

„Mit einem Paukenschlag“

Quickstart - Abenteuer

Spielerhandreichung

Ein leichter Einstieg

Dieses Abenteuer ist ein **Quickstart**, also ein **schneller** und **einfacher Einstieg** in **Gothic-Tales**.

Gothic-Tales wird dir besonders zugänglich sein, wenn du bereits Erfahrung mit Dungeons&Dragons™ oder verwandten Systemen hast.

Für **Gothic Tales** findest du auf diesen **3 Seiten** kurz und knapp die **grundlegenden Regeln**. Den Rest erschließt ihr euch während des Spiels in der Kommunikation mit eurem Spielleiter und in der Gruppe.

Spieleranzahl

Dieses Abenteuer ist für **3 bis 5 Spieler**. Ihr könnt zwischen **6 Charakteren** wählen. Es muss mindestens **je einer** aus diesen **3 Paaren** gewählt werden:

- ❖ **Boris der Schläger & Frank der Beständige**
- ❖ **Leanna die Gerechte & Rodio der Feurige**
- ❖ **Nixus der Nervöse & Shala die Treffsichere**

Schaut euch die **6 Charaktere** in **dieser PDF** an, trifft eure Wahl und druckt sie aus.

Je nachdem, wen ihr gewählt habt, erhaltet ihr eure jeweiligen **Talentbäume**. Der Spielleiter hat sie euch ausgedruckt. Sie sind auf der dritten Seite erklärt.

Struktur

Das Abenteuer dauert zwischen **3 und 5 Stunden**. Es ist unterteilt in **den Einstieg und 5 Etappen**, zwischen denen man gut pausieren kann. Es beinhaltet **2 Kämpfe**.

Hintergrund des Abenteuers

Ihr befindet euch im Minental, einer Strafkolonie randvoll mit Verbrechern und Missetätern, die sich in **3 Lagern** zusammengeschlossen haben. Eine magische Kuppel umschließt das gesamte Tal und jeder, der versucht zu entkommen, erleidet einen brutalen Tod: Er wird durch armdicke Magieblitze bei lebendigem Leibe verbrannt. Immer wieder zuckt das blaue Flackern über den Nachthimmel.

Das Überleben der Insassen ist garantiert durch den Austausch mit der Außenwelt: Wertvolles magisches Erz wird im Minental geschürft und mit dem König gegen Nahrung, Waffen und Alkohol getauscht. Wer die Erzförderung beherrscht, beherrscht das Minental.

Regeln - Die Basics

3 Aktionen pro Zug

Bist du am Zug, hast du **3 Aktionen**. Diese kannst du ganz frei einsetzen: **3-mal Angreifen**, **3-mal Bewegen** oder **3 Tränke trinken** - oder eine beliebige Kombination.

Wert => Würfel & Bonus

Alle **Attribute** und **Fähigkeiten** haben einen Wert. Aus der Höhe dieses Werts ergibt sich ein **Würfel & Bonus**. Auf deinem Charakterbogen sind diese alle links aufgeführt. Z.B. ein Wert von **30** ergibt einen **W 8 + B 2**.

Würfel & Bonus kommen beim Spielen zum Einsatz.

Der W20

Für Angriffe und Fähigkeiten wirfst du **einen W20**. Hinzu würfelst du immer den **Attributs- oder Fähigkeitswürfel + -bonus**.

Ein Angriff

Greifst du eine Figur an, machst du einen **Angriffswurf**:

W20 + Att.würfel & -bonus

Ist das Ergebnis **höher oder gleich** dem **Verteidigungswert** deines Ziels, ist dies ein **Treffer**.

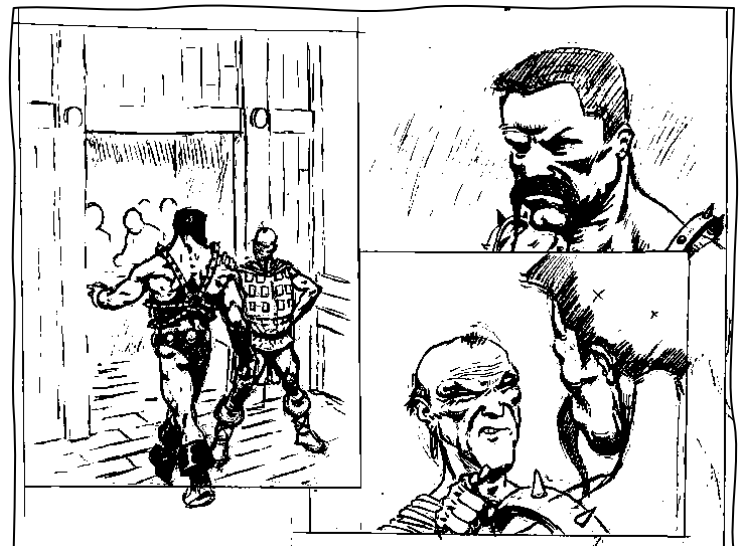
Bei einem Treffer machst du einen **Schadenswurf**:

Att.würfel & -bonus + Waffenwürfel & -bonus

Deine Waffen und Angriffe sind **in der Tabelle rechts** auf deinem Charakterbogen vermerkt.

