracht in den Gegner mit der Kraft eines Bergsturzes, dann ziehst du



dich hinter deine Deckung zurück.

## Stufe 2 - Einfacher Schildkampf (10 Fähigkeiten)

### Defensivtechniken (passiv)

Voraussetzung: Fester Stand

**Beschreibung:** Du nutzt dein Schild meisterhaft zur Verteidigung und bist schwer zu treffen, wenn du strategisch agierst.

**Mechanischer Effekt:**

› Falls du dich in der vorherigen Runde nicht bewegt hast, erhältst du VTD +3 für diese Runde.

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Stand ist stabil, deine Bewegungen minimal – jeder Schlag prallt an deinem Schild ab, ohne dich aus dem Gleichgewicht zu bringen.

### Schildbrecher

Voraussetzung: Defensiver Konter

**Beschreibung:** Du nutzt die rohe Kraft deines Schildes, um die Verteidigung deines Gegners zu zerschlagen und ihn anfälliger für weitere Angriffe zu machen.

**Mechanischer Effekt:**

› Falls dein Angriff trifft, verliert das Ziel für 2 Runden alle VTD-Boni aus Rüstung oder Deckung.

› Schaden: 1W6 (+Erfolge)

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild trifft mit unaufhaltsamer Kraft – Metall verbeult, Holz splittert, und dein Gegner steht plötzlich ohne seinen gewohnten Schutz da.

### Absorbierender Schild (passiv)

Voraussetzung: Defensiver Konter

**Beschreibung:** Du nutzt dein Schild so geschickt, dass du konstant weniger Schaden erleidest.

**Mechanischer Effekt:**

› Passiv: Reduziert erlittenen Schaden dauerhaft um -2.

› Funktioniert nur gegen physische Angriffe.

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild fängt die härtesten Schläge ab – selbst wenn ein Treffer durchkommt, verlierst du kaum Boden.

### Schildwurf

Voraussetzung: Defensiver Konter

**Beschreibung:** Du nutzt deinen Schild als improvisiertes Wurfgeschoss, um entfernte Gegner zu treffen.

**Mechanischer Effekt:**

› Kann auf ein Ziel in bis zu 10 Metern Entfernung geworfen werden.

› Falls der Angriff trifft, muss es einen KO-Rettungswurf machen, sonst erhält es den Zustand liegend.

› Schaden: 1W6 + Erfolge

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Intuition

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild fliegt durch die Luft, trifft dein Ziel hart und kehrt in deine Hand zurück.



## Schildwall

Voraussetzung: Schildhieb

**Beschreibung:** Eine defensive Haltung, um Angriffe besser abzuwehren.

**Mechanischer Effekt im Spiel:**

- › Ohne Wurf: VTD +4 für 2 Runden.
- › Mit freiwilligem Wurf:
- › Erfolg: VTD + (Erfolge +4) für (Erfolge +2) Runden.
- › Fehlschlag: Schildwall hält nur 1 Runde statt 2.

**Besondere Regeln oder Einschränkungen:** -

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Ohne Basiswert

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du verankerst dich mit deinem Schild fest gegen den Boden, während Angriffe auf dich abprallen.

## Schildkantenhieb

Voraussetzung: Wuchtiger Gegenschlag

**Beschreibung:** Du nutzt die Kante deines Schildes, um deinem Gegner eine tiefe Wunde zuzufügen.

**Mechanischer Effekt:**

- › VTD des Gegners -3 für diesen Angriff.
- › Falls der Angriff trifft, verursacht er +1W6 zusätzlichen Schaden.
- › Ziel muss KO-Rettungswurf machen, sonst erhält es für (Erfolge) KR den Zustand Benommen.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Wahrnehmung, Intuition

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild schneidet durch die Luft und trifft deinen Gegner an einer ungeschützten Stelle – ein sauberer, brutaler Hieb.

## Präziser Block

Voraussetzung: Defensiver Konter

**Beschreibung:** Dein Block ist so präzise, dass du nicht nur Angriffe abwehrst, sondern deinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringst.

**Mechanischer Effekt:**

- › Ohne Wurf: VTD +6 für 2 Kampfrunden.
- › Mit freiwilligem Wurf:
  - Erfolg: VTD + (Erfolge +6) für (Erfolge +2) Runden.
  - Fehlschlag: Präziser Block hält nur 1 Runde statt 2.
- › Falls du in dieser Zeit einen Angriff erfolgreich abwehrst, kannst du einen Gelegenheitsangriff ausführen

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**Probe:** Ohne Basiswert

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild bewegt sich in perfekter Harmonie – jeder Angriff wird umgelenkt, dein Gegner stolpert und eröffnet dir eine Gelegenheit zum Gegenangriff.

## Schildansturm

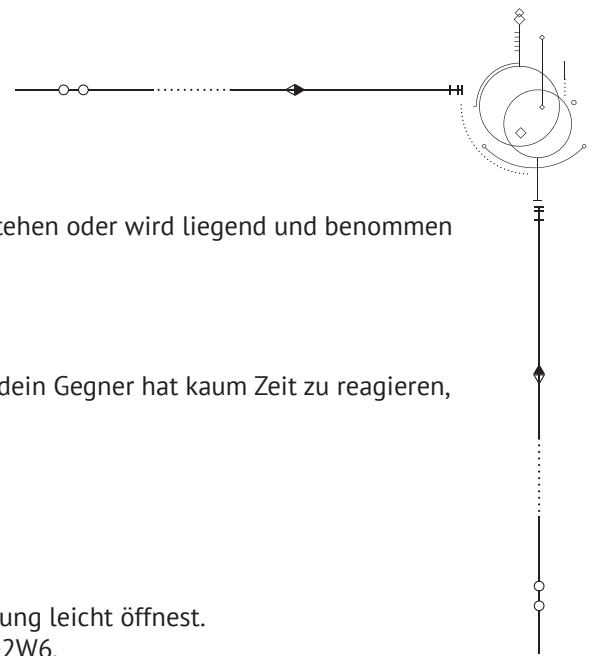
Voraussetzung: Wuchtiger Schildschlag

**Beschreibung:** Du setzt dein gesamtes Gewicht in einen Ansturm, um den Gegner zu überrollen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Bewege dich die halbe GS bis zu einem Ziel.





- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder wird liegend und benommen für (Erfolge) Runden.
- › Zusätzlicher Schaden +1W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du stürmst nach vorne, dein Schild voran – dein Gegner hat kaum Zeit zu reagieren, bevor er von der Wucht deines Ansturms erfasst wird.

## Überkopfschlag

Voraussetzung: Wuchtiger Gegenschlag

**Beschreibung:** Ein wuchtiger Hieb von oben, wodurch du deine Deckung leicht öffnest.

**Mechanischer Effekt im Spiel:** Eigene VTD -3 diese Runde, Schaden +2W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Mut, Geschicklichkeit

**Probe:** Ohne Basiswert, gegen VTD

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Du hebst deine Waffe hoch über den Kopf und schlägst mit brutaler Kraft auf deine Gegner ein, es bleibt kaum Zeit zum Reagieren.

## Waffenkonter

Voraussetzung: Defensiver Konter

**Beschreibung:** Anstatt nur mit deinem Schild zu arbeiten, nutzt du die Gelegenheit für einen gezielten Angriff mit deiner Waffe, während dein Gegner offen ist.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls du in dieser Runde eine defensive Kampfhaltung aktiviert hast, kannst du diese Fähigkeit für 3 AkP ausführen
- › Falls der Angriff trifft, verursacht er +1W6 zusätzlichen Schaden.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, erhält er zusätzlich -3 auf seinen nächsten Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Während dein Schild einen Angriff abfängt, nutzt du die Gelegenheit und schwingst deine Waffe mit präziser Wucht – dein Gegner spürt die scharfe Klinge oder den wuchtigen Aufprall deiner Waffe.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Schildkampf (8 Fähigkeiten)

### Bresche

Voraussetzung: Schildanstorm

**Beschreibung:** Dein massiver Angriff mit dem Schild durchbricht gegnerische Formationen und schleudert Feinde auseinander.

**Mechanischer Effekt:**

- › Greift alle Gegner in einem Kegel von 3 Metern an.
- › Jeder getroffene Gegner muss einen KO-Rettungswurf bestehen oder wird 1 Meter zurückgestoßen und liegend.
- › Falls mindestens 2 Gegner getroffen werden, erhältst du in der nächsten Runde +3 VTD.
- › Der Angriff wird gegen jedes Ziel einzeln geworfen
- › Schaden ist (Erfolge) + 1W6

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild kracht durch die Reihen der Feinde – sie taumeln, fallen oder werden nach hinten geschleudert.



## Verwundbarer Punkt

Voraussetzung: Schildkantenhieb

**Beschreibung:** Du erkennst eine Schwachstelle in der Verteidigung deines Gegners und setzt dort mit maximaler Präzision an.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erleidet das Ziel -6 VTD für 2 Runden.
- › Der Angriff trifft kritisch auch bei einer natürlichen 2 oder 3

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Blick fixiert die Schwachstelle – ein einziger, perfekt gesetzter Schlag bringt deinen Feind in Bedrängnis.

## Durchbrechender Stoß

Voraussetzung: Schildansturm + Überkopfschlag

**Beschreibung:** Dein Angriff ist darauf ausgelegt, die Verteidigung des Gegners vollständig zu durchbrechen und ihn für Folgeschläge offen zu lassen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, verliert der Gegner für (Erfolge) Runden -6 VTD.
- › Falls das Ziel eine KO-Probe nicht besteht, erhält es den Zustand liegend.
- › zusätzlicher Schaden: 1W6

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Mit einem unaufhaltsamen Vorstoß treibst du dein Schild in den Gegner, sodass seine Deckung zusammenbricht. Er taumelt, hilflos deiner nächsten Attacke ausgeliefert.

## Vernichtender Überkopfschlag

Voraussetzung: Überkopfschlag

**Beschreibung:** Du hebst deine Waffe hoch über den Kopf und bringst sie mit brutaler Wucht auf deinen Gegner nieder.

**Mechanischer Effekt:**

- › Eigene VTD -6 für diese und nächste Runde.
- › VTD des Gegners -3 für diesen Angriff.
- › Schaden +3W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Gegner blickt nach oben – der Schlag trifft mit unaufhaltbarer Kraft.

## Schwerer Schildschlag

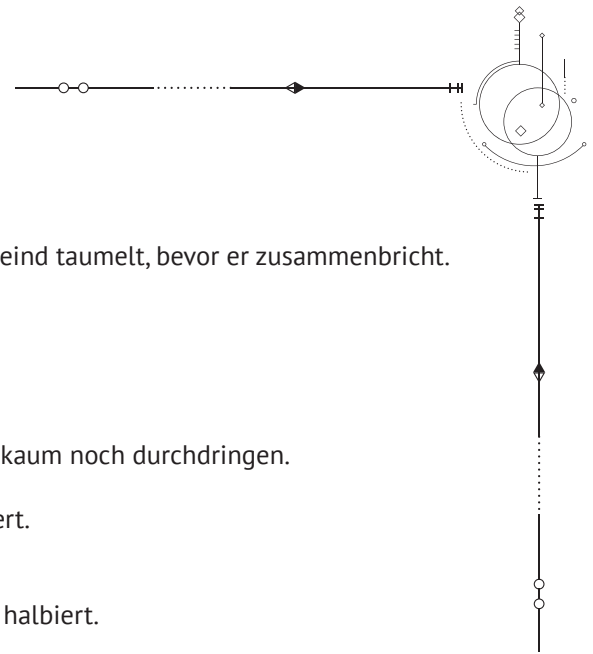
Voraussetzung: Schildschlag

**Beschreibung:** Dein massiver Schlag mit dem Schild trifft mit so viel Kraft, dass dein Gegner kurzzeitig aus dem Kampf genommen wird.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder wird für (Erfolge x 2) Runden liegend und benommen.
- › Das Ziel darf jede Runde einen KO-Rettungswurf machen um zunächst den Zustand Benommen zu verlieren.
- › Schaden +1W6.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Wahrnehmung



**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild trifft wie ein Rammbock – der Feind taumelt, bevor er zusammenbricht.

### Defensive Wache

Voraussetzung: Schildwall

**Beschreibung:** Du schützt dich so geschickt, dass feindliche Angriffe kaum noch durchdringen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Ohne Wurf: Eingehender Schaden wird für 2 Runden halbiert.
- › Mit freiwilligem Wurf:
  - Erfolg: Schaden halbiert für (Erfolge x 2) Runden.
  - Fehlschlag: Eingehender Schaden wird für 1 Runde halbiert.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du stemmst dein Schild in den Boden, jeder Schlag prallt an deiner Verteidigung ab.

### Meister der Verteidigung (passiv)

Voraussetzung: Defensivtechniken

**Beschreibung:** Dein Verteidigungsstil ist so ausgefeilt, dass du kaum noch Lücken in deiner Haltung zeigst.

**Mechanischer Effekt:**

- › Passiv: VTD +3 gegen alle Nahkampfangriffe.

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild bewegt sich minimal, aber effektiv – jeder Angriff wird mühelos abgefangen.

### Präziser Schildwurf

Voraussetzung: Schildwurf

**Beschreibung:** Dein Schildwurf ist nun so präzise, dass er aus größerer Distanz tödlich sein kann.

**Mechanischer Effekt:**

- › Erhöhte Reichweite: Bis zu 15 Meter.
- › Falls der Angriff trifft, erhält das Ziel -3 auf seinen VTD- Wert für (Erfolge) Runden.
- › Falls das Ziel bereits verwundet ist (LeP unter 50 %), verursacht der Wurf +2W6 zusätzlichen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild fliegt mit tödlicher Präzision – dein Gegner wird von der Wucht des Aufpralls überrascht.

## Stufe 4 - Meisterhafter Schildkampf (2 Fähigkeiten)

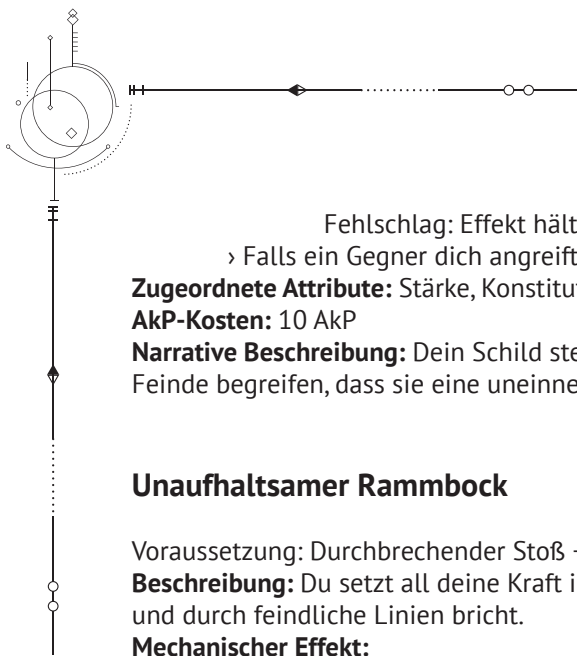
### Ultimativer Schutzwall

Voraussetzung: Meister der Verteidigung + Defensive Wache

**Beschreibung:** Dein Schild wird zu einer uneinnehmbaren Bastion, die selbst die stärksten Angriffe ablenkt und dich nahezu unverwundbar macht.

**Mechanischer Effekt:**

- › Für 3 Runden:
  - Eigene VTD +6.
  - Eingehender Schaden wird um 50 % reduziert.
- › Mit freiwilligem Wurf:
  - Erfolg: VTD + (Erfolge +6) für (Erfolge +3) Runden.



Fehlschlag: Effekt hält nur 2 Runden statt 3.

› Falls ein Gegner dich angreift und verfehlt, erhält er -3 VTD für seine nächste Runde.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Schild steht felsenfest. Schwerer prallen ab, Hämmer rutschen ab – und deine Feinde begreifen, dass sie eine uneinnehmbare Mauer vor sich haben.

## Unaufhaltsamer Rammbock

Voraussetzung: Durchbrechender Stoß + Verwundbarer Punkt

**Beschreibung:** Du setzt all deine Kraft in einen wütenden Sturmangriff, der Gegner reihenweise niederwalzt und durch feindliche Linien bricht.

**Mechanischer Effekt:**

- › Greift alle Gegner in einem 3-Meter-Kegel vor dir an.
- › Falls ein Ziel getroffen wird, muss es eine KO-Probe bestehen oder wird 2 Meter zurückgestoßen und für 2 Runden benommen.
- › Falls mindestens 2 Gegner getroffen werden, erhältst du einen Bonusangriff auf ein Ziel deiner Wahl.
- › Falls ein getroffener Gegner bereits liegend ist, erleidet er automatisch kritischen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Konstitution, Mut

**AkP-Kosten:** 10 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du stürmst mit unglaublicher Kraft voran – deine Gegner werden wie Schachfiguren von deinem Schild umgeworfen, unfähig, sich deiner Wucht zu widersetzen.

## Startwaffe:

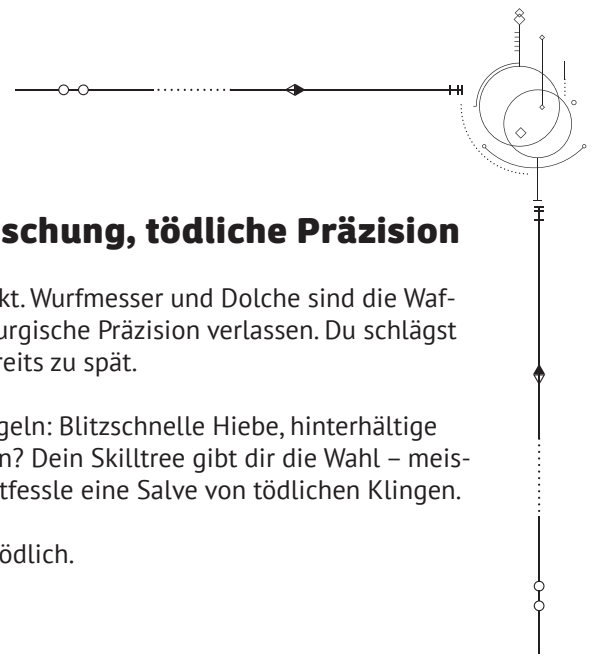
Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<i>Rundschild</i>	-	+2 VTD	2,5 kg	3 G
<i>Turmschild</i>	-	+3 VTD - 1 INI	4 kg	4 G

## + 1 Einhandwaffe

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<i>Langschwert</i>	1W6 +2	Standard-Klinge, gut ausbalanciert für schnelle Hiebe.	1,2 kg	3 G
<i>Kurzsäbel</i>	1W6 +1	Kritische Treffer ab 2	1 kg	2 G
<i>Jagdmesser</i>	1W6 +1		0,8 kg	1 G

----

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
<i>Kriegsbeil</i>	1W6 +2	+1 TP gegen schwere Rüstungen	1,2 kg	3 G
<i>Streitkolben</i>	1W6 +1	kritischer Treffer auch ab 2	1 kg	2 G
Knüppel	1W6 +1		0,8 kg	1 G



## 7.8 Wurfaffen & Dolche – Schnelligkeit, Täuschung, tödliche Präzision

Ein Kampf ist entschieden, bevor dein Gegner dich überhaupt bemerkt. Wurfmesser und Dolche sind die Waffen derjenigen, die sich auf Geschwindigkeit, Überraschung und chirurgische Präzision verlassen. Du schlägst zu, bevor dein Gegner reagieren kann – und wenn er es tut, ist es bereits zu spät.

Ob aus der Dunkelheit oder im direkten Kampf, du bestimmst die Regeln: Blitzschnelle Hiebe, hinterhältige Angriffe auf Schwachstellen oder ein tödlicher Regen aus Wurfaffen? Dein Skilltree gibt dir die Wahl – meistere den beidhändigen Kampf, setze auf heimtückische Gifte oder entfessele eine Salve von tödlichen Klingen.

Jeder Angriff zählt, jeder Schnitt schwächt dein Ziel. Sei schnell, sei tödlich.

### 7.8.1 Skilltree Wurfaffen & Dolche

#### Stufe 1 – Direkt von der Basis aktiviert (4 Fähigkeiten)

- › Taktischer Vorteil (passiv)
- › Schneller Angriff
- › Gezielter Angriff
- › Wuchtiger Stich

#### Stufe 2 – Fähigkeit als Voraussetzung (10 Fähigkeiten)

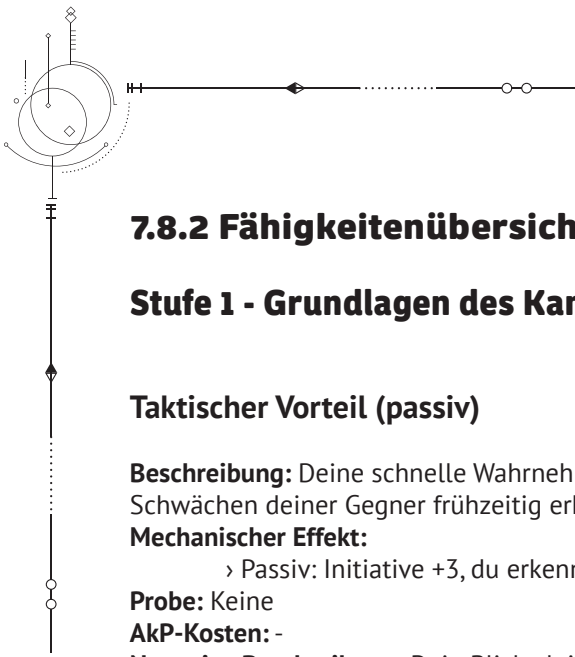
- |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| › Einsatz von Wurfmessern           | › Voraussetzung: Schneller Angriff  |
| › Beidhändiger Kampf (passiv)       | › Voraussetzung: Schneller Angriff  |
| › Wirbelnde Dolche                  | › Voraussetzung: Wuchtiger Stich    |
| › Hinterhältiger Angriff            | › Voraussetzung: Gezielter Angriff  |
| › Verschwinden im Schatten (passiv) | › Voraussetzung: Gezielter Angriff  |
| › Versteckte Klinge (passiv)        | › Voraussetzung: Taktischer Vorteil |
| › Parierdolch                       | › Voraussetzung: Gezielter Angriff  |
| › Meister der Gifte                 | › Voraussetzung: Taktischer Vorteil |
| › Tödlicher Stich                   | › Voraussetzung: Gezielter Angriff  |
| › Geistige Fokussierung (passiv)    | › Voraussetzung: Taktischer Vorteil |

#### Stufe 3 – Stufe 2 Fähigkeit als Voraussetzung (8 Fähigkeiten)

- |                        |   |
|------------------------|---|
| › Blutschnitt          | › Voraussetzung: Wuchtiger Stich          |
| › Entwaffnen           | › Voraussetzung: Parierdolch              |
| › Kampfrausch (passiv) | › Voraussetzung: Beidhändiger Kampf       |
| › Blutende Wunde       | › Voraussetzung: Hinterhältiger Angriff   |
| › Tödliche Präzision   | › Voraussetzung: Einsatz von Wurfmessern  |
| › Ausweichen (passiv)  | › Voraussetzung: Verschwinden im Schatten |
| › Wurfmesser-Salve     | › Voraussetzung: Einsatz von Wurfmessern  |
| › Überwältigen         | › Voraussetzung: Tödlicher Stich          |

#### Stufe 4 – Stufe 3 Fähigkeiten als Voraussetzung (2 Master-Fähigkeiten)

- |                   |  |
|-------------------|--|
| › Tödlicher Regen | › Voraussetzung: Wurfmesser-Salve + Tödliche Präzision |
| › Phantomangriff  | › Voraussetzung: Blutende Wunde + Entwaffnen           |



## 7.8.2 Fähigkeitenübersicht Wurfaffen & Dolche

### Stufe 1 - Grundlagen des Kampfes mit Wurfaffen und Dolchen (4 Fähigkeiten)

#### Taktischer Vorteil (passiv)

**Beschreibung:** Deine schnelle Wahrnehmung gibt dir einen entscheidenden Vorsprung im Kampf, indem du Schwächen deiner Gegner frühzeitig erkennst.

