

# Mensch



*Typ: Volk*

**Attributsbonus:** +2GE, +1SN, +1WI, +1CH,  
+1WI, +2AP

**Attribute:** 1x10, 1x7, 2x5, 2x3, 2x1

**Fertigkeiten:** 1x10, 1x8, 1x6

**Ausrüstungsbonus:** 1 Gutes Item

2

# Elf



*Typ: Volk*

**Attritbutsbonus:** +2SN, +2WI, +3WA, +3AP

**Attribute:** 1x10, 1x7, 2x5, 2x3, 2x1

**Fertigkeiten:** 1x10, 1x8, 1x6

**Ausrüstungsbonus:** 1 Schmuck

2

# Zwerg



*Typ: Volk*

**Attritbutsbonus:** +2ST, +3 KO, +2WI, +2AP

**Attribute:** 1x10, 1x7, 2x5, 2x3, 2x1

**Fertigkeiten:** 1x10, 1x8, 1x6

**Bonus:** +10SF-Magie, Infravision

2

# Ork



*Typ: Volk*

**Attritbutsbonus: +4ST, +4KO**

**Attribute: 1x10, 1x7, 2x5, 2x3, 2x1**

**Fertigkeiten: 1x10, 1x8, 1x6**

**Bonus: +5 SF-H,S,ST**

2

# Formeln

**Lebenspunkte (HP)** =  $3 \cdot \text{KO} + 2 \cdot \text{ST}$

**Aktionspotential** =  $1 + \text{SN}/5$

## Schutzfaktoren (SF)

Schnitt SF-S =  $\text{GE}/2$

Hieb SF-H =  $\text{GE}/2$

Stich SF-ST =  $\text{GE}/2$

Magie SF-M =  $\text{AP}/2$

## Gesamtwirkung

Wirkung = (Fertigkeit + Basisattribut + (Würfelbonus pro W)) \* Haltungen

## Würfelboni

Der Würfelbonus ist die Differenz zwischen Würfelwert und Fertigkeiten/Zauberstufe, auch wenn der Wert, gegen den gewürfelt wurde, modifiziert ist.

Bei **Meisterwurf** gibt es **10 LP**

Steigert der Held am Ende des Kampfes einen Wert, der seine Lebenspunkte anhebt, werden diese vollständig regeneriert.

# Lernpunkte

## Lernpunkte pro Stufe

Stufe	1	2	3	4	5	6
Spezialisierung	50	150	300	500	750	1050
Haltung (Style)	30	80	130	180	230	280

Fertigkeit LP = Zielstufe  
Attribut LP = 2\*Zielstufe

## Gesamtlernpunkte

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8
Fertigkeit	1	3	6	10	15	21	28	36
Attribut	2	6	12	20	30	42	56	72

Stufe	9	10	11	12	13	14	15	16
Fertigkeit	45	55	66	78	91	105	120	136
Attribut	90	110	132	156	182	210	240	272

Stufe	17	18	19	20	21	22	23	24
Fertigkeit	153	171	190	210	231	253	276	300
Attribut	396	342	380	420	462	506	552	600

Stufe	25	26	27	28	29	30
Fertigkeit	325	351	378	406	435	465
Attribut	650	702	756	812	870	930

# Krieger



*Typ: Spezialisierung*

**Bedingung:** STUFE\*8 GE vorhanden

**Wirkung:** Kann STUFE Kriegerhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.

2

# Zauberer



*Typ: Spezialisierung*

**Bedingung:** STUFE\*8 AP vorhanden

**Wirkung:** Kann STUFE Zaubererhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.

2



# Abenteurer



*Typ: Spezialisierung*

**Bedingung:** STUFE\*40 Attributspunkte vorhanden

**Wirkung:** Kann STUFE Abenteurerhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.

2

# Schütze



*Typ: Spezialisierung*

**Bedingung:** STUFE\*8 WA vorhanden

**Wirkung:** Kann STUFE Schützenhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.

2

# Stichwaffe

SN



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 1 <SN>

**Schadensbonus:** GE/2

**Verteidigung:** -1, nur gegen Nahkampf, 2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** -

# Hiebwaaffe

KO



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 2 <KO>

**Schadensbonus:** ST

**Verteidigung:** -2, nur gegen Nahkampf, 2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** AW +2

2

Axt



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 2 <ST>

**Schadensbonus:** ST

**Verteidigung:** -3, nur gegen Nahkampf, 2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** -

# Schwert

GE



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 2 <GE>

**Schadensbonus:** GE

**Verteidigung:** nur gegen Nahkampf,  
2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** -

# Stabkampf



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 2 <ST>

**Schadensbonus:** ST

**Verteidigung:** +2, nur gegen Nahkampf, 2.VW  
= 1.VW / 2

**Besonderes:** Kann 2 Gegner gleichzeitig oder  
einen Gegner in 2 Felder Entfernung angreifen

# Bogen

WA



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 2 <WA>

**Schadensbonus:** ST

**Verteidigung:** -4, nur gegen Nahkampf, 2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** -



# Wurfwaffe

WA



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 2 <WA>

**Schadensbonus:** -

**Verteidigung:** -5, nur gegen Nahkampf, 2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** -



*Typ: Fertigkeit - Angriff*

**Kosten:** 1 <GE>

**Schadensbonus:** ST

**Verteidigung:** -2, nur gegen Nahkampf, 2.VW = 1.VW / 2

**Besonderes:** 1 <Aktion>, Hiebschaden der Hiebrüstung an Hand oder Fuß.

# Ausweichen

WA



*Typ: Fertigkeit - Verteidigung*

**Kosten:** 1 <WA>

**Bedingung:** Gegen Nah- und Fernkampf

**Besonderes:** 2.VW = 1. VW

# Schildparade

GE



*Typ: Fertigkeit - Verteidigung*

**Kosten:** 1 <KO>

**Bedingung:** Nur gegen Nah- und Fernkampf

**Besonderes:** 2.VW = 1. VW

**Verdeigungsbonus:** +W

# Magische Verteidigung



*Typ: Fertigkeit - Verteidigung*

**Kosten:** 1 <WI>

**Bedingung:** Nur gegen magische Angriffe

**Besonderes:** Bonus auf SF-M: +WI

2

# Bodybuilder

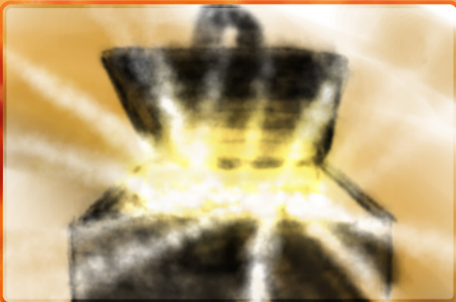


*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung: + STUFE\*2 HP**

# Schatzsucher

WA



*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung:** Modifikation beim Itemfinden

# Wacher Geist

WA



*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung:**  $+(3 \cdot \text{STUFE})\%$  Lernpunkte

2



# Rastlosigkeit

SN



*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung:** +STUFE/8 Aktionen

2

# Magieresistenz

AP

*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung: +STUFE/2 SF-M**

# Dickhäuter

KO 



*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung:** + STUFE/2 SF-S, SF-ST,  
SF-H

2

# Waldläufer

WA



*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung:** + STUFE/5 Aktion

**Bedingung:** Elf, im Wald

2

# Mienengräber

WA



*Typ: Fertigkeit - Passiv*

**Wirkung:** + STUFE/5 Aktion

**Bedingung:** Zwerg, im Dungeon

# Schlösser Knacken

GE



*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

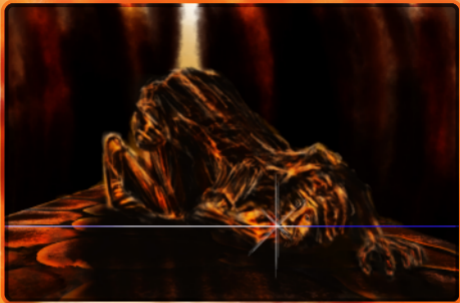
**Kosten:** <GE>, 1 <Aktion>

**Wirkung:** Abhängig vom Schloss

2

# Fallen Entdecken

WA



*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

**Kosten:** 1 <WA>, 1 <Aktion>

**Wirkung:** 1 Feld wird untersucht

2

# Waffe Vergiften

GE



*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

**Kosten:** 1 <GE>, 2 <Aktion>

**Wirkung:** abhängig vom Waffengift

2





*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

**Kosten:** 5 <AP>, 12 <Aktion>

**Wirkung:** Es werden 3 Portionen hergestellt.  
Ab STUFE 1 kann "Roosters Spucke",  
ab STUFE 8 "Eisenhut",  
ab STUFE 16 "Schlangengift",  
ab STUFE 24 "Gift des Skorpions"  
und auf STUFE 30 "Dioxin" hergestellt werden.

**Bedingung:** Es müssen leere Flaschen  
vorhanden sein.

2

# Heiltränke herstellen

AP



*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

**Kosten:** 5 <AP>, 12 <Aktion>

**Wirkung:** Es werden 3 Heiltränke hergestellt.  
Ab STUFE 1 können kleine,  
ab STUFE 8 mittlere,  
ab STUFE 16 große,  
ab STUFE 24 riesige  
und auf STUFE 30 Fässer hergestellt werden.

**Bedingung:** Es müssen leere Flaschen  
vorhanden sein.

2

# Springen

SN



*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

**Kosten:** +4 -STUFE/8 <SN>, +4 -STUFE/8 <KO>, 1 <Aktion> pro Feld

**Wirkung:** Max STUFE/4 Felder überspringbar

**Bedingung:** nicht umstellt, mindestens 2 Felder weit

2

# Meditation

AP



*Typ: Fertigkeit - Sonstige*

**Kosten:** alle <Aktion> einer Runde

**Wirkung:** Verteidigung ist nicht mehr möglich. Es können in der nächsten Runde zusätzlich STUFE/5 <Beliebig> enttappt werden, wenn der Held in dieser Runde keinen Schaden erhalten hat.

**Bedingung:** Es wurden in dieser Runde noch keine Handlungen vorgenommen.

2

# Offensiver Stand



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <WI>

**Wirkung:** Angriff: +2\*STUFE,  
Verteidigung: +STUFE-6

**Gültigkeit:** Aktuelle Runde

**Bedingung:** Keinen Schaden in letzter Runde bekommen. Kann nicht mit "Defensiver Stand" kombiniert werden.

2

# Betäubungsschlag



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <ST>, 1 <GE>

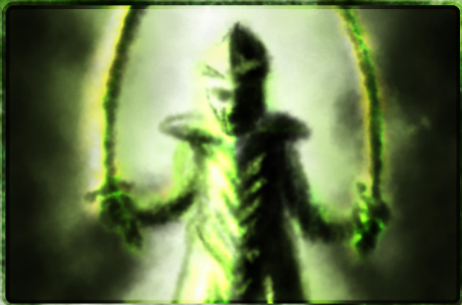
**Wirkung:** STUFE Betäubungsmarken,  
Schaden: +25%\*(STUFE-1)

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** nicht für SW

2

# Kampf mit 2 Waffen



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <KO>

**Wirkung:** Angriff:  $-6+2*STUFE$ , Es werden mit beiden Waffen getrennte Angriffe durchgeführt, dabei benötigt der Held nur die Aktionen der langsameren Waffe.

**Gültigkeit:** Aktuelle Runde

**Bedingung:** Held hat zwei Waffen

2

# Sturmangriff



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 3 <KO>, 3 <ST>

**Wirkung:** Angriff:  $+(STUFE/2)W$ ,  
Schaden:  $+ 50%*(STUFE-1)$ ,  
Verteidigung: -6 (ganze Runde)

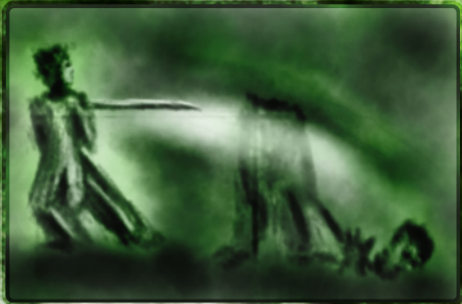
**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** 1 Feld Abstand zum Gegner, 1  
Laufaktion gratis, nur Nahkampf

2



# letzter Hieb



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 3<KO>, 3<ST>

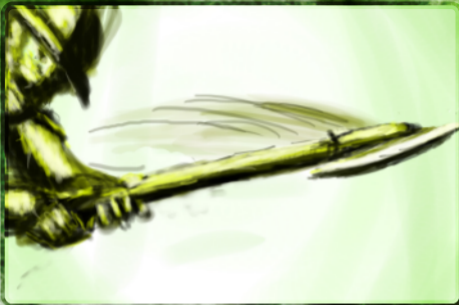
**Wirkung:** Angriff: +(STUFE/2) W  
Schaden: +50%\*(STUFE+1), in dieser Runde ist keine Verteidigung mehr möglich.

**Gültigkeit:** Nächster Angriff

**Bedingung:** Nächste Runde kein Nahkampf möglich (Auch keine Verteidigung!)

2

# Rundumschlag



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 3 <KO>, 3 <ST>

**Wirkung:** Angriff: -4, Verteidigung: -6, Kann 1+STUFE Gegner gleichzeitig angreifen

**Gültigkeit:** Aktuelle Runde

**Bedingung:** Nur für Nahkampf

2

# Wuchtiger Schlag



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <ST>

**Wirkung:** + STUFE\*25% Schaden, STUFE\*10%  
Chance den Gegner 1 Feld zurück zu werfen

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** keinen Schaden in der letzten Runde  
bekommen

2

# Gezielter Angriff



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <GE>

**Wirkung:** Angriff: +2\*STUFE

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** keinen Schaden in letzter Runde bekommen

2

# Hinterhältiger Angriff

*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 3 <GE>, 3 <SN>

**Wirkung:** Angriff: +STUFE,  
+(STUFE/2)W

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** nicht vor dem Gegner,  
nicht mit "Attentat" kombinierbar

2

# Attentat



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <GE>, 2 <SN>

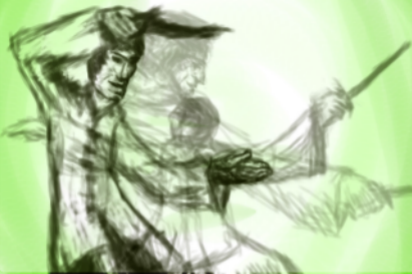
**Wirkung:** Angriff:  $+2 \cdot \text{STUFE}$ ,  $+(\text{STUFE}/2)W$

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** nicht vor dem Gegner, nicht mit "Hinterhältiger Angriff" kombinierbar, nur für S und SW

2

# Angriffskombination



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <KO>, Die Kosten der zusätzlichen Angriffe

**Wirkung:** Fasst mehrere Angriffe zu einem zusammen (+W entsprechend der Angriffe)

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** Nur selber Angriff möglich.  
max STUFE+1 Angriffe kombinierbar

2

## Defensiver Stand



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <WI>

**Wirkung:** Angriff: +STUFE -6,  
Verteidigung: +2\*STUFE

**Gültigkeit:** Aktuelle Runde

**Bedingung:** Kann nicht mit  
"Offensiver Stand" kombiniert werden.

2



# Absolute Parade

*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 3 <WI>

**Wirkung:** Verteidigung:  $+(STUFE/2)W$ ,  
+STUFE

**Gültigkeit:** Aktuelle Runde

**Bedingung:** Keine Aktion in dieser  
Runde möglich

2

# Aufwändige Parade

*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 2 <Basisattribut der Verteidigungsfertigkeit>

**Wirkung:** Verteidigung: +2\*STUFE

**Gültigkeit:** nächste Verteidigung

**Bedingung:** Nur für Waffen- und Schildparade

2

# Rücken an Rücken



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:** 1 <GE>, 1 <WA>

**Wirkung:** Angriff: +STUFE+2,  
Verteidigung: +STUFE+4

**Gültigkeit:** aktuelle Runde

**Bedingung:** zweiter Held mit "Rücken an Rücken" auf einem Nachbarfeld

2

# Partnerdeckung



*Typ: Haltung - Kriegerhaltung*

**Kosten:**  $(1+STUFE)/2 <ST>$ ,  $(1+STUFE)/2 <KO>$

**Wirkung:** Angriff:  $+STUFE-6$ , Verteidigung:  $+STUFE-6$ , Partner: Verteidigung:  $+W$ ,  $+STUFE$

**Gültigkeit:** aktuelle Runde

**Bedingung:** Nur für Schildträger, schützt den Held auf dem Nachbarfeld

2

# Doppelpfeil



*Typ: Haltung - Schützenhaltung*

**Kosten:** 3 <GE>

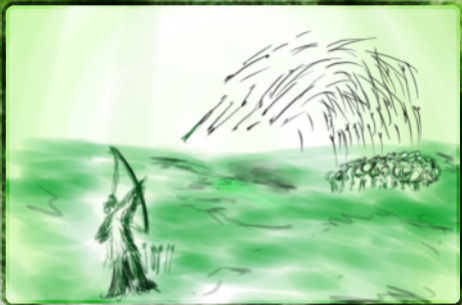
**Wirkung:** Angriff: +STUFE-6,  
Angriff auf 2 Geger oder gebündelter  
Angriff auf 1 Gegner mit Angriff (+W)

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** Nur Fernkampf

2

# Pfeilhagel



*Typ: Haltung - Schützenhaltung*

**Kosten:** 3 <GE>, 3 <ST>

**Wirkung:** Angriff: +STUFE-8,  
Angriff auf STUFE+1 Felder

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** Nur Fernkampf

2

# Scharfschütze

*Typ: Haltung - Schützenhaltung*

**Kosten:** STUFE <GE>, STUFE <ST>, +2 <AKTION>

**Wirkung:** Angriff: +(STUFE/2)W, + STUFE, Reichweite: + STUFE

**Gültigkeit:** nächster Angriff

**Bedingung:** Nur Fernkampf

2

# Schütze



*Typ: Haltung - Schützenhaltung*

**Kosten:** 2 <WI>

**Wirkung:** Angriff: +2\*STUFE,  
Verteidigung: +STUFE-6

**Gültigkeit:** ganze Runde

**Bedingung:** Nur Fernkampf

2



# gezieltes Handeln

*Typ: Haltung - Abenteuerhaltung*

**Kosten:** 1 <Basisattribut> der Fertigkeit

**Wirkung:** +  $(1+STUFE)/2$  auf Würfelprobe, max. STUFE pro Handlung anwendbar.

**Gültigkeit:** nächste Fertigkeit

**Bedingung:** -

2

# Eiliges Handeln

*Typ: Haltung - Abenteurerhaltung*

**Kosten:** 3-(STUFE/2) <Basisattribut der Fertigkeit>

**Wirkung:** Die nächste Fertigkeit kostet 1 <Aktion> weniger.

**Gültigkeit:** nächste Fertigkeit

**Bedingung:** -

2

# sorgfältiges Handeln

*Typ: Haltung - Abenteurerhaltung*

**Kosten:** 1 <Aktion>

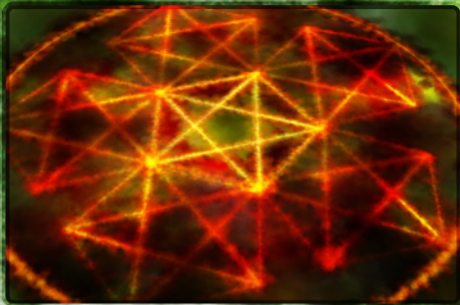
**Wirkung:** Die nächste Fertigkeit kostet STUFE <Beliebig> weniger.

**Gültigkeit:** nächste Fertigkeit

**Bedingung:** -

2

# Flächenzauber



*Typ: Haltung - Zauberhaltung*

**Kosten:** 4 - STUFE/2 <CH>

**Wirkung:** Zauber können 1 Ziel / Feld / Radius ausgeweitet werden.

**Gültigkeit:** nächster Zauber

**Bedingung:** -

2

# Starker Zauber



*Typ: Haltung - Zauberhaltung*

**Kosten:** 4 - STUFE/2 <AP>

**Wirkung:** Die Wirkung des Zaubers steigt um  $STUFE * 25\%$

**Gültigkeit:** nächster Zauber

**Bedingung:** -

2

# Arkane Überladung



*Typ: Haltung - Zauberhaltung*

**Kosten:** 4 - STUFE/2 <WI>

**Wirkung:** +W

**Gültigkeit:** nächster Zauber

**Bedingung:** -

2

# Fernwirkung



*Typ: Haltung - Zauberhaltung*

**Kosten:** 4 - STUFE/2 <WA>

**Wirkung:** Reichweite: +STUFE

**Gültigkeit:** nächster Zauber

**Bedingung:** -

2

# Magische Berührung



*Typ: Haltung - Zauberhaltung*

**Kosten:** 1 + STUFE/3 <AP>

**Wirkung:** Die Wirkung des Zaubers steigt um  $STUFE * 25\%$

**Gültigkeit:** nächster Zauber

**Bedingung:** Der Zauberer muss das Ziel berühren

2



# Blutmagie



*Typ: Haltung - Zauberhaltung*

**Kosten:** 7 - STUFE Lebenspunkte

**Wirkung:** die Kosten des nächsten Zaubers sinken um 1 <Beliebig>

**Gültigkeit:** nächster Zauber

2

# Astralangriff

AP



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 2 AP, +1 <AKTION>

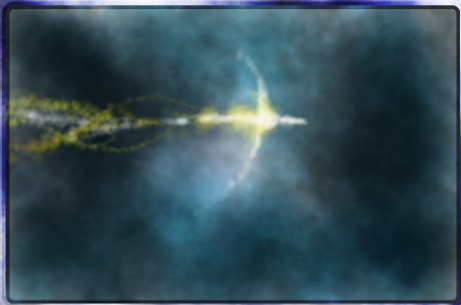
**Wirkung:** Gegen den nächsten Angriff ist nur magische Verteidigung möglich, Rüstung durch SF-M, Schadensbonus:  $-7 + \text{STUFE} / 2$ . Kosten des nächsten Angriffs:  $-\text{STUFE} / 10$  <AKTION>. Der Angriff kann durch Zauberhaltungen beeinflusst werden.

**Wirkungsdauer:** nächster Nah- oder Fernkampfangriff

**Bedingung:** Es muss sofort ein eigener Angriff folgen.

2

# Magisches Geschoss WA



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 1 <AKTION>, STUFE/5 <WA>

**Wirkungsbereich:** 1 Ziel

**Schaden:** STUFE

**Reichweite:** 1+STUFE/2

# Lebensentzug

CH



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+STUFE/5 <CH>

**Wirkungsbereich:** 1 Ziel

**Schaden:** STUFE

**Reichweite:** 2+STUFE/5

**Besonderes:** Stellt (STUFE/8) Lebenspunkte pro entzogenem HP wieder her

# Manabrand

AP



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 2 + STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** 1 Ziel

**Schaden:** STUFE+AP

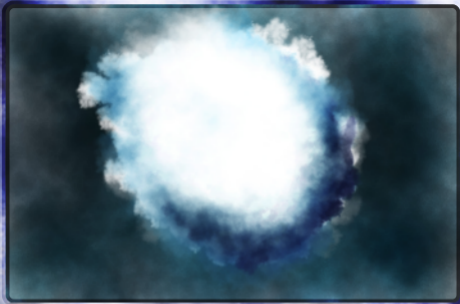
**Reichweite:** 2+STUFE/5

**Besonderes:** Springt zu jedem Gegner weiter, der in maximal 2 Felder Entfernung zum Opfer steht und verursacht dort 50% des vorhergehenden Schadens

2

# Eiswolke

WI



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+STUFE/5  
<WI>, 1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** 1 Ziel

**Schaden:** STUFE+WI

**Reichweite:** 3+STUFE/5

**Besonderes:** STUFE/4 Eismarken

# Feuerball

WI



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 3 <AKTION>, 1+STUFE/5  
<WI>, 1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** Radius 0 um Ziel

**Schaden:** STUFE+WI

**Reichweite:** 5+STUFE/5

**Besonderes:** STUFE/4 Feuermarken

# Astralfaust

WI



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 2+STUFE/5 <WI>

**Wirkungsbereich:** 1 Ziel

**Schaden:** STUFE+WI Hiebschaden

**Reichweite:** 1+STUFE/5

**Besonderes:** STUFE/4 Betäubungsmarken

2



# Verfluchen

CH



*Typ: Zauber - Offensiv*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+STUFE/6  
<CH>, STUFE/8 AP

**Wirkungsbereich:** Radius 1 um Ziel

**Reichweite:** 2+STUFE/4

**Besonderes:** STUFE/4 Fluchmarken  
pro Gegner

2

# Schild



*Typ: Zauber - Defensiv - Verzauberung*

**Kosten:** 2 <AKTION>,  
1+STUFE/5 <WI>,  
1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** Radius 0 um selbst

**Wirkung:** + STUFE SF\*

# Geschoss aufhalten

AP

*Typ: Zauber - Defensiv - Spontan*

**Kosten:** 0 <AKTION>, 1+STUFE/5  
<WA>, 1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** 1 Geschoss

**Wirkung:** +W auf  
Fernkampfverteidigung, Gegner-  
Schaden wird halbiert

# Magische Barriere

AP



*Typ: Zauber - Defensiv - Verzauberung*

**Kosten:** 0 <AKTION>,  
1+STUFE/5 <WA>, 1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** 1 Nahkampfangriff

**Wirkung:** +W auf  
Nahkampfverteidigung, Gegner-  
Schaden wird halbiert

2

# Strahlender Anführer



*Typ: Zauber - Sozial - Verzauberung*

**Kosten:** 1 <AKTION>,  
1+STUFE/5 <CH>

**Wirkungsbereich:** Radius 1 um  
Selbst

**Wirkung:** +1+STUFE/5 auf alle  
Proben

# Bedrohliche Figur

CH



*Typ: Zauber - Sozial - Verzauberung*

**Kosten:** 1<AKTION>,  
1+STUFE/5 <CH>

**Wirkungsbereich:** Radius 1 um Selbst

**Wirkung:** Gegner: -1- STUFE/5 auf alle  
Proben



*Typ: Zauber - Sonstige - Verzauberung*

**Kosten:** 1 <AKTION>, 1 <WA>

**Wirkungsbereich:**  
STUFE / 2 um Selbst

**Wirkung:** es wird heller

# Hand Auflegen

CH



*Typ: Zauber - Heilung*

**Kosten:** 1 <AKTION>, STUFE/5 <CH>

**Wirkungsbereich:** Held

**Reichweite:** Berührung

**Wirkung:** Stellt STUFE Lebenspunkte wieder her



# Heilung

CH

*Typ: Zauber - Heilung*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+STUFE/5 <CH>, 1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** Held

**Reichweite:** 2+STUFE/5

**Wirkung:** Stellt STUFE + 2\*<CH> Lebenspunkte wieder her

# Regeneration

CH



*Typ: Zauber - Heilung - Verzauberung*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 2+STUFE/5 <CH>, 2+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** Radius 0 um selbst

**Reichweite:** Verzauberung

**Wirkung:** Regeneriert STUFE/2 Lebenspunkte pro Runde

2

# Lebenstransfer

CH

*Typ: Zauber - Heilung*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+STUFE/5 <CH>,  
X Lebenspunkte

**Wirkungsbereich:** Held

**Reichweite:** 2+STUFE/5

**Wirkung:** Stellt pro vom Heiler eingesetzten  
Lebenspunkt 1+STUFE/5 Lebenspunkte wieder  
her

# Dem Tode Entreißen

CH



*Typ: Zauber - Heilung*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+STUFE/5 <CH>, 1+STUFE/5 <AP>

**Wirkungsbereich:** Held

**Reichweite:** Berührung

**Wirkung:** Belebt einen Toten mit  $STUFE \cdot 3$  % HP und  $STUFE/2$  enttappten Poolkarten wieder. Der Wiederbelebte enthält eine Todesmarke

2

# Gift Heilen

CH



*Typ: Zauber - Heilung*

**Kosten:** 2 <AKTION>, 1+Stufe/3 <CH>

**Wirkungsbereich:** Held

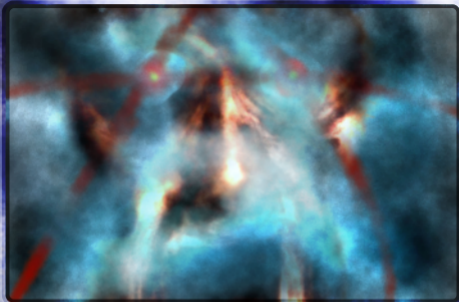
**Reichweite:** Berührung

**Wirkung:** Entfernt STUFE/5 Giftmarken

2

# Fluch aufheben

CH



*Typ: Zauber - Heilung*

**Kosten:** 12 <AKTION>, 6-Stufe/6 <CH>

**Wirkungsbereich:** Held

**Reichweite:** Berührung

**Wirkung:** Entfernt alle Fluchmarken

**Hinweis:** Das Zaubern dieses Spruches kann sich über mehrere Runden erstrecken.

2

# Aufwecken

CH

*Typ: Zauber - Heilung*

Kosten: 1 <AKTION>, 1 <CH>

Wirkungsbereich: Held

Reichweite: 1 Feld

Wirkung: Entfernt STUFE/5 Betäubungsmarken.

2

# Todesmarke



*Typ: Marke*

Eine Todesmarke tappt eine beliebige Attributmarke.

Eine Todesmarke kann nur durch außergewöhnliche Magie wieder entfernt werden.



# Fluchmarke



*Typ: Marke*

Das Opfer erhält einen Malus von -1 auf alle Proben.

Fluchmarken können von einem guten Heiler wieder entfernt werden.

2

# Feuermarke



*Typ: Marke*

In der Versorgungsphase verliert der Held 5 HP pro Feuermarke.

Ab der 2. Runde kann in jeder Versorgungsphase 1 Feuermarke abgelegt werden.

2

# Betäubungsmarke



*Typ: Marke*

Für jede Betäubungsmarke bekommen alle Würfelproben dieser Kreatur einen Malus von 2.

Ab der 2. Runde kann in jeder Versorgungsphase 1 Betäubungsmarke abgelegt werden.

2

# Eismarke



*Typ: Marke*

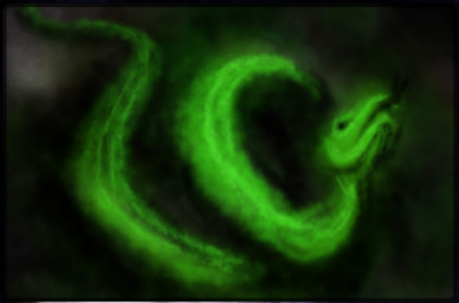
Jede Eismarke verringert das Aktionspotential einer Kreatur um 1.

Fällt das Aktionspotential auf unter 1, ist die Kreatur erstarrt und kann sich nicht mehr verteidigen.

Ab der 2. Runde kann in jeder Versorgungsphase 1 Eismarke abgelegt werden.

2

# Giftmarke



*Typ: Marke*

Pro 5 Giftmarken erhält der Held eine weitere Giftmarke in der Versorgungsphase.

In der Versorgungsphase verliert der Held 1 HP pro Giftmarke.

Eine Giftmarke kann von einem guten Heiler wieder entfernt werden.











# Stärke

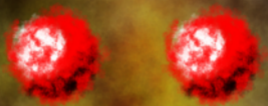


*Typ: Attribut*

# +1 ST

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Stärke

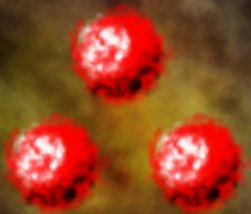


*Typ: Attribut*

# +2 ST

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Stärke



*Typ: Attribut*

# +3 ST

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Konstitution

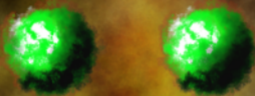


*Typ: Attribut*

# +1 KO

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Konstitution

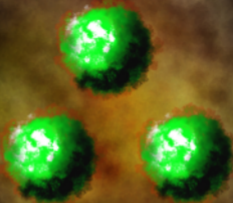


*Typ: Attribut*

# +2 KO

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Konstitution



*Typ: Attribut*

# +3 KO

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Geschicklichkeit



*Typ: Attribut*

# +1 GE

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.



# Geschicklichkeit

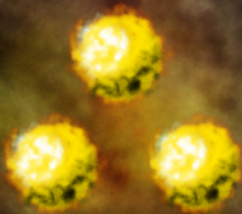


*Typ: Attribut*

# +2 GE

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Geschicklichkeit

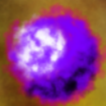


*Typ: Attribut*

**+3 GE**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Schnelligkeit

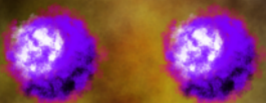


*Typ: Attribut*

# +1 SN

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Schnelligkeit

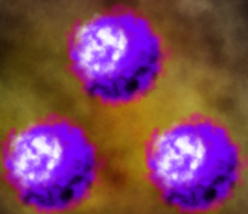


*Typ: Attribut*

**+2 SN**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Schnelligkeit



*Typ: Attribut*

# +3 SN

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Willenskraft

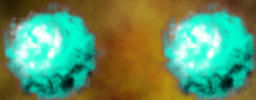


*Typ: Attribut*

**+1 WI**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Willenskraft

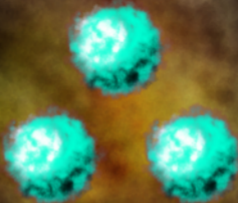


*Typ: Attribut*

**+2 WI**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Willenskraft



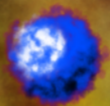
*Typ: Attribut*

**+3 WI**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.



# Charisma

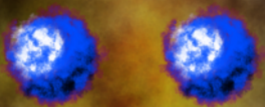


*Typ: Attribut*

# +1 CH

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Charisma

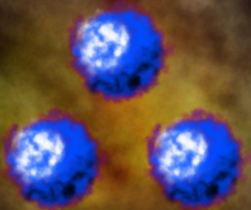


*Typ: Attribut*

# +2 CH

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Charisma



*Typ: Attribut*

# +3 CH

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Wahrnehmung

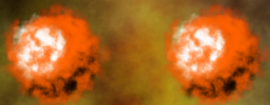


*Typ: Attribut*

# +1 WA

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Wahrnehmung



*Typ: Attribut*

# +2 WA

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Wahrnehmung



*Typ: Attribut*

**+3 WA**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Astrale Psyche



*Typ: Attribut*

**+1 AP**

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.

# Astrale Psyche



*Typ: Attribut*

# +2 AP

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.



# Astrale Psyche



*Typ: Attribut*

# +3 AP

Pro Runde kann 1 <Beliebig> enttappt werden. Für je 10 Attributspunkte eines Typs, kann 1 weiteres Attribut dieses Typs enttappt werden.