

Fragmente



- Pulverdampf -



Beilage zum GRT '22

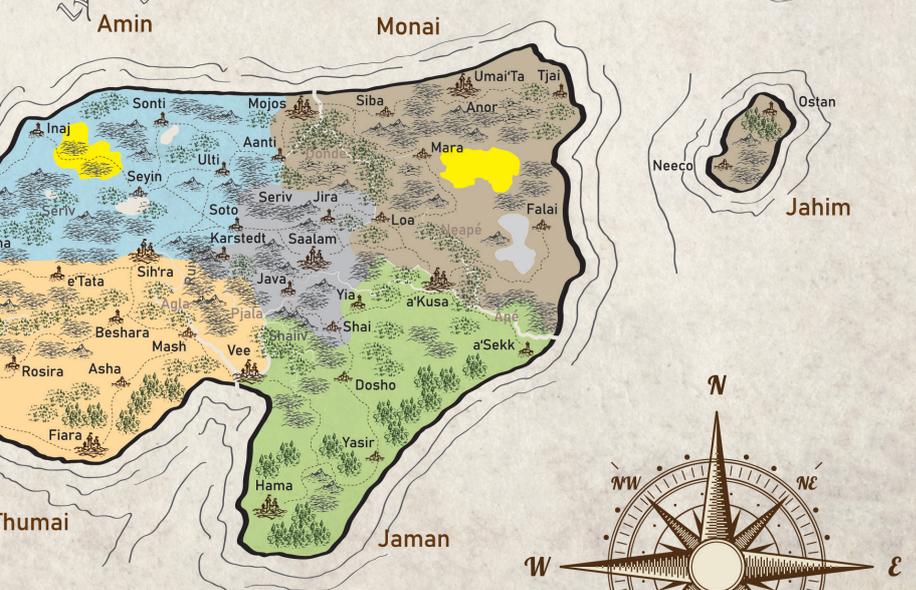
Fragments

Die Welt von Thel Bor



Ytanien

Gruppenfeld



Orlass

40

39

38

37

36

35

34

33

32

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

Gruppenhandlungen

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

Gruppenhandlungen

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

Testament von William Archie O'Sullivan

Ich, William Archie O'Sullivan, geboren als Sohn des Einzelhändlers John O'Sullivan in Madrun (Faith), setze hiermit am 13. Tag des 4. Monats im Jahre 718 nach neuer Zeitrechnung meine Dienstmagd Grace, von nun an Grace O'Sullivan, als Alleinerbin meines Hab und Guts und all meiner Ländereien ein.

Von meinem Tode an soll sie den Familiennamen O'Sullivan tragen. Ich verbinde dies mit der Bitte, sich so gut um meine Frau Amílía O'Sullivan zu kümmern, wie sie sich um mich gesorgt hat.

Meinem Adoptivsohn, Elíjah O'Sullivan, vermache ich 100.000 Pínnun, auf dass er sich ein Leben erfülle, wie er und seine Frau Darcie es sich wünschen.

Meine leiblichen Kinder, Isaac und Finley O'Sullivan enterbe ich, wie auch meine Schwester, Scarlett O'Sullivan. Ich bin gewiss, sie werden eigenhändig große Leistungen erbringen - außerhalb der Gunst einer reichen Familie. Gleiches gilt für ihre Abkömmlinge, die da hoffentlich gesund und in großer Zahl folgen werden.

Diesen meinen letzten Willen schreibe ich in Vollbesitz meiner geistigen Kräfte und aus eigenem Antrieb.

Sollte eine der in diesem Testament enthaltenen Anordnungen unwirksam oder eine Ausführung nicht möglich sein, so behalten dennoch alle anderen Anordnungen ihre Wirksamkeit.

WA O'Sullivan

Fertigkeiten

Athletik

	Attr	FW	EW
Balancieren	GW 3	4	7
Klettern	KR 5	4	9
Laufen	AU 3	3	6
Springen	KR 5	3	8
Fangen	GS 6	3	9
Werfen	GS 6	3	9

Der Händler

	Attr	FW	EW
Bereitsamkeit	CH 6		6
Feilschen	CH 6		6
Handeln	CH 6		6
Menschenkenntnis	IU 5		5
Rechnen	IN 8		8
Schätzen	IN 8		8

Dunkle Machenschaften

	Attr	FW	EW
Fälschen	GS 6		6
Geheimmechanis.	IU 5		5
Schleichen	GW 3		3
Schlösser	GS 6		6
Stehlen	GS 6		6
Tarnen	IN 8		8

Gelehrte

	Attr	FW	EW
Landeskunde	IN 8		8
Magiekunde	IN 8		8
Sagenkunde	IN 8		8
Rechtskunde	IN 8		8

In den Straßen

	Attr	FW	EW
Beschatten	GW 3		3
Gassenwissen	CH 5		5
Geheimzeichen	IN 8		8
Glücksspiel	CH 5		5
Lippenlesen	IN 8		8

Jagd

	Attr	FW	EW
Abrichten	IU 5	1	6
Jagen	SC 4	1	5
Fallenkunde	GS 6	1	7
Tierkunde	IN 8	1	9
Spurenlesen	IU 5	1	6
Reitkunde	GW 3	1	4
Hetzjagd	AU 3	4	7

Kunst

	Attr	FW	EW
Erzählen	IN 8		
Dichten	IN 8		
Gaukeln	GS 6		
Musizieren	GS 6		
Tanzen	GW 3		
Schauspielern	CH 6		
Singen	CH 6		

Medizin

	Attr	FW	EW
Arznei herstellen	IN 8	6	14
Erste Hilfe	GS 6	6	12
Heilkunde	GS 6	6	12

Technik

	Attr	FW	EW
Fahrzeuge	IN 8		8
Luftschiffe	IN 8		8
Schiffe	IN 8		8
Sprengen	IN 8		8
Mechanik	IN 8		8

Verständigung

	Attr	FW	EW
Provozieren	IN 8		8
Stimmen nachahm.	CH 6		6
Verführen	CH 6		6
Verhören	CH 6		6
Zeichensprache	IN 8		8

Wasserratten

	Attr	FW	EW
Rudern	KR 5		5
Schwimmen	AU 3		3
Seilkunst	GS 6		6
Tauchen	AU 3		3

Wissen der Natur

	Attr	FW	EW
Himmelskunde	OR 3	2	5
Kräuterkunde	IN 8	2	10
Naturkunde	IN 8	2	10
Pflanzenkunde	IN 8	2	10

Spieler
Gestalt Beon (Wolf)

Charakter Hayd Römstra



Magierrichtungen

Heilung	7	Umgebung	1
Illusion	1	Thaumaturgie	5
Kampf	1	Alchemie	1
Schutz	1	mag. Begabung	17

Waffengruppen

	FW	geführt	SK	IK	EW	
Bögen	GW 3			6	3	
Knüppel	KR 5			8	5	
Schlagring	AU 3			5	3	
Pistolen u. Rev.	IU 5	5	x	4	10	10
Gewehre	IU 5			10	5	
Schrotflinten	IU 5			12	5	
Verst. Klingen	GW 3			5	3	
Granaten	GW 3			6	3	
Messer u. Dolch	SC 4			5	4	
Sprengstoffe	IN 8			20	8	
Waffenl. Kampf	AU 3	4	---	---	5	7
Wurfaffen	IU 5	3	x	2	6	8

Verteidigungswaffen

	Art	RK	IK	SZ
Schild				
Parierwaffe				

Verteidigung

	FW	EW	Besonderheiten	
Blocken	KR 5	3	8	Schildwall
Ausweichen	GW 3	2	5	Ausgetanzt
Parieren	SC 4		4	Konter