**Mechanischer Effekt:**

› Passiv: Initiative +3, du erkennst automatisch Schwächen des Gegners.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Blick gleitet über das Schlachtfeld – jede Bewegung, jede Lücke, alles ist für dich sichtbar, bevor der Kampf beginnt.

#### Schneller Angriff

**Beschreibung:** Ein blitzschneller Stich mit deinem Dolch, der den Gegner zwingt, in die Defensive zu gehen.

**Mechanischer Effekt:**

› Gegner erhält +3 auf seine VTD (weil der Angriff schnell, aber unpräzise ist).

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Mut, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du setzt auf Geschwindigkeit statt Präzision, um deine Gegner zu überraschen und ihre Reaktion zu erzwingen.

#### Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du setzt auf tödliche Genauigkeit und zielst auf die empfindlichsten Stellen deines Gegners.

**Mechanischer Effekt:**

› VTD des Gegners -3 für diesen Angriff.

› Falls der Angriff trifft, sind kritische Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder niedriger möglich.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Wahrnehmung

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Blick fixiert die Schwachstelle – ein gezielter Stich, ein sauberer Treffer.

#### Wuchtiger Stich

**Beschreibung:** Dein Angriff kombiniert Geschwindigkeit mit brutaler Durchschlagskraft, um deinen Gegner in Bedrängnis zu bringen.

**Mechanischer Effekt:**

› Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine KO-Probe bestehen oder er erleidet -3 auf seine nächste Abwehr.

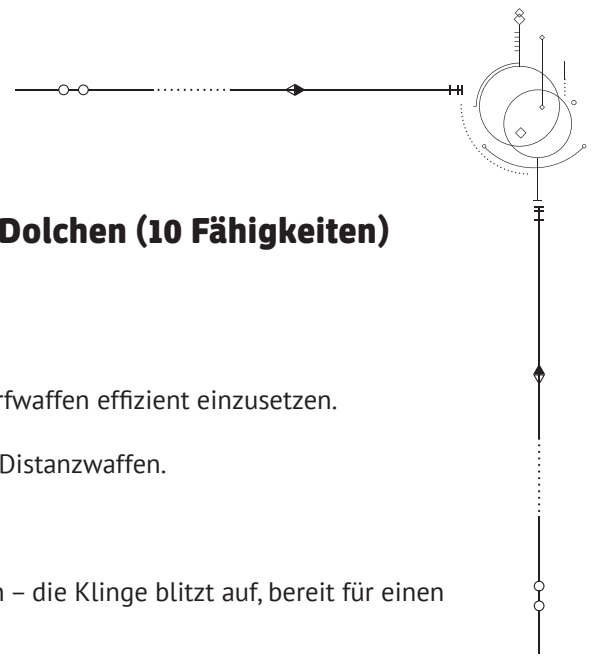
› Falls das Ziel bereits liegend ist, verursacht der Stich +2W6 zusätzlichen Schaden.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch trifft mit unerwarteter Kraft – dein Gegner zuckt zusammen, sein Körper erschüttert vom Schmerz.



## Stufe 2 - Einfacher Kampf mit Wurfaffen und Dolchen (10 Fähigkeiten)

### Einsatz von Wurfmessern

Voraussetzung: Schneller Angriff

**Beschreibung:** Du bist nun fähig, Wurfmesser und andere leichte Wurfaffen effizient einzusetzen.

**Mechanischer Effekt:**

› Erlaubt den Einsatz von Wurfmessern und Wurfsternen als Distanzwaffen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 3 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du drehst ein Wurfmesser in deinen Fingern – die Klinge blitzt auf, bereit für einen lautlosen Tod aus der Ferne.

### Beidhändiger Kampf (passiv)

Voraussetzung: Schneller Angriff

**Beschreibung:** Du wirst zur Meisterin im beidhändigen Kampf und kannst mit zwei Dolchen gleichzeitig angreifen.

**Mechanischer Effekt:**

› Erlaubt einen zweiten Angriff pro Runde, sofern die AkP dies zulassen.

**Probe:** -

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Deine Hände bewegen sich mit tödlicher Präzision, zwei Klingen tanzen durch die Luft – ein Sturm aus Stahl und Schatten. Dein Gegner kann sich kaum auf eine Klinge konzentrieren, bevor die nächste zuschlägt.

### Wirbelnde Dolche

Voraussetzung: Wuchtiger Stich

**Beschreibung:** Du wirbelst mit deinen Dolchen durch die Gegner und triffst mehrere Feinde in deinem Umfeld.

**Mechanischer Effekt:**

› Trifft bis zu 3 Gegner um dich herum.

› Jeder Angriff wird einzeln gegen die VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.

› Falls mindestens 2 Treffer landen, erhält dein nächster Angriff +3 Erleichterung.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Mut, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Deine Dolche schneiden durch die Luft, ein tödlicher Wirbel, der deine Gegner zerfetzt.

### Hinterhältiger Angriff

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du nutzt den Überraschungsmoment aus, um deinem Gegner mit einem präzisen, gnadenlosen Stich eine verheerende Wunde zuzufügen.

**Mechanischer Effekt:**

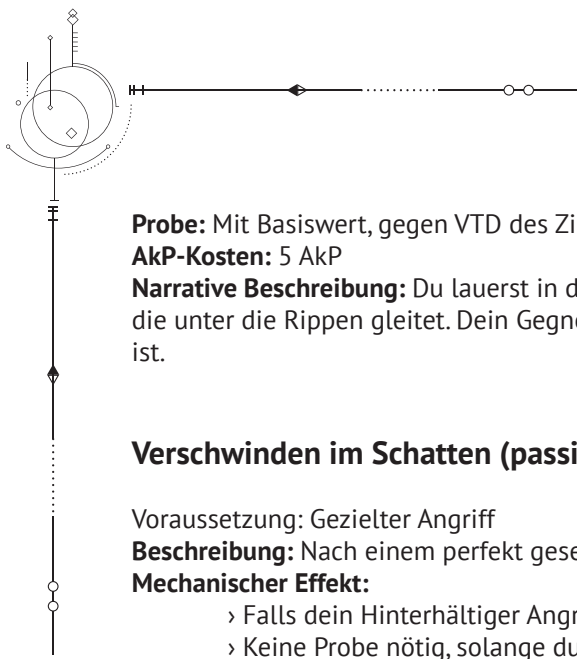
› VTD des Gegners -2 bei der Probe.

› Natürliche 2 oder 3 sind kritische Treffer!

› Kritischer Schaden: (Normaler Waffenschaden +1W6) ×2.

› Das Ziel darf einen WA-Rettungswurf machen, sonst gilt der Angriff als normaler Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Mut



**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Ziels

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du lauerst in den Schatten, dein Atem ruhig. Dann – ein lautloser Schritt, eine Klinge, die unter die Rippen gleitet. Dein Gegner realisiert erst im letzten Moment, dass der Kampf bereits verloren ist.

### Verswinden im Schatten (passiv)

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Nach einem perfekt gesetzten Angriff tauchst du sofort wieder in die Schatten ein.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls dein Hinterhältiger Angriff erfolgreich war, wirst du sofort unsichtbar.
- › Keine Probe nötig, solange du dich nach dem Angriff nicht bewegst.

**Probe:** -

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch trifft tödlich – bevor dein Gegner realisiert, was passiert ist, bist du bereits verschwunden.

### Versteckte Klinge (passiv)

Voraussetzung: Taktischer Vorteil

**Beschreibung:** Du bist ein Meister darin, eine kleine Waffe an Orten zu verbergen, an denen sie nicht erlaubt ist.

**Mechanischer Effekt:**

- › Du kannst eine Dolchklinge verstecken, sodass sie nur mit (Erfolge x 2) erschwerten Wahrnehmungsproben entdeckt wird.
- › Kann im Kampf sofort gezogen werden, ohne dass dies als Aktion zählt.

**Probe:** -

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch ist nicht zu sehen – bis es zu spät ist.

### Parierdolch

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Du setzt einen deiner Dolche defensiv ein, um feindliche Angriffe mit minimaler Bewegung abzuwehren und dich für einen Gegenangriff in Position zu bringen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Ohne Wurf: Erhöht deine VTD um +3 für 2 Kampfrunden.
- › Mit freiwilligem Wurf:
  - › Erfolg: VTD + (Erfolge +3) für (Erfolge +2) Runden.
  - › Fehlschlag: Parierdolch hält nur 1 Runde statt 2.
- › Funktioniert nur gegen Nahkampfangriffe.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Ohne Basiswert

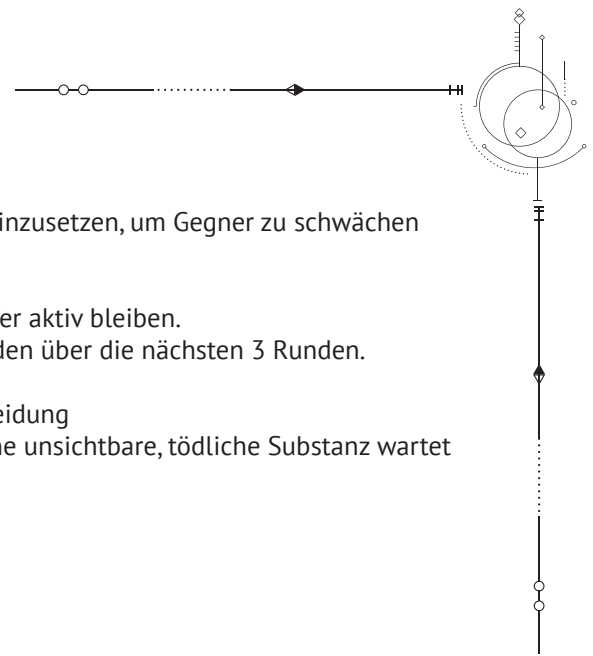
**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch hebt sich im perfekten Moment – kaum merklich, aber genug, um einen Hieb von der tödlichsten Klinge abzulenken. Dein Gegner zögert für einen Sekundenbruchteil, und du bist bereit, den Speiß umzudrehen.

### Meister der Gifte (passiv)

Voraussetzung: Taktischer Vorteil





**Beschreibung:** Du hast gelernt, Gifte geschickt auf deinen Dolchen einzusetzen, um Gegner zu schwächen oder über Zeit zu töten.

**Mechanischer Effekt:**

- › Erlaubt das Auftragen von Giften auf Dolche, die für 3 Treffer aktiv bleiben.
- › Jeder vergiftete Treffer verursacht zusätzlich 1W6 Giftschaden über die nächsten 3 Runden.

**Probe:** -

**AkP-Kosten:** AkP Kosten für das Auftragen eines Giftes ist SL-Entscheidung

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch glänzt im schwachen Licht – eine unsichtbare, tödliche Substanz wartet auf den ersten Treffer.

## Tödlicher Stich

Voraussetzung: Gezielter Angriff

**Beschreibung:** Dein Angriff ist darauf ausgerichtet, selbst dickste Rüstungen zu umgehen und direkt in die lebenswichtigen Organe zu stechen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, ignoriert er Rüstungs-VTD.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, erhält er -6 VTD für 2 Runden.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Konstitution

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Du setzt einen langsamen, tödlichen Stich – deine Klinge findet ihren Weg durch jede noch so kleine Lücke in der Verteidigung.

## Geistige Fokussierung (passiv)

Voraussetzung: Taktischer Vorteil

**Beschreibung:** Deine Waffe ist mehr als nur Stahl – sie wird zum Kanal für deine mystischen Kräfte.

**Mechanischer Effekt:**

- › Erlaubt es, mystische Fähigkeiten mit Dolchen um 1 erleichtert zu wirken.

**Probe:** -

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Deine Klinge pulsiert mit arkaner Energie – jede Bewegung ist eine Symbiose zwischen Stahl und Magie.

## Stufe 3 - Fortgeschrittener Kampf mit Wurfaffen und Dolchen (8 Fähigkeiten)

### Blutschnitt

Voraussetzung: Wuchtiger Stich

**Beschreibung:** Dein Angriff hinterlässt eine tiefe Wunde, die über Zeit weiterblutet und den Gegner schwächt.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, erhält das Ziel eine Blutung (1W6 Schaden pro Runde für 3 Runden).
- › Falls der Gegner bereits eine Blutung hat, addieren sich die Effekte (max. 2 Stapel).

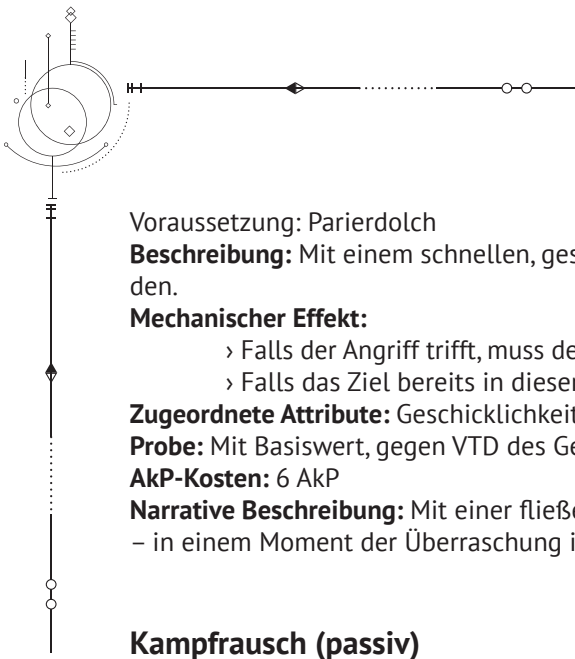
**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Stärke, Intuition

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch schlitzt sauber durch Fleisch – ein präziser, tiefer Schnitt, der dein Opfer mit jedem Tropfen Blut schwächt.

### Entwaffnen



Voraussetzung: Parierdolch

**Beschreibung:** Mit einem schnellen, geschickten Manöver fegst du die Waffe deines Gegners aus seinen Händen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, muss der Gegner eine Geschicklichkeits-Probe bestehen oder wird entwaffnet.
- › Falls das Ziel bereits in dieser Runde angegriffen wurde, ist die Probe um -3 erleichtert.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Klugheit

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Mit einer fließenden Bewegung drehst du die Klinge deines Gegners aus seiner Hand – in einem Moment der Überraschung ist er wehrlos.

## Kampfrausch (passiv)

Voraussetzung: Beidhändiger Kampf

**Beschreibung:** Deine Reflexe sind so geschärft, dass du noch mehr Angriffe in einer Runde ausführen kannst.

**Mechanischer Effekt:**

- › Erlaubt einen dritten Angriff pro Kampfrunde mit derselben Waffe, falls AkP verfügbar.

**Probe:** -

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Dein Kampfstil ist ein wilder Tanz aus Stahl und Geschwindigkeit – zwei Schläge reichen nicht aus, du setzt immer einen dritten hinterher.

## Blutende Wunde

Voraussetzung: Hinterhältiger Angriff

**Beschreibung:** Dieser Angriff aus dem Hinterhalt hinterlässt tiefe Wunden, die über Zeit zusätzlichen Schaden verursachen.

**Mechanischer Effekt:**

- › Falls der Angriff trifft, verursacht er zusätzlich eine Blutung (1W6 Schaden pro Runde für 3 Runden)
- › Falls der Gegner bereits eine Blutung hat, addieren sich die Effekte (max. 2 Stapel).
- › Auto-Krit bei Erfolg.
- › Das Ziel darf einen WA-Rettungswurf, erschwert um (Erfolge) machen, sonst gilt der Angriff als normaler Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Klugheit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch gleitet lautlos durch Fleisch – das Blut fließt unaufhaltsam weiter, während dein Gegner langsam seine Kraft verliert.

## Tödliche Präzision

Voraussetzung: Einsatz von Wurfmessern

**Beschreibung:** Du hast das Werfen von Messern perfektioniert und triffst mit absoluter Präzision.

**Mechanischer Effekt:**

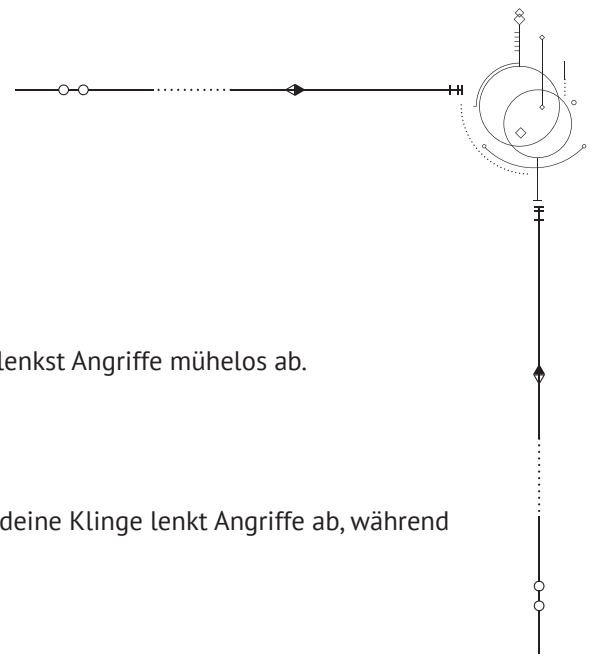
- › Falls du mit einer Wurfwaffe angreifst, zählt eine natürliche 2 oder 3 ebenfalls als kritischer Treffer.
- › Zusätzlicher Schaden: +1W6.
- › VTD des Gegners -3 für diesen Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Wurfmesser gleitet lautlos durch die Luft – mit tödlicher Präzision trifft es genau ins Ziel.



## Ausweichen (passiv)

Voraussetzung: Verschwinden im Schatten

**Beschreibung:** Du nutzt deine Waffe geschickt zur Verteidigung und lenkst Angriffe mühelos ab.

**Mechanischer Effekt:**

› Passiv: Erhöht eigene VTD um +3.

**Probe:** Keine

**AkP-Kosten:** -

**Narrative Beschreibung:** Mit schnellen Bewegungen weichst du aus, deine Klinge lenkt Angriffe ab, während du kaum einen Tropfen Schweiß verlierst.

## Wurfmesser-Salve

Voraussetzung: Einsatz von Wurfmessern

**Beschreibung:** Du wirfst eine Salve von Messern in rasanter Geschwindigkeit auf mehrere Ziele.

**Mechanischer Effekt:**

› Wirf bis zu 5 Messer gleichzeitig auf bis zu 5 Ziele.

› Jeder Angriff wird einzeln gegen die VTD seines Ziels gewürfelt.

› Falls mindestens 3 Treffer landen, erleidet das betroffene Ziel kritischen Schaden im nächsten Angriff.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Stärke, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** In einer einzigen fließenden Bewegung schleuderst du mehrere Wurfmesser – deine Gegner haben keine Chance, ihnen zu entkommen.

## Überwältigen

Voraussetzung: Tödlicher Stich

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so stark, dass dein Gegner aus dem Gleichgewicht gerät und stürzt.

**Mechanischer Effekt:**

› Falls der Angriff trifft, muss das Ziel eine Geschicklichkeits-Probe bestehen oder wird liegend und benommen.

› Falls das Ziel bereits unter einer Blutung leidet, ist die Probe um -3 erschwert.

**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Mut

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative Beschreibung:** Dein Dolch trifft mit unglaublicher Wucht – dein Gegner taumelt, dann kracht er zu Boden, hilflos deinen nächsten Angriffen ausgeliefert.

## Stufe 4 - Meisterhafter Kampf mit Wurf Waffen und Dolchen (2 Fähigkeiten)

### Tödlicher Regen

Voraussetzung: Wurfmesser Salve + tödliche Präzision

**Beschreibung:** Du lässt eine wahre Salve von Messern auf deine Gegner niedergehen, ein tödlicher Regen, der das gesamte Schlachtfeld dominiert.

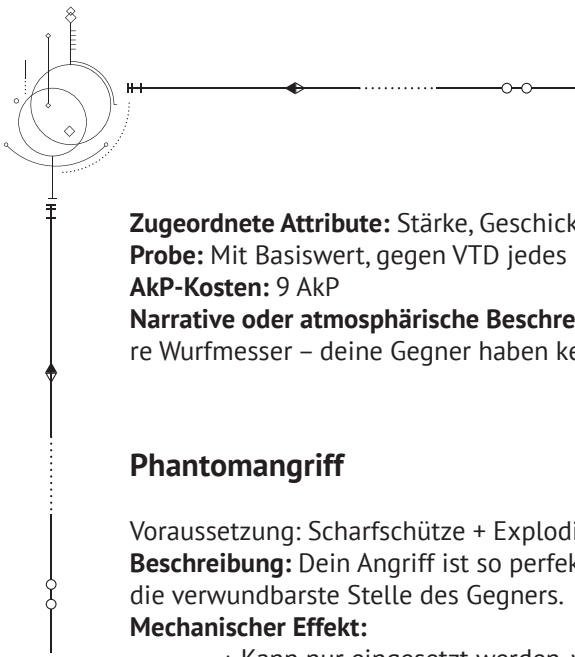
**Mechanischer Effekt:**

› Greift bis zu 6 Gegner gleichzeitig an.

› Jeder Angriff wird einzeln gegen die VTD des jeweiligen Gegners gewürfelt.

› Falls mindestens 3 Gegner getroffen werden, müssen alle getroffenen Gegner eine KO-Probe bestehen oder werden für 1 Runde handlungsunfähig.

› Falls ein Ziel bereits liegend ist, erhält es automatisch kritischen Schaden.



**Zugeordnete Attribute:** Stärke, Geschicklichkeit, Kreativität

**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD jedes Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** In einer einzigen fließenden Bewegung schleuderst du mehrere Wurfmesser – deine Gegner haben keine Chance, ihnen zu entkommen.

## Phantomangriff

Voraussetzung: Scharfschütze + Explodierender Pfeil

**Beschreibung:** Dein Angriff ist so perfekt vorbereitet, dass dein Dolch mit absoluter Präzision trifft, genau in die verwundbarste Stelle des Gegners.

**Mechanischer Effekt:**

- › Kann nur eingesetzt werden, wenn dein Gegner dich nicht bemerkt oder du versteckt bist.
- › Gegnerische VTD wird für diesen Angriff um -9 reduziert.
- › Falls der Angriff trifft, wird der Schaden verdoppelt.
- › Falls das Ziel bereits verwundet ist (unter 50% LP), wird der Schaden verdreifacht.
- › Falls der Gegner eine KO-Probe nicht besteht, kann er in der nächsten Runde keine Aktion ausführen.

**Zugeordnete Attribute:** Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Intuition

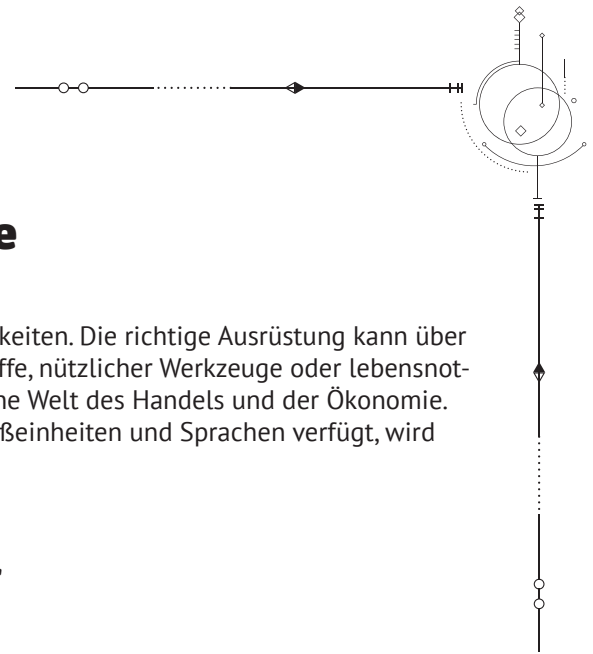
**Probe:** Mit Basiswert, gegen VTD des Gegners.

**AkP-Kosten:** 9 AkP

**Narrative oder atmosphärische Beschreibung:** Dein Herzschlag verlangsamt sich. Du hältst die Luft an, zielst – und lässt den Pfeil los. Kein Geräusch. Kein Vorwarnung. Nur ein tödlicher, lautloser Treffer, der die Welt des Gegners in Dunkelheit taucht.

## Startwaffe:

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Dolche	1W6 +1	Kann geworfen werden (Reichweite 10/30/60, +1 TP/-/-1 TP)	0,5 kg	1 G
+ Wurfmesser	1W6	10 Wurfmesser	0,4 kg	1 G



## 8. Ausrüstung, Handel & Ökonomie

Die Welt von Arvendor ist voller Geheimnisse, Gefahren und Möglichkeiten. Die richtige Ausrüstung kann über Leben und Tod entscheiden – sei es die Wahl einer zuverlässigen Waffe, nützlicher Werkzeuge oder lebensnotwendiger Vorräte. Doch jenseits der Ausrüstung ist Arvendor auch eine Welt des Handels und der Ökonomie. Während jede Enklave über ein eigenes Währungssystem, eigene Maßeinheiten und Sprachen verfügt, wird für die Spielmechanik ein vereinfachtes System genutzt.

### 8.1 Währungssystem & Wirtschaft in Arvendor

#### Ein zersplitterter Kontinent mit zahlreichen Währungen

Arvendor ist eine Welt, in der verschiedene Enklaven und Kulturen sich seit Tausenden von Jahren isoliert entwickelten. Jede Enklave hat ihre eigenen Traditionen, Rituale und wirtschaftlichen Systeme. Viele nutzen geprägte Münzen aus Edelmetallen, andere handeln mit seltenen Ressourcen oder setzen auf Schuldsysteme.

Da der erste Kontakt zwischen den Enklaven erst vor kurzem begann, hat sich noch kein einheitliches Wirtschaftssystem etabliert. Eigene Währungen, lokale Handelsregeln und individuelle Wertsysteme sind die Norm, nicht die Ausnahme. Es gibt keine zentrale Bank oder festgelegte Wechselkurse zwischen den Enklaven, sodass Handel oft durch Verhandlungen oder Tauschgeschäfte bestimmt wird.

#### Eine vereinfachte Darstellung für das Spiel

Damit sich Spieler\*innen am Tisch nicht mit dutzenden Währungen, Wechselkursen und komplexen Wirtschaftssystemen auseinandersetzen müssen, wird eine vereinfachte Darstellung genutzt: Gold, Silber, Kupfer und Alu dienen als universelle Währungen für das Spiel. Wer mehr Tiefe möchte, kann individuelle Währungssysteme für Enklaven ausarbeiten und Wechselkurse einführen.

Die Währungseinheiten für das Spiel

- 1 Gold (G)** – Die höchste gängige Währungseinheit für wertvolle Güter und große Transaktionen.
- 1 Gold = 10 Silber (S)** – Silbermünzen sind die Standardwährung im täglichen Handel.
- 1 Silber = 10 Kupfer (K)** – Kupfermünzen sind für alltägliche Ausgaben gedacht.
- 1 Kupfer = 10 Alu (AL)** – Alu ist eine minderwertige Münze, die hauptsächlich in armen Regionen genutzt wird und häufig mit Tauschhandel kombiniert wird.

#### Lokale Währungen & Handelspraktiken

Jede Enklave pflegt ihre eigenen wirtschaftlichen Systeme:

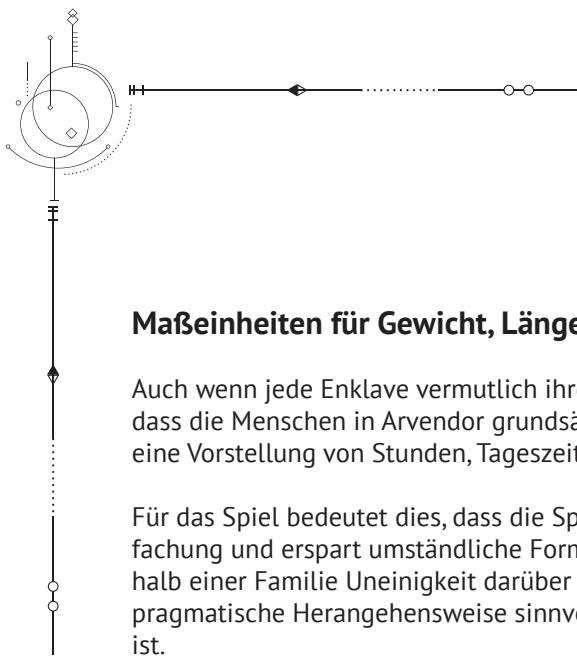
**Tauschhandel** – Besonders in abgelegenen oder ressourcenreichen Enklaven weit verbreitet.

**Lokale Münzen** – In wohlhabenden Handelsstädten oder alten Königreichen existieren weiterhin regionale Währungen mit eigenen Prägungen.

**Gutschriften & Schuldscheine** – Manche Enklaven basieren auf Schuldsystemen, die als Zahlungsmittel gelten.

**Reliktech-Handel** – Hochentwickelte Relikte sind oft nicht mit normaler Währung zu kaufen, sondern erfordern spezialisierte Tauschgeschäfte oder Wissen über deren Nutzung.

**Alu-Handel** – In den ärmeren Gebieten sind Alu-Münzen die gängigste Form der Bezahlung, oft in Kombination mit direktem Warentausch.



## Maßeinheiten für Gewicht, Länge & Zeit – warum wir sie vereinfachen

Auch wenn jede Enklave vermutlich ihre eigene Art der Zeitmessung entwickelt hat, gehen wir davon aus, dass die Menschen in Arvendor grundsätzlich ein System zur Bestimmung der Tageszeit besitzen. Sie haben eine Vorstellung von Stunden, Tageszeiten und der Abfolge von Tag und Nacht.

Für das Spiel bedeutet dies, dass die Spielleitung klar sagen kann: „Es ist jetzt 16 Uhr.“ Dies dient der Vereinfachung und erspart umständliche Formulierungen wie „Es ist ungefähr später Nachmittag.“ Da selbst innerhalb einer Familie Uneinigkeit darüber herrschen kann, wann genau der „späte Nachmittag“ beginnt, ist diese pragmatische Herangehensweise sinnvoll. So bleibt das Spiel flüssig und alle verstehen sofort, was gemeint ist.

### Einheitliche Maße für Entfernungen und Gewicht

Da sich die Enklaven über Jahrtausende hinweg isoliert entwickelten, existieren zahlreiche lokale Begriffe für Maßeinheiten. Um das Spiel zu vereinfachen, wird jedoch ein einheitliches System genutzt:

**Zeiteinheiten:** Minuten, Stunden, Tage, Monate und Jahre werden universell verwendet. Lokale Begriffe existieren, sind aber rein erzählerischer Natur und haben keine spielmechanische Relevanz.

**Entfernungen:** Meter und Kilometer ersetzen individuelle Maßsysteme der Enklaven, um Regeln für Bewegungsraten, Reichweiten von Waffen oder Reisedistanzen konsistent zu halten.

**Gewicht & Volumen:** Standardmaße wie Gramm und Kilogramm sind spielmechanisch etabliert, auch wenn einzelne Enklaven ihre eigenen Begriffe verwenden.

*Diese Vereinheitlichung dient dem Spielfluss und sorgt dafür, dass alle Gruppen ohne Umrechnungsprobleme spielen können. Wer mehr Immersion wünscht, kann dennoch lokale Begriffe und Maßeinheiten für das Rollenspiel nutzen, ohne dass dies die Mechanik beeinflusst.*

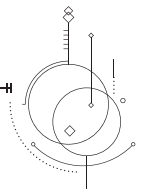
## 8.2 Preisliste für Gegenstände

### Lebensmittel und Alltagsbedarf

Lebensmittel sind essenziell für das Überleben in Arvendor. Neben Basisnahrung gibt es haltbare Reiseverpflegung sowie Luxuswaren für Wohlhabende.

#### Lebensmittel

Gegenstand	Preis	Gewicht	Beschreibung
Brot (einfach, 1 Laib)	5 K	0.5 kg	Frisch gebackenes Brot aus Roggen oder Weizen.
Brot (fein, 1 Laib)	10 K	0.5 kg	Weißes Brot aus hochwertigem Mehl.
Eier (1 Dutzend)	3 K	0.8 kg	Frische Eier, gesammelt von lokalen Hühnern.
Feuerholz (10 Scheite)	2 K	5 kg	Gebündelte Holzscheite, ideal für Lagerfeuer.
Fleisch, getrocknet (250 g)	7 K	0.25 kg	Haltbare Rationen, perfekt für Reisen.
Fleisch, frisch (1 kg)	15 K	1 kg	Lokale Tierzucht, frisch geschlachtet.
Gemüsekorb (Saison)	10 K	2 kg	Verschiedene Gemüsesorten aus den Feldern der Enklave.
Kräuterteemischung (Beutel)	5 A	0.1 kg	Lokale Kräuter, ideal für entspannende Getränke.
Obstkorb (frisch, 1 Korb)	1 S	2 kg	Verschiedene Früchte, schwer zu kultivieren.
Pfefferkörner (kleiner Beutel)	3 K	0.1 kg	Seltener und geschätzter Luxus.
Proviant, Reise (1 Tagesration)	10 K	1 kg	Trockene Kekse, Pökelfleisch und Wasser.
Salz (1 kg)	5 K	1 kg	Unverzichtbar für Konservierung und Würzen.
Wasserflasche (Leder, gefüllt)	3 K	1 kg	Robuste Lederflasche, wiederverwendbar.



Wein (edel, 1 Flasche)	2 S	1.2 kg	Hochwertiger Wein aus den besten Reben der Enklave.
------------------------	-----	--------	---

### Alltagsgegenstände und Ausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht	Beschreibung
Notizbuch und Feder	5 K	0.3 kg	Kleines Notizbuch mit Tinte und Feder.
Räucherbündel	6 K	0.2 kg	Gebündelte Kräuter mit beruhigender Wirkung.
Traumfänger	1 S	0.5 kg	Schutz gegen böse Geister, kunstvoll gefertigt.
Bunte Umhänge	2 S	1 kg	Leichte, farbenfrohe Umhänge für Rituale oder Sonnenschutz.
Schlafsack	8 K	3 kg	Bietet Wärme für Nächte im Freien.
Tarp (Häute/Pflanzenfasern)	1 S	3.5 kg	Wetterfester Unterschlupf.
Seil (20 m)	8 K	2 kg	Robustes Hanfseil für verschiedene Zwecke.
Hängematte	1 S	2 kg	Zwischen Bäumen aufhängbare Schlafgelegenheit.
Decke	5 K	1.5 kg	Dicke, wärmende Decke.
Feuerstein und Stahl	4 K	0.3 kg	Unverzichtbar zum Feuermachen.
Kreide	2 K	0.2 kg	Markierungen und Notizen an Wänden und Böden.
Werkzeugkästchen	1 G	3 kg	Enthält grundlegende Werkzeuge.
Miniatur-Schraubendreher-Set	6 K	0.3 kg	Für feine mechanische Arbeiten.
Dietrichset (5 Dietriche)	1 G	0.4 kg	Öffnet Schlösser mit Geschick.
Klappspaten	5 K	1 kg	Nützlich für Grabungen.
Kompass	8 S	0.5 kg	Hilft bei der Orientierung.
Lupe	3 S	0.4 kg	Vergrößerung von Details.
Nadel und Faden	5 A	0.1 kg	Für schnelle Reparaturen.
Signalpfeife	3 K	0.1 kg	Lauter Ton für Notfälle.
Wasserschlauch (2 Liter)	1 S	0.6 kg	Trinkwasserbehälter aus Tierhaut.

## Unterkunft und Dienstleistungen

Ob eine einfache Schlafstelle oder eine luxuriöse Unterkunft – alles hat seinen Preis. Auch Söldnerdienste, Späher oder Heiler verlangen eine angemessene Bezahlung.

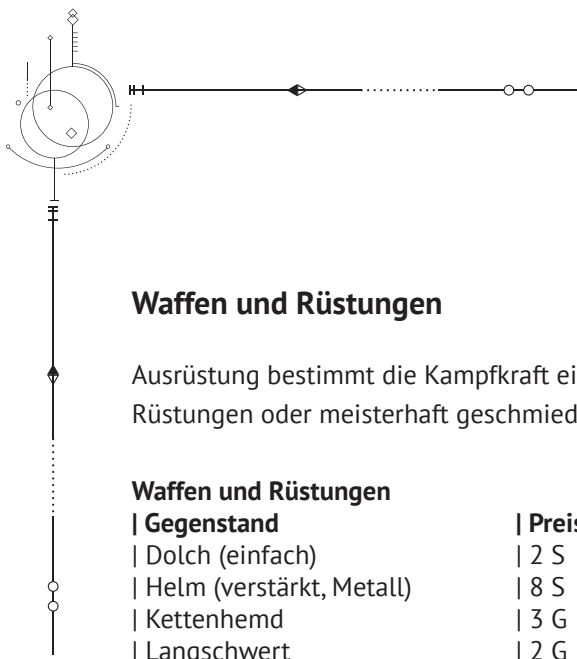
### Unterkunft und Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis	Beschreibung
Badehaus (komplette Pflegekur)	5 S	Umfasst Bad, Massage und Pflegeprodukte.
Gasthaus (Gemeinschaft, 1 Nacht)	5 K	Bett in einem Mehrbettzimmer.
Gasthaus (Einzelzimmer, 1 Nacht)	12 K	Einfaches privates Zimmer mit Bett und Waschschüssel.
Gasthaus (Luxuszimmer, 1 Nacht)	5 S	Komfortables Zimmer mit eigenem Bad und Verpflegung.
Mahlzeit (einfach)	5 K	Brot, Käse und Suppe.
Mahlzeit (luxuriös)	2 S	Drei Gänge mit Wein und Fleisch.
Marktplatzstand (wöchentlich)	1 G	Mietkosten für einen Stand im Mittleren Ring von Aman-Thul
Wäscheservice (pro Kleidungsstück)	2 K	Reinigung und Trocknung von Kleidung.
Wachschatz (2 Wachen, 1 Nacht)	1 G	Bewaffnete Wachen für Schutz und Sicherheit.

## Reisen und Transport

Transportmöglichkeiten variieren je nach Region. Von einfachen Lasttieren über Mietkutschen bis hin zu der hochentwickelten Reliktech-Portalreise gibt es zahlreiche Optionen.

Reiseart	Preis	Beschreibung
Kutschenfahrt (innerhalb der Enklave)	3 K	Komfortabler Transport innerhalb einer Enklave.
Luftschiffreise (zu anderer Enklave)	200 G	Schneller und exklusiver Transport über große Distanzen.
Packtier (Tagesmiete)	1 S	Praktisch für Transporte oder längere Reisen.
Portalreise (Aman-Thul - Khalkrum)	12 G	Sichere und schnelle Reise durch ein Reliktech-Portal.



## Waffen und Rüstungen

Ausrüstung bestimmt die Kampfkraft eines Charakters. Während einfache Waffen günstig sind, können seltene Rüstungen oder meisterhaft geschmiedete Klingen extrem teuer werden.

### Waffen und Rüstungen

Gegenstand	Preis	Gewicht	Beschreibung
Dolch (einfach)	2 S	0.5 kg	Schlichte Waffe, leicht zu handhaben.
Helm (verstärkt, Metall)	8 S	3.5 kg	Bietet guten Schutz gegen Kopfverletzungen.
Kettenhemd	3 G	6 kg	Effektiver Schutz gegen Schnitte und Stiche.
Langschwert	2 G	2.5 kg	Standardwaffe, robust und zuverlässig.
Lederrüstung	7 S	6 kg	Leicht und flexibel, ideal für schnelle Bewegungen.
Plattenrüstung (vollständig)	150 G	25 kg	Schwere Rüstung, schützt zuverlässig gegen alle Arten von Angriffen.
Schild (verstärkt, Holz)	3 S	6 kg	Bietet guten Schutz, verstärkt mit Metallkanten.
Speer (Standard)	6 S	3 kg	Einfacher, aber vielseitiger Wurf- und Stichwaffe.
Zweihandschwert	5 G	4.5 kg	Ein massives Schwert für wuchtige Angriffe.
Doppeldolche	4 G	0.8 kg	Speziell ausbalancierte Dolche für beidhändige Kämpfer.
Kleine Reliktech-Armbrust	3 G	1 kg	Handliche Armbrust mit Reliktech-Mechanismus.
Ritualdolch	8 S	0.5 kg	Ein kunstvoll gearbeiteter Dolch, oft für rituelle Zwecke verwendet.
Kristallstab	6 G	1.5 kg	Ein mit Kristallen besetzter Stab zur Kanalisierung von Energie.
Verstärkte Lederpanzerung	2 G	3.5 kg	Zusätzlicher Schutz bei gleichzeitiger Beweglichkeit.

## Reliktech und Magie

Reliktech ist kostbar und schwer zu beschaffen. Artefakte und magische Gegenstände sind oft einzigartig und unterliegen nicht dem klassischen Handel – sie werden gehandelt, gestohlen oder bei geheimen Auktionen versteigert.

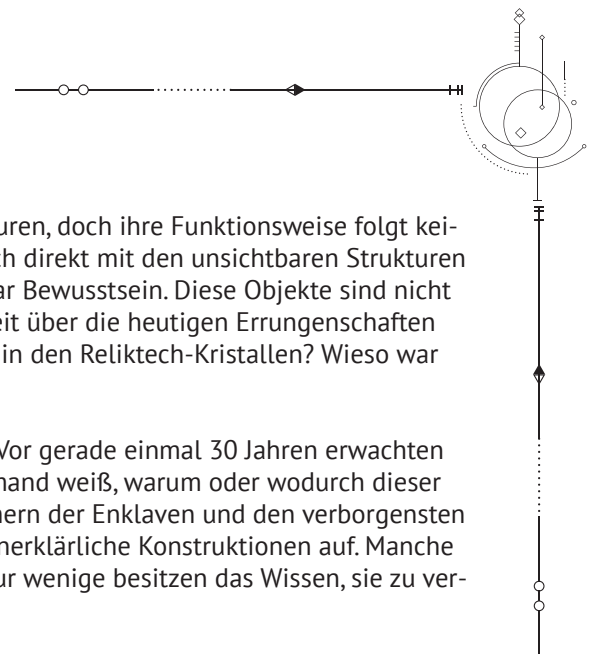
### Reliktech und Magie

Gegenstand/Dienstleistung	Preis	Gewicht	Beschreibung
Artefaktreparatur (klein)	5 S		Reparatur beschädigter Reliktech-Teile.
Energiekristall (volle Aufladung)	10 S	0.8 kg	Vollständig geladener Kristall für kleine Reliktech- Geräte.
Heilungselixier (magisch)	5 S	0.5 kg	Stellt 2W6 Lebenspunkte wieder her.
Reliktech-Kompass	10 G	1 kg	Seltenes Artefakt, zeigt magische Energiequellen an.
Schriftrolle der Teleportation	15 G	0.5 kg	Einmalige magische Nutzung für schnelle Fortbewegung.
Reliktech-Leuchte	3 G	1.2 kg	Hochentwickelte Leuchte mit zielgerichtetem Lichtstrahl.
Schleierwind-Kristall	5 K	0.2 kg	Ein kleiner, sanft leuchtender Kristall ohne magische Wirkung.
Kleiner Heiltrank	1 S	0.3 kg	Stellt 2W4 LeP wieder her, aus häufig vorkommenden Kräutern.
Mittlerer Heiltrank	2 S 5 K	0.5 kg	Stellt 5W4 HP wieder her, Mischung aus häufigen und seltenen Zutaten.
Großer Heiltrank	4 S	0.8 kg	Stellt 3W6 HP wieder her, mit seltenen Zutaten und längerer Haltbarkeit.

## 8.3 Reliktech – Das Vermächtnis einer vergessenen Ära

Reliktech ist mehr als nur hochentwickelte Technologie – es ist eine Form der Existenz, die auf denselben fundamentalen Prinzipien wie die Mystischen Kräfte basiert. Während Atherschöpfer, die sich mit den tiefen Gesetzmäßigkeiten der Mystik beschäftigen, immer noch versuchen, die Mechanismen dahinter vollständig zu entschlüsseln, steht eines fest: Die Energie, die Reliktech antreibt, weist deutliche Parallelen zu der spirituellen Energie auf, die von Mystischen Kräften genutzt wird.





Viele der verbliebenen Relikte erscheinen wie mechanische Apparaturen, doch ihre Funktionsweise folgt keiner bekannten physikalischen Logik. Stattdessen scheint die Reliktech direkt mit den unsichtbaren Strukturen der Realität zu interagieren – sei es durch Energie, Materie oder sogar Bewusstsein. Diese Objekte sind nicht bloß Werkzeuge, sondern Relikte eines vergangenen Wissens, das weit über die heutigen Errungenschaften hinausgeht. Doch die große Frage bleibt: Woher stammt die Energie in den Reliktech-Kristallen? Wieso war diese Art Energie so lange aus Arvendor verschwunden?

Die Entdeckung der Reliktech markiert den Beginn einer neuen Ära. Vor gerade einmal 30 Jahren erwachten die ersten Relikte wieder aus ihrem Jahrtausendlangen Schlaf. Niemand weiß, warum oder wodurch dieser Prozess ausgelöst wurde, doch seither tauchen in den tiefsten Kammern der Enklaven und den verborgensten Winkeln des Ausserhalb uralte Maschinen, mächtige Artefakte und unerklärliche Konstruktionen auf. Manche funktionieren tadellos, andere sind beschädigt oder instabil – und nur wenige besitzen das Wissen, sie zu verstehen oder zu reparieren.

Ein Beispiel für die Seltenheit dieser Technologie ist die Geschichte der drei Luftschiffe von Aman-Thul. Vor wenigen Jahren öffnete jemand versehentlich eine versiegelte Schleuse tief in den alten Strukturen der Enklave. Dahinter lag eine verborgene Kammer, in der drei gewaltige Schiffe ruhten – größer und fremdartiger als alles, was die Bewohner je gesehen hatten. Doch während eines der Luftschiffe heute über den Wolken schwebt, wurden die anderen beiden bereits im Ausserhalb verloren, verschollen oder zerstört. Ein Symbol für die immense Macht und zugleich die große Gefahr dieser vergessenen Technologie.

## Die verschiedenen Arten von Reliktech

Reliktech existiert in zahlreichen Formen und dient unterschiedlichsten Zwecken. Einige dieser Technologien sind klar als Waffen oder Werkzeuge erkennbar, während andere so komplex und fremdartig sind, dass selbst die klügsten Köpfe Arvendors ihren Nutzen nicht entschlüsseln können.

### Bekannte Kategorien von Reliktech:

**Reliktech-Waffen & Rüstungen:** Einige der mächtigsten Artefakte umfassen Klingen, die niemals stumpf werden, Energieprojektoren oder Exo-Suits, die ihrem Träger übermenschliche Stärke verleihen.

**Reliktech-Portale:** Diese Strukturen ermöglichen Teleportation, ohne dass Mystische Kräfte angewendet werden müssen. Sie funktionieren nach unbekanntem Prinzipien und erscheinen wie eine institutionalisierte Form von Magie.

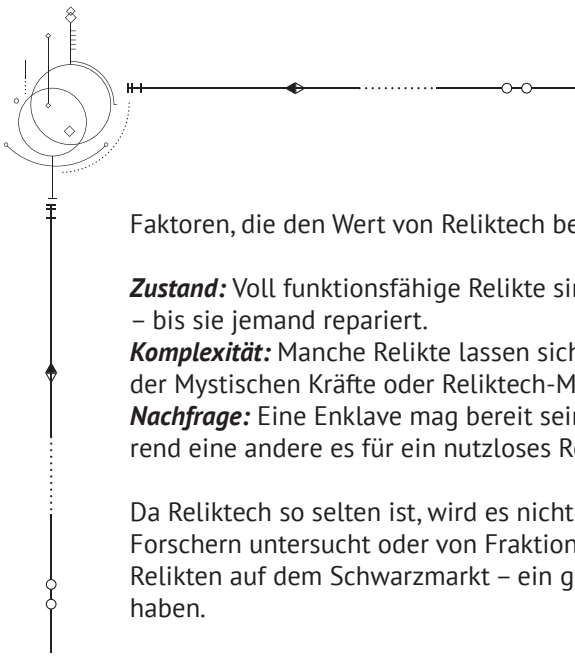
**Luftschiffe & Fortbewegungsmittel:** Die Enklave Aman-Thul hat gezeigt, dass Reliktech riesige Luftschiffe ermöglichen kann. Diese Maschinen nutzen Energiekristalle, die seit Jahrtausenden nicht mehr existieren sollten.