Paschen

Alle Würfel **außer der W20** können miteinander **paschen!** Heißt: Bei **gleicher Augenzahl** darfst du sie **nochmal würfeln** und das Ergebnis addieren. Würfel können nicht mehrfach paschen.



Fortbewegung

Es gibt zwei verschiedene Bewegungsaktionen: Den **Schritt** und die **normale Bewegung**.

Mit der **normalen Bewegung** bewegst du dich um eine **Anzahl Felder gleich deiner Bewegungsreichweite** - sie ist in der Mitte oben auf deinem Charakterbogen vermerkt.

Mit einem **Schritt** bewegst du dich **nur ein Feld**, aber du kannst dich sicher aus der Nahkampfreichweite eines Feindes herausbewegen. Mit einer normalen Bewegung würden sie einen sog. **Gelegenheitsangriff** auf dich machen.

Fähigkeiten

Deine 12 Fähigkeiten bilden allerlei Handlungen ab. So sind manche Charaktere kräftig gebaut und können gut **Objekte Bewegen** und andere haben eine Gabe darin andere zu **Betrügen**. Ein Wurf auf eine Fähigkeit ist:

W20 + Fäh.würfel & -bonus

Bei vielen Handlungen durch Fähigkeiten kann **unterstützt** werden. Dazu beteiligen sich andere Spieler an der Handlung, indem sie dem Handelnden ihre **Fähigkeitswürfel** (ohne Bonus!) für diesen Wurf hinzugeben.

Dein Handwerkszeug

Am Spieltisch brauchst du einen **Bleistift**, einen **Radiergummi**, eine **Büroklammer**, eine **Miniatur für deinen Charakter** und ein **Würfelset**. In Gothic-Tales gibt es auch **W2**. Ein Münze funktioniert dafür auch.

Der Charakterbogen

Dies sind deine **3 Verteidigungswerte**.

- ❖ **Vert. gegen die Elemente**
Feuer-, Eis-, Wasser- und Säureangriffe
- ❖ **Rüstungsklasse**
Alle physischen Angriffe
- ❖ **Mentale Abwehr**
Soziale und magische Angriffe gegen den Geist

Hast du einen Charakter gewählt, folge diesen Schritten in Blau:

Deine **6 Attribute**. Links sind die **3 Körperlichen**, rechts die **3 Mentalen**.

Trage deinen Namen ein.

Erhältst du Schaden kannst du hier deine aktuellen TP notieren. Darunter stehen deine max. TP.

Hier mit **Bleistift**: Eine **0** bei den Lernpunkten

Erhältst du vom SL einen Stufenaufstieg, erhältst du **10 Lernpunkte (LP)**!

Solltest du Zauber wirken, hier dein Mana.

Deine **Waffen**, ihre Waffeneigenschaften und Attribut, um sie einzusetzen.

Dies sind deine **Fähigkeiten**. Sie ergeben sich aus je **2 Attributen** ab und sind somit bei allen Charakteren unterschiedlich gut.

Mit diesen Waffen kannst du deine **Talente** anwenden - sie sind auf der nächsten Seite erklärt.

Deine **Talente**. Diese hast du bereits erlernt!

Während des Spiels kannst du **neue Talente & Fähigkeiten** für LP erlernen!

Auf diesem ‚Lernzettel‘ sind deine besten Möglichkeiten notiert.

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att. W & B	Schadenswurf
Schmetterhans	Zweihand, Stoßen 1	St	w8 +3	w10 +2
Übungsarmbrust	Armbrust(8/15), einfach	Intu	w4 +1	Zw4
Spr.rolle - Kleine Heilung	2 M, Reichweite 8, Aufladungen ___/6	Erf	w4	w4 +1

Talente	Lernzettel
Zweihand II Knaufschlag Schwerer Schlag Ausholen	Ansturm (5LP), Zweihand III Fähigkeit: Objekte Bewegen Grad I(5LP) & Grad II (5LP)

Unter ‚Eigenschaften‘ ist deine Figur kurz umschrieben.

Jeder Charakter hat Stärken & Schwächen. Sie haben originelle Wirkung, die deine Figur ausmachen.

Genügend Raum für deine eigenen Notizen während des Spiels.

Trage auch hier deinen Namen ein.

Im ‚Inventar‘ steht alles, was du bei dir trägst. Du wirst Gelegenheit haben, diese Gegenstände zum Einsatz zu bringen.



Der Talentbaum

Das Haupttalent

Dies ist der Talentbaum, den Boris der Schläger hat. In der Mitte befindet sich das **Haupttalent**: Boris hat schon **Zweihand I & II** für **15 Lernpunkte** erlernt.

Dadurch hat er automatisch die Talente **Knaufschlag**, **Schwerer Schlag** und **Ansholen**, da diese Talente keine LP kosten. **Ansturm** kann er noch nicht.

Unter dem Haupttalent ist angegeben, **wie oft** ein Spieler die Talente dieses Baums **pro Kampf** anwenden kann. Ist der Kampf vorbei, hat man wieder alle **Anwendungen**.

Mit einer Büroklammer an dieser Leiste kannst du nachverfolgen, **wie viele Anwendungen** du im Kampf noch hast.

Boris hat **Zweihand II**: Er hat **8 Anwendungen**.

Die Lernpunktkosten

Die Voraussetzungen

Talente erlernen

Talente zu erlernen, kostet **Lernpunkte**, welche man durch Stufenaufstiege erhält. Manche Talente haben außerdem eine **Voraussetzung**: So muss Boris **20 Ausdauer** haben, um **Ansturm** zu erlernen (unten links). Tatsächlich hat er sogar **25 Ausdauer**.

Nun braucht Boris einen **Lehrer** oder **Lernmoment**. Entweder er begegnet im Spiel einer Figur, die ihm das Talent beibringen kann oder er erhascht ein **Lernmoment**, z. B. wenn Frank im Kampf einen **Ansturm** einfach mal ausprobieren will. Sprich deinen SL darauf an!

Dann gibt er die **5 LP** aus und kann fortan das Talent benutzen!

Schaut also auf euren **Lernzettel**: Was könnt ihr während des Spiels erlernen?



Attribute

Wert: 35 **Stärke** Wert: 10 **Konzentration**

W 8 B 3 W 4 B 0

Wert: 10 **Geschick** Wert: 25 **Intuition**

W 4 B 0 W 6 B 2

Wert: 25 **Ausdauer** Wert: 10 **Erfahrenheit**

W 6 B 2 W 4 B 0

Verteidigung

Elemente **15** Mentale Abw. **14**

Blocken-W **16**

Trefferpunkte **1** Mana **8**

Initiative **2** Bewegung **5**

Max: 112 Max: 22

Erschöpfungsgrad Todeskampfszähler

Name des Spielers **Calas** V. 0.83

Name des Helden **Boris der Schläger**

Lernpunkte **8** Stufe **8**

Fraktion **Neues Lager**

Stärken **Stämmig** Schwächen **Choleriker**

Etwas Dicker

Fähigkeiten

Körper

Konz/Ausd Wert: 17 W 4 B 1 **Durchhalten**

St/Ausd Wert: 30 W 8 B 2 **Objekte Bewegen**

St/Ge Wert: 22 W 6 B 1 **Springen & Klettern**

Ge/Erf Wert: 10 W 4 B 0 **Gewandtheit**

Ge/Intu Wert: 17 W 4 B 1 **Heimlichkeit**

Sozial

Konz/Intu Wert: 17 W 4 B 1 **Überreden**

Konz/St Wert: 22 W 6 B 1 **Einschüchtern**

Ge/Intu Wert: 17 W 4 B 1 **Betrügen**

Intu/Erf Wert: 17 W 4 B 1 **Menschenkenntnis**

Sinne

Konz/Intu Wert: 17 W 4 B 1 **Wahrnehmen (aktiv)**

Intu/Erf Wert: 17 W 4 B 1 **Aufmerksamkeit (passiv)**

Konz/Erf Wert: 10 W 4 B 0 **Magiegespür**

Andere

Wert: W B Grad

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Angriffswurf	Schadenswurf
			Att. W & B	Waffen W & B
Schmetterhans	Zweihand, Stoßen 1	St	w8 +3	w10 +2
Übungsarmbrust	Armbrust(8/15), einfach	Intu	w4 +1	2w4
Spr.rolle - Kleine Heilung	2 M, Reichweite 8, Aufladungen ___/6	Erf	w4	w4 +1

Talente

Zweihand II
Knaufschlag
Schwerer Schlag
Ausholen

Lernzettel

Ansturm (5LP),
Zweihand III (5LP),
Fähigkeit: Objekte
Bewegen Grad I(5LP)
& Grad II (5LP)

Beiblatt Charakterbogen

Name des Spielers

Name des Helden

Boris der Schläger



Eigenschaften, Stärken & Schwächen

Boris der Schläger ist auf dem aufsteigenden Ast - sehr zum Leid seiner Mitmenschen auf derselben Sprosse. Seine Art, die 'direkte' Problemlösung zu suchen, hat es ihm vergönnt schon früh in den Rang eines Söldners aufsteigen zu dürfen. Zugegeben, die Rüstung ist eigentlich noch ein wenig zu schwer für ihn, doch sein Leib füllt sie schon zur Gänze aus! Jetzt, wo er etwas höheren Status genießt, hat auch sein Drang sich im Faustkampf zu beweisen etwas gelegt. Er ist als Söldner ein treuer Diener der alten Wassermagierin Leanna.

==Schwäche - Choleriker==

Auch kleine Frustrationen bringen dich schnell zum Überkochen. Deine Wut entlädt sich dann oft verbal, oder du drischt auf einen Baumstumpf ein.

==Schwäche - Etwas dicker==

Du benötigst bei langen Rasten 2 Rationen, um die Vorteile genießen zu können

==Stärke - Stämmig==

Du hast einen kräftigen Körperbau. Wenn du deine TP errechnest, addiere für alle 5 Stärke einen TP mehr.

Zauber & Bewaffnung



Schmetterhans (Hammer)



Übungsarmbrust



Spruchrolle - Kleine Heilