

## Anhang 2: Magie

Es gibt völlig verschiedene Arten von Magie, die Zauberkundige zum Einsatz bringen können:

Zum einen existieren die elementaren Kräfte, wie sie von den gelernten Magiern und gebürtigen Hexern eingesetzt werden. Daneben gibt Magie, die durch Gebete an Götter ausgelöst wird, und Magie-ähnliche Effekte, wie sie etwa Paladine durch ihre Präsenz ("Charisma") verwenden können.

Für alle Zaubersprüche gilt: Der Magieanwender muss das Ziel des Zaubers zumindest sehen können ("Sichtbereich"); bei einigen Effekten, z. B. einem Feuerball, muss zusätzlich analog zu einem Bogen- oder Armbrust-Schuss eine freie Schussbahn bestehen ("Fernwaffe"). Das Aussprechen eines Zaubers ist eine Aktion.

Da es für die folgenden Regeln wichtig ist, sei hier noch einmal der Begriff bzw. die Dauer eines "Kampfes" erklärt:

Die Helden befinden sich von dem Moment an in einem Kampf, in dem ein oder mehrere Gegner auftauchen. Der Kampf ist erst dann beendet, wenn sich keine Gegner mehr auf dem Spielplan befinden! Dies gilt auch, wenn die verbleibenden Feinde nicht in Reichweite sind oder keine akute Bedrohung darstellen. Dass keine Gegner mehr auf dem Spielplan steht, heißt allerdings nicht notwendigerweise, dass es im Spiel keine Feinde mehr gibt - die Helden sind nur noch nicht mit ihnen zusammengetroffen.

**Hinweis für den Spielleiter:** Hexer und Magier können sich zu Spielbeginn ihre Zauber frei aussuchen. Es sollte im Abenteuer also keinesfalls vorausgesetzt werden, dass sie einen bestimmten Zauber parat haben, um das Abenteuer lösen zu können!

### Anzahl der Zauber und Magiepunkte:

Magier oder Hexer müssen sich für die Zauber von 3 der 5 Elementarkräfte entscheiden, wobei ihnen pro Element 4 Zauber zur Verfügung stehen. Sind bei einem Element mehr als 4 Zauber aufgeführt, müssen sie vor dem Spiel ihre Auswahl treffen. Zusätzlich beherrschen sie eine Reihe von *Zaubertricks* und *magische Manipulationen*, die sie unbeschränkt ausführen können.

Magier können die erlernten Zauber je genau 1x mal Einsetzen, dafür sind sie (bis auf die Zaubertricks) immer erfolgreich.

Hexer verfügen über 1 Magiepunkt pro Elementarzauber (= 12); pro Punkt können sie einen beliebigen ihrer Zauber sprechen (also auch mehrfach). Dieser immense Vorteil wird durch 2 Nachteile relativiert:

- Bei Zaubern, die sich direkt gegen einen Feind richten, wird ein *magischer Kampf* absolviert. Die Erfolgchance für einen erfolgreichen Angriff ist zwar sehr hoch - im Gegensatz zum Magier aber eben nicht garantiert.
- Handelt es sich bei dem Angriff um einen Flächenzauber, der mehr als einen Gegner betrifft, kostet dieser 2 Magiepunkte; der Hexer wird seine Zauberkräfte also schneller verbrauchen als der Magier. Dafür ist er etwas kampfkraftiger und darf auch leichte Rüstungen tragen.

Hexer und Magier können pro Kampf so oft Zaubern, wie sie wollen; pro Runde jedoch nur 1x.

### Regeneration von Zaubern und Magiepunkten:

Während einer Rast darf ein Magier, Kleriker oder Paladin vier Zaubersprüche, die er schon "verbraucht" hat, neu vorbereiten. Ein Hexer regeneriert durch die Rast 4 Magiepunkte. Das Durchführen mehrerer aufeinanderfolgender Rasten ist nicht erlaubt.

### Magischer Bonus:

Hexer müssen für viele ihrer Zaubersprüche würfeln; in ganz wenigen Ausnahmen auch Magier. Dabei wird ihnen aus ihrem dominanten Attribut (also CHAR bzw. INT) ein erheblicher Bonus auf den Angriff gutgeschrieben, und zwar 2 Punkte pro Attributswert über 10.

Mathematisch ausgedrückt heißt das:  $A\text{-Bonus} = ([\text{CHAR}|\text{INT}] - 10) \times 2$ .

Ein dominantes Attribut von 11 verleiht also einen Bonus A+2, ein Wert von 12 einen Bonus A+4, usw.

Unter der Wirkung etwa von Tränken kann der Bonus auf das Attribut so hoch ausfallen, dass der Zauberende eigentlich nicht mehr würfeln müsste. In diesem Fall greift aber immer noch die Pechvogel-Regelung: [1] = Versagen!

**Wichtig:** Werden INT (Magier) bzw. CHAR (Hexer) durch fremde Magie, Krankheiten oder Gifte auf Werte unter 10 gesenkt, können keine Zauber mehr gesprochen werden!

## Magischer Kampf (Hexer):

Hexer müssen würfeln (W20) um festzustellen, ob ein magischer Angriff auf einen oder mehrere Gegner erfolgreich ist; bei Flächenzaubern gegen mehrere Gegner wird dabei nur 1x gewürfelt.

Dazu ermittelt der Hexer seinen magischen Bonus, addiert ihn zu seinem regulären Angriff und zählt das Ergebnis des [W20] hinzu. Wurde in der Summe die Verteidigung des Gegners mindestens erreicht, ist der Zauber erfolgreich.

Bei Flächenzaubern wird der ermittelte Gesamtangriffswert gegen alle betroffene Gegner angewendet.

**Beispiel:** Ein Hexer, dessen Charisma bei 11 und Angriff bei 9 liegt, wirkt einen Flächenzauber gegen 3 Feinde. Davon haben 2 eine Verteidigung von 16, einer von 19. Der Hexer würfelt eine 7.

Gemäß der magischen Bonus-Regel liegt der Gesamtangriff des Hexers bei  $(11-10)*2 + 9 + 7 = 18$ .

Der Zauber wirkt in diesem Fall gegen die beiden schwächeren Gegner; der stärkere kommt jedoch ungeschoren davon.

**Hinweis:** Der Spielleiter wird nicht immer preisgeben wollen, welche Verteidigung ein Gegner hat. In diesem Fall findet ein verdeckter Wurf statt; der Hexer wird nur informiert, ob der Angriff erfolgreich war oder nicht.

## Definitionen und Begriffserklärungen:

### Dauer eines magischen Effektes:

Die Wirkung eines Zaubers setzt unmittelbar ein, nachdem er ausgeführt wurde ("sofort"). Dies gilt auch, wenn der Zauber eine Wirkungsdauer hat; dies sind üblicherweise 3 Runden. Gezählt werden hier aber nicht normale Spielrunden (die beim Spielleiter enden), sondern wie oft der Magieanwender, der den Effekt ausgelöst hat, an die Reihe kommt. Die aktuelle Runde (also die, in der der Zauber gewirkt wurde) ist dabei immer die erste.

**Ausnahme:** Wirkt der Magieanwender einen Zauber auf sich selbst, der ihm beispielsweise einen Angriffs-Bonus verleiht, würde er - da er ja nicht in der selben Runde zaubern und Angreifen kann - eine Runde an Wirkungsdauer verlieren. Damit wäre er gegenüber den anderen Helden benachteiligt. In einem solchen Fall darf der Zaubernerde den Beginn der Wirkung bis zu seiner folgenden Runde "verzögern", so dass er für sich selbst ebenfalls die vollen 3 Runden als effektive Dauer erzielen kann.

Diese Ausnahme darf auch angewendet werden, wenn der Zauber auf einen Spieler gewirkt wird, der in der Reihenfolge vor dem Zaubernerden am Zug war. Allerdings werden dann auch verbundene Effekte wie z.B. ein Verteidigungsbonus verzögert! Die Wirkung tritt spätestens ein, wenn der Nutznießer des Zaubers wieder am Zug ist.

### Flächenzauber:

Manche Effekte betreffen einen 2x2 - meist jedoch einen 3x3 Felder großen Bereich. In fast allen Fällen sind davon sowohl Gegner als auch Helden betroffen; es gibt nur wenige "intelligente" Zauber, welche die Helden von ihrer Wirkung ausnehmen können.

Einige Effekte beruhen allerdings auf "Ablenkung" oder "Überraschung": Hier kann davon ausgegangen werden, dass die Helden der Gruppe den Effekt (er)kennen und deshalb gegen die Folgen "immun" sind. Bei Flächenzaubern wird deshalb immer angegeben, ob "jeder" oder nur "Feinde" von dem Effekt betroffen sind.

### Krankheiten und Gifte:

Sie reduzieren alle Attribute um X Punkte, bis sie geheilt werden. Sie verursachen keine direkten SP, beeinträchtigen über die Kraft aber die max. Ausdauer. Nach einer Heilung müssen so verlorengangene LP wieder hergestellt werden. Das fatale an Krankheiten und Giften ist, dass das dominante oder andere wichtige Attribute ggf. unter 10 fallen kann, und dadurch ein Kämpfer keine schwere Rüstung mehr tragen oder keine zweihändige Waffe mehr führen darf. Magieanwender können unter 10 Punkte CHAR bzw. INT nicht mehr Zaubern. Dies gilt auch für Magie-ähnliche Effekte oder Gebete.

### Sturz, Lähmung, Benommenheit etc.:

Diese Zustände signalisieren, dass das Opfer wehrlos ist; sich also weder Bewegen noch eine Aktion durchführen kann. Es erleidet einen Malus von V-4. Wehrlose Gegner wie Helden sind potentiell Anfällig für einen Coup de Grâce!

### Temporärer Ausdauerbonus:

Erhält ein Held einen temporären Bonus auf Ausdauer, werden ihm auch die zustehenden LP in gleicher Höhe gutgeschrieben. Endet der Bonus, werden diese LP wieder abgezogen. Fiele der Held dadurch auf oder unter 0 LP, überlebt er mit 1 LP.

### Generelle Schadensreduzierung:

eine generelle Schadensreduzierung (siehe auch *Waffen und Ausrüstung*) kann im Rahmen der Vorgaben den gesamten Schaden abwenden, den ein Held erleidet. Rüstungen z. B. lassen dagegen mind. 1 SP durch.

### Unsichtbarkeit:

Wer Unsichtbar ist, "schleicht" mit einem Init-Wert von unendlich (siehe *Schleichen*), gewinnt einen Initiativewurf also automatisch. Er kann die selben Aktionen durchführen wie beim Schleichen und wird unter den selben Bedingungen wieder sichtbar. Allerdings erleidet er keinen Tempo-Malus, kann sich also mit voller Geschwindigkeit bewegen.

## Elementare Magie:

Die Magie der Elemente Erde, Feuer, Wasser, Luft und Geist wird von Magiern und Hexern genutzt. Einige der Zauber können als Option vom Druiden ausgewählt werden.

Die meisten Elementar-Zauber beinhalten sowohl offensive als auch defensive Effekte; einige haben aber auch einfach einen unterstützenden Charakter, der den Helden in bestimmten Situationen weiterhelfen kann.

### Erde:

Zauber	Wirkung
Lederhaut	Ein Held erhält für 3 Runden V+2.
Steinhaut	Absorbiert insgesamt 10 SP, max. 2 pro Treffer. Die Wirkung hält 3 Runden an. (Siehe <i>Waffen und Ausrüstung: Schadensreduzierung, generell</i> )
Schutz: Gesundheit	Ein Held ist für 3 Runden gegen Ansteckung mit Krankheiten und Vergiftungen immun.
Geschoss	Ein Faust-großes Stück Fels oder Mauerwerk erhebt sich in die Luft und wird auf einen Gegner geschleudert: Fernwaffe, Reichweite "Sichtbereich", 1 SP.
Dornenranken	In einem 3x3 Felder großen Bereich schießen dornige Ranken aus dem Boden, wickeln sich um die Beine aller Feinde, und versuchen, diese für 3 Runden festzuhalten. Betroffene Gegner können sich nur mit Tempo 1 bewegen und erleiden einen Malus von A/V-2. Gelingt es ihnen, den Bereich zu verlassen, können Sie normal weiterkämpfen und sich in der <u>folgenden</u> Runde auch wieder normal bewegen.
Erbeben	In einem 3x3 Felder großen Bereich erzittert die Erde. Jeder Humanoide in diesem Bereich stürzt zu Boden. Der Zauber ist wirkungslos bei Tieren und Monstern, die auf mehr als 2 Beinen stehen.
Körperlosigkeit	Ein Held kann für 3 Runden durch Mauern und Wände (max. 1 Feld "dick") oder verschlossene Türen gehen; jedoch nicht durch magisch versiegelte Türen und Portale.

### Feuer:

Zauber	Wirkung
Mut	Ein Held erhält für 3 Runden A+2.
Zähigkeit	Ein Held erhält für 3 Runden +4 temporäre und LP
Schutz vor Feuer	Ein Held ist für 3 Runden gegen Schaden durch Feuer geschützt (z. B. Feuerball): 10 SP Schadensreduzierung generell, max. 2 pro Treffer
Schmelzen	Dieser Zauber ist nur im Nahkampf durch Berühren des Gegners möglich; dies erfordert jedoch keinen besonderen, zusätzlichen Angriff: Die Waffe eines Feindes (Holz/Metall) glüht auf und schmilzt/verbrennt. Er erleidet einen permanenten Malus von A-2; sein Schaden wird auf 1 SP / Treffer reduziert. Klauen, Zähne etc. zählen nicht als Waffe.
Feuerball	"Fernwaffe", Reichweite: Sichtbereich, 50% 2 SP; gegen Mumien 33% 3 SP.
Explosion	Die größere Version des Feuerballs: Eine Explosion verursacht bei jedem in einem 2x2 Felder großen Bereich je 1SP (Mumien 50% 2SP). "Fernwaffe", Reichweite "Sichtbereich"
Feuerwand	Ein 3x3 Felder großer Bereich gerät für 3 Runden in Brand. Jeder, der sich in diesem Bereich befindet <u>oder ihn durchquert</u> , erleidet 1 SP pro Feld und Runde, in der er Kontakt mit dem Feuer hat. (Mumien 50% 2 SP). <i>Beispiel: Ein Gegner steht im Zentrum des 3x3-Feldes, wenn eine Feuerwand gezündet wird. Er erleidet unmittelbar 1SP. Wenn er an der Reihe ist, kann er entweder stehen bleiben - oder den Bereich verlassen, wobei er mind. 1 weiteres, brennendes Feld durchqueren muss. Bleibt er stehen, nimmt er einen SP hin, wenn der Magieanwender an der Reihe ist. Bewegt er sich, nimmt er unmittelbar einen weiteren SP.</i>

**Wasser:**

Zauber	Wirkung
Heilung	Regeneriert $4+[W12/3] = 5-8$ Punkte Ausdauer bis zum aktuellen Maximum. Heilt keine Krankheiten oder Vergiftungen!
Genesung	Hebt die alle Wirkungen von Giften oder Krankheiten auf. Stellt keine LP wieder her!
Schutz vor Kälte	Ein Held ist für 3 Runden gegen Schaden durch Kälte geschützt: 10 SP Schadensreduzierung generell, max. 2 pro Treffer; keine Mali durch "Eiswolke"
Rost	Die <u>Metall</u> rüstung (mind. Kettenhemd) eines Gegners verrostet augenblicklich durch die bloße Berührung des Magiers (Nahkampfreichweite, kein Angriff notwendig). Er erleidet einen permanenten Malus von V-2.
Eispfeil	Feuchtigkeit kondensiert in der Luft vor dem Magier, gefriert, und fliegt wie ein Wurfdolch auf einen Feind zu. Fernwaffe, Reichweite "Sichtbereich", 1 SP.
Eiswolke	In einem 3x3 Felder großen Bereich gefriert in der Luft kondensiertes Wasser auf der Haut bzw. der Kleidung. Jeder, der von diesem Effekt getroffen wird, erleidet für 3 Runden einen Malus von A/V-2 und Tempo -4.
Pfütze	In einem 3x3 Felder großen Bereich entsteht für 3 Runden eine glitschige Wasserlache. Jeder, der in diesem Bereich steht oder ihn betritt erleidet einen Malus von A/V-2 und kann sich nicht mehr als 1 Feld bewegen, ohne zu stürzen.

**Luft:**

Zauber	Wirkung
Rückenwind	Ein Held darf sich für 3 Runden mit doppeltem Tempo bewegen.
Schutz vor Elektrizität	Ein Held ist für 3 Runden gegen Schaden durch Elektrizität geschützt: 10 SP Schadensreduzierung generell, max. 2 pro Treffer; Immun gegen Gewitter
Blitz	Ein Blitz schießt aus den Händen des Magiers und springt auf einen Feind über: Fernwaffe, Reichweite "Sichtbereich", 1 SP (50% 2SP, wenn der Gegner eine Metallrüstung trägt).
Gewitter	In einem 3x3 Felder großen Bereich zucken Blitze durch die Luft. Alle Feinde sind für 1 Runde vor Schreck benommen (entspricht "Sturz").
Gaswolke	In einem 3x3 Felder großen Bereich entsteht für 1 Runde eine giftige Wolke. Jeder in diesem Bereich erleidet eine Vergiftung -2. <i>Da Feinde normalerweise keinen Kraft- und damit keinen berechneten Ausdauer-Wert haben, erleiden sie 2 SP.</i>
Sturmböe	Eine Sturmböe reißt einen Feind von den Füßen (Sturz, 1 Runde).
Unsichtbarkeit	Ein Held wird für 3 Runden unsichtbar.

## Geist:

Zauber des Geistes können nicht auf Untote angewendet werden!

Zauber	Wirkung
Schutz vor Geisteszaubern	Ein Held ist für 3 Runden gegen alle Geisteszauber (z.B. Angst) immun.
Schlaf	Ein Gegner fällt für 3 Runden in tiefen Schlaf ("Benommen").
Angst	Ein Gegner bewegt sich sofort mit maximalem Tempo aus dem Kampf weg und bleibt am Ende des Weges für 1 Runde benommen stehen.
Verwirrung	Ein Gegner greift "versehentlich" 1x seinen nächsten Kameraden an. Sind mehrere Kameraden gleich weit entfernt, wird durch einfachen Würfelwurf entschieden, wen er angreift.
Zweifel	Ein Gegner erleidet für 3 Runden einen Malus von A/V-2.
Schwäche	Der max. Nahkampfschaden eines Gegners wird permanent auf 1 SP reduziert.
Dunkelheit	Magische Dunkelheit behindert für 3 Runden alle <u>Feinde</u> in einem 3x3 Felder großen Bereich. Sie erleiden einen Malus von A/V-2. Verlässt ein Feind diesen Bereich, endet der Malus.

**Hinweis:** Feinde, die Geisteszauber anwenden, müssen gegen INT der Helden würfeln. (Erfolg: [W20] >= INT). Einige Helden sind gegen Geisteszauber besonders Widerstandsfähig (INT-Bonus) oder sogar immun!

## Zaubertricks und magische Manipulationen:

Diese Zauber können beliebig oft eingesetzt werden. Sie taugen nicht zum Angriff oder zur Verteidigung, gelten aber ebenfalls als Aktion. Effekte, die einen Würfelwurf erfordern, müssen auch vom Magier ausgewürfelt werden. Sowohl Magier als auch Hexer haben dabei Anspruch auf ihren *magischen Bonus* - der hier allerdings auf CHAR/INT angewendet wird; nicht auf den Angriff.

Zauber	Wirkung
Licht	Ein 7x7 Felder großer Bereich um den Magieanwender wird hell beleuchtet. Der Zauber dauert an, bis er aufgehoben wird.
Feuer	Ein kleine Flamme wird entzündet; z.B. für ein Lagerfeuer oder eine Fackel.
Magie erkennen	Ein magischer Effekt (jedoch keine magische Falle) wird identifiziert. Es wird mit CHAR/INT gegen den Schwierigkeitsgrad des Effekts gewürfelt. Nach 3 ergebnislosen Versuchen gilt der Zauber als unbekannt.
Magie binden	Ein erkannter, magischer Effekt (jedoch keine magische Falle!) wird aufgehoben. Es wird mit CHAR/INT gegen den Schwierigkeitsgrad des Effekts gewürfelt. <b>Hinweis:</b> Dieser Zauber kann als "Gegenzauber" zum Aufheben feindlicher Sprüche verwendet werden. Hat (oder hatte, wenn bereits verbraucht) der Zaubende den gegnerischen Spruch selbst im Repertoire, muss er nicht erst identifiziert werden.
Siegel brechen	Eine <u>magisch</u> verschlossene Tür wird geöffnet. Das Vorgehen entspricht dem Knacken eines mechanischen Schlosses, jedoch wird mit CHAR/INT gegen den Schwierigkeitsgrad des Siegels gewürfelt. Bei einem Misserfolg passiert nichts. Mechanische Türschlösser können nicht mit diesem Zauber geöffnet werden!
Falle finden (magisch)	Wie "Magie erkennen", allerdings nur 1 Versuch. Wie bei der Suche nach mechanischen Fallen würfelt der Spielleiter verdeckt!
Falle entschärfen (magisch)	Eine magische Falle wird entschärft. Das Vorgehen entspricht dem Entschärfen einer mechanischen Falle, jedoch wird mit CHAR/INT gegen den Schwierigkeitsgrad der Falle gewürfelt. Bei einem Misserfolg [1] oder nach 3 Fehlversuchen wird die Falle ausgelöst. Mechanische Fallen können nicht mit diesem Zauber entschärft werden!

### Göttliche Zauber:

Kleriker und Druiden können durch Anbetung ihrer Gottheit magische Effekte erzielen. Gebete können grundsätzlich beliebig oft gesprochen werden, jedoch innerhalb eines bestimmten Zeitraums nicht öfter als angegeben.

### Meditation des Mönches:

Mönche dienen friedfertigen Göttern, die keine Kräfte gewähren, welche ihnen im Kampf nützen.

Durch eine Meditation, die sie 1x pro Rast ausführen können, erhalten sie 2 LP zurück; ihre natürliche Regeneration eingerechnet also insgesamt 3 LP pro Rast. Die den Göttern gewidmete Meditation heilt auch Vergiftungen und Krankheiten.

### Gebete des Klerikers:

Voraussetzung: INT 10

Der Kleriker kann zwischen 2 Rasten 3 Gebet sprechen; jedoch nicht 2x das selbe. Beten ist eine Aktion. Gebete wirken auf den Kleriker selbst oder ein Ziel in Sichtweite. Heilung ist nur während einer Rast möglich.

Gebet	Wirkung
Beistand	V+2 / 3 Runden für einen beliebigen Helden
Segen	A+2 / 3 Runden für einen beliebigen Helden
Gnade	Ausdauer +4 / 3 Runden für einen beliebigen Helden
Heilung	1x pro Rast: $4 + [W12/3] = 5-8$ LP für einen beliebigen Helden
Untote Aufhalten	Der Kleriker ruft den Namen seines Gottes laut aus. Ein blendender Lichtstrahl lähmt alle Untoten in einem 3x3 Felder großen Bereich für 3 Runden ("Benommen"). Wirkt nicht gegen beseelte Untote mit "Intelligenz" wie z.B. Geister, Lich, Nekromanten, etc.
Untote Bekämpfen	Der Kleriker erlebt den Beistand seines Gottes und erhält für 3 Runden $V+2/A+2$ gegen alle untoten Kreaturen. Dieses Gebet wirkt nur auf den Kleriker selbst, nicht auf andere Helden.

**Hinweis:** Für Gebete, die der Kleriker auf sich selbst spricht, ist die Ausnahme zur Wirkungsdauer magischer Effekte zu beachten!

### Gebete des Druiden:

Druiden sind in erster Linie berühmt für ihre heilenden Hände. Sie selbst sind immun gegen Gifte und Krankheiten. Unterstützung erhalten Sie von den Göttern der Natur, die ihnen beschränkten Zugriff auf die 4 Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft gewähren - sowie durch die Fähigkeit, einen Tiergefährten herbei zu rufen.

### Gebete:

Vor Spielbeginn wählt der Druiden je einen offensiven und einen unterstützenden Zauber aus jedem oben genannten Element aus:

- Als **offensiv** gelten Zauber, die sich direkt gegen einen oder mehrere Gegner wenden und diese entweder aktiv behindern oder ihnen Schaden zufügen.
- Als **unterstützend** gelten Zauber, die einem Helden einen vorübergehenden Vorteil im Kampf verschaffen (z. B. A+2) oder ihn beschützen (z. B. Steinhaut).
- Zwischen 2 Rasten können jeweils 2 Zauber jeden Typs (offensiv/unterstützend) als Gebet ausgeführt werden.
- Wirkt der Druiden einen Unterstützungszauber auf sich selbst ist ggf. die Ausnahme zur Wirkungsdauer magischer Effekte zu beachten.

### Tiergefährte:

Der Druiden kann einen Wolf (Ausdauer: 4 LP) herbeirufen, der ihm dient, bis er getötet oder entlassen wird:

- Das Herbeirufen ist nur während einer Rast möglich; entlassen werden kann der Wolf jederzeit (Aktion).
- Stirbt der Wolf, erleidet der Druiden aufgrund seiner magischen Bindung an das Tier 2 SP.
- Wird der Wolf entlassen, regeneriert er verlorene LP zu 100% und kann bei der nächsten Rast erneut gerufen werden. Natürlich kann der Wolf auch auf andere Weise geheilt werden (Magie, Tränke, etc.).
- Der Wolf kann selbstständig Aufträge wie "Gelände erkunden" ausführen und dem Druiden nach seiner Rückkehr **einfache** Meldungen machen wie "Alles sicher" oder "(große) Gefahr droht". Natürlich kann er **keine** exakte, taktische Situationsanalyse durchführen oder präzise Angaben über die gegnerischen Truppenstärken und deren genaue Standorte liefern.
- Der Wolf ist in jeder Runde unmittelbar nach dem Druiden am Zug.

### Heilung:

Zwischen 2 Rasten (aber nicht während eines Kampfes) sowie während einer Rast können Sie je 2x ihre Heilkünste praktizieren (beliebig):

Heilkunst	Wirkung
Heilung	Regeneriert [W12/3] = 1-4 Punkte Ausdauer bis zum aktuellen Maximum. Heilt keine Krankheiten oder Vergiftungen!
Genesung	Hebt alle Wirkungen von Giften oder Krankheiten auf. Stellt keine LP wieder her!

## Sonstige Magie-ähnliche Effekte und besondere Fähigkeiten:

### Elben-Fähigkeiten:

Elben verfügen über einige merkwürdige, magische Effekte. Das hartnäckige Gerücht, einige dieser Effekte seien gar nicht magisch, sondern "nur" das Ergebnis einer brillanten Ausbildung, beeindruckt die Elben allerdings nicht im geringsten - schließlich dauert ihre Ausbildung fast ein Menschenleben lang!

Fähigkeit	Wirkung
Schemen (Kampftechnik)	Die Gestalt des Elben verwischt vor den Augen seiner Feinde zu einem Schemen. Dies verbessert seine Verteidigung um +2, bis er das erste mal getroffen wird. Kann pro Kampf 1x eingesetzt werden. Die Erzeugung des Schemen ist <u>keine</u> Aktion, muss vom Spieler aber zu Beginn seiner Runde angesagt werden.
Sprint	Der Elb darf sich für 1 Runde doppelt so weit bewegen, wie es sein Tempo zulässt; er verliert dadurch aber seine Aktion. Er kann nicht in 2 aufeinanderfolgenden Runden sprinten.
Fortschicken (Geisteszauber)	Ein Gegner in Sichtweite des Elben, der aktuell <u>nicht</u> in einen Nahkampf mit einem Helden verwickelt ist, "hört" hinter sich ein Geräusch und geht dem nach: Er entfernt sich sofort mit vollem Tempo aus dem Kampf. Im Gegensatz zum Angst-Zauber kehrt er aber in der nächsten Runde wieder zurück. Kann 1x pro Kampf eingesetzt werden und wirkt nur gegen Feinde mit einer max. Ausdauer von 3, sofern diese nicht gegen Geisteszauber immun sind. Der Ablenkungszauber ist <u>keine</u> Aktion, muss vom Spieler aber zu Beginn seiner Runde angesagt werden.
Ablenkung (Geisteszauber)	Löst der Elb einen Initiative-Wurf aus, kann er unmittelbar <u>vor</u> dem Würfeln bei <u>einem</u> Gegner durch die mentale Ablenkung dessen Initiative um 10 senken. Dies wirkt aber nur bei Feinden mit einer max. Ausdauer von 3, die nicht gegen Geisteszauber immun sind.
Charme (Geisteszauber)	Ein Elb erhält gegenüber seinem Ziel für 3 Runden einen Bonus CHAR+4 auf alle Dialoge außer Handeln und Drohen/Einschüchtern/Bluffen, sofern das Ziel nicht immun gegen Geisteszauber ist. Kann beliebig oft eingesetzt werden, jedoch nicht mehrfach auf das selbe Ziel. Der Zauber ist <u>keine</u> Aktion, muss vom Spieler aber zu Beginn seiner Runde angesagt werden.
Über-Ego (Geisteszauber)	Der Elb erzeugt ein überdimensionales Abbild seiner selbst, das derart vor Schönheit und Macht strahlt, dass sein Gegenüber sich winzig und unbedeutend vorkommt. Manche nennen das zwar einfach Arroganz, aber es hilft: Menschen und Goblinoide erleiden für 3 Runden einen Malus von A/V-2 - es sei denn, sie sind gegen Geisteszauber immun. Kann pro Kampf 1x eingesetzt werden. Die Erzeugung des Über-Egos ist <u>keine</u> Aktion, muss vom Spieler aber zu Beginn seiner Runde angesagt werden.
Heilpflanzen sammeln	Während jeder Rast kann der Elb 1x nach Kräutern, Wurzeln und Pilzen suchen, die heilende Wirkung haben, und diese <u>einem</u> beliebigen Helden verabreichen. Die Wirkung der gefundenen Pflanzen wird gewürfelt (W12): In freier Natur: [1-3] kein Fund, [4-9] 1 LP, [10+] 2 LP in einer <u>natürlichen</u> Höhle: [1-9] kein Fund, [10+] 1 LP Es kann nicht in einer künstlichen Umgebung (Keller, Mauern, Mine) gesucht werden.



**Paladin:**

Voraussetzung: CHAR 10

Der Paladin setzt nicht direkt echte Magie ein, kann aber durch seine charismatische Präsenz verschiedene Effekte hervorrufen. Das Besondere an diesen Effekten ist, dass der Paladin sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt einsetzen kann; also auch dann, wenn er gar nicht an der Reihe ist! Er kann pro Kampf 2 Effekte auslösen, jedoch nicht 2x den selben.

**Wichtig:** Die Paladin-Effekte Einschüchtern und Ablenken beruhen auf Rhetorik und wirken daher generell nicht gegen Untote - sowie gegen Gegner, die nicht über ein Mindestmaß an humanoider Intelligenz verfügen oder nicht grundlegend der menschlichen Sprache (bzw. der des Paladins!) mächtig sind.

<b>Effekt</b>	<b>Wirkung</b>
Kampfschrei	Ein Held erhält für einen Angriff einen Bonus von A+4. Das gilt selbst dann, wenn der Spieler bereits seinen Angriff gewürfelt hat.
Durchhalteparole	Ein gerade erlittener SP wird abgewendet. Der Held erleidet keinen oder einen um 1 SP verminderten Schaden.
Einschüchtern	Ein Gegner erleidet auf seinen Angriff A-4. Das gilt selbst dann, wenn der Gegner (Spielleiter) bereits den Angriff gewürfelt hat.
Ablenken	Ein Gegner, der soeben getroffen wurde, erleidet einen zusätzlichen SP.

# Inhaltsverzeichnis

Anhang 2: Magie.....	1
Anzahl der Zauber und Magiepunkte:.....	1
Regeneration von Zaubern und Magiepunkten:.....	1
Magischer Bonus:.....	1
Magischer Kampf (Hexer):.....	2
Definitionen und Begriffserklärungen:.....	2
Dauer eines magischen Effektes:.....	2
Flächenzauber:.....	2
Krankheiten und Gifte:.....	2
Sturz, Lähmung, Benommenheit etc.:.....	2
Temporärer Ausdauerbonus:.....	2
Generelle Schadensreduzierung:.....	2
Unsichtbarkeit:.....	2
Elementare Magie:.....	3
Erde:.....	3
Feuer:.....	3
Wasser:.....	4
Luft:.....	4
Geist:.....	5
Zaubertricks und magische Manipulationen:.....	5
Göttliche Zauber:.....	6
Meditation des Mönches:.....	6
Gebete des Klerikers:.....	6
Gebete des Druiden:.....	7
Gebete:.....	7
Tiergefährte:.....	7
Heilung:.....	7
Sonstige Magie-ähnliche Effekte und besondere Fähigkeiten:.....	8
Elben-Fähigkeiten:.....	8
Paladin:.....	9