**Mechanische Konstrukte & Anlagen:** Manche Reliktech-Strukturen bestehen aus gigantischen Maschinen, deren Zweck niemand mehr kennt. In stillgelegten Enklaven findet man Mechanismen, die auf Knopfdruck reagieren, obwohl sie jahrhundertlang unberührt blieben.

**Nützliche Alltagsgegenstände:** Neben den großen Artefakten gibt es auch kleinere Wunderwerke – Lichtquellen, die niemals verlöschen, Werkzeuge, die sich selbst reparieren, oder Kristalle, die Informationen speichern können.

## Preisgestaltung für mächtige, seltene Gegenstände

Da Reliktech nicht mehr hergestellt wird, ist es unbezahlbar. Sein Wert wird nicht in Gold oder Silber bemessen, sondern an seiner Funktionsfähigkeit, seiner Seltenheit und seiner Anwendbarkeit. Manche Relikte haben für bestimmte Enklaven religiösen Wert, andere sind für Wissenschaftler oder Magiekundige von unschätzbare Bedeutung.



Faktoren, die den Wert von Reliktech bestimmen:

**Zustand:** Voll funktionsfähige Relikte sind extrem wertvoll, während beschädigte Artefakte oft nutzlos wirken – bis sie jemand repariert.

**Komplexität:** Manche Relikte lassen sich leicht nutzen, während andere nur mit tiefergehenden Kenntnissen der Mystischen Kräfte oder Reliktech-Mechaniken aktiviert werden können.

**Nachfrage:** Eine Enklave mag bereit sein, große Reichtümer für ein funktionierendes Relikt zu zahlen, während eine andere es für ein nutzloses Relikt der Vergangenheit hält.

Da Reliktech so selten ist, wird es nicht einfach verkauft. Die meisten Relikte werden in Ruinen entdeckt, von Forschern untersucht oder von Fraktionen gejagt. Manche Städte handeln mit gestohlenen oder instabilen Relikten auf dem Schwarzmarkt – ein gefährliches Geschäft, da viele dieser Objekte unvorhersehbare Effekte haben.

## Regeln für das Wiederherstellen und Verbessern von Reliktequipment

Die Manipulation von Reliktech ist ein heikles Unterfangen. Es gibt keine klaren Baupläne oder fertigen Anleitungen für diese Technologie – wer ein Relikt modifizieren oder reparieren will, muss improvisieren. In Arvendor ist das Basteln an Reliktech weniger eine festgelegte Regelmechanik als vielmehr ein erzählerisches Element.

### Grundlegende Mechanismen für das Wiederherstellen von Reliktech:

**Erforschung:** Zunächst muss das Relikt identifiziert werden. Dies kann durch Proben in Fertigkeiten wie Mechanik/Reliktech, Archäologie oder Mystische Kräfte erfolgen.

**Energiequelle finden:** Viele Relikte benötigen eine spezifische Energieform – sei es arkane Kraft, Relikbatterien oder eine unbekannte Ressource.

**Reparatur:** Eine defekte Komponente muss ersetzt oder restauriert werden. Dies kann durch Handwerksfähigkeiten oder mit Hilfe eines Spezialisten geschehen.

**Stabilität testen:** Einige Relikte sind instabil und müssen vor der Nutzung getestet werden. Fehlschläge können zu gefährlichen Effekten führen.

### Modifikationen an Reliktech:

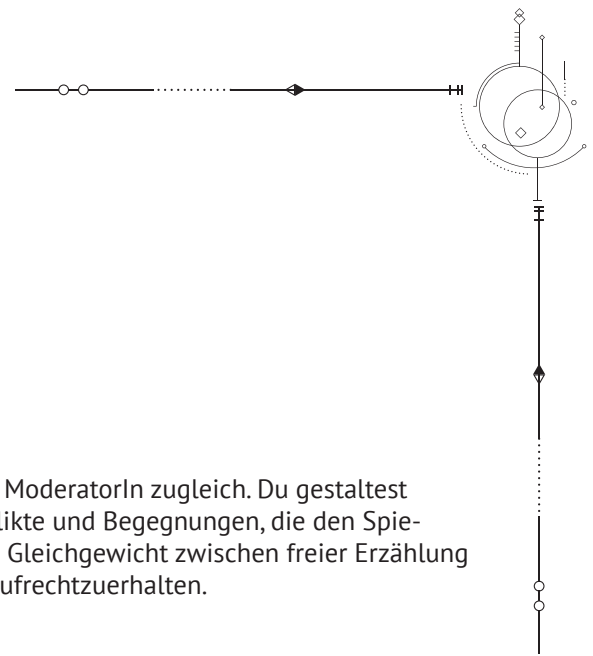
**Energieverstärkung:** Manche Relikte können durch zusätzliche Energiequellen aufgeladen werden, wodurch sie neue Effekte erhalten.

**Mystische Anpassung:** Einige Artefakte reagieren auf Mystische Kräfte und können verändert oder optimiert werden.

**Funktionale Erweiterungen:** Relikte mit modularen Komponenten können mit anderen Reliktech-Teilen kombiniert werden, um neue Funktionen zu schaffen.

Doch eines bleibt sicher: Niemand versteht Reliktech vollkommen. Jede Verbesserung, jede Nutzung ist ein Schritt ins Ungewisse – und die Relikte, die heute wiedergefunden werden, sind vielleicht nur ein Bruchteil des Wissens, das einst in Arvendor existierte.

Die Suche nach Reliktech ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Wer ihre Geheimnisse entschlüsseln kann, erhält Zugang zu Kräften, die den Lauf der Welt verändern könnten.



## 9. Die Spielleitung in Arvendor

### 9.1 Einführung für Spielleiter\*innen

#### Was bedeutet es, Arvendor zu leiten?

Als SpielleiterIn von Arvendor bist du ErzählerIn, WeltenbauerIn und ModeratorIn zugleich. Du gestaltest nicht nur die Umgebung, sondern auch die Herausforderungen, Konflikte und Begegnungen, die den Spieler\*innen eine immersive Erfahrung bieten. Deine Aufgabe ist es, das Gleichgewicht zwischen freier Erzählung und Spielmechanik zu halten, um die Spannung und den Spielfluss aufrechtzuerhalten.

#### Kernprinzipien für eine spannende Spielwelt

**Dynamische Welt:** Eine glaubwürdige Welt reagiert auf die Handlungen der Spieler\*innen. Ereignisse entwickeln sich auch unabhängig von den Aktionen der Gruppe weiter.

**Spieler\*innen als Mitgestalter:** Arvendor ist ein kollaboratives Erlebnis – Spieler\*innen sollten Entscheidungen treffen können, die echte Konsequenzen haben.

**Herausforderungen mit Bedeutung:** Kämpfe, Rätsel oder Konflikte sollten sich nicht wie Hindernisse anfühlen, sondern als integraler Teil der Erzählung wirken.

**Atmosphärische Tiefe:** Nutze die besonderen Elemente Arvendors – Mystische Kräfte, Reliktech und die Enklaven – um der Welt einen unverwechselbaren Charakter zu verleihen.

#### Narrative Freiheit vs. Regelstriktheit

Regeln sind Werkzeuge, keine Fesseln. In Arvendor sind Spielerinnen oft Forschende oder Entdeckerinnen. Sie müssen experimentieren und neue Wege finden, um mit Reliktech oder Mystischen Kräften umzugehen. Ermutige sie dazu, die Mechaniken des Spiels kreativ einzusetzen. Wenn eine Regel im Weg steht, frage dich: Macht sie die Geschichte interessanter oder bremst sie den Spielfluss?

#### Flexibilität und Improvisation – Die Kunst des Reagierens

In Arvendor sind die Spieler\*innen nicht nur Teil der Geschichte, sondern gestalten sie aktiv mit. Das bedeutet, dass sich Pläne unerwartet ändern können – und das ist eine Chance, kein Problem.

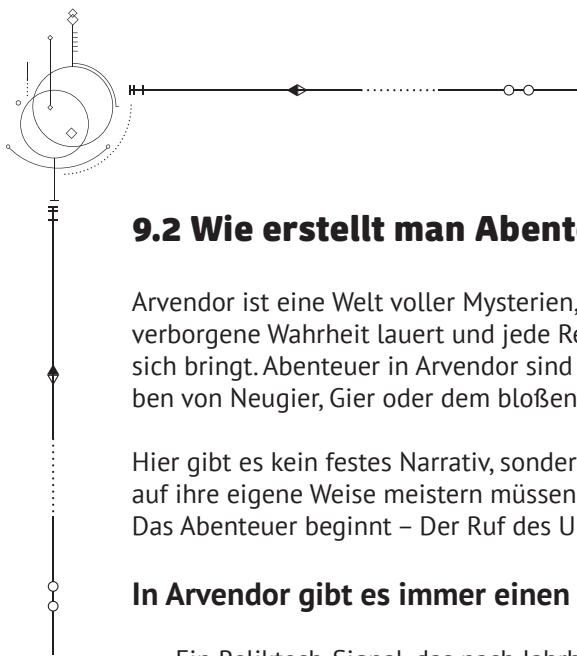
#### Tipps zur Improvisation in Arvendor:

**Nutze vorbereitete Elemente flexibel:** Habe eine Liste mit Namen, Ereignissen oder NSC bereit, die du spontan einsetzen kannst. Arvendor ist eine Welt voller Geheimnisse – wenn ein geplanter Handlungsstrang umgangen wird, kann er später an anderer Stelle wieder auftauchen.

**Reagiere auf die Kreativität der Spieler\*innen:** Wenn sie eine unerwartete Lösung für ein Problem vorschlagen, überlege, wie du sie in die Geschichte einbauen kannst, anstatt sie sofort abzulehnen.

**Erzeuge Konsequenzen:** Auch wenn die Spieler\*innen eine Szene anders lösen als gedacht, sollte es spürbare Auswirkungen geben. Eine umgangene Gefahr könnte sich später als noch größer herausstellen oder eine Enklave könnte auf unerwartete Weise auf ihre Taten reagieren.

**Ruhe bewahren und Zeit gewinnen:** Falls du unsicher bist, gib dir selbst Zeit, indem du die Aufmerksamkeit auf einen anderen Aspekt der Szene lenkst (z. B. eine neue NSC-Interaktion) oder den Spieler\*innen eine Frage stellst („Was denkt ihr, was als Nächstes passiert?“).



## 9.2 Wie erstellt man Abenteuer in Arvendor?

Arvendor ist eine Welt voller Mysterien, Geheimnisse und Wunder – ein Ort, an dem hinter jeder Ruine eine verborgene Wahrheit lauert und jede Reise in das Außerhalb neue Entdeckungen oder tödliche Gefahren mit sich bringt. Abenteuer in Arvendor sind nicht nur Geschichten, sie sind Expeditionen ins Unbekannte, getrieben von Neugier, Gier oder dem bloßen Überlebenswillen.

Hier gibt es kein festes Narrativ, sondern eine lebendige Welt voller Herausforderungen, die die Spieler\*innen auf ihre eigene Weise meistern müssen.

Das Abenteuer beginnt – Der Ruf des Unbekannten

### In Arvendor gibt es immer einen Grund, sich auf eine Reise zu begeben:

- › Ein Reliktech-Signal, das nach Jahrhunderten wieder aktiv ist.
- › Eine Vergessene Enklave, die plötzlich aus den Geschichtsbüchern auftaucht.
- › Ein mystisches Phänomen, das Gesetze der Realität bricht.
- › Eine Gruppe von Schatzsuchern, die auf etwas gestoßen ist, das besser unentdeckt geblieben wäre.

Jede Reise ins Außerhalb ist riskant – doch das Versprechen auf Reichtum, Wissen oder Macht treibt die Charaktere voran.

### Das Außerhalb – Die letzte Grenze

Die Enklaven mögen sicher sein, aber sie sind nicht das wahre Arvendor. Das Außerhalb ist ungezähmt, voller verloreener Städte, wilder Kreaturen und rätselhafter Phänomene. Es gibt keine Karten, keine Gesetze – nur Gefahr und Möglichkeiten.

Was die Charaktere erwartet:

- › Vergangene Zivilisationen: Wer waren die Altvorderen wirklich? Warum sind ihre Städte leer? Was bedeutete der Urkraft-Sturm?
- › Unerforschte Natur: Gigantische Wälder, in denen sich die Flora bewegt, Wüsten, die in anderen Dimensionen existieren, und Gebirge, die keine festen Gipfel haben.
- › Mystische Wesen – Freund oder Feind? Ist das leuchtende Etwas in der Dunkelheit ein alter Wächter oder ein Jäger? Kann mit ihm verhandelt werden – oder sollte man rennen?

Das Außerhalb ist eine Schatztruhe voller Geheimnisse, aber sie wird nicht kampflös geöffnet.

### Der neue Goldrausch – Schätze und Gefahren

Seit der Rückkehr der Mystischen Kräfte und der Aktivierung alter Reliktech ist das Außerhalb nicht mehr nur eine tödliche Wildnis – es ist auch eine Goldgrube.

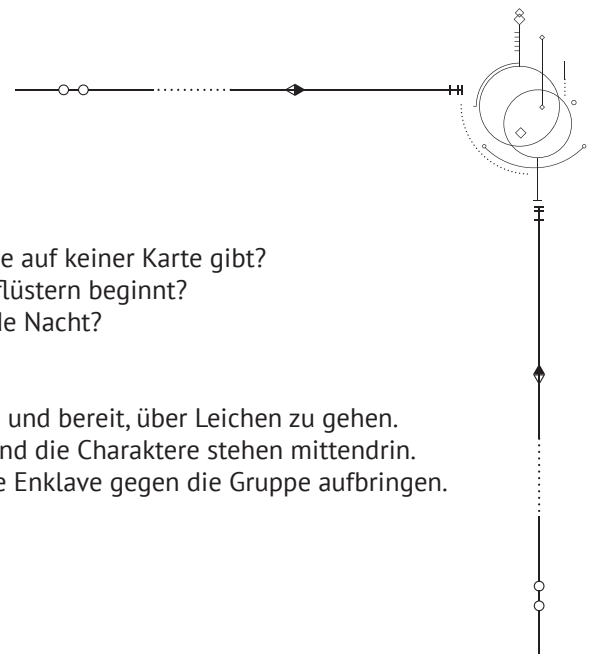
Glücksritter, Forscher und Plünderer strömen aus den Enklaven hinaus, um:

- › Verborgene Reliktech-Artefakte zu bergen, die den Lauf der Geschichte verändern könnten.
- › Vergessene Magie wiederzuentdecken – auch wenn niemand weiß, was ihr Preis ist.
- › Den Reichtum vergangener Zeitalter zu finden und damit die Machtverhältnisse in den Enklaven neu zu ordnen.

Doch jedes Geheimnis, das entdeckt wird, zieht Gierige, Mächtige und Gefährliche an.

### Das Abenteuer aufbauen – Spannung durch Herausforderungen

Ein starkes Arvendor-Abenteuer ist kein festes Drehbuch, sondern eine dynamische Welt voller Hindernisse. Die Spieler\*innen bestimmen den Weg – du stellst ihnen Herausforderungen in den Weg.



#### **Erforschung & Mysterium:**

- › Warum liegt eine riesige Stadt mitten in der Wüste, wenn es sie auf keiner Karte gibt?
- › Wer hat das riesige Monolithenfeld errichtet, das plötzlich zu flüstern beginnt?
- › Warum verändern sich die Sterne über einem alten Tempel jede Nacht?

#### **Gefahren & Konsequenzen:**

- › Ein rivalisierendes Expeditionsteam ist auf derselben Fährte – und bereit, über Leichen zu gehen.
- › Ein Reliktech-Objekt verändert die Realität um sich herum – und die Charaktere stehen mittendrin.
- › Der Fund eines Artefakts könnte eine Fraktion oder eine ganze Enklave gegen die Gruppe aufbringen.

#### **Schätze & Belohnungen:**

- › Eine Waffe der Altvorderen, die ihren Träger verändert.
- › Ein Reliktech-Portal, das in eine andere Welt führt.
- › Ein vergessenes Wissen, das nicht ohne Grund verloren war.

#### **Fazit: Abenteuer als Expedition ins Unbekannte**

Arvendor ist eine Welt für Sucherinnen, Entdeckerinnen und Glücksritter. Das Abenteuer beginnt dort, wo die Karten enden – und jede Herausforderung, jeder Fund, jede Entscheidung kann die Welt verändern.

Lass das Außerhalb nicht nur eine Kulisse sein – lass es leben, atmen und Geheimnisse bewahren, die erst am Spieltisch enthüllt werden.

#### **Struktur eines Abenteuers**

Ein gut aufgebautes Abenteuer folgt oft einer dynamischen Struktur. Diese Struktur ist hilfreich im Hinterkopf zu behalten.

**Einstieg** – Wie wird die Gruppe involviert? Gibt es eine direkte Motivation oder einen Mysterien-Aufhänger?

**Erkundung & Interaktion** – Welche Orte können bereist werden? Welche Fraktionen oder NSC haben Einfluss auf die Handlung?

**Konflikte & Herausforderungen** – Sind Hindernisse physischer Natur (Kampf, Gelände), sozialer Natur (Intrigen, Verhandlungen) oder übernatürlich (Mystische Kräfte, Reliktech)?

**Höhepunkt & Auflösung** – Wie endet das Abenteuer? Welche Konsequenzen haben die getroffenen Entscheidungen?

#### **Herausforderungen statt Lösungen – Spieler\*innen gestalten die Geschichte mit**

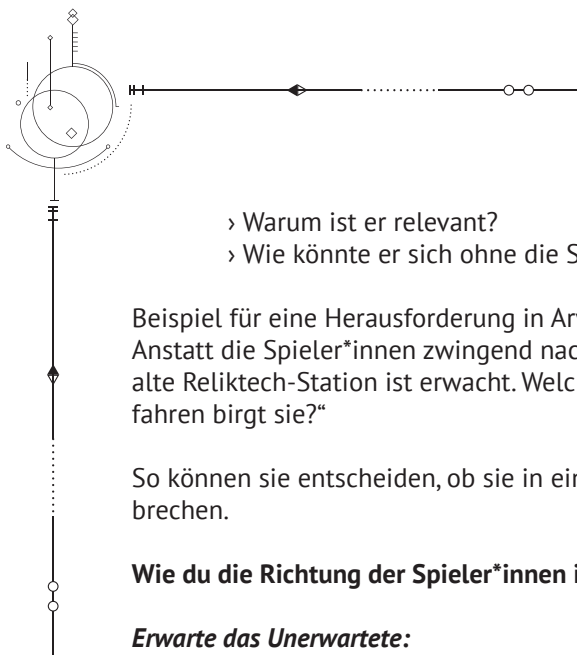
Es kann verlockend sein, ein Abenteuer mit dieser festgelegten Struktur als Vorbereitung schonmal komplett durchzuplanen: Einleitung – Wendepunkt – Finale. Doch Arvendor ist eine Welt voller Möglichkeiten – und die Spieler\*innen werden ganz bestimmt ihren eigenen Weg finden, egal wie gut du vorbereitet bist.

Vielleicht bereitest du eine detaillierte Intrige in der Enklave Aman-Thul vor, aber die Gruppe interessiert sich nicht für die politische Landschaft und will stattdessen ins Außerhalb reisen. Vielleicht hast du eine geplante Konfrontation mit einem wichtigen NSC vorgesehen, doch die Spieler\*innen suchen stattdessen eine diplomatische Lösung oder einen völlig anderen Konflikt.

Die Lösung: Schaffe Herausforderungen, keine vorgefertigten Antworten.

#### **Denke in Problemen, nicht in Erzählstrukturen:**

- › Was ist die Bedrohung oder der Konflikt?



- › Warum ist er relevant?
- › Wie könnte er sich ohne die Spieler\*innen entwickeln?

Beispiel für eine Herausforderung in Arvendor:

Anstatt die Spieler\*innen zwingend nach Aman-Thul zu leiten, stelle sie vor eine übergreifende Frage: „Eine alte Reliktech-Station ist erwacht. Welche Fraktion versucht, sie unter Kontrolle zu bringen – und welche Gefahren birgt sie?“

So können sie entscheiden, ob sie in einer Enklave nach Informationen suchen oder direkt ins Außerhalb aufbrechen.

#### **Wie du die Richtung der Spieler\*innen integrierst:**

##### ***Erwarte das Unerwartete:***

- › Deine Spieler\*innen interessieren sich mehr für eine Nebenfigur als für die Hauptquest? Lass diese Figur relevanter werden!
- › Eine Fraktion, die du als nebensächlich geplant hattest, kann sich plötzlich als wichtiger Konfliktpunkt herausstellen.

##### ***Setze Probleme neu ein, wenn sie umgangen werden:***

- › Ignorieren die Spieler\*innen eine geplante Herausforderung? Dann taucht sie später in anderer Form wieder auf!
- › Beispiel: Eine geplante Intrige in einer Enklave könnte sich stattdessen in Form einer reisenden Fraktion ins Außerhalb verlagern.

##### ***Vermeide „richtige“ Lösungen:***

- › Gib den Spieler\*innen mehrere Wege, ein Problem zu lösen. Ob sie mit Mystischer Kraft, Diplomatie oder Reliktech arbeiten, sollte ihnen überlassen sein.

##### **Zusammenfassung:**

- › Plane nicht eine Geschichte, sondern Herausforderungen.
- › Passe dich der Dynamik der Gruppe an und finde Wege, Probleme an ihre Interessen anzupassen.
- › Schaffe Konsequenzen, die Entscheidungen bedeutsam machen.

##### **Fazit für Arvendor:**

Arvendor lebt von seiner Offenheit. Statt die Spieler\*innen in ein festes Narrativ zu zwingen, gib ihnen eine Welt mit lebendigen Konflikten, interessanten Herausforderungen und offenen Lösungen. So werden sie ihre eigenen Geschichten erschaffen – und genau das macht die besten Pen-&-Paper-Runden aus.

## **Atmosphäre schaffen**

In Arvendor spielt die Atmosphäre eine zentrale Rolle, um die einzigartige Welt mit ihren Mystischen Kräften, Reliktech und vielfältigen Enklaven zum Leben zu erwecken.

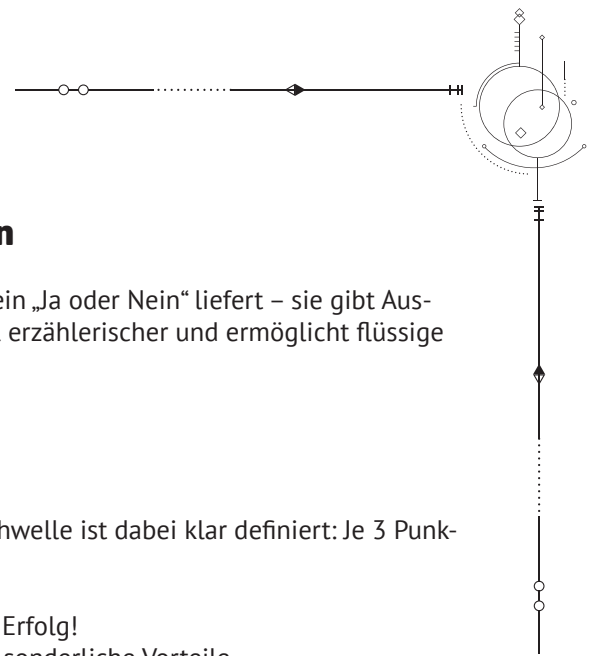
Sinneswahrnehmungen in Arvendor: Beschreibe die allgegenwärtige Präsenz der Mystischen Kräfte – vielleicht ein leises Knistern in der Luft oder ein flüchtiges Schimmern am Horizont. Reliktech könnte von einem subtilen Summen oder pulsierenden Licht begleitet sein.

Musik und Soundeffekte: Nutze Klanglandschaften, die die Vielfalt der Enklaven widerspiegeln – von geschäftigen Marktplätzen bis zu verlassenen Ruinen, in denen nur der Wind durch zerbrochene Fenster pfeift.

Sprachstil anpassen: In technologisch fortschrittlichen Enklaven könnte eine präzise, technische Sprache dominieren, während in mystisch geprägten Regionen ein poetischerer Tonfall angemessen ist.

Requisiten und Handouts: Überreiche den Spieler\*innen Kartenfragmente, alte Schriftrollen oder kleine Reliktech-Artefakte, die sie im Laufe des Abenteuers entdecken.

Durch den bewussten Einsatz dieser Techniken wird die Welt von Arvendor für die Spieler\*innen greifbarer und das Spielerlebnis intensiver.



## 9.3 Tipps für das Leiten von Proben & Kämpfen

Arvendor nutzt eine einzigartige Erfolgsmechanik, die mehr als nur ein „Ja oder Nein“ liefert – sie gibt Auskunft darüber, wie gut etwas gelingt. Diese Dynamik macht das Spiel erzählerischer und ermöglicht flüssige Kämpfe, herausfordernde Proben und spannende Erfolgsketten.

Wie interpretiert man Würfelergebnisse?

### Das Prinzip der 3er-Erfolge

Jede Probe in Arvendor wird mit einem W20 gewürfelt. Die Erfolgsschwelle ist dabei klar definiert: Je 3 Punkte unter dem Zielwert ergibt sich ein zusätzlicher Erfolg.

0 Erfolge = Regelmechanisch gilt eine gelungene Probe immer als 1 Erfolg!

1 Erfolg = Gute Leistung. Der Charakter bewältigt die Situation ohne sonderliche Vorteile.

2 Erfolge = Herausragend. Die Aktion gelingt nicht nur, sondern hat zusätzliche positive Effekte.

3+ Erfolge = Spektakulär. Das Ergebnis übertrifft alle Erwartungen und sorgt für epische Momente.

Beispiel: Ein Charakter will eine alte Reliktech-Antenne reparieren.

1 Erfolg: Die Antenne funktioniert wieder – aber nur für kurze Zeit.

2 Erfolge: Sie läuft stabil, aber hat gelegentlich Aussetzer.

3 Erfolge: Perfekte Reparatur, die Antenne funktioniert sogar besser als erwartet.

4+ Erfolge: Nicht nur ist die Antenne wie neu – der Charakter entdeckt sogar eine geheime Frequenz!

### Erfolgstufen in unterschiedlichen Situationen

Nicht jede Probe ist gleich wichtig. In manchen Fällen reicht ein einfacher Erfolg, in anderen kann die Anzahl der Erfolge den Spielverlauf drastisch beeinflussen.

#### 1. Rettungswürfe – Das Spektakuläre ausspielen

Ein Rettungswurf ist oft ein simpler „Bestehen oder Scheitern“-Moment. Dennoch können Erfolge hier für coole erzählerische Momente sorgen:

1 Erfolg: Du fällst knapp nicht in den Abgrund und hängst mit einer Hand am Rand.

2 Erfolge: Du fängst dich rechtzeitig ab und kannst dich hochziehen.

3+ Erfolge: Du nutzt das Momentum, um dich schwungvoll auf festen Boden zu bringen.

4+ Erfolge: Du verwandelst das Rutschen in eine Showeinlage und gleitest stilvoll auf den Füßen hinab.

Tipp: Spieler\*innen für spektakuläre Erfolge belohnen! Auch wenn es keinen regeltechnischen Vorteil bringt, sorgen solche Momente für epische Szenen.

#### 2. Komplexe Proben – Mehrere Erfolge ansammeln

Manchmal ist ein einzelner erfolgreicher Wurf nicht genug – ein Projekt erfordert mehrere Erfolge, bevor es abgeschlossen ist.

Beispiel: Eine Reliktech-Apparatur entschlüsseln

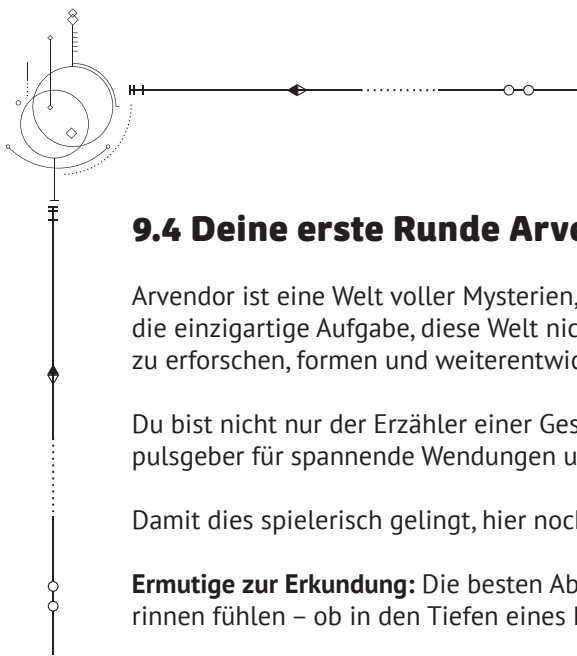
1 Erfolg: Du verstehst einige Symbole, aber das Rätsel bleibt ungelöst.

2 Erfolge: Du entschlüsselst eine erste Schicht der Mechanik.

3+ Erfolge: Du erkennst den richtigen Mechanismus, aber ein Detail fehlt noch.

4+ Erfolge: Der gesamte Mechanismus wird entschlüsselt, und du findest sogar eine versteckte Funktion!

Besonderheit: In manchen Fällen kann eine Aufgabe nur durch das Sammeln mehrerer Erfolge gelöst werden. Hierbei wissen die Spieler\*innen nicht, wie viele Erfolge nötig sind, aber sie erkennen, dass sie Fortschritte machen.



## 9.4 Deine erste Runde Arvendor

Arvendor ist eine Welt voller Mysterien, Gefahren und ungezähmter Möglichkeiten. Als Spielleiterin hast du die einzigartige Aufgabe, diese Welt nicht nur zu präsentieren, sondern sie gemeinsam mit den Spielerinnen zu erforschen, formen und weiterentwickeln.

Du bist nicht nur der Erzähler einer Geschichte, sondern auch der Architekt von Herausforderungen, der Impulsgeber für spannende Wendungen und der Vermittler zwischen Regeln und erzählerischer Freiheit.

Damit dies spielerisch gelingt, hier nochmal das wichtigste zusammengefasst:

**Ermutige zur Erkundung:** Die besten Abenteuer entstehen, wenn die Spielerinnen sich wirklich als Entdeckerinnen fühlen – ob in den Tiefen eines Reliktech-Labors oder in einer bislang unbekanntem Enklave.

**Denke in Herausforderungen, nicht in Lösungen:** Anstatt eine feste Geschichte zu erzählen, stelle die Spieler\*innen vor Probleme, die sie mit Kreativität, Mut und ihren eigenen Fähigkeiten lösen müssen.

**Nutze die Erfolgsmechanik gezielt:** Jedes Würfelergebnis sagt nicht nur aus, ob etwas gelingt, sondern auch wie gut. Das macht jede Probe und jeden Kampf spannender und facettenreicher.

**Bleib flexibel und reagiere auf deine Gruppe:** Selbst wenn sich Pläne ändern oder Spieler\*innen unerwartete Wege einschlagen – genau daraus entstehen die unvergesslichsten Momente!

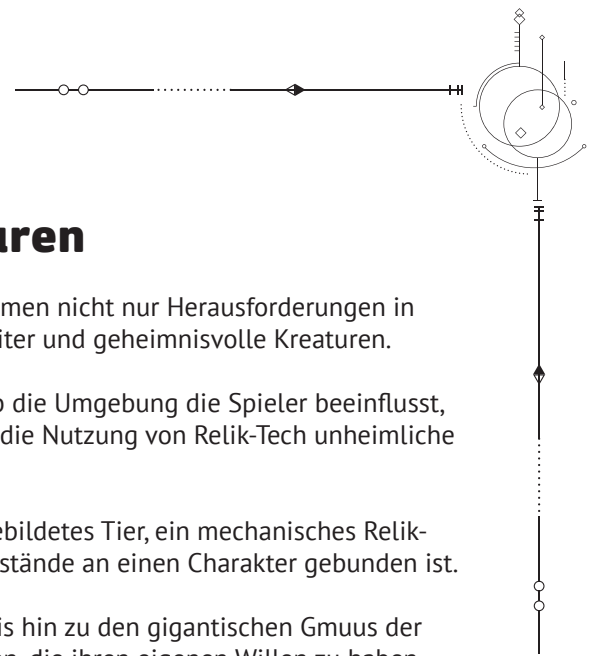
**Schaffe eine Welt, die atmet:** Arvendor verändert sich durch die Handlungen der Spieler\*innen. Entscheidungen haben Konsequenzen, und Herausforderungen führen zu neuen Möglichkeiten.

### Das Finale gehört den Spieler\*innen

Dein Ziel als Spielleiterin ist es, ein episches, immersives Erlebnis zu ermöglichen – aber es ist die **\*\*Handlung der Spielerinnen\*\***, die Arvendor lebendig macht. Lass sie träumen, scheitern, kämpfen, improvisieren, staunen und lachen, während sie ihre eigene Geschichte in dieser Welt schreiben.

Und nun viel Spaß beim Abenteuer bauen und beim Leiten deiner ersten Runde Arvendor!





## 10. Zustände, Begleiter und Kreaturen

Arvendor ist eine lebendige, unberechenbare Welt – und mit ihr kommen nicht nur Herausforderungen in Form von Feinden oder Rätseln, sondern auch Zustände, treue Begleiter und geheimnisvolle Kreaturen.

**Zustände** beeinflussen das Spielgeschehen auf vielfältige Weise – ob die Umgebung die Spieler beeinflusst, ob Fähigkeiten eines Charakters mächtige Effekte auslösen, oder ob die Nutzung von Relik-Tech unheimliche Nebenwirkungen mit sich bringt.

**Begleiter** können eine wertvolle Unterstützung sein, sei es ein ausgebildetes Tier, ein mechanisches Reliktech-Konstrukt oder eine mystische Entität, die durch besondere Umstände an einen Charakter gebunden ist.

**Kreaturen und Wesen** Arvendors reichen von gewöhnlichen Tieren bis hin zu den gigantischen Gmuus der Rovandi, mystischen Schutzgeistern oder uralten Reliktech-Maschinen, die ihren eigenen Willen zu haben scheinen.

Dieses Kapitel beschreibt, wie Zustände das Spiel beeinflussen, welche Rolle Begleiter einnehmen können und wie Spielleiter\*innen Kreaturen in Arvendor zum Leben erwecken können. Ob Freund oder Feind – sie alle machen die Welt Arvendors noch geheimnisvoller, gefährlicher und spannender.

### 10.1 Zustände in Arvendor

#### Wann kommen Zustände zum Einsatz?

Zustände in Arvendor simulieren negative oder positive Effekte, die das Spielgeschehen beeinflussen. Sie können durch Kampf, Umwelteinflüsse oder mystische Kräfte entstehen und reichen von vorübergehenden Einschränkungen bis hin zu schwerwiegenden Auswirkungen.

#### Zustände treten auf durch:

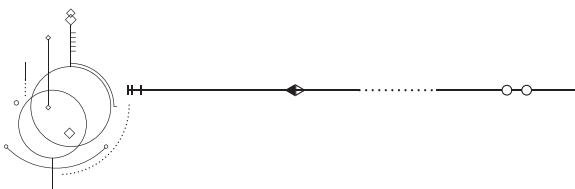
- › Angriffe und Fähigkeiten (z. B. ein Feuerball verursacht den Zustand Brennend).
- › Umweltgefahren (z. B. extreme Kälte kann Eingefroren auslösen).
- › Mystische Kräfte und Reliktech (z. B. ein Reliktech-Gerät könnte Gelähmt oder Versteinert verursachen).
- › Gifte oder Krankheiten (z. B. durch eine vergiftete Waffe oder kontaminierte Nahrung).

#### Wie wirkt ein Zustand?

Jeder Zustand bringt spezifische Effekte mit sich, die für eine gewisse Dauer anhalten oder durch einen Rettungswurf oder andere Einflüsse beendet werden können.

#### Die wichtigsten Mechaniken:

- › Zustände verändern das Spielverhalten  
Ein Benommener Charakter kann kaum handeln, während ein Vergifteter kontinuierlich Schaden erleidet. Manche Zustände (z. B. Taub oder Geblendet) beeinflussen Wahrnehmung und soziale Interaktionen.
- › Ein Rettungswurf kann helfen  
Zustände enden oft durch einen Rettungswurf auf ein entsprechendes Attribut (z. B. Mut für Verängstigt). Der Wurf erfolgt am je am Anfang einer Runde, wenn keine anderen Vorgaben etwas Anderes festlegen.
- › Zustände haben unterschiedliche Intensität  
Manche Zustände sind leicht (z. B. Liegend - mit 3 AkP kann man aufstehen). Andere sind schwerwiegend (z. B. Versteinert - nur durch mystische Kräfte aufhebbar).



## Welche Zustände gibt es?

Zustand	Effekt	rettungswurf
Brennend	- Jede Runde 1W6 Feuerschaden - Kann durch eine Aktion „Löschen“ (3 AkP) beendet werden	KO
Benommen	- Nur freie Aktion erlaubt - Kein Bewegungs- oder Angriffsrecht	KO
Betäubt	- Handlungsunfähig (keine Aktionen möglich) - VTD -3, Angriffe gegen ihn haben Vorteil	KO
Geblendet	- Alle Angriffe erschwert (Gegner VTD +3) - Wahrnehmung -6	WA
Eingefroren	- Bewegung halbiert - Angriffe & Proben -3 - Jede Runde 1W6 Kälteschaden	KO
Handlungsunfähig	- Kann keine Aktionen ausführen	KO-
Liegend	- Bewegung halbiert (halbe GS) - VTD -6, Angriffe gegen ihn sind leichter - Eigene Angriffe erschwert (Gegner VTD +6) - Aufstehen kostet 3 AkP	-
Verängstigt	- kein Rettungswurf zu Beginn einer Runde, sondern Aufstehen - Kann sich der Quelle der Angst nicht nähern	GE
Verwirrt	- Proben erschwert um 6 - Würfle 1W6: 1-2 Angriff auf nächsten Gegner, 3-4 Stillstand, 5-6 Flucht (volle Bewegung in zufällige Richtung)	MU
Überladen	- Bewegung auf halbe GS reduziert - Initiative -1 - AkP-Kosten für Bewegung verdoppelt - Maximalgewicht = (ST + KO) × 2 kg	-
Unsichtbar	- Gegnerische Angriffe haben -6 auf Trefferwürfe - Bewegung hinterlässt Spuren (z. B. im Sand, Schnee) - Wird aufgehoben, wenn ein Angriff ausgeführt wird	-
Vergiftet	- Jede Runde Giftschaden je nach Gift - evtl. Abzug auf alle körperlichen Proben (ST, KO, GE) - kein Rettungswurf möglich	-
Versteint	- Vollständig bewegungsunfähig - Rüstungswert (VTD) +4 - Kann nur durch spezielle Heilung (z. B. Magie) beendet werden	-
Gelähmt	- Vollständig bewegungsunfähig - Angriffe gegen ihn sind automatisch kritisch	KO
Taub	- Kann keine Geräusche wahrnehmen - -3 auf soziale Proben (Rhetorik, Einschätzen)	WA

## Wie behält man Zustände im Überblick?

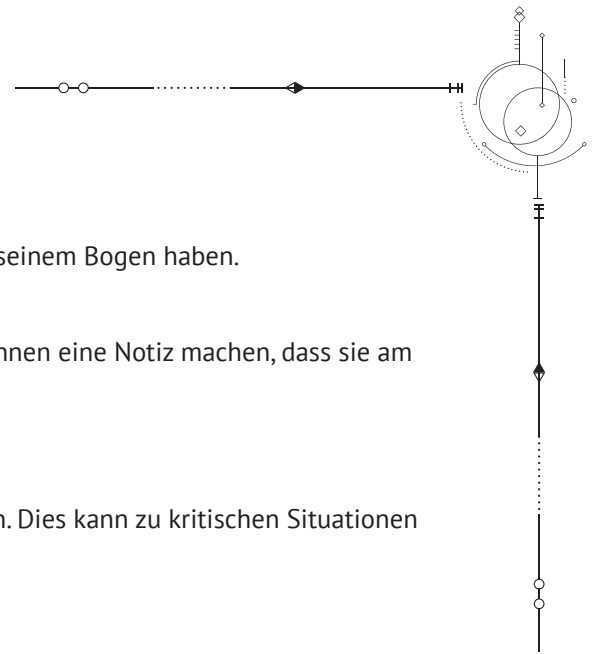
Da Zustände Runden-basiert wirken oder durch Aktionen beeinflusst werden, gibt es verschiedene Möglichkeiten, um sie am Spieltisch zu verwalten:

Runden zählen:

Zustände, die über mehrere Runden andauern, können mit Marker-Chips, Strichen auf einem Zettel oder einer Liste getrackt werden.

Marker auf der Karte:

Einfache visuelle Hilfen wie Brennend oder Vergiftet auf einer Spielkarte oder Figur helfen, den Zustand nicht zu vergessen.



Effekte auf Charakterbögen vermerken:

Ein Eingefrorener Charakter kann z. B. eine Notiz „-3 auf Proben“ auf seinem Bogen haben.

Rettungswürfe markieren:

Falls ein Zustand nicht automatisch endet, können sich die Spieler\*innen eine Notiz machen, dass sie am Ende jeder Runde einen Rettungswurf durchführen dürfen.

### **Zustände können gestapelt werden!**

In Arvendor können Charaktere mehrere Zustände gleichzeitig haben. Dies kann zu kritischen Situationen führen oder das Spiel strategischer gestalten.

Beispiele für gestapelte Zustände:

Ein Charakter ist gleichzeitig Geblendet (Wahrnehmung -6) und Benommen (nur freie Aktion erlaubt).  
Ein Gegner wurde Liegend geschlagen (VTD -6) und dann Verängstigt (kann sich nicht der Gruppe nähern).  
Eine Spielfigur ist Vergiftet und Brennend – beide Zustände verursachen jede Runde Schaden!

Tipp für die Spielleitung:

- › Stapelbare Zustände sorgen für dramatische Momente und erfordern kreative Lösungen.
- › Spieler\*innen sollten aktive Möglichkeiten haben, sich aus mehreren Zuständen zu befreien (z. B. Wasser finden, um Feuer zu löschen).
- › Auch Gegner können mehrere Zustände haben – eine Eingefrorene Kreatur könnte leichter besiegt werden!

Zustände in Arvendor sind mehr als nur mechanische Einschränkungen – sie machen Kämpfe taktischer, sorgen für spannende Herausforderungen und schaffen dramatische Wendungen. Indem sie gestapelt, verwaltet und sinnvoll eingesetzt werden, ermöglichen sie ein vielseitiges und lebendiges Spielerlebnis!

## **10.2 Begleiter - Gefährten auf der Reise**

Nicht alle Abenteuer müssen allein bestritten werden. In Arvendor können Charaktere Begleiter an ihrer Seite haben – sei es ein treuer Gefährte aus Fleisch und Blut, ein Reliktech-Konstrukt, das sie unterstützt, oder eine mystische Entität, die ihnen für eine begrenzte Zeit folgt.

Begleiter können:

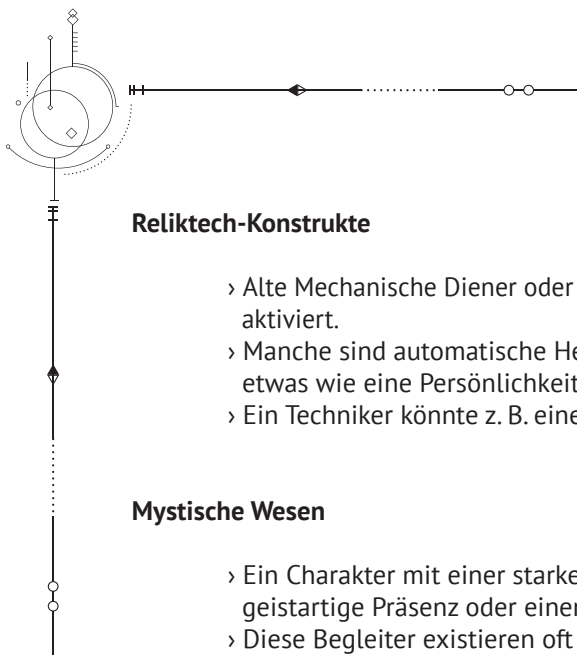
- › Unterstützung im Kampf bieten, indem sie Gegner ablenken oder direkt angreifen.
- › Spezielle Fähigkeiten besitzen, die den Charakteren taktische Vorteile verschaffen.
- › Geschichtliche oder emotionale Bedeutung für einen Charakter haben und tiefer in die Welt von Arvendor eingebunden sein.

Doch Begleiter sind keine bloßen Werkzeuge – sie haben eigene Bedürfnisse, Eigenheiten und manchmal einen eigenen Willen. Wer einen Begleiter führen will, muss sich auch um ihn kümmern!

### **Arten von Begleitern**

#### **Tiere und Kreaturen**

- › Einige Charaktere führen gezähmte Tiere oder mystische Wesen als Begleiter mit sich.
- › Ein Jäger könnte eine Raubkatze an seiner Seite haben, während ein Wanderer von einem klugen Falken begleitet wird.
- › In den Wüsten könnten Charaktere auf berittenen Sauriern reisen, die sie und ihre Ausrüstung tragen.



### Reliktech-Konstrukte

- › Alte Mechanische Diener oder Reliktech-Wächter könnten sich einem Charakter anschließen, der sie aktiviert.
- › Manche sind automatische Helfer, andere haben primitive Künstliche Intelligenz oder sogar so etwas wie eine Persönlichkeit.
- › Ein Techniker könnte z. B. einen schwebenden Assistenten haben, der ihm beim Reparieren hilft.

### Mystische Wesen

- › Ein Charakter mit einer starken Bindung zur Mystischen Kraft könnte für eine begrenzte Zeit eine geistartige Präsenz oder einen Schutzgeist beschwören.
- › Diese Begleiter existieren oft nur für einige Minuten oder Stunden, bevor sie in die feinstoffliche Sphäre zurückkehren.
- › Manche von ihnen erscheinen nur in bestimmten Situationen oder sind für andere unsichtbar.

## Wie funktionieren Begleiter im Spiel?

Begleiter haben in Arvendor eine einfache Mechanik, um das Spiel flüssig zu halten, sind aber stets eigenständige Charaktere mit eigenen Werten.

### Eigenständigkeit & Befehle

- › Alle Begleiter handeln zunächst eigenständig. Sie agieren nach ihrer eigenen Logik, was bedeutet, dass die Spielleitung entscheidet, wie sich ein Begleiter verhält.
- › Spieler\*innen können sich vertrauensvoll an ihre Spielleitung wenden, wenn sie wissen wollen, ob ihr Begleiter das tut, was sie sich vorstellen.
- › Falls ein Begleiter konkrete Befehle erhalten soll, ist eine Befehlsaktion (3 AkP) erforderlich.

### Jeder Begleiter hat eigene Werte

- › Alle Begleiter verfügen über individuelle Werte und Fähigkeiten.
- › Es gibt keine „rein unterstützenden“ Begleiter – jedes Wesen in Arvendor hat seine eigenen Regeln und Handlungsweisen.
- › Erweiterungsbände sind geplant, die eine Vielzahl von Begleitern mit vollständigen Werten enthalten werden.

### Begleiter verwalten und entwickeln

Wie wird ein Begleiter erworben?

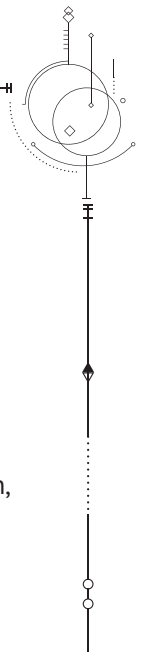
- › Ein Tier könnte durch Zähmung, Kauf oder Rettung zu einem treuen Gefährten werden.
- › Reliktech-Begleiter müssen oft erst repariert, extrahiert oder entschlüsselt werden.
- › Mystische Wesen könnten als Teil eines Pakts oder einer Quest gebunden sein oder durch eine Mystische Fähigkeit vorübergehend beschworen werden.

Wie entwickelt sich ein Begleiter?

- › Ein Begleiter kann mit der Zeit fähiger werden oder neue Tricks lernen.
- › Manche Begleiter erfordern Pflege oder Wartung, damit sie funktionsfähig bleiben.
- › Beziehungen zu Begleitern können sich verstärken oder schwächen, je nach Verhalten des Charakters.

Verluste und Gefahren

- › Ein verletzter Begleiter könnte Regeneration oder Heilung benötigen.
- › In dramatischen Momenten könnten Begleiter gefangen oder zerstört werden – eine Möglichkeit,



- emotionale Tiefe ins Spiel zu bringen.
- › Manche Begleiter haben ein eigenes Überlebensprinzip: Ein Reliktech-Wächter könnte z. B. bei zu großem Schaden inaktiv werden und eine Reparatur erfordern.

## Fazit: Begleiter bereichern das Spiel, aber sie sind keine unfehlbaren Werkzeuge

Begleiter in Arvendor sind mehr als nur zusätzliche Charaktere – sie sind treue Gefährten, taktische Werkzeuge oder emotionale Ankerpunkte. Sie können Abenteuer bereichern, vertiefen und dramatischer gestalten, aber sie erfordern auch Aufmerksamkeit und Verantwortung.

Ein gut genutzter Begleiter macht die Spielwelt lebendiger – sei es als kämpfender Verbündeter, treuer Freund oder faszinierendes Relik aus vergangenen Zeiten.

Wer sich auf einen Begleiter verlässt, sollte niemals vergessen: Arvendor verändert sich – und vielleicht auch seine Gefährten.

Hier nun beispielhaft ein paar Begleiter aus Arvendor:

### 10.2.1 Beispielhafte Tiere Arvendors

#### Raubkatze

Ein geschmeidiger, lautloser Jäger, der sich mit tödlicher Präzision an seine Beute heranschleicht. Raubkatzen sind perfekt an ihre Umgebung angepasst, sei es der dichte Dschungel, die weite Steppe oder die felsigen Schluchten Arvendors. Sie agieren instinktiv und mit erstaunlicher Intelligenz, weshalb sie nur schwer zu kontrollieren sind.

#### Werte der Raubkatze:

<b>Größenklasse (GK):</b> 3 (Klein)	Attribute:									
<b>Lebenspunkte (LeP):</b> 28	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>	
<b>Spirituelle Energie (SpE):</b> 15	7	12	9	5	11	5	7	9	4	

#### Verteidigungswerte:

<b>Verteidigungswert (VTD):</b> 9	<b>Seelische Verteidigung (SVTD):</b> 5	<b>Geistige Verteidigung (GVTD):</b> 6
<b>Geschwindigkeit (GS):</b> 6	<b>Initiative (INI):</b> 11	

#### Fähigkeiten der Raubkatze:

##### Allgemeine Fähigkeiten:

Schleichen/Sich verstecken (GE/WA/IN): Fähigkeitswert: 10 Stufenbonus: +4 Probe: 14

Akrobatik/Tanz (GE/KR/CH): Fähigkeitswert: 9 Stufenbonus: +3 Probe: 12

##### 1. Lautlose Jägerin (Passiv)

**Mechanik:** Die Raubkatze bewegt sich nahezu unhörbar und verschmilzt mit der Dunkelheit. Sie erhält +4 auf Schleichen/Sich verstecken, solange sie sich nicht schnell bewegt. Gegnerische Wahrnehmungs-Proben sind um 4 erschwert, um sie zu entdecken.

**Besondere Einschränkungen:** In absolut hellem Licht (-6 WA) verliert sie den Bonus.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

##### 2. Beute ins Straucheln bringen (Aktiv)

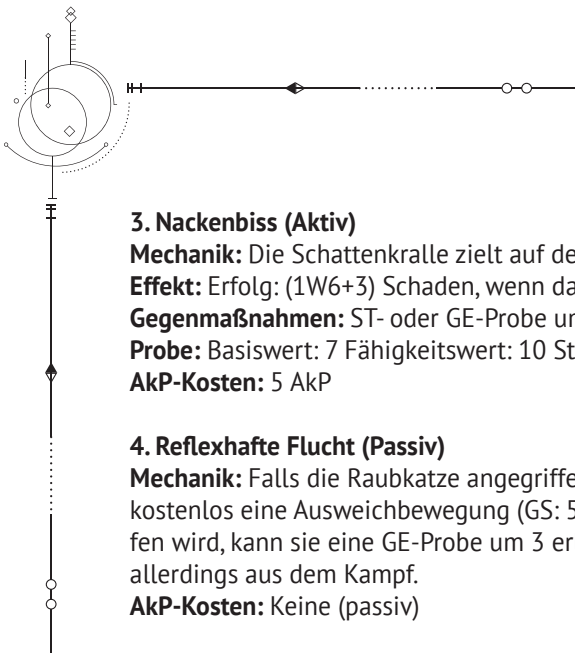
**Mechanik:** Die Raubkatze setzt ihre Klauen gezielt ein, um die Beute aus dem Gleichgewicht zu bringen.

**Effekt:** Erfolg: Ziel wird Liegend (VTD -6, halbe Bewegung). Klaue macht 1W6 +2 Schaden

**Gegenmaßnahmen:** GE-Probe um 2 erleichtert, um nicht zu fallen.

**Probe: Basiswert:** 7 Fähigkeitswert: 10 Stufenbonus: +4 Probe: 21 - VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 6 AkP



### 3. Nackenbiss (Aktiv)

**Mechanik:** Die Schattenkralle zielt auf den Hals ihrer Beute und verbeißt sich mit tödlicher Präzision.

**Effekt:** Erfolg: (1W6+3) Schaden, wenn das Ziel Liegend ist, wird der Angriff um +2 erleichtert.

**Gegenmaßnahmen:** ST- oder GE-Probe um 3 erleichtert, um die Katze abzuschütteln.

**Probe:** Basiswert: 7 Fähigkeitenswert: 10 Stufenbonus: +4 Probe: 21 - VTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 5 AkP

### 4. Reflexhafte Flucht (Passiv)

**Mechanik:** Falls die Raubkatze angegriffen wird, kann sie blitzschnell ausweichen. Einmal pro Kampf kann sie kostenlos eine Ausweichbewegung (GS: 5m) ausführen. Falls sie von einem Gegner mit Nahkampfangriff getroffen wird, kann sie eine GE-Probe um 3 erleichtert machen, um den Angriff komplett zu negieren. Dann flieht sie allerdings aus dem Kampf.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

### 5. Jagdinstinkt (Passiv)

**Mechanik:** Sobald die Raubkatze einen Gegner verwundet, steigert sich ihre Präzision und ihr Jagdtrieb erwacht.

**Effekt:** Wenn sie einem Gegner mindestens 5 Schaden zufügt, erhält sie für ihren nächsten Angriff gegen das gleiche Ziel +2 auf den Angriffswurf (2 Runden).

**Gegenmaßnahmen:** -

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

## „Titanenjäger“

Ein kolossaler, raubtierhafter Jäger, der in den weiten Ebenen und zerklüfteten Tälern Arvendors lauert. Seine gewaltige Größe, scharfen Sinne und blitzschnellen Angriffe machen ihn zu einem der furchterregendsten Raubtiere des Außerhalbs. Während die meisten Reisenden ihm ausweichen, gibt es einige mutige oder törichte Abenteurer, die versuchen, ihn zu zähmen und als berittenes Monstrum für das Überleben im Ausserhalb einzusetzen.

### Werte des Titanenjägers:

<b>Größenklasse (GK):</b> 6 (riesig)	Attribute:								
<b>Lebenspunkte (LeP):</b> 58	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>
<b>Spirituelle Energie (SpE):</b> 0	18	10	16	3	12	4	14	7	5

### Verteidigungswerte:

<b>Verteidigungswert (VTD):</b> 15 (+4)	<b>Seelische Verteidigung (SVTD):</b> 12	<b>Geistige Verteidigung (GVTD):</b> 8
<b>Geschwindigkeit (GS):</b> 5	<b>Initiative (INI):</b> 11	

### Fähigkeiten des Titanenjägers:

#### 1. Jagdruf (Passiv)

**Mechanik:** Durch seinen tiefen, donnernden Ruf versetzt er Beute in Angst.

**Effekt:** Gegner im Umkreis von 20m müssen eine MU-Probe (erschwert um 2) bestehen oder erhalten den Zustand „Verängstigt“ für 2 Kampfrunden.

#### 2. Titanenzähne (Aktiv, 8 AkP)

**Mechanik:** Der Giganotosaurus schnappt nach einem Ziel und versucht es mit einem einzigen Biss zu zerreißen.

**Probe:** Basiswert 12 + Fähigkeitenswert 8 + Stufenbonus 3 = 23 - VTD des Gegners

**Schaden:** 2W10 + 6

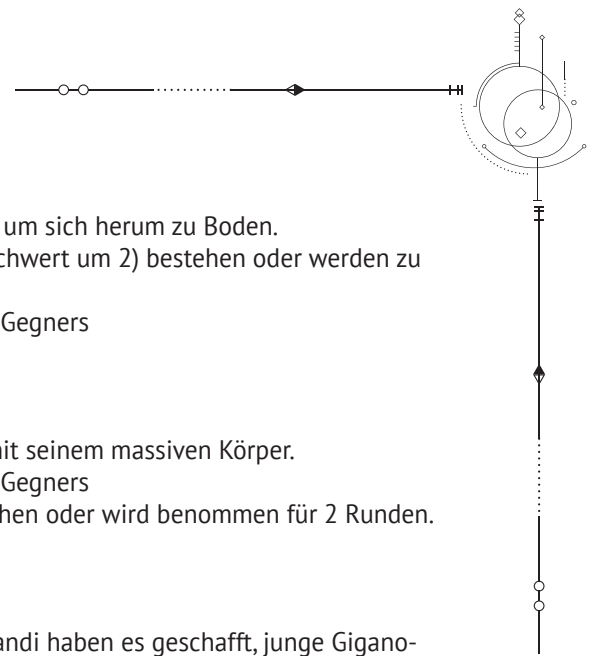
**Spezial:** Falls der Schaden 20 übersteigt, muss das Ziel eine KO-Probe erschwert um 3 bestehen, sonst erleidet es den Zustand „Blutend“.

#### 3. Eroberer des Ausserhalb (Passiv)

**Mechanik:** Der Giganotosaurus ist ein erprobter Überlebender der Wildnis.

**Effekt:** Immun gegen natürliche Wettereffekte (z. B. Sandstürme, extreme Kälte).

#### 4. Vernichtender Schwanzhieb (Aktiv, 6 AkP)



**Mechanik:** Mit einem mächtigen Schwung fegt der Titanenjäger Feinde um sich herum zu Boden.  
**Effekt:** Alle Gegner in einem Radius von 4m müssen eine GE-Probe (erschwert um 2) bestehen oder werden zu Boden geworfen.  
**Probe:** Basiswert 10 + Fähigkeitswert 7 + Stufenbonus 2 = 19 - VTD des Gegners  
**Schaden:** 2W6 + 3

#### 5. Sturmangriff (Aktiv, 9 AkP)

**Mechanik:** Der Giganotosaurus sprintet auf sein Ziel zu und rammt es mit seinem massiven Körper.  
**Probe:** Basiswert 10 + Fähigkeitswert 7 + Stufenbonus 2 = 19 - VTD des Gegners  
**Schaden:** 3W6 + 5, das Ziel muss eine KO-Probe (erschwert um 3) bestehen oder wird benommen für 2 Runden.

#### Domestizierter Titanenjäger (Reitbares Tier)

Einige erfahrene Jäger des Ausserhalbs und ein paar Nomaden der Rovandi haben es geschafft, junge Giganotosaurier zu zähmen und sie als furchteinflößende Reittiere zu nutzen. Sie tragen schwere Sattelgeschirre und werden mit speziellen Lockrufen und Fleisch belohnt, um unter Kontrolle zu bleiben.

**Erfordert:** Wildnisleben Proben und erfolgreiche MU-Proben (erschwert um 4) zur Domestizierung.  
**Vorteile als Reittier:**

- › Schreckt schwächere Feinde ab: Gegner mit MU unter 10 müssen eine Angstprobe bestehen.
- › Hohe Tragkraft: Kann schwere Ausrüstung oder mehrere Reiter tragen.
- › Blitzschnelle Flucht: Kann pro Tag eine Bewegungskombo ohne AkP-Kosten ausführen.

#### Schattenkrächzer

Ein intelligenter, rabengroßer Vogel mit schimmernd schwarzen, fast metallisch wirkenden Federn, der in den alten Ruinen Arvendors und den Wäldern des Ausserhalb lebt. Manche behaupten, er sei ein Nachkomme von Vögeln, die einst die Botschaften der Altvorderen überbrachten. Seine Fähigkeit, Worte und Stimmen nachzuahmen, macht ihn zu einem geschätzten Begleiter für Reisende, Spione und Mystiker.

#### Werte des Schattenkrächzers:

<b>Größenklasse (GK):</b> 1 (Winzig)	Attribute:								
<b>Lebenspunkte (LeP):</b> 15	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>
<b>Spirituelle Energie (SpE):</b> 5	2	14	6	11	15	9	8	12	10

#### Verteidigungswerte:

<b>Verteidigungswert (VTD):</b> 12 (+3)	<b>Seelische Verteidigung (SVTD):</b> 13	<b>Geistige Verteidigung (GVTD):</b> 14
<b>Geschwindigkeit (GS):</b> 7	<b>Initiative (INI):</b> 12	

#### Fähigkeiten des Schattenkrächzers:

##### Allgemeine Fähigkeiten:

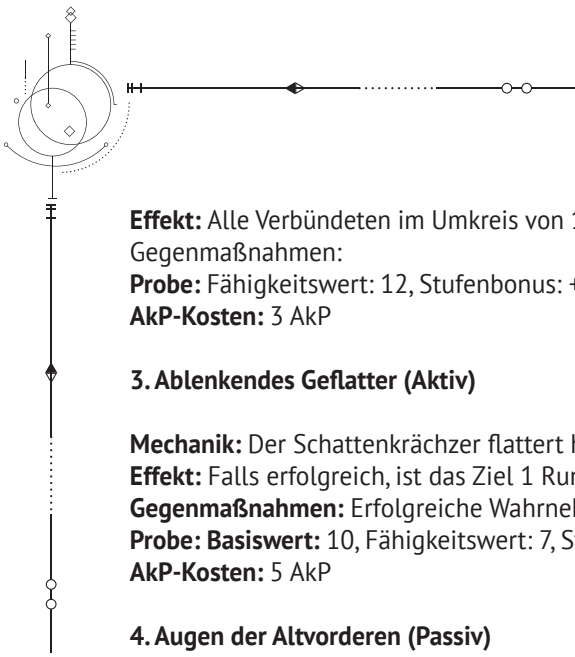
- Schleichen/Sich verstecken (GE/WA/IN): Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +3, Probe: 14
- Wahrnehmung (WA/IN/CH): Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +2, Probe: 14

#### 1. Stimmenklau (Passiv)

**Mechanik:** Der Schattenkrächzer kann Stimmen, Geräusche und einfache Worte perfekt imitieren.  
**Effekt:** Kann bis zu 5 verschiedene Stimmen oder Klänge speichern und gezielt einsetzen, um Feinde zu täuschen oder Botschaften zu übermitteln.  
**Besondere Einschränkungen:** Funktioniert nicht gegen Ziele mit einer GVTD über 16.  
**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

#### 2. Warnruf (Aktiv)

**Mechanik:** Gibt einen markerschütternden Schrei von sich, der aufkommende Gefahr signalisiert.



**Effekt:** Alle Verbündeten im Umkreis von 10m erhalten +2 auf Wahrnehmung und können nicht überrascht werden.  
**Gegenmaßnahmen:**

**Probe:** Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, Probe: 15

**AkP-Kosten:** 3 AkP

### 3. Ablenkendes Geflatter (Aktiv)

**Mechanik:** Der Schattenkrächzer flattert hektisch um einen Gegner herum, schreit und sorgt für Verwirrung.

**Effekt:** Falls erfolgreich, ist das Ziel 1 Runde lang abgelenkt (VTD -2).

**Gegenmaßnahmen:** Erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen 14, um den Effekt zu ignorieren.

**Probe: Basiswert:** 10, Fähigkeitswert: 7, Stufenbonus: 2, Probe: 19 - GVTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 5 AkP

### 4. Augen der Altvorderen (Passiv)

**Mechanik:** Der Schattenkrächzer scheint eine unerklärliche Verbindung zu den Relikten der Altvorderen zu haben.

**Effekt:** Erkennt mystische Energien in einem Umkreis von 10m und kann einfache Symbole und Zeichen der Altvorderen instinktiv deuten.

**Besondere Einschränkungen:** Kann keine komplexen magischen Mechanismen analysieren.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

### 5. Rätselhafte Worte (Aktiv)

**Mechanik:** Der Schattenkrächzer flüstert Worte, die die Gedanken seines Zieles beeinflussen und für kurze Verwirrung sorgen.

**Effekt:** Ziel erhält -2 auf alle Proben für 1 Runde, wenn die Probe erfolgreich ist.

**Gegenmaßnahmen:** Eine erfolgreiche MU-Probe gegen 15 widersteht dem Effekt.

**Probe: Basiswert:** 11, Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: 3, Probe: 24 - SVTD des Gegners

**AkP-Kosten:** 6 AkP

### Domestizierter Schattenkrächzer (Begleiter)

Einige Abenteurer haben gelernt, mit diesen klugen Vögeln zu kommunizieren und sie zu trainieren.

Erfordert:

- › Erfolgreiche Tierkunde-Probe (erschwert um 3), um den Vogel an sich zu binden.
- › Füttern mit seltenen Samen oder Insekten, um das Vertrauen zu gewinnen über längere Zeit.

Vorteile als Begleiter:

- › Sprachgewandtheit: Kann einfache Wörter und Befehle wiederholen, um Nachrichten zu übermitteln.
- › Aufklärung aus der Luft: Kann Gelände auskundschaften und dem Besitzer Hinweise überblicksartig mitteilen.
- › Warnsystem: Kann automatisch Warnrufe ausstoßen, wenn sich Feinde nähern.

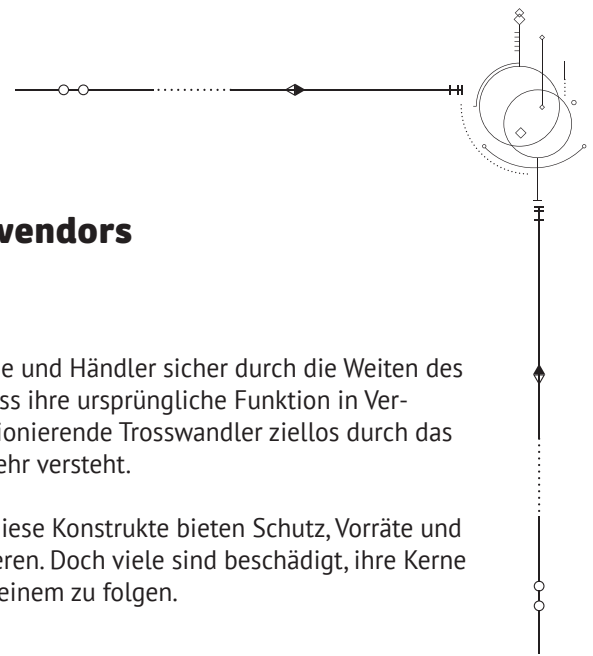
Taktischer Kampfablauf:

- › Nutzt Stimmenklau, um Gegner zu verwirren oder Verbündete zu warnen.
- › Versteckt sich, um nicht ins Visier genommen zu werden.
- › Nutzt Ablenkendes Geflatter, um einen Gegner in einem kritischen Moment zu stören.
- › Setzt Warnruf ein, um einen Hinterhalt oder Überraschungsangriffe zu vereiteln.

Atmosphäre & Legenden

Manche glauben, dass die Schattenkrächzer Fragmente des Geistes der Altvorderen in sich tragen und sich an Wissen erinnern, das längst verloren ging. Reisende erzählen von Vögeln, die alte Verse in unbekannt Sprachen krächzen oder den Namen eines Gefallenen flüstern, den niemand ausgesprochen hat.





## 10.2.2 Beispielhafte Reliktech-Konstrukte Arvendors

### Trosswandler

Ein Reliktech-Konstrukt aus einer vergangenen Ära, gebaut, um Reisende und Händler sicher durch die Weiten des Außerhalb zu transportieren. Diese mechanischen Wesen sind so alt, dass ihre ursprüngliche Funktion in Vergessenheit geraten ist. Heute streifen einige wenige, noch immer funktionierende Trosswandler ziellos durch das Ödland, scheinbar getrieben von einem uralten Befehl, den niemand mehr versteht.

Wer auf einen intakten Trosswandler stößt, kann großes Glück haben: Diese Konstrukte bieten Schutz, Vorräte und manchmal sogar Hinweise auf die verlorenen Geheimnisse der Altvorderen. Doch viele sind beschädigt, ihre Kerne instabil, und nur mit dem richtigen Wissen kann man sie dazu bringen, einem zu folgen.

#### Werte des Trosswandlers:

<b>Größenklasse (GK):</b> 4 (mittelgroß)	Attribute:								
<b>Lebenspunkte (LeP):</b> 50	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>
<b>Spirituelle Energie:</b> (SpE): 15	14	6	16	12	12	8	12	10	6

#### Verteidigungswerte:

<b>Verteidigungswert (VTD):</b> 14 (+3)	<b>Seelische Verteidigung (SVTD):</b> 12	<b>Geistige Verteidigung (GVTD):</b> 13
<b>Geschwindigkeit (GS):</b> 4	<b>Initiative (INI):</b> 6	

#### Fähigkeiten des Trosswandlers:

##### Allgemeine Fähigkeiten:

Mechanik/Reliktech (ST/KL/KR): Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, Probe: 15

Wahrnehmung (WA/IN/CH): Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +2, Probe: 13

##### 1. Unermüdlicher Reisender (Passiv)

**Mechanik:** Der Trosswandler benötigt keine Ruhe, keine Nahrung und bewegt sich stetig weiter.

**Effekt:** Kann ohne Pause reisen und ignoriert schwieriges Gelände (außer extreme Bedingungen wie Lavaseen oder Eiswüsten).

**Besondere Einschränkungen:** Falls die Energiequelle beschädigt ist, bleibt er inaktiv, bis eine erfolgreiche Reparatur erfolgt.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

##### 2. Traglast-Verstärkung (Passiv)

**Mechanik:** Der Körper des Trosswandlers ist so konstruiert, dass er schwere Lasten sicher transportieren kann.

**Effekt:** Kann bis zu 250 kg Ausrüstung oder zwei Personen transportieren.

**Besondere Einschränkungen:** Kann keine lebenden Wesen tragen, die größer als GK 4 sind.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

##### 3. Schutzmodus (Aktiv, 6 AkP)

**Mechanik:** Der Trosswandler fährt seine Außenplatten aus und verankert sich im Boden, um sich und seine Ladung zu schützen.

**Effekt:** VTD +4 für 3 Runden, Immunität gegen Umstoßen oder Zurückdrängen.

**Gegenmaßnahmen:** Kann durch gezielte Reliktech-Impulse (Mechanik/Reliktech-Probe gegen 18) deaktiviert werden.

**Probe:** Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: +2, Probe: 12

##### 4. Resonanzsignale (Aktiv, 7 AkP)

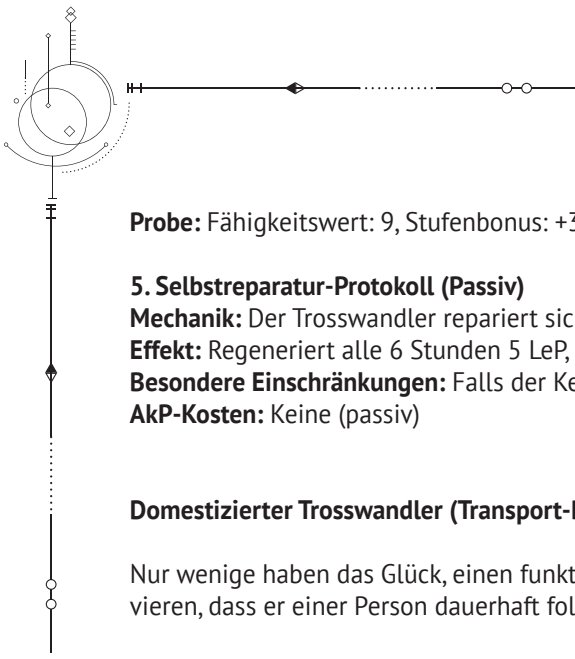
**Mechanik:** Der Trosswandler sendet schwache elektromagnetische Impulse aus, um Reliktech in der Umgebung zu identifizieren.

**Effekt:** Erkennt aktive Reliktech-Artefakte in einem Radius von 20m, inklusive versteckter oder getarnter Technologie.

**Besondere Einschränkungen:** Kann durch starke Energiestörungen blockiert werden.

# ARVENDOR

Open Beta Version 1.0



**Probe:** Fähigkeitswert: 9, Stufenbonus: +3, Probe: 12

### 5. Selbstreparatur-Protokoll (Passiv)

**Mechanik:** Der Trosswandler repariert sich langsam selbst, indem er Energie aus seiner Umgebung nutzt.

**Effekt:** Regeneriert alle 6 Stunden 5 LeP, sofern seine Energiequelle stabil ist.

**Besondere Einschränkungen:** Falls der Kern beschädigt ist, kann er sich nicht mehr selbst reparieren.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

### Domestizierter Trosswandler (Transport-Begleiter)

Nur wenige haben das Glück, einen funktionierenden Trosswandler zu finden. Noch seltener ist es, ihn so zu aktivieren, dass er einer Person dauerhaft folgt.

Erfordert:

- › Mechanik/Reliktech-Probe (erschwert um 4) zur Reaktivierung.
- › Falls die Energiequelle beschädigt ist: Reparatur-Probe (erschwert um 2) mit passenden Ersatzteilen.
- › Ein stabiles Umfeld – sobald ein Trosswandler zu stark beschädigt wird, deaktiviert er sich automatisch.

Vorteile als Transport-Begleiter:

- › Effizienter Lastenträger: Kann Ausrüstung transportieren, ohne die Traglast der Gruppe zu beeinflussen.
- › Autonome Reisehilfe: Bewegt sich selbstständig weiter und folgt einfachen Befehlen.
- › Schutzfunktion: Kann in den Schutzmodus wechseln, um sich und seine Ladung gegen Angriffe zu sichern.

Taktischer Einsatz:

- › Erkennt Reliktech-Artefakte mit Resonanzsignalen, um wertvolle Gegenstände aufzuspüren.
- › Schaltet in den Schutzmodus, wenn ein Kampf beginnt oder sich Feinde nähern.
- › Setzt die Selbstreparatur ein, um Langzeitschäden zu verhindern.
- › Dient als taktischer Rückzugsort, falls die Gruppe überrannt wird – seine stabile Struktur kann als Deckung dienen.

Atmosphäre & Legenden

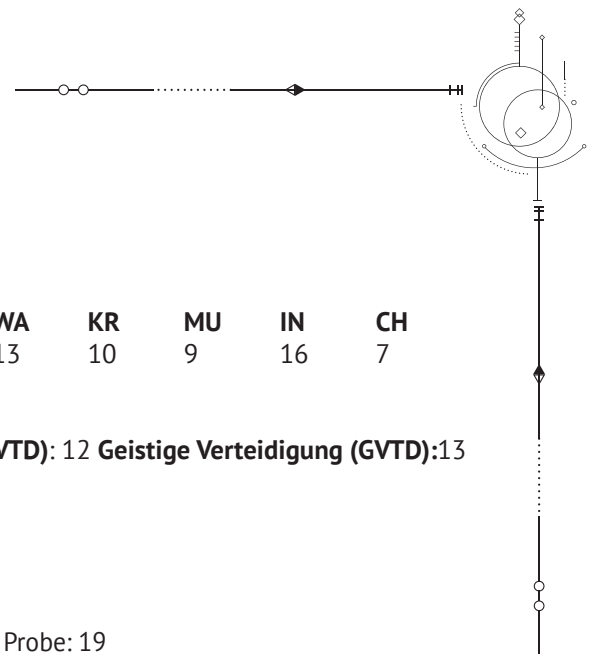
Die Trosswandler waren einst Teil eines riesigen Logistiknetzes der Altvorderen, das Handelsrouten zwischen den großen Städten sicherte. Heute sind sie nur noch Relikte dieser Zeit, ruhelos durch das Ausserhalb wandernd. Manche Forscher spekulieren, dass sie einem letzten, vergessenen Befehl folgen – eine endlose Route durch eine Welt, die nicht mehr existiert.

Es heißt, dass einige Trosswandler noch immer alte Botschaften oder verschlüsselte Daten aus der Vergangenheit mit sich tragen. Reisende, die das Glück haben, einen zu finden, berichten von mechanischen Stimmen, die rätselhafte Koordinaten oder Wortfetzen aus einer vergessenen Sprache wiederholen.

### Orbitus – Schwebender Reliktech-Assistent

Eine schwebende, kugelförmige Reliktech-Konstruktion, die einst von den Altvorderen geschaffen wurde, um Forschungsteams und Ingenieure zu unterstützen. Diese kleinen, autonomen Assistenten sind mit einer Vielzahl von Analyse- und Reparaturfunktionen ausgestattet und nutzen ein schimmerndes Energiefeld, um sich frei durch die Luft zu bewegen. Obwohl viele von ihnen über die Jahrhunderte deaktiviert oder beschädigt wurden, gibt es noch einige funktionierende Exemplare, die sich an ihrer letzten Mission orientieren: den Erhalt und die Wiederherstellung verlorener Technologien.

Wer einen funktionierenden Orbitus findet und reaktivieren kann, erhält einen unschätzbaren Helfer, der nicht nur Reparaturen vereinfacht, sondern auch verborgene Reliktech-Mechanismen entschlüsseln kann.



### Werte des Orbitus:

<b>Größenklasse</b> (GK): 2 (sehr klein)	Attribute:								
<b>Lebenspunkte</b> (LeP): 20	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>
<b>Spirituelle Energie</b> : (SpE): 10	3	14	7	15	13	10	9	16	7

### Verteidigungswerte:

<b>Verteidigungswert (VTD)</b> : 10 (+2)	<b>Seelische Verteidigung (SVTD)</b> : 12	<b>Geistige Verteidigung (GVTD)</b> : 13
<b>Geschwindigkeit (GS)</b> : 6	<b>Initiative (INI)</b> : 12	

### Fähigkeiten des Orbitus:

#### Allgemeine Fähigkeiten:

Mechanik/Reliktech (ST/KL/KR): Fähigkeitswert: 15, Stufenbonus: +4, Probe: 19

Wahrnehmung (WA/IN/CH): Fähigkeitswert: 14, Stufenbonus: +3, Probe: 17

#### 1. Analyse-Scan (Aktiv, 5 AkP)

**Mechanik:** Der Orbitus projiziert ein holografisches Raster über einen Gegenstand oder eine Struktur und analysiert seine Zusammensetzung.

**Effekt:** Erkennt versteckte Reliktech-Mechanismen, Beschädigungen oder energetische Unregelmäßigkeiten in einem Umkreis von 10m.

**Besondere Einschränkungen:** Funktioniert nicht in Bereichen mit hoher elektromagnetischer Störung.

**Probe:** Fähigkeitswert: 14, Stufenbonus: +2, Probe: 16

#### 2. Präzisions-Reparatur (Aktiv, 6 AkP)

**Mechanik:** Nutzt eine Reihe von feinen Energiewerkzeugen, um beschädigte Mechaniken oder Reliktech-Strukturen zu reparieren.

**Effekt:** Stellt 1W10+5 „LeP“ eines mechanischen Objekts oder Reliktech-Geräts wieder her. Kann auch Risse oder Defekte in nicht-organischen Materialien schließen.

**Besondere Einschränkungen:** Kann keine schweren Schäden an Lebewesen heilen.

**Probe:** Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +2, Probe: 14

#### 3. Flugstabilisierer (Passiv)

**Mechanik:** Der Orbitus kann sich frei in der Luft bewegen und seine Umgebung scannen.

**Effekt:** Ignoriert schwieriges Terrain und kann sich über Hindernisse hinweg bewegen.

**Besondere Einschränkungen:** Wenn sein Schwebekern gestört wird, fällt er auf den Boden und kann sich nicht bewegen, bis der Schaden behoben ist.

**AkP-Kosten:** Keine (passiv)

#### 4. Notfallenergieübertragung (Aktiv, 8 AkP)

**Mechanik:** Der Orbitus gibt einen Teil seiner gespeicherten Energie ab, um ein mechanisches System oder eine Reliktech-Struktur wiederzubeleben.

**Effekt:** Kann ein deaktiviertes Gerät oder eine Reliktech-Kreatur mit 10 SpE aufladen. Falls das Ziel eine kritische Fehlfunktion hat, erhält es eine zweite Aktivierungsprobe.

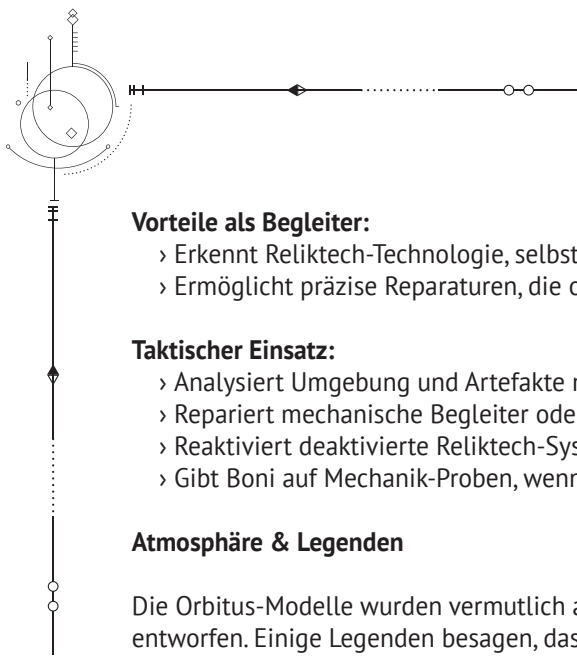
**Besondere Einschränkungen:** Kann nur einmal pro Tag genutzt werden.

**Probe:** Basiswert: 12, Fähigkeitswert: 13, Stufenbonus: +3, Probe: 25 - GVTD des Ziels

Ein Orbitus folgt nicht einfach irgendwem – er muss verstehen, dass sein Besitzer ihn nicht missbrauchen will. Zudem benötigt er eine stabile Energiequelle, um dauerhaft aktiv zu bleiben.

#### Erfordert:

- › Mechanik/Reliktech-Probe (erschwert um 4) zur Reaktivierung.
- › Eine regelmäßige Energiezufuhr (z. B. durch Reliktech-Kristalle), um seine Funktionen aufrechtzuerhalten.
- › Vertrauen zwischen dem Orbitus und seinem Besitzer – bei unsachgemäßem Gebrauch deaktiviert er sich möglicherweise selbst.



### Vorteile als Begleiter:

- › Erkennt Reliktech-Technologie, selbst wenn sie verborgen ist.
- › Ermöglicht präzise Reparaturen, die ohne ihn schwer durchzuführen wären.

### Taktischer Einsatz:

- › Analysiert Umgebung und Artefakte mit Analyse-Scan, bevor unbekannte Reliktech aktiviert wird.
- › Repariert mechanische Begleiter oder beschädigte Strukturen mit Präzisions-Reparatur.
- › Reaktiviert deaktivierte Reliktech-Systeme mit Notfallenergieübertragung, wenn wichtige Geräte ausfallen.
- › Gibt Boni auf Mechanik-Proben, wenn komplexe Konstruktionen entschlüsselt werden müssen.

### Atmosphäre & Legenden

Die Orbitus-Modelle wurden vermutlich als Assistenzdrohnen für Techniker und Wissenschaftler der Altvorderen entworfen. Einige Legenden besagen, dass ein besonders fortschrittliches Modell namens „Orbitus Prime“ existiert, das nicht nur Reliktech reparieren, sondern auch vollständige Baupläne alter Maschinen rekonstruieren kann.

Manche Abenteurer berichten von Orbitus-Einheiten, die scheinbar ziellos durch alte Ruinen schweben und in gebrochener Sprache kryptische Botschaften wiederholen. Diese Konstrukte sind ein lebendes Rätsel – und wer eines an seiner Seite hat, besitzt einen Schlüssel zur verlorenen Vergangenheit.

## 10.2.3 Beispielhafte Mystische Begleiter Arvendors

### Schattenbegleiter

Ein Wesen der Dunkelheit, geboren aus den Schatten selbst, das durch die Mystische Kraft der Schattenmacht erschaffen oder unabhängig existierend in der Welt lauern kann. Der Schattenbegleiter besitzt keine feste Gestalt, sondern verändert seine Erscheinung ständig – mal ist er ein schemenhafter Jäger, mal eine amorphe Masse in der Dunkelheit. Er bewegt sich lautlos, gleitet durch Wände und folgt seinem Beschwörer oder Meister.

Schattenbegleiter sind an die Dunkelheit gebunden und werden durch helles Licht geschwächt. Sie können Befehle ausführen, kämpfen und erkunden, doch ihre Fähigkeiten hängen stark von der Stärke ihrer Erschaffung ab – je geschickter die Beschwörung, desto mächtiger wird der Schatten.

### Werte des Schattenbegleiters:

Größenklasse (GK): Variabel (je nach Erfolgen)

Lebenspunkte (LeP): Variabel (je nach Erfolgen)

Spirituelle Energie (SpE): 0 (kann keine eigenen Mystischen Kräfte wirken)

Erfolgsstufe	GK	LeP	VTD	SVTD	GVTD	GS	INI	SpE-Kosten
1-2 Erfolge	2 (sehr klein)	15	10 (+2)	12	12	5	8	5x Erfolge
3-4 Erfolge	3 (klein)	20	12 (+3)	14	13	6	10	5x Erfolge
5+ Erfolge	4 (mittel)	25	14 (+4)	16	14	7	12	5x Erfolge

### Fähigkeiten des Schattenbegleiters:

Allgemeine Fähigkeiten:

Schleichen/Sich verstecken (GE/WA/IN): Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, Probe: 15

Wahrnehmung (WA/IN/CH): Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: +2, Probe: 14

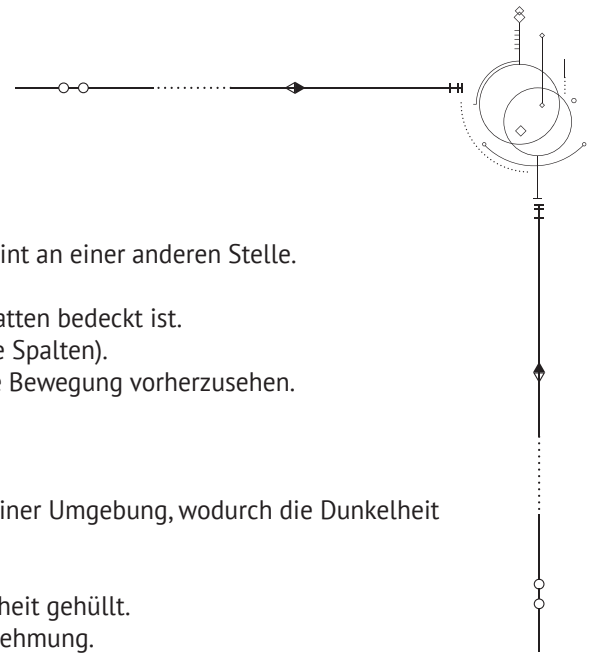
#### 1. Schattenklaue (Aktiv, 4 AkP)

**Mechanik:** Der Schattenbegleiter greift mit schattenhaften Klauen an, die durch die Dunkelheit schneiden.

1-2 Erfolge: Angriffswert = 20 - VTD des Ziels, Schaden: 1W6 +1

3-4 Erfolge: Angriffswert = 24 - VTD des Ziels, Schaden: 1W6 +3

5+ Erfolge: Angriffswert = 26 - VTD des Ziels, Schaden: 2W6 +2



## 2. Schattenschritt (Aktiv, 5 AkP) (Erfordert 3+ Erfolge)

**Mechanik:** Der Schattenbegleiter löst sich in Dunkelheit auf und erscheint an einer anderen Stelle.

**Effekt:**

- › Kann sich bis zu 5m teleportieren, sofern der Zielort von Schatten bedeckt ist.
- › Kann durch dünne Hindernisse gleiten (z. B. Gitter oder kleine Spalten).
- › Gegenmaßnahmen: Wahrnehmung-Probe gegen 15, um seine Bewegung vorherzusehen.

**Probe:** Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: +3, Probe: 13

## 4. Umhüllende Dunkelheit (Aktiv, 6 AkP) (Erfordert 5+ Erfolge)

**Mechanik:** Der Schattenbegleiter dehnt sich aus und verschmilzt mit seiner Umgebung, wodurch die Dunkelheit verstärkt wird.

**Effekt:**

- › Ein Bereich von 3m Radius wird für 2 Runden in tiefe Dunkelheit gehüllt.
- › Gegner in diesem Bereich erhalten -3 auf Angriffe und Wahrnehmung.
- › Gegenmaßnahmen: Magische Lichtquellen oder Wesen mit Dunkelsicht sind nicht betroffen.

**Probe:** Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +2, Probe: 15

## Wurzelkrieger

Ein lebendiger Krieger aus Holz, Ranken und Blättern, beschworen durch die Mystische Kraft der Naturmystik. Diese Kreaturen bestehen aus pulsierendem, pflanzlichem Leben und werden von der reinen Essenz der Natur zusammengehalten. Je nach Stärke der Beschwörung entstehen einfache Rankenkrieger oder mächtige Baumwesen mit dicker Holzrinde.

Der Wurzelkrieger gehorcht seinem Beschwörer, kann kämpfen und einfache Aufgaben erfüllen. Seine Stärke hängt jedoch von der Qualität der Beschwörung ab – je erfolgreicher die Manifestation, desto widerstandsfähiger und kräftiger wird er. Nach Ablauf seiner Wirkungsdauer zerfällt er zu Erde und Blättern und kehrt in den Kreislauf des Lebens zurück.

**Werte des Wurzelkriegers nach Erfolgen:**

Erfolgsstufe	GK	LeP	VTD	SVTD	GVTD	GS	INI	ST	GE	KO
1-2 Erfolge	2 (sehr klein)	18	10 (+2)	12	12	4	6	10	8	12
3-4 Erfolge	3 (klein)	24	12 (+3)	14	13	5	8	12	9	14
5+ Erfolge	4 (mittel)	30	14 (+4)	16	14	6	10	14	10	16

**Fähigkeiten des Wurzelkriegers:**

Allgemeine Fähigkeiten:

Schleichen/Sich verstecken (GE/WA/IN): Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: +3, Probe: 13

Wahrnehmung (WA/IN/CH): Fähigkeitswert: 9, Stufenbonus: +2, Probe: 12

### 1. Holzfaust (Aktiv, 4 AkP)

**Mechanik:** Der Wurzelkrieger schlägt mit einem knorrigen Arm oder dicken Wurzeln zu.

1-2 Erfolge: Angriffswert = 20 - VTD des Ziels, Schaden: 1W6 +1

3-4 Erfolge: Angriffswert = 24 - VTD des Ziels, Schaden: 1W6 +3

5+ Erfolge: Angriffswert = 26 - VTD des Ziels, Schaden: 2W6 +2

### 2. Natürliche Rüstung (Passiv)

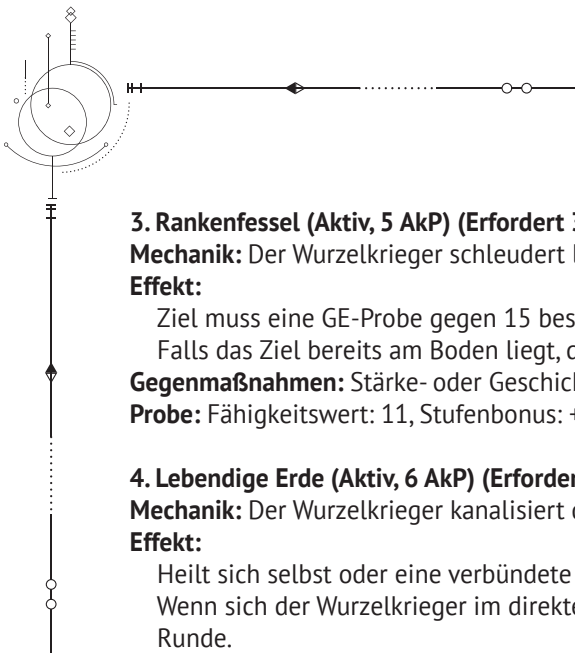
**Mechanik:** Der Wurzelkrieger ist aus widerstandsfähigem Holz und Pflanzenmaterial gefertigt.

**Effekt:**

+2 VTD gegen physische Angriffe (bei 5+ Erfolgen +4 VTD).

Immun gegen Vergiftung, Krankheiten und geistige Beeinflussung.

Schwäche: Feuer- oder Säureangriffe verursachen +50 % mehr Schaden.



### 3. Rankenfessel (Aktiv, 5 AkP) (Erfordert 3+ Erfolge)

**Mechanik:** Der Wurzelkrieger schleudert lebendige Ranken, um einen Gegner zu fesseln.

**Effekt:**

Ziel muss eine GE-Probe gegen 15 bestehen oder wird für 1 Runde bewegungsunfähig.  
 Falls das Ziel bereits am Boden liegt, dauert die Fesselung 2 Runden.

**Gegenmaßnahmen:** Stärke- oder Geschicklichkeits-Rettungswurf machen, um sich zu befreien.

**Probe:** Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +3, Probe: 14

### 4. Lebendige Erde (Aktiv, 6 AkP) (Erfordert 5+ Erfolge)

**Mechanik:** Der Wurzelkrieger kanalisiert die Kraft der Natur und zieht Energie aus dem Boden.

**Effekt:**

Heilt sich selbst oder eine verbündete Kreatur im Umkreis von 5m um 1W6+3 LeP.  
 Wenn sich der Wurzelkrieger im direkten Kontakt mit dem Boden befindet, erhält er +2 auf alle Angriffe für 1 Runde.

**Gegenmaßnahmen:** Dieser Effekt kann nicht unterbrochen werden, solange der Wurzelkrieger nicht vollständig zerstört wird.

**Probe:** Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: +2, Probe: 13

Besondere Eigenschaften:

- › Der Wurzelkrieger kann einfache Anweisungen befolgen (z. B. „Angreife X“, „Schütze Y“, „Fessele diesen Gegner“).
- › Kann keine eigenständigen Entscheidungen treffen.
- › Zerfällt nach Ablauf der Wirkungsdauer zu Erde und Blättern.
- › Schwäche gegen Feuer: Erhält +50 % Schaden durch Feuerangriffe.

## 10.3. Kreaturen und Gegner

Arvendor ist eine Welt voller Geheimnisse, uralter Bedrohungen und gewaltiger Bestien. Vom riesigen Saurier in den Weiten des Ausserhalbs, der sich durch jahrtausendalte Ruinen bewegt, über die geisterhaften Wächter vergessener Enklaven, bis hin zu furchteinflößenden Reliktech-Konstrukten, die nach langer Zeit wieder aktiviert werden – jede Kreatur in Arvendor erzählt eine Geschichte.

Ob als unüberwindbare Herausforderung, als Bedrohung aus dem Verborgenen oder als Teil des Ökosystems – Kreaturen und Gegner machen die Welt lebendig und unberechenbar. Sie sind keine bloßen Hindernisse, sondern dynamische Elemente, die die Spieler\*innen herausfordern, einschüchtern oder in Staunen versetzen können.

Dieses Kapitel gibt eine Übersicht darüber, wie Kreaturen und Gegner aufgebaut sind, welche Mechaniken sie nutzen und wie sie sich strategisch verhalten. Jede Kreatur folgt denselben Regeln wie Charaktere und hat eigene Attribute, Verteidigungswerte und einzigartige Fähigkeiten, die das Spiel bereichern.

### Der Steinschlund-Räuber

Allgemeine Beschreibung:

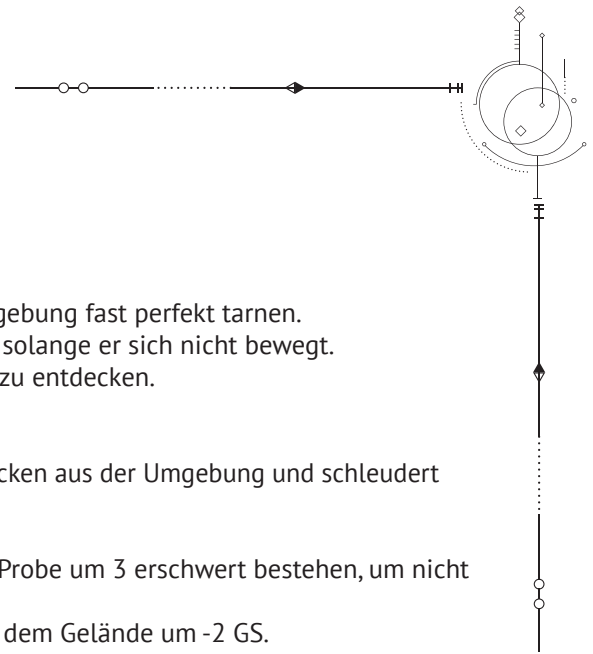
Eine felsige Bestie, die sich in Gebirgen versteckt und Wanderer aus dem Hinterhalt angreift. Widerstandsfähige, mit Gestein überzogene Schuppenpanzer machen ihn schwer verwundbar, und seine Bewegungen sind überraschend schnell für seine Masse.

**Werte des Steinschlund-Räubers:**

<b>Größenklasse (GK):</b> 5 (groß)	Attribute:								
<b>Lebenspunkte (LeP):</b> 55	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>
<b>Spirituelle Energie:</b> (SpE): -	14	8	12	4	9	7	8	11	7

Verteidigungswerte:

**Verteidigungswert (VTD):** 14 (+3)      **Seelische Verteidigung (SVTD):** 11      **Geistige Verteidigung (GVTD):** 9  
**Geschwindigkeit (GS):** 6      **Initiative (INI):** 5



## Fähigkeiten des Steinschlund-Räubers

### 1. Tarnung im Gestein (Passiv)

**Mechanik:** Der Steinschlund-Räuber kann sich in seiner felsigen Umgebung fast perfekt tarnen.

**Effekt:** Er erhält einen Bonus von +4 auf Schleichen/Sich verstecken, solange er sich nicht bewegt.

**Gegenmaßnahmen:** Wahrnehmungs-Proben um 4 erschwert, um ihn zu entdecken.

### 2. Lawinenstoß (Aktiv)

**Mechanik:** Die Kreatur reißt mit einem massiven Hieb große Steinbrocken aus der Umgebung und schleudert sie auf Gegner.

**Effekt:**

Ziel trifft: Gegner erleidet (1W6+5) Schaden und muss eine KO-Probe um 3 erschwert bestehen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

Verfehlt: Der Stein zerbricht in Schutt, erschwert Bewegung auf dem Gelände um -2 GS.

**AkP-Kosten:** 7 AkP

**Gegenmaßnahmen:** Ein Charakter kann ausweichen, indem er eine GE-Probe um 3 erleichtert ablegt.

**Probenwert:** 20 (WFB: 8, FB: 10, Stufenbonus: +2)

### 3. Sprungangriff aus dem Versteck (Aktiv)

**Mechanik:** Die Kreatur nutzt die erhöhte Position am Bergpfad, um sich auf ihre Gegner zu stürzen.

**Effekt:**

Erster Angriff: (1W6+4) Schaden, wenn der Gegner überrascht ist, zusätzlich -3 VTD für die nächste Runde.

Fehlschlag: Der Räuber landet hart und erhält 1W6 eigenen Fallschaden.

**AkP-Kosten:** 6 AkP

**Gegenmaßnahmen:** Wahrnehmungs-Proben um 3 erschwert, um den Angriff frühzeitig zu erkennen.

**Probenwert:** 18 (WFB: 8, FB: 7, Stufenbonus: +3)

### 4. Zermalmender Biss (Aktiv)

**Mechanik:** Der Räuber schnappt mit seinem starken, steinernen Kiefer nach seinem Ziel.

**Effekt:**

Erfolg: (1W6+3) Schaden und das Ziel wird gepackt. (KO-Probe um 3 erschwert, um sich zu befreien).

Scheitern: Kein Effekt, außer dass der Räuber in der nächsten Runde keinen anderen Angriff machen kann.

**AkP-Kosten:** 5 AkP

**Gegenmaßnahmen:** Ein Gegner kann versuchen, sich mit einer ST- oder GE-Probe um 2 erleichtert zu befreien.

**Probenwert:** 20 (WFB: 8, FB: 10, Stufenbonus: +2)

### 5. Steinhaut (Passiv)

**Mechanik:** Der Räuber hat eine extrem widerstandsfähige Haut.

**Effekt:** Er erhält +3 auf seine VTD gegen physische Angriffe.

**Schwachstelle:** Gezielte Angriffe auf die Gelenke (gezielte Angriffe gegen VTD -3 möglich).

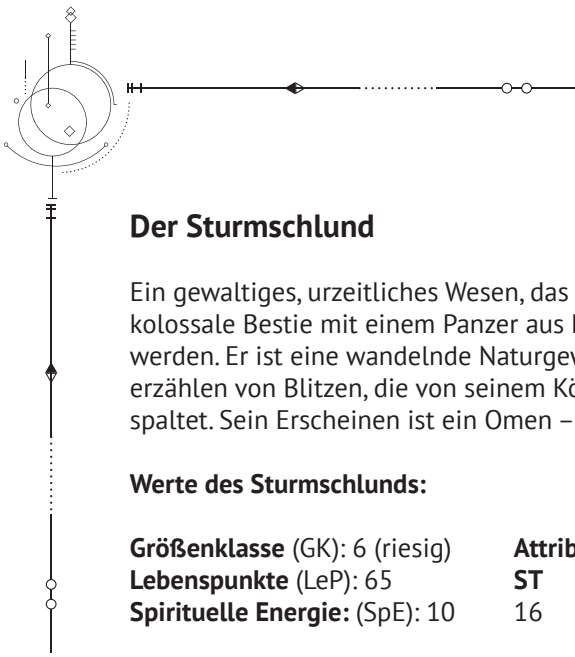
## Taktischer Kampfablauf

**Phase 1:** Hinterhalt - Der Steinschlund-Räuber beginnt getarnt (Tarnung im Gestein, Wahrnehmungs-Proben um 4 erschwert).

**Phase 2:** Überraschungsangriff - Er nutzt Sprungangriff aus dem Versteck, um einen Charakter zu attackieren.

**Phase 3:** Kampfverlauf - Je nach Situation wechselt er zwischen Lawinenstoß (Distanzkampf), Zermalmender Biss (Nahkampf)

**Phase 4:** Flucht oder Niederlage - Falls seine LeP unter 10 fallen, versucht er, sich in die Felsen zurückzuziehen.



## Der Sturmschlund

Ein gewaltiges, urzeitliches Wesen, das durch die weiten Ebenen Arvendors zieht. Der Sturmschlund ist eine kolossale Bestie mit einem Panzer aus kristallinen Platten, die in dunklen Gewittern elektrisch aufgeladen werden. Er ist eine wandelnde Naturgewalt, dessen donnernde Schritte den Boden erbeben lassen. Reisende erzählen von Blitzen, die von seinem Körper zucken, und einem tiefen, dröhnenden Brüllen, das den Himmel spaltet. Sein Erscheinen ist ein Omen – für Sturm, Zerstörung oder göttlichen Zorn.

### Werte des Sturmschlunds:

<b>Größenklasse (GK):</b> 6 (riesig)	<b>Attribute:</b>								
<b>Lebenspunkte (LeP):</b> 65	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>KO</b>	<b>KL</b>	<b>WA</b>	<b>KR</b>	<b>MU</b>	<b>IN</b>	<b>CH</b>
<b>Spirituelle Energie (SpE):</b> 10	16	7	14	5	12	6	13	9	5

### Verteidigungswerte:

**Verteidigungswert (VTD):** 15 (+4) **Seelische Verteidigung (SVTD):** 13 **Geistige Verteidigung (GVTD):** 11  
**Geschwindigkeit (GS):** 5 **Initiative (INI):** 6

### Fähigkeiten des Sturmschlunds:

#### 1. Donnerpanzer (Passiv)

**Mechanik:** Die Kristallplatten des Sturmschlunds speichern elektrische Energie.

#### Effekt:

- › Wenn der Sturmschlund Schaden von einer physischen Attacke erleidet, erhält der Angreifer 1W6 elektrischen Rückstoßschaden.
- › Bei einem kritischen Treffer kann sich die Ladung entladen: Alle Gegner in 3m Umkreis müssen eine KO-Probe gegen 15 bestehen oder für 1 Runde benommen sein.

**Gegenmaßnahme:** Magische Waffen oder isolierende Materialien verhindern den Rückstoßschaden.

#### 2. Sturmbeben (Aktiv, 7 AkP)

**Mechanik:** Der Sturmschlund schlägt mit seiner massiven Masse auf den Boden und erzeugt eine Schockwelle.

#### Effekt:

- › Alle Gegner in 6m Radius müssen eine GE-Probe gegen 16 bestehen oder werden zu Boden geworfen (VTD -3 für die nächste Runde).
- › Getroffene Gegner erleiden 1W8+4 Schaden durch die Druckwelle.

**Gegenmaßnahme:** Gegner können mit einer ST-Probe gegen 14 standhaft bleiben.

**Probe:** Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, Probe: 18

#### 3. Blitzdonner-Roar (Aktiv, 8 AkP)

**Mechanik:** Der Sturmschlund entlädt gespeicherte Energie mit einem donnernden Brüllen.

#### Effekt:

- › Alle Gegner im 10m Kegel vor ihm müssen eine WA-Probe gegen 15 bestehen oder sind für 1 Runde betäubt.
- › Blitzentladung verursacht 1W6+3 elektrischen Schaden.

**Gegenmaßnahme:** Magische Schilde oder blitzresistente Materialien reduzieren den Schaden um 50 %.

**Probe:** Basiswert: 14 Fähigkeitswert: 13, Stufenbonus: +3, Probe: 30 - VTD des Ziels

#### 4. Sturmstamper (Aktiv, 6 AkP)

**Mechanik:** Der Sturmschlund setzt seine gewaltige Masse ein und trampelt seine Gegner nieder.

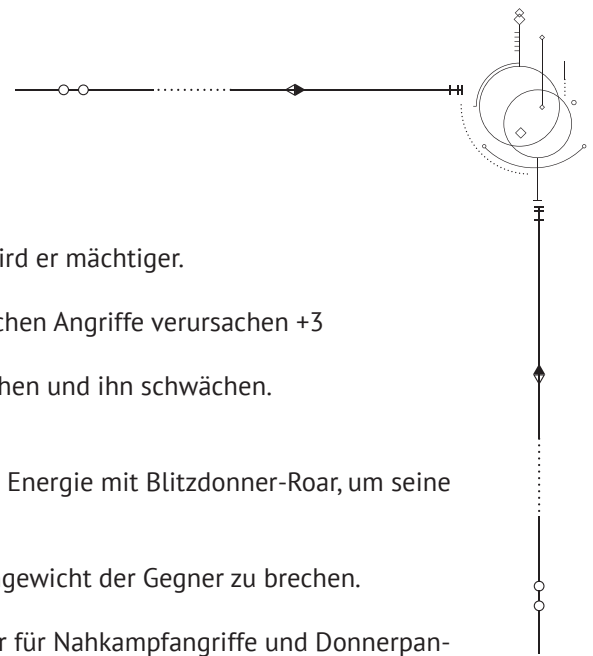
#### Effekt:

- › Getroffene Gegner erleiden 2W6+2 Schaden und müssen eine GE-Probe gegen 15 bestehen oder werden für 1 Runde um 3 GS verlangsamt.
- › Falls das Ziel bereits am Boden liegt, ist die Probe um 2 erschwert.

**Gegenmaßnahme:** Ein Charakter kann ausweichen, indem er eine GE-Probe gegen 17 ablegt.

**Probe:** Basiswert: 14 Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +3, Probe: 29 - VTD des Ziels





### 5. Auge des Sturms (Passiv)

Mechanik: Wenn der Sturmschlund inmitten eines Gewitters steht, wird er mächtiger.

Effekt:

› In einem Sturm erhält er +2 VTD, +2 WA und seine elektrischen Angriffe verursachen +3 zusätzlichen Schaden.

Gegenmaßnahme: Magische Wetterkontrolle kann Stürme abschwächen und ihn schwächen.

#### Taktischer Kampfablauf:

Phase 1: Sturmankunft – Der Sturmschlund entlädt seine elektrische Energie mit Blitzdonner-Roar, um seine Gegner zu schwächen.

Phase 2: Bodenerschütterung – Setzt Sturmbeben ein, um das Gleichgewicht der Gegner zu brechen.

Phase 3: Zerstörerische Attacken – Wechselt zwischen Sturmstampfer für Nahkampfangriffe und Donnerpanzer, um Angreifer zu bestrafen.

Phase 4: Finale Entladung – Falls ein Sturm tobt, wird er durch Auge des Sturms stärker und beendet den Kampf mit einem alles vernichtenden Angriff.

#### Narrative Beschreibung:

Wenn Blitze am Horizont zucken und der Wind plötzlich aufpeitscht, wissen die Bewohner Arvendors: Der Sturmschlund kommt. Seine kristallinen Rückenplatten reflektieren das Licht der Blitze, während aus seinen Augen elektrische Entladungen strömen. Sein donnerndes Brüllen lässt selbst erfahrene Krieger erzittern, denn es kündigt den Zorn der Natur selbst an.

Nur wenige haben den Sturmschlund überlebt, um von ihm zu berichten. Manche erzählen, dass er von den Göttern erschaffen wurde, um die Ebenen vor ungebetenem Eindringen zu schützen. Andere behaupten, er sei ein Relikt einer vergangenen Ära, ein vergessener Wächter der alten Welt, der seine Pflicht niemals aufgegeben hat.

## Die Dusterhauer – Wilde Plünderer

Die Dusterhauer sind humanoide Bestien mit drahtigen, muskulösen Körpern, langen Armen und messerscharfen Zähnen. Ihre Haut ist dunkelgrau bis schwarz, mit vereinzelt blassen Mustern, die sich je nach Umgebung verändern können. Sie lauern in Ruinen, finsternen Wäldern und in den Schatten von Städten, wo sie in Gruppen auf Beute lauern.

Dusterhauer sind berüchtigt für ihre brutale Effizienz und ihre Fähigkeit, sich nahezu lautlos zu bewegen. Sie sind intelligente Jäger, die ihre Beute einkreisen und durch plötzliche, koordiniert wirkende Angriffe in Panik versetzen. Ihre leuchtenden Augen flackern in der Dunkelheit, wenn sie ihre Opfer mit schrillen Lauten und scharfen Krallen attackieren.

#### Werte des Dusterhauers:

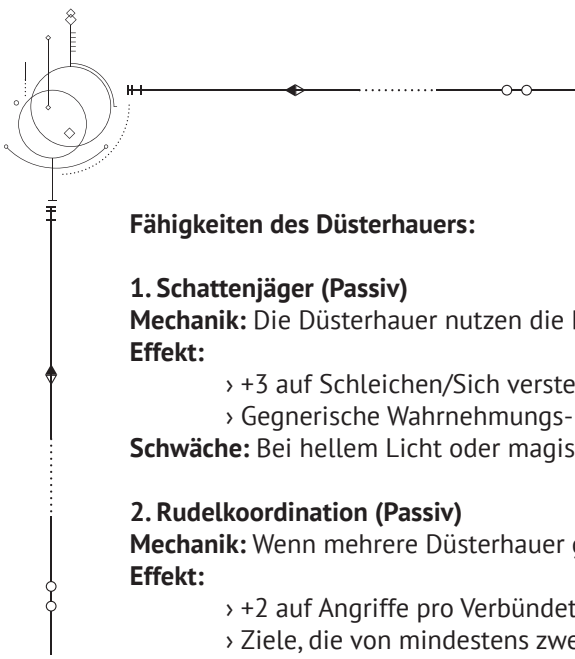
**Größenklasse (GK):** 3 (klein)  
**Lebenspunkte (LeP):** 22  
**Spirituelle Energie (SpE):** 5

#### Attribute:

ST	GE	KO	KL	WA	KR	MU	IN	CH
8	14	9	6	12	7	10	11	5

#### Verteidigungswerte:

**Verteidigungswert (VTD):** 11 (+3) **Seelische Verteidigung (SVTD):** 10 **Geistige Verteidigung (GVTD):** 11  
**Geschwindigkeit (GS):** 7 **Initiative (INI):** 12



## Fähigkeiten des Dusterhauers:

### 1. Schattenjäger (Passiv)

**Mechanik:** Die Dusterhauer nutzen die Dunkelheit zu ihrem Vorteil.

**Effekt:**

- › +3 auf Schleichen/Sich verstecken in dunkler Umgebung.
- › Gegnerische Wahrnehmungs-Proben sind um -3 erschwert, um sie zu entdecken.

**Schwäche:** Bei hellem Licht oder magischer Beleuchtung erleiden sie -2 auf alle Angriffe und Wahrnehmung.

### 2. Rudelkoordination (Passiv)

**Mechanik:** Wenn mehrere Dusterhauer gemeinsam angreifen, wird ihr Kampfstil effektiver.

**Effekt:**

- › +2 auf Angriffe pro Verbündeten in 5m Radius (max. +6).
- › Ziele, die von mindestens zwei Dusterhauern umringt sind, erhalten -2 auf ihre VTD.

### 3. Zerfetzender Biss (Aktiv, 4 AkP)

**Mechanik:** Die Kreatur beißt mit ihren messerscharfen Zähnen zu.

**Effekt:**

- › Erfolg: 1W6+2 Schaden und das Ziel erleidet eine Blutung (1 LeP pro Runde, bis geheilt).

**Gegenmaßnahmen:** KO-Rettungswurf, um die Blutung zu verhindern.

**Probe:** Basiswert: 10, Fähigkeitenswert: 11, Stufenbonus: +3, Probe: 24 - VTD des Gegners

### 4. Tödliche Schärfe (Aktiv, 5 AkP)

**Mechanik:** Mit einem gezielten Krallenhieb versucht der Dusterhauer, die Rüstung oder den Schutz seines Gegners zu durchdringen.

**Effekt:**

- › 1W6+3 Schaden und das Ziel erhält -2 VTD für die nächste Runde.

**Gegenmaßnahmen:** Ein Ziel kann einen GE-Rettungswurf bestehen, um den Angriff abzulenken.

**Probe:** Basiswert 10, Fähigkeitenswert: 12, Stufenbonus: +3, Probe: 25 - VTD des Gegners

### 5. Verstümmelnde Schatten (Aktiv, 6 AkP)

**Mechanik:** Der Dusterhauer springt seinem Opfer an die Kehle oder Gliedmaßen und versucht, es zu Fall zu bringen.

**Effekt:**

- › Erfolg: Das Ziel erleidet 2W6+2 Schaden und muss eine ST-Probe bestehen oder fällt zu Boden.
- › Scheitern: Kein Effekt, der Dusterhauer verliert seine nächste Aktion.

**Gegenmaßnahmen:** Das Ziel kann eine GE-Probe gegen 14 bestehen, um sich wegzurollen.

**Probe:** Fähigkeitenswert: 13, Stufenbonus: +3, Probe: 16 - VTD des Gegners

## Taktischer Kampfablauf:

Phase 1: Anschleichen – Die Dusterhauer beobachten ihre Beute aus der Dunkelheit, bewegen sich unbemerkt heran (Schattenjäger).

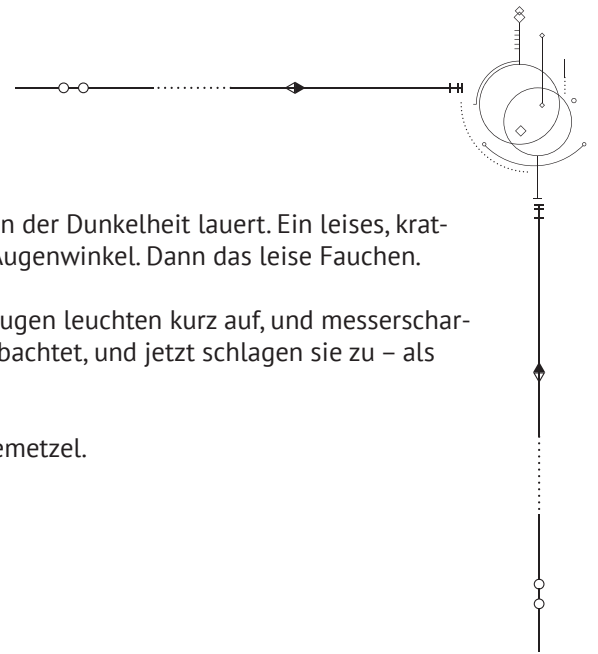
Phase 2: Rudelangriff – Sie umzingeln ihr Ziel und nutzen Rudelkoordination, um die Verteidigung ihres Gegners zu senken.

Phase 3: Gezielte Schwächung – Ein Dusterhauer versucht, mit Tödliche Schärfe die Rüstung oder den Schutz zu durchdringen.

Phase 4: Blutiges Chaos – Sobald das Ziel geschwächt ist, setzt der Rudelführer Verstümmelnde Schatten ein, um es endgültig niederzuringen.

Phase 5: Flucht oder Jagd fortsetzen – Wenn sie erfolgreich sind, reißen sie ihr Opfer in Stücke. Falls sich der Kampf gegen sie wendet, fliehen sie in die Schatten und lauern auf eine zweite Gelegenheit.

Narrative Beschreibung:



Es beginnt mit einem Gefühl – das Wissen, dass jemand oder etwas in der Dunkelheit lauert. Ein leises, kratzendes Geräusch auf dem Stein, ein Hauch von Bewegung aus dem Augenwinkel. Dann das leise Fauchen.

Plötzlich schnellen Schatten aus dem Nichts hervor, pechschwarze Augen leuchten kurz auf, und messerscharfe Klauen fahren herab. Die Dusterhauer haben gewartet, haben beobachtet, und jetzt schlagen sie zu – als eine Einheit, lautlos und tödlich.

Ein einzelner Dusterhauer ist eine Bedrohung. Eine Gruppe ist ein Gemetzel.

## Ein abschließendes Wort

Das hier ist der aktuelle Stand des Regelwerks – eigentlich mehr, als ich ursprünglich vor dem Crowdfunding zusammenstellen wollte. Die Entwicklung von Arvendor ist ein großes Projekt, und es war eine immense Arbeit, all diese Mechaniken, Geschichten und Spielprinzipien in eine spielbare Form zu bringen. Ob es seine Fans findet, wird sich erst zeigen.

Die Testspieler\*innen haben sich jedoch klar eine Open Beta gewünscht – und ich verstehe, warum. Nur wenn man das Spiel ausprobieren kann, lässt sich wirklich beurteilen, ob es sich lohnt, es zu unterstützen. Deswegen ist diese Version entstanden: Arvendor kann mit diesem Stand gespielt werden, auch wenn es noch lange nicht vollständig ist. Es gibt noch so viel, das ergänzt, verfeinert und weiterentwickelt werden soll – aber das geschieht erst nach einer erfolgreichen Finanzierung.

Bis dahin freue ich mich auf Feedback, Kritik und Diskussionen, um Arvendor mit euch gemeinsam weiterzuentwickeln!