Magan Memori

85									

Gesundheitszustand

66									

Temporärer Zustand

Rüstung

	Art	RK	Gw	IK
Handschuhe				
Armschutz				
Helm				
Rumpfschutz				
Beinschutz				
Schuhe				
Eukarier	Rindenhaut	+2	0	

Initiativkosten

		IK			IK
Verteidigung	Ausweichen	1 - 5	Aktion	Positionswechsel pro m	1
	Blocken	1 - 5		Kriechen pro m	4
	Parieren	1 - 5		Waffenwechsel	7
Angriff	waffengruppenspezifisch			Aufstehen / Hinknien	2
	Fernkampf	waffengruppenspezifisch		Fertigkeit einsetzen	10
Stellung	+Zielen	3		Kommunizieren	1
	Loslösen	3		Deckung verlassen / in Deckung gehen	2
	Splitten	3		Trank zu sich nehmen	7
	Übernehmen	3		Stoßgebet	2
Magie	Zauber wirken	ZD		Gestaltenwandel	25
	Runenstab brechen	3		Auf-/Absteigen	5

Rune		Rune der Verstärkung							
Stufe	1	IK	10	MV	10	Typ	Glyphe, Mal	Quelle	GRW
Dieser thaumaturgische Effekt verdoppelt die Strukturpunkte eines Objekts.								Seite	150

Zauberspruch		Blutreiniger							
Stufe	5	IK	30	MV	12	WD	10 Minuten	Quelle	GRW
MR	Heilung		WZ	Leib		Wort-Kontakt		Seite	133

Mittels dieses Spruchs kann der Magier Krankheitserreger und Gifte aus der Blutbahn des zu Behandelnden entfernen. Er verliert keine weiteren Lebenspunkte. Allerdings regeneriert dieser Zauberspruch keine Lebenspunkte.

Zauberspruch		Knochenretter							
Stufe	6	IK	35	MV	12	WD	30 Minuten	Quelle	GRW
MR	Heilung		WZ	Leib		Wort-Kontakt		Seite	134

Dieser Spruch heilt Knochenbrüche, indem er das Knochenwachstum immens beschleunigt. Hierfür müssen aber die Knochen manuell in die richtige Position gebracht werden, was sehr schmerzhaft sein kann.

Zauberspruch		Todesursache							
Stufe	5	IK	120	MV	40	WD	sofort	Quelle	GRW
MR	Heilung		WZ	Struktur		Geste-Sicht		Seite	134

Der Magier erhält grundlegende Informationen über die Todesursache und den Todeszeitpunkt. So weiß er, ob der Tote an Altersschwäche starb, einer Krankheit unterlag, das Opfer einer Vergiftung wurde oder einem Zauber zum Opfer fiel. Den Todeszeitpunkt kann er nur innerhalb einer Woche auf den Tag genau ermitteln. Danach kann er den Zeitpunkt nur noch in Wochen, Monaten oder Jahren einordnen.

Glaubenskraft | 15

Pantheon des Chaos

Feuerimmun	4 GK
Helia erhört das Stoßgebet und verleiht dem Betenden für die nächsten zehn Minuten im Spiel Immunität gegen Feuer.	

Aus den Augen verloren	4 GK
Für die Dauer von 20 Ticks verschwindet der Betende aus den Augen seiner Umgebung und wird unsichtbar. Er kann innerhalb dieser Zeit Fertigkeiten und Kampfhandlungen durchführen. Seinen Gegnern stehen keine Verteidigungsaktionen oder Erfolgswürfe zu.	

Mit dem Mut der Verzweiflung	4 GK
Obwohl ihr hoffnungslos in der Unterzahl und dem Tod geweiht seid, erhaltet ihr die Chance, eure missliche Lage zu drehen. Ihr erhaltet die doppelte Initiative und verursacht doppelten Schaden.	

Segnender Regen	4 GK
In einem Umkreis von 200 Metern fällt Regen, der alle andauernden Zustände wie Vergiftungen oder Krankheiten wegspült.	

Spurlos verschwunden	4 GK
Es deuten keine Spuren auf euren derzeitigen Aufenthaltsort hin. Personen, denen ihr in den vergangenen 24 Stunden begegnet seid, können sich nicht mehr daran erinnern. Die Erinnerungen kehren nach 48 Stunden wieder zurück.	

Aus dem Spiel	10 GK
Der Name sagt alles. Aresis nimmt einem zufälligen Gegner im Augenblick des Stoßgebetes das Leben. Wen dieses schreckliche Schicksal ereilt, liegt in der Entscheidung des Spielleiters. Natürlich steht es auch diesem frei, den Zufall entscheiden zu lassen.	

Schützendes Licht	10 GK
Helia hüllt den Abenteurer mit den geringsten Lebenspunkten in gleißendes Licht. Dieser verliert für die Dauer von fünf Initiativrunden keine Lebenspunkte mehr.	

Überläufer	10 GK
Der Gott des Meeres überträgt seinen launischen Charakter auf die gewünschte Person. Diese wechselt urplötzlich ihre Gesinnung und läuft zur Abenteurergruppe über. Sollte dieses Gebet im Kampfgeschehen erhört werden, entscheidet der Zufall über die ausgewählte Person.	

HD	Herstellungsdauer
IK	Initiativkosten
MK	Materialkosten
MR	Magierichtung
MV	Maganverbrauch
WD	Wirkungsdauer
WZ	Wirkungszeit
ZA	Zauberart

Spieler		Grad	1
Gestalt	Eukarierin	Ges.PP	
Charakter	Juanita Mendessa		



Glaube	Pantheon der Beständigkeit		Händigkeit	Linkshänder
Heimat	Casson, Die Küstenstädte, Îrith		Alter	29
Besondere Begabung	Verständigung		Aussehen	16
Berufsgruppe	In den Straßen	Eltern: Kunst	Gewicht	74 kg
Eigener Beruf	Journalistin		Größe	1,91 m
Ansehen	neutral	Vertrauter Rabe	Geschlecht	weiblich

Eine kurze Beschreibung des Charakters

Die Eukarierin Juanita jagt als freie Journalistin Geschichten und Nachrichten hinterher. Immer auf der Suche nach dem neuesten Klatsch, den erschreckendsten Wahrheiten und den verdorbensten Ereignissen kennt sie keine Skrupel, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Und sollte sich das Dickicht aus Lügen und Korruption dann lichten, so kennt sie bei der Veröffentlichung kein Pardon - aber auch gute Preise. Leider hat Juanita auch eine Schwäche, denn sie kann Karten und Würfeln kaum widerstehen.

Juanita kennt Calico von den eigenen Recherchen, denn irgendwie fällt der Name Calico einfach zu oft, wenn es um gestohlene und verschwundene Wertgegenstände geht.

Attribute

	AU	CH	GS	GW	IW	IN	IU	KR	OR	WK	SC
EW	3	8	5	4	4	6	5	2	3	5	5

Die Sinne

	EW
Sehen	5
Hören	5
Riechen	5
Tasten	5
Schmecken	5

Sprachen

	Beo-Tik	E-ruktam	Falca	Karolinga	Alt.-Karol.	Tellarin
sprechen		11	7	7		8
schreiben		8				8

Attribut IN | Muttersprache min auf +8 | Tellarin als Weltsprache min auf IN

Besitz

Bezeichnung	Wert	Anz	Gw	Aufbewahrung	Eigenschaft
Pinun in der Geldbörse	280				
Schreibutensilien	20	2	0,1	Rucksack	
Stiefelmesser	20	1	0,2	Stiefelschaft	Schadensklasse 2
Haarstab	35	2	0,2	getragen	Haarstab als versteckte Klinge Schadensklasse 3
Karten und Würfel	10	1	0,1	Rucksack	
Lederrucksack	35	1			
Käfig und Futter	25	1	3,5		Käfig für den Raben

Fertigkeiten

Athletik

	Attr	FW	EW
Balancieren	GW 4	1	5
Klettern	KR 2	2	4
Laufen	AU 3	1	4
Springen	KR 2	1	3
Fangen	GS 5	1	6
Werfen	GS 5	1	6

In den Straßen

	Attr	FW	EW
Beschatten	GW 4	3	7
Gassenwissen	CH 8	3	11
Geheimzeichen	IN 6	3	9
Glücksspiel	CH 8	3	11
Lippenlesen	IN 6	4	10

Technik

	Attr	FW	EW
Fahrzeuge	IN 6		6
Luftschiffe	IN 6		6
Schiffe	IN 6		6
Sprenge	IN 6		6
Mechanik	IN 6		6

Der Händler

	Attr	FW	EW
Beredsamkeit	CH 8		8
Feilschen	CH 8		8
Handeln	CH 8		8
Mennschenkenntnis	IU 5		5
Rechnen	IN 6		6
Schätzen	IN 6		6

Jagd

	Attr	FW	EW
Abrichten	IU 5		5
Jagen	SC 5		5
Fallenkunde	GS 5		5
Tierkunde	IN 6		6
Spurenlesen	IU 5		5
Reitkunde	GW 4		4

Verständigung

	Attr	FW	EW
Provozieren	IN 6	2	8
Stimmen nachahm.	CH 8	2	10
Verführen	CH 8	2	10
Verhören	CH 8	2	10
Zeichensprache	IN 6	2	8

Dunkle Machenschaften

	Attr	FW	EW
Fälschen	GS 5	1	6
Geheimmechanis.	IU 5	1	6
Schleichen	GW 4	1	5
Schlösser	GS 5	1	6
Stehlen	GS 5	1	6
Tarnen	IN 6	4	10

Kunst

	Attr	FW	EW
Erzählen	IN 6		6
Dichten	IN 6		6
Gaukeln	GS 5		5
Musizieren	GS 5		5
Tanzen	GW 4		4
Schauspielern	CH 8		8
Singen	CH 8		8

Wasserratten

	Attr	FW	EW
Rudern	KR 2		2
Schwimmen	AU 3		3
Seilkunst	GS 5		5
Tauchen	AU 3		3

Gelehrte

	Attr	FW	EW
Landeskunde	IN 6		6
Magiekunde	IN 6		6
Sagenkunde	IN 6		6
Rechtskunde	IN 6		6

Medizin

	Attr	FW	EW
Arznei herstellen	IN 6		6
Erste Hilfe	GS 5		5
Heilkunde	GS 5		5

Wissen der Natur

	Attr	FW	EW
Himmelskunde	OR 3		3
Kräuterkunde	IN 6		6
Naturkunde	IN 6		6
Pflanzenkunde	IN 6		6

Magierichtungen

Heilung	1	Umgebung	1
Illusion	10	Thaumaturgie	1
Kampf	5	Alchemie	1
Schutz	1	mag. Begabung	20

Waffengruppen

	FW	geführt	SK	IK	EW	
Bögen	GW 4			6	4	
Knüppel	KR 2			8	2	
Schlagring	AU 3			5	3	
Pistolen u. Rev.	IU 5			10	5	
Gewehre	IU 5			10	5	
Schrotflinten	IU 5			12	5	
Verst. Klingen	GW 4	5	x	3	5	9
Granaten	GW 4			6	4	
Messer u. Dolch	SC 5	3	x	2	5	10
Sprengstoffe	IN 6			20	6	
Waffenl. Kampf	AU 3	4	---	---	5	3
Wurfaffen	IU 5			6	5	

Verteidigungswaffen

	Art	RK	IK	SZ
Schild				
Parierwaffe	Parierfächer	2	0	

Verteidigung

	FW	EW	Besonderheiten
Blocken	KR 2	2	Schildwall
Ausweichen	GW 4	4	Ausgetanzt
Parieren	SC 5	5	10 Konter

Initiativkosten

		IK
Verteidigung	Ausweichen	1 - 5
	Blocken	1 - 5
	Parieren	1 - 5
Angriff	waffengruppenspezifisch	
	Fernkampf	waffengruppenspezifisch
Stellung	+Zielen	3
	Loslösen	3
	Splitten	3
	Übernehmen	3
Magie	Zauber wirken	ZD
	Runenstab brechen	3

Magan Memori	100								

Gesundheitszustand	67								

Temporärer Zustand

Rüstung

	Art	RK	Gw	IK
Handschuhe				
Armschutz				
Helm				
Rumpfschutz				
Beinschutz				
Schuhe				
Eukarier	Rindenhaut	+2	0	

		IK
Aktion	Positionswechsel pro m	1
	Kriechen pro m	4
	Waffenwechsel	7
	Aufstehen / Hinknien	2
	Fertigkeit einsetzen	10
	Kommunizieren	1
	Deckung verlassen / in Deckung gehen	2
	Trank zu sich nehmen	7
	Stoßgebet	2
	Gestaltenwandel	25
	Auf-/Absteigen	5

Spieler

Gestalt

Eukarierin

Charakter

Juanita Mendessa



Zauberspruch		Auftrag für den Vertrauten							
Stufe	2	IK	2xE	MV	10	WD	bis 24 Stunden	Quelle	GRW
MR	Illusion			WZ	Tier		Wort-Geist	Seite	144

Der Zauberer kann dem Vertrauten einen Auftrag erteilen, indem er eine geistige Verbindung herstellt. Hierzu muss er ungefähr wissen, in welcher Richtung sich der Vertraute befindet, da sich der Ruf kegelförmig ausbreitet. Der Auftrag muss einfach gehalten werden und der tierischen Intelligenz des Vertrauten entsprechen. Der Auftrag darf nicht den natürlichen Verhaltensweisen zu wider sein. So kann ein Rabe sicherlich angreifen, ein Reh als Fluchttier jedoch nicht. Wird ein Tier schwer verletzt oder in die Enge getrieben, gewinnt der Instinkt Oberhand gegenüber dem Auftrag und der Vertraute handelt entsprechend seiner Natur. Der Spielleiter entscheidet, ob der Vertraute den gestellten Auftrag erfüllen kann.

Zauberspruch		Die Sinne des Begeiters							
Stufe	3	IK	40	MV	15	WD	Konzentration	Quelle	GRW
MR	Illusion			WZ	Tier		Wort-Geist	Seite	145

Der Magier bedient sich der Sinne seines Begleittieres und sieht, hört und riecht mit diesen Sinnen. Er selbst ist dabei bewegungsunfähig und seine eigenen Hör-, Seh- und Riechsinne sind abgeschaltet. Der Zauber hält solange an, wie der Magier die Verbindung aufrechterhält.

Zauberspruch		Vertrauliches Gespräch							
Stufe	2	IK	20	MV	10	WD	2 Minuten	Quelle	GRW
MR	Illusion			WZ	Tier		Wort-Geist	Seite	145

Der Zauberer baut eine psychische Verbindung zu seinem Vertrauten auf und kann ihm einfache Fragen stellen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden und im Erkenntnisbereich des Vertrauten liegen. Der Vertraute muss für dieses Gespräch alle anderen Handlungen aussetzen. Der Spielleiter entscheidet, ob der Vertraute die gestellte Frage beantworten kann.

Zauberspruch		Frost							
Stufe	4	IK	25	MV	20	WD	sofort	Quelle	GRW
MR	Kampf			WZ	Struktur		Wort-Sicht	Seite	137

In einer Luftsäule von drei Metern Durchmesser und 15 Metern Höhe entzieht der Magier jedwede Wärme. Die eiskalte Luft fällt auf das darunter befindliche Gebiet. Alles, was sich innerhalb dieses Bereichs aufhält, wird schockgefrostet und erleidet Kälteschaden, sofern es sich nicht mit einem erfolgreichen EW: GW in Sicherheit bringen kann.

Zauberspruch		Lichtkegel							
Stufe	2	IK	5	MV	5	WD	Konzentration	Quelle	GRW
MR	Illusion			WZ	Leib		Wort-Magier	Seite	135

Die Augen des Magiers werfen einen Lichtkegel, dessen Schein für alle Lebewesen sichtbar ist.

Glaubenskraft	11
---------------	----

Pantheon der Beständigkeit

Alle Sprachen	4 GK
Der Betende versteht und spricht alle SprachenThêl Bors für den Rest des Tages fließend und kann auch entsprechende Schriften lesen. Dazu gehört auch die Sprache der Alruns.	

Antithaumagral	4 GK
Das Wunder hebt die Wirkung einer Rune im Sichtbereich des Betenden auf, indem es die Rune zerstört.	

Mit Gottes Geschick	4 GK
Das Glück scheint euch hold. Ein kritischer Erfolg tritt zusätzlich zur 20 auch bei einer gewürfelten 18 und 19 ein. Gottes Geschick gilt nur für einen Wurf.	

Unberührbar	4 GK
Der Betende wird für die Dauer des Kampfes weder von Alruns noch von Tenmaws angegriffen, sofern er diese nicht selbst angreift. Sobald das Wunder eintritt, seid ihr aus allen Nahkämpfen erlöst.	

Unermülich	4 GK
Tötet der Empfänger des Wunders einen Gegner im Kampf, kostet ihn dieser Angriff keine Initiative. Das Wunder gilt für die Dauer des Kampfes.	

Göttliche Eingebung	10 GK
Divara gibt euch einen Rat, einen Stups näher zur Lösung. Dem Betenden schießt eine Idee in den Kopf. Am Spieltisch bedeutet das, dass der Spielleiter euch einen Tipp gibt, der euch bei der Lösung eurer Aufgabe hilft. Dies muss nicht immer der entscheidende Hinweis, sondern kann auch das einfache Gefühl sein, nochmal mit einer bestimmten Person reden zu müssen.	

Hilfe in der Not	10 GK
Euch ist eure Waffe abhandengekommen, es fehlt ein Seil oder ein Dietrich? Adite legt euch in dem Fall einen Gegenstand zur Seite, den ihr ganz in der Nähe findet. Er könnte plötzlich in eurem Rucksack liegen. Dieses Gebet funktioniert nicht nach dem Prinzip „Wünsch dir was“. Die Hexe wird schon wissen, was ihr zur Lösung der Aufgabe benötigt. Demnach entscheidet der Spielleiter, welchen Gegenstand er euch zur Seite stellt.	

Neue Ordnung	10 GK
Regon verschafft eurer Gruppe einen Augenblick, um euch zu sortieren. Alle Kämpfer verlieren ihre Bindungen im Kampf, Euch steht es nun frei, alle im Kampf teilnehmenden Personen neu in Nahkämpfe zu verwickeln und euch neu zu positionieren.	

HD	Herstellungsdauer
IK	Initiativkosten
MK	Materialkosten
MR	Magierichtung
MV	Maganverbrauch
WD	Wirkungsdauer
WZ	Wirkungszeit
ZA	Zauberart

Fertigkeiten

Athletik

	Attr	FW	EW
Balancieren	GW 5	2	
Klettern	KR 6	2	
Laufen	AU 2	2	
Springen	KR 6	3	
Fangen	GS 5	2	
Werfen	GS 5	2	
Gleiten	GW 8	3	

Der Händler

	Attr	FW	EW
Beredsamkeit	CH 4		
Feilschen	CH 4		
Handeln	CH 4		
Mennschenkenntnis	IU 5		
Rechnen	IN 8		
Schätzen	IN 8		

Dunkle Machenschaften

	Attr	FW	EW
Fälschen	GS 5		5
Geheimmechanis.	IU 5		5
Schleichen	GW 8		8
Schlösser	GS 5		5
Stehlen	GS 5		5
Tarnen	IN 8		8

Gelehrte

	Attr	FW	EW
Landeskunde	IN 8		8
Magiekunde	IN 8		8
Sagenkunde	IN 8		8
Rechtskunde	IN 8		8

In den Straßen

	Attr	FW	EW
Beschatten	GW 8		8
Gassenwissen	CH 4		4
Geheimzeichen	IN 8		8
Glücksspiel	CH 4		4
Lippenlesen	IN 8		8

Jagd

	Attr	FW	EW
Abrichten	IU 5		5
Jagen	SC 4		4
Fallenkunde	GS 5		5
Tierkunde	IN 8		8
Spurenlesen	IU 5		5
Reitkunde	GW 8		8

Kunst

	Attr	FW	EW
Erzählen	IN 8		8
Dichten	IN 8		8
Gaukeln	GS 5		5
Musizieren	GS 5		5
Tanzen	GW 8		8
Schauspielern	CH 4		4
Singen	CH 4		4

Medizin

	Attr	FW	EW
Arznei herstellen	IN 8		8
Erste Hilfe	GS 5		5
Heilkunde	GS 5		5

Technik

	Attr	FW	EW
Fahrzeuge	IN 8	5	13
Luftschiffe	IN 8	5	13
Schiffe	IN 8	5	13
Sprenge	IN 8	5	13
Mechanik	IN 8	5	13

Verständigung

	Attr	FW	EW
Provozieren	IN 8		8
Stimmen nachahm.	CH 4		4
Verführen	CH 4		4
Verhören	CH 4		4
Zeichensprache	IN 8		8

Wasserratten

	Attr	FW	EW
Rudern	KR 6		6
Schwimmen	AU 2		2
Seilkunst	GS 5		5
Tauchen	AU 2		2

Wissen der Natur

	Attr	FW	EW
Himmelskunde	OR 4		4
Kräuterkunde	IN 8		8
Naturkunde	IN 8		8
Pflanzenkunde	IN 8		8

Magierrichtungen

Heilung	1	Umgebung	2
Illusion	5	Thaumaturgie	1
Kampf	5	Alchemie	1
Schutz	2	mag. Begabung	17

Waffengruppen

	FW	geführt	SK	IK	EW
Bögen GW 8				6	8
Knüppel KR 6	6	x		8	12
Schlagring AU 2				5	2
Pistolen u. Rev. IU 5				10	5
Gewehre IU 5				10	5
Schrotflinten IU 5				12	5
Verst. Klingen GW 8				5	8
Granaten GW 8				6	8
Messer u. Dolch SC 4	4	x		5	8
Sprengstoffe IN 8				20	8
Waffenl. Kampf AU 2	1			5	3
Wurfaffen IU 5				6	5

Verteidigungswaffen

	Art	RK	IK	SZ
Schild				
Parierwaffe				

Verteidigung

	FW	EW	Besonderheiten
Blocken KR 6	1	7	Schildwall
Ausweichen GW 8	3	11	Ausgetanzt
Parieren SC 4	2	6	Konter

Initiativkosten

		IK
Verteidigung	Ausweichen	1 - 5
	Blocken	1 - 5
	Parieren	1 - 5
Angriff	waffengruppenspezifisch	
	Fernkampf	waffengruppenspezifisch
Stellung	+Zielen	3
	Loslösen	3
	Splitten	3
	Übernehmen	3
Magie	Zauber wirken	ZD
	Runenstab brechen	3

Magan Memori

85									

Gesundheitszustand

77									

Temporärer Zustand

	Art	RK	Gw	IK
Handschuhe				
Armschutz				
Helm				
Rumpfschutz				
Beinschutz				
Schuhe				

Rüstung

	Art	RK	Gw	IK
Handschuhe				
Armschutz				
Helm				
Rumpfschutz				
Beinschutz				
Schuhe				

		IK
Aktion	Positionswechsel pro m	1
	Kriechen pro m	4
	Waffenwechsel	7
	Aufstehen / Hinknien	2
	Fertigkeit einsetzen	10
	Kommunizieren	1
	Deckung verlassen / in Deckung gehen	2
	Trank zu sich nehmen	7
	Stoßgebet	2
	Gestaltenwandel	25
	Auf-/Absteigen	5

Zauberspruch		Lichtkegel							
Stufe	2	IK	5	MV	5	WD	Konzentration	Quelle	GRW
MR	Illusion		WZ	Leib		Wort-Magier		Seite	135

Die Augen des Magiers werfen einen Lichtkegel, dessen Schein für alle Lebewesen sichtbar ist.

Zauberspruch		Hauch der Empathie							
Stufe	3	IK	15	MV	10/Ws	WD	Konzentration	Quelle	GRW
MR	Illusion		WZ	Verstand		Geste-Sicht		Seite	135

Der Magier nimmt Gefühle wie Liebe, Besorgnis, Angst, Zorn, Hass und Wut seiner Umgebung auf. Dafür muss er sich in der Nähe der Zielperson aufhalten.

Zauberspruch		Spröde und brüchig							
Stufe	2	IK	10	MV	20	WD	Konzentration	Quelle	GRW
MR	Kampf		WZ	Struktur		Wort-Kontakt		Seite	138

Der Magier berührte Gegenstand wird spröde und brüchig. Er erleidet pro zehn Sekunden der Berührung Strukturschaden in Höhe des durchgeführten EW. Handelt es sich beim Gegenstand um ein größeres Gebilde wie eine Mauer, so entsteht der Schaden mit einem Radius von einem Meter rund um das Zentrum der Berührung.

Zauberspruch		Wirbelwind							
Stufe	4	IK	15	MV	25	WD	Konzentration	Quelle	GRW
MR	Kampf		WZ	Struktur		Geste-Sicht		Seite	138

Der Magier entfacht einen Wirbelwind, den er in eine bestimmte Richtung entfesseln kann. Setzt sich der Wirbelwind erst einmal in Bewegung, kann seine Richtung nicht mehr geändert werden. Der Wirbelwind erfasst alle Gegenstände und Lebewesen in einem Radius von sechs Metern. Er bewegt sich mit fünf Metern pro Initiativrunde fort und hält solange an, wie der Magier ihn sehen kann und in seiner Konzentration nicht unterbrochen wird. Nicht befestigte Gegenstände bis zu einem Gewicht von 50kg werden W20 Meter fortgeschleudert und erhalten einen Strukturschaden in Höhe der geflogenen Meter. Gegnern steht ein EW: KR zu, um sich irgendwo festzuhalten. Gelingt dies nicht, so werden diejenigen unter 50kg Körpergewicht ebenfalls durch die Luft geworfen und erleiden Schaden entsprechend der geflogenen Meter.

Zauberspruch		Blitzus							
Stufe	3	IK	15	MV	10	WD	2W20 Ticks	Quelle	GRW
MR	Kampf		WZ	Leib		Geste-Sicht		Seite	136

Aus den Händen des Magiers entspringt ein Lichtstrahl, der die getroffenen Gegner für 2W20 Ticks blendet und ihnen für die gleiche Anzahl von Ticks einen weiteren Malus von 4 auf alle Fertigkeiten beschert, die auf Sehen angewiesen sind. Den Betroffenen steht ein EW: Gewandtheit zu, um sich schnell genug abzuwenden.

Zauberspruch		Schlüsselloch							
Stufe	3	IK	10	MV	10	WD	10 Sekunden	Quelle	GRW
MR	Illusion		WZ	Struktur		Wort-Kontakt		Seite	136

Dieser Zauber erschafft ein kleines Loch in einer Holztür auf Augenhöhe des Magiers. Für zehn Sekunden erhält er einen Einblick in das Geschehen hinter der Tür, als würde er durch ein Schlüsselloch schauen. Das Loch ist auch auf der anderen Seite sichtbar.

Glaubenskraft | 10

Pantheon der Schöpfung

Bis ins letzte Glied	4 GK
Fehlende Gliedmaßen wachsen über Nacht nach.	

Geweihter Boden	4 GK
Auf dem geweihten Boden im Umkreis von 50 Metern geht euch vieles leichter von der Hand. Ihr erhaltet einen Bonus +2 auf alle Fertigungsproben. Das Wunder hält 80 Ticks.	

Unüberwindbar	4 GK
Ein Gewässer, meist ein Fluss, wird zu einem reißenden Strom, der zum unüberwindbaren Hindernis wird.	

Wärme und Schutz	4 GK
Binnen der nächsten zehn Minuten findet der Betende je nach Umgebung einen passenden Unterschlupf wie eine Höhle oder eine verlassene Hütte, den er als Schutz vor dem Wetter oder Verfolgung aufsuchen kann. Die nächsten acht Stunden sind alle im Unterschlupf befindlichen Personen nicht auffindbar. Nach dem Verlassen des Unterschlupfs ist dieser wieder verschwunden.	

Voller Tisch	4 GK
Der Tisch, vor dem sich der Betende befindet, füllt sich durch dieses Wunder bis zum Auseinanderbrechen mit Speisen und Getränken.	

Auf wackligen Beinen	10 GK
Es erzeugt ein Beben an einer Stelle, die in Sichtweite des Betenden sein muss. Alle dort befindlichen Personen werden zu Fall gebracht und an Gebäuden und Objekten entsteht 2W20 Strukturschaden. Die zu Fall gebrachten Personen verlieren ihre gesamte Initiative für diese Runde.	

Offenbarung	10 GK
Wadurs mächtiges Wunder offenbart jegliche intelligente Lebewesen in einem Umkreis von 800 Metern als leuchtende Erscheinung vor dem geistigen Auge des Betenden. Dabei ist es nicht relevant, ob Gegenstände oder Objekte zwischen den Lebewesen und dem Betenden stehen.	

Pralles Leben	10 GK
Isas mächtiges Wunder schafft einen Bereich von zehn Metern Radius um den Betenden, in dem alle Gesundheitszustände sofort vollkommen regeneriert werden. Zustände wie Vergiftung oder Krankheiten werden nicht geheilt.	

HD	Herstellungsdauer
IK	Initiativkosten
MK	Materialkosten
MR	Magierichtung
MV	Maganverbrauch
WD	Wirkungsdauer
WZ	Wirkungszeit
ZA	Zauberart

Fertigkeiten

Athletik

	Attr	FW	EW
Balancieren	GW 2	2	4
Klettern	KR 3	2	5
Laufen	AU 4	2	6
Springen	KR 3	2	5
Fangen	GS 5	2	7
Werfen	GS 5	2	7

Der Händler

	Attr	FW	EW
Beredsamkeit	CH 9		9
Feilschen	CH 9		9
Handeln	CH 9		9
Mennschenkenntnis	IU 5		5
Rechnen	IN 10		10
Schätzen	IN 10		10

Dienen im Glauben

	Attr	FW	EW
Exorzieren	CH 9	5	14
Glaubenslehre	IN 10	5	15
Missionieren	CH 9	5	14
Predigen	CH 9	5	14
Segnen	CH 9	5	14

Dunkle Machenschaften

	Attr	FW	EW
Fälschen	GS 5		5
Geheimmechanis	IU 5		5
Schleichen	GW 2		2
Schlösser	GS 5		5
Stehlen	GS 5		5
Tarnen	IN 10		10

Gelehrte

	Attr	FW	EW
Landeskunde	IN 10		10
Magiekunde	IN 10		10
Sagenkunde	IN 10		10
Rechtskunde	IN 10		10

In den Straßen

	Attr	FW	EW
Beschatten	GW 2		2
Gassenwissen	CH 9		9
Geheimzeichen	IN 10		10
Glücksspiel	CH 9		9
Lippenlesen	IN 10		10

Jagd

	Attr	FW	EW
Abrichten	IU 5		5
Jagen	SC 1		1
Fallenkunde	GS 5		5
Tierkunde	IN 10		10
Spurenlesen	IU 5		5
Reitkunde	GW 2		2

Kunst

	Attr	FW	EW
Erzählen	IN 10		10
Dichten	IN 10		10
Gaukeln	GS 5		5
Musizieren	GS 5		5
Tanzen	GW 2		2
Schauspielern	CH 9		9
Singen	CH 9		9

Medizin

	Attr	FW	EW
Arznei herstellen	IN 10		10
Erste Hilfe	GS 5		5
Heilkunde	GS 5		5

Technik

	Attr	FW	EW
Fahrzeuge	IN 10		10
Luftschiffe	IN 10		10
Schiffe	IN 10		10
Sprengen	IN 10		10
Mechanik	IN 10		10

Verständigung

	Attr	FW	EW
Provozieren	IN 10	5	15
Stimmen nachahm.	CH 9	5	14
Verführen	CH 9	5	14
Verhören	CH 9	5	14
Zeichensprache	IN 10	5	15

Wasserratten

	Attr	FW	EW
Rudern	KR 3		3
Schwimmen	AU 4		4
Seilkunst	GS 5		5
Tauchen	AU 4		4

Wissen der Natur

	Attr	FW	EW
Himmelskunde	OR 4		4
Kräuterkunde	IN 10		10
Naturkunde	IN 10		10
Pflanzenkunde	IN 10		10

Magierrichtungen

Heilung	1	Umgebung	5
Illusion	1	Thaumaturgie	1
Kampf	1	Alchemie	3
Schutz	10	mag. Begabung	22

Waffengruppen

	FW	geführt	SK	IK	EW
Bögen	GW 2			6	2
Knüppel	KR 3			8	3
Schlagring	AU 4			5	4
Pistolen u. Rev.	IU 5	5	x	6	10
Gewehre	IU 5			10	5
Schrotflinten	IU 5			12	5
Verst. Klingen	GW 2			5	2
Granaten	GW 2			6	2
Messer u. Dolch	SC 1			5	1
Sprengstoffe	IN 10			20	10
Waffenl. Kampf	AU 4			5	4
Wurfaffen	IU 5			6	5

Verteidigungswaffen

	Art	RK	IK	SZ
Schild				
Parierwaffe				

Verteidigung

	FW	EW	Besonderheiten
Blocken	KR 3	3	Schildwall
Ausweichen	GW 2	3	Ausgetanzt
Parieren	SC 1	2	3 Konter

Initiativkosten

		IK
Verteidigung	Ausweichen	1 - 5
	Blocken	1 - 5
	Parieren	1 - 5
Angriff	waffengruppenspezifisch	
	Fernkampf	waffengruppenspezifisch
Stellung	+Zielen	3
	Loslösen	3
	Splitten	3
	Übernehmen	3
Magie	Zauber wirken	ZD
	Runenstab brechen	3

Magan Memori uO

Gesundheitszustand

	76																		

Temporärer Zustand

Rüstung

	Art	RK	Gw	IK
Handschuhe				
Armschutz	Kutte	2		
Helm				
Rumpfschutz	Kutte	2	3,5	
Beinschutz				
Schuhe				
Eukarier	Rindenhaut	+2	0	

Zauberspruch			Konservieren						
--------------	--	--	--------------	--	--	--	--	--	--

Stufe	1	IK	80	MV	15	WD	dauerhaft	Quelle	GRW
MR	Heilung		WZ	Struktur		Wort-Sicht		Seite	134

Dieser sehr nützliche Spruch wird häufig auf Reisen zu Land und zur See oder aber zur Einlagerung von Lebensmitteln angewandt. So behandelte Speisen und Getränke halten sich über Jahre und können gefahrlos verzehrt werden.

Zauberspruch			Leichter Fall						
--------------	--	--	---------------	--	--	--	--	--	--

Stufe	3	IK	5	MV	15	WD	sofort	Quelle	GRW
MR	Schutz		WZ	Struktur		Wort-Magier		Seite	142

Der Magier bremst seinen eigenen Fall auf die Geschwindigkeit eines langsamen Herabschwebens und übersteht somit Stürze aus großen Höhen unbeschadet.

Zauberspruch			Magansicht						
--------------	--	--	------------	--	--	--	--	--	--

Stufe	3	IK	80	MV	30	WD	sofort	Quelle	GRW
MR	Umgebung		WZ	Struktur		Wort-Sicht		Seite	143

Mit Hilfe der Magansicht kann ein Magier die verbliebenen Spuren verwendeten Magans sehen und somit feststellen, ob an diesem Ort binnen der letzten sechs Stunden gezaubert wurde. Welcher Zauberspruch gewirkt wurde, entzieht sich allerdings seiner Kenntnis.

Zauberspruch			Magischer Dietrich						
--------------	--	--	--------------------	--	--	--	--	--	--

Stufe	5	IK	20	MV	12	WD	sofort	Quelle	GRW
MR	Umgebung		WZ	Struktur		Geste-Sicht		Seite	143

Verschlossene Türen lassen sich mit diesem Zauberspruch und ohne den passenden Schlüssel öffnen, ohne Spuren zu hinterlassen. Ein zweites Mal erfolgreich angewandt verschließt sich das Schloss wieder. Schlägt der Zauber fehl, hinterlässt er hässliche Kratzer rund ums Schlüsselloch.

Zauberspruch			Maximus Bombastus						
--------------	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--

Stufe	10	IK	5	MV	Alle	WD	10 Minuten	Quelle	GRW
MR	Schutz		WZ	Verstand		Wort-Sicht		Seite	142

Dieser Spruch führt alle Werte der Attribute des Magiers in Kraft und Willenskraft zusammen. Ein so gestärkter Magier kann einstürzende Decken halten, Tür und Tor verschließen oder sonstige eigentlich unmögliche Kraftakte vollbringen. Dabei kann er keine andere Aktion ausüben als diesen einen Kraftakt. Nach der Wirkungsdauer hat der Magier noch fünf Minuten Zeit, bevor er völlig erschöpft in einen mindestens zweistündigen Schlaf fällt.

Glaubenskraft	24
---------------	----

Pantheon des Wandels

Schuppenpanzer Die Haut des Magiers erhält eine schuppige Form gleich eines Fisches. Die Schuppen sind aus hartem Horn und stellen eine Rüstung der Rüstungsklasse 2 dar. Normale Rüstung und diese magische Rüstung addieren sich in der Rüstungsklasse.	4 GK
---	---------

Unerwarteter Beistand In einer kniffligen, schwierigen oder ausweglosen Situation kommt aus einer unerwarteten Richtung Hilfe in Form eines Fürsprechers oder Unterstützers, von der ihr nicht zu hoffen wagtet.	4 GK
--	---------

Wider dem Wunder Erhört Almag euer Stoßgebet, annulliert der Gott des Todes ein großes Wunder eines anderen Gottes.	4 GK
---	---------

Zweifelnde Horden Die Gegner zweifeln an ihrer Siegchance und wenden sich zur Flucht, sofern ihnen der WW: CH misslingt. Wenn ihnen weiterer Schaden auf der Flucht zugefügt wird, verliert dieses Wunder seine Wirkung.	4 GK
--	---------

Zweite Chance Ihr könnt eine zweite Chance bei Erfolgswürfen einfordern und dürft den Wurf wiederholen.	4 GK
---	---------

Auferstehung Sterben ist nicht! Almag gewährt das eigentlich Unmögliche und holt eine gewünschte Person wieder zurück ins Reich der Lebenden. Der Auferstandene kann erst nach 40 Ticks handeln und seine Initiative würfeln. Der Betroffene kann sich an nichts in der kurzen Zeit seines Tod erinnern. Eine Auferstehung ist nur ein einziges Mal innerhalb eines Kampfes möglich. Alle Lebenspunkte sind wieder aufgefüllt.	10 GK
--	----------

Hilfe in der Not Euch ist eure Waffe abhandengekommen, es fehlt ein Seil oder ein Dietrich? Adite legt euch in dem Fall einen Gegenstand zur Seite, den ihr ganz in der Nähe findet. Er könnte plötzlich in eurem Rucksack liegen. Dieses Gebet funktioniert nicht nach dem Prinzip „Wünsch dir was“. Die Hexe wird schon wissen, was ihr zur Lösung der Aufgabe benötigt. Demnach entscheidet der Spielleiter, welchen Gegenstand er euch zur Seite stellt.	10 GK
--	----------

Blick zurück Cronur gibt dem Betenden den Blick auf die Geschehnisse dieses Ortes in den vergangenen zwei Wochen preis. Vor dem inneren Auge des Abenteurers läuft das Geschehene im Zeitraffer vorbei, wobei es allen Außenstehenden nur wie ein Augenblick vorkommt. Die Geschehnisse wirken schemenhaft und verschwommen, wodurch Personen schwer zu identifizieren sind. Der Betende kann Gesprächsfetzen wahrnehmen. Die Handlungen und den Ablauf kann der Abenteurer jedoch in ihrer Gesamtheit aufnehmen.	10 GK
---	----------

HD	Herstellungsdauer
IK	Initiativkosten
MK	Materialkosten
MR	Magierichtung
MV	Magianverbrauch
WD	Wirkungsdauer
WZ	Wirkungszeit
ZA	Zauberart

Fertigkeiten

Athletik

	Attr	FW	EW
Balancieren	GW 6	3	9
Klettern	KR 4	3	7
Laufen	AU 5	3	8
Springen	KR 4	3	7
Fangen	GS 7	3	10
Werfen	GS 7	3	10

In den Straßen

	Attr	FW	EW
Beschatten	GW 6		6
Gassenwissen	CH 3		3
Geheimzeichen	IN 7		7
Glücksspiel	CH 3		3
Lippenlesen	IN 7		7

Technik

	Attr	FW	EW
Fahrzeuge	IN 7		7
Luftschiffe	IN 7		7
Schiffe	IN 7		7
Sprenge	IN 7		7
Mechanik	IN 7		7

Der Händler

	Attr	FW	EW
Beredsamkeit	CH 3	5	8
Feilschen	CH 3	5	8
Handeln	CH 3	5	8
Menschenkenntnis	IU 3	5	8
Rechnen	IN 7	5	12
Schätzen	IN 7	5	12

Jagd

	Attr	FW	EW
Abrichten	IU 3		3
Jagen	SC 3		3
Fallenkunde	GS 7		7
Tierkunde	IN 7		7
Spurenlesen	IU 3		3
Reitkunde	GW 6		6

Verständigung

	Attr	FW	EW
Provozieren	IN 7	4	11
Stimmen nachahm.	CH 3	4	7
Verführen	CH 3	4	7
Verhören	CH 3	4	7
Zeichensprache	IN 7	4	11

Dunkle Machenschaften

	Attr	FW	EW
Fälschen	GS 7	5	12
Geheimmechanis	IU 3	5	8
Schleichen	GW 6	5	11
Schlösser	GS 7	5	12
Stehlen	GS 7	5	12
Tarnen	IN 7	5	12

Kunst

	Attr	FW	EW
Erzählen	IN 7		7
Dichten	IN 7		7
Gaukeln	GS 7		7
Musizieren	GS 7		7
Tanzen	GW 6		6
Schauspielern	CH 3		3
Singen	CH 3		3

Wasserratten

	Attr	FW	EW
Rudern	KR 4		4
Schwimmen	AU 5	3	8
Seilkunst	GS 7		7
Tauchen	AU 5		5

Gelehrte

	Attr	FW	EW
Landeskunde	IN 7	3	10
Magiekunde	IN 7	3	10
Sagenkunde	IN 7	4	11
Rechtskunde	IN 7	3	10

Medizin

	Attr	FW	EW
Arznei herstellen	IN 7		7
Erste Hilfe	GS 7		7
Heilkunde	GS 7		7

Wissen der Natur

	Attr	FW	EW
Himmelskunde	OR 5		5
Kräuterkunde	IN 7		7
Naturkunde	IN 7		7
Pflanzenkunde	IN 7		7

Spieler
Gestalt Tellarerin

Charakter Dalila Jaquin



Magierichtungen

Heilung	1	Umgebung	7
Illusion	1	Thaumaturgie	1
Kampf	1	Alchemie	5
Schutz	1	mag. Begabung	17

Waffengruppen

	FW	geführt	SK	IK	EW
Bögen	GW 6			6	6
Knüppel	KR 4			8	4
Schlagring	AU 5			5	5
Pistolen u. Rev.	IU 3			10	3
Gewehre	IU 3			10	3
Schrotflinten	IU 3			12	3
Verst. Klingen	GW 6	8	x 3	5	14
Granaten	GW 6			6	6
Messer u. Dolch	SC 3			5	3
Sprengstoffe	IN 7			20	7
Waffenl. Kampf	AU 5			5	5
Wurfaffen	IU 3			6	3

Verteidigungswaffen

	Art	RK	IK	SZ
Schild				
Parierwaffe				

Verteidigung

	FW	EW	Besonderheiten
Blocken	KR 4	4	Schildwall
Ausweichen	GW 6	5	Ausgetanzt
Parieren	SC 3	3	Konter

Initiativkosten

		IK
Verteidigung	Ausweichen	1 - 5
	Blocken	1 - 5
	Parieren	1 - 5
Angriff	waffengruppenspezifisch	
	Fernkampf	waffengruppenspezifisch
Stellung	+Zielen	3
	Loslösen	3
	Splitten	3
	Übernehmen	3
Magie	Zauber wirken	ZD
	Runenstab brechen	3

Magan Memori

	85								

Gesundheitszustand

	73								

Temporärer Zustand

Rüstung

	Art	RK	Gw	IK
Handschuhe				
Armschutz				
Helm				
Rumpfschutz	Weste	6	12	2
Beinschutz				
Schuhe				

Spieler

Gestalt

Tellarerin

Charakter

Dalila Jaquin

Datum



Alch.-formel			Geschärfter Sinn							
Stufe	3	MV	15	HD	15 M	WD	30 Min	Quelle	GRW	
MK	35 Pinun		Typ	Elixier					Seite	154

Ein Schlückchen Geschärfter Sinn lässt einen deiner Sinne für die WD besonders empfindlich sein. Welcher Sinn das ist, entscheidest du selbst. Du erhältst einen Bonus von 2 auf alle Fertigkeiten, die diesen Sinn benötigen.

Alch.-formel			Leimgel							
Stufe	2	MV	15	HD	45 M	WD	dauerhaft	Quelle	GRW	
MK	25 Pinun		Typ	Utensil					Seite	158

Das Leimgel ist eine milchige, leicht durchsichtige, zähe Flüssigkeit, die zwei Objekte miteinander verklebt, sobald man sie aufeinanderpresst. Hierfür reicht die normale Armkraft aus. Das Eigengewicht reicht auch, um mit den Schuhen am Boden festgehalten zu werden. Eine so verklebte Verbindung kann nur gewaltsam wieder getrennt werden.

Alch.-formel			Heilsalbe							
Stufe	3	MV	15	HD	30 M	WD	sofort	Quelle	GRW	
MK	10 Pinun		Typ	Utensil					Seite	158

Die Heilsalbe hilft bei kleineren Verbrennungen und Schnittwunden. Sie kühlt und verbessert den Heilungsprozess. Eine Anwendung gibt dem Verletzten sofort fünf Lebenspunkte zurück, sofern diese durch Verbrennungen oder Schnitte hervorgerufen wurden. Die Salbe kann nur alle 24 Stunden angewandt werden.

Alch.-formel			Heiltrank							
Stufe	2	MV	25	HD	30 M	WD	2 Minuten	Quelle	GRW	
MK	30 Pinun		Typ	Elixier					Seite	154

Dieser Trank stellt binnen zwei Minuten W20+10 Lebenspunkte wieder her. Der Heiltrank schmeckt bitter und hat eine rötliche Färbung.

Zauberspruch			Erhelle						
Stufe	1	IK	5	MV	5	WD	2 Minuten	Quelle	GRW
MR	Umgebung		WZ	Struktur		Wort-Sicht		Seite	143

Erschafft eine selbstleuchtende, kleine Kugel, die sich mit zwei Metern pro zehn Sekunden vom Magier in eine Richtung entfernt, dabei an Volumen zunimmt, aber im gleichen Maße schwächer leuchtet.

Zauberspruch			Entzünden						
Stufe	1	IK	15	MV	5	WD	sofort	Quelle	GRW
MR	Umgebung		WZ	Struktur		Wort-Sicht		Seite	143

Feuerstein und Zunder sind von gestern? Und das Feuerzeug liegt zu Hause. Kein Problem. Mit Entzünden entfacht der Magier bei leicht brennbaren Materialien ein Feuer mittels Magie.

Zauberspruch			Schmerzhafte Trennung						
Stufe	2	IK	300	MV	15	WD	dauerhaft	Quelle	GRW
MR	Umgebung		WZ	Struktur		Wort-Kontakt		Seite	144

Durch Trennung der einzelnen Zutaten einer Substanz und deren Bestimmung kann der Alchemist die verwendete Rezeptur bestimmen. Eine kleine Probe der Substanz wird bei der Analyse mittels des Zauberspruches „Schmerzhafte Trennung“ in seine Grundzutaten zerlegt. Dabei muss der Erfolgswurf mindestens so hoch ausfallen wie die Stufe der zu analysierenden Substanz. Die Probe ist hinterher allerdings zerstört und unbrauchbar.

Glaubenskraft | 16

Pantheon der Beständigkeit

Alle Sprachen	4 GK
Der Betende versteht und spricht alle Sprachen. Thel Bors für den Rest des Tages fließend und kann auch entsprechende Schriften lesen. Dazu gehört auch die Sprache der Alruns.	

Antithaumagral	4 GK
Das Wunder hebt die Wirkung einer Rune im Sichtbereich des Betenden auf, indem es die Rune zerstört.	

Mit Gottes Geschick	4 GK
Das Glück scheint euch hold. Ein kritischer Erfolg tritt zusätzlich zur 20 auch bei einer gewürfelten 18 und 19 ein. Gottes Geschick gilt nur für einen Wurf.	

Unberührbar	4 GK
Der Betende wird für die Dauer des Kampfes weder von Alruns noch von Tenmaws angegriffen, sofern er diese nicht selbst angreift. Sobald das Wunder eintritt, seid ihr aus allen Nahkämpfen erlöst.	

Unermülich	4 GK
Tötet der Empfänger des Wunders einen Gegner im Kampf, kostet ihn dieser Angriff keine Initiative. Das Wunder gilt für die Dauer des Kampfes.	

Göttliche Eingebung	10 GK
Divara gibt euch einen Rat, einen Stups näher zur Lösung. Dem Betenden schießt eine Idee in den Kopf. Am Spieltisch bedeutet das, dass der Spielleiter euch einen Tipp gibt, der euch bei der Lösung eurer Aufgabe hilft. Dies muss nicht immer der entscheidende Hinweis, sondern kann auch das einfache Gefühl sein, nochmal mit einer bestimmten Person reden zu müssen.	

Hilfe in der Not	10 GK
Euch ist eure Waffe abhandengekommen, es fehlt ein Seil oder ein Dietrich? Adite legt euch in dem Fall einen Gegenstand zur Seite, den ihr ganz in der Nähe findet. Er könnte plötzlich in eurem Rucksack liegen. Dieses Gebet funktioniert nicht nach dem Prinzip „Wünsch dir was“. Die Hexe wird schon wissen, was ihr zur Lösung der Aufgabe benötigt. Demnach entscheidet der Spielleiter, welchen Gegenstand er euch zur Seite stellt.	

Neue Ordnung	10 GK
Regon verschafft eurer Gruppe einen Augenblick, um euch zu sortieren. Alle Kämpfer verlieren ihre Bindungen im Kampf. Euch steht es nun frei, alle im Kampf teilnehmenden Personen neu in Nahkämpfe zu verwickeln und euch neu zu positionieren.	

HD	Herstellungsdauer
IK	Initiativkosten
MK	Materialkosten
MR	Magierichtung
MV	Magianverbrauch
WD	Wirkungsdauer
WZ	Wirkungszeit
ZA	Zauberart

Fragments - Pulverdampf

Du hast Lust, neue Helden zu spielen und in die Zeit der frühen Industrialisierung einzutauchen? Dann entdecke mit Deinen Freunden die große Welt von Thêl Bor. Schlagt Euch durch die kalten Lande Ytaniens, schleicht durch den Smog der Städte, taucht zu den tiefsten Geheimnissen, die die Gartellen versteckt halten oder erforscht Îriths Dschungel. Ihr entscheidet: Stellt Euch der Wildnis, dient Euren Göttern, jagt nach den Sternenkristallen oder stürzt Euch in Intrigen und kämpft um die Vorherrschaft in Eurer Stadt.

In *Fragments - Pulverdampf* entdecken wir zum ersten Mal die Welt Thêl Bor - ein Fantasy-Rollenspiel zu Zeiten der Industrialisierung, das es Euch ermöglicht, als eine von fünf Gestalten neue Provinzen und Kulturen zu entdecken. In unserem Rollenspiel mischen sich die Abenteurer nebst Wesen und Monstern auch unter die Götter: Naturgeister und Dämonen, die überall anzutreffen sind und die größten Schätze Thêl Bors bewahren, die Sternenkristalle.

JP

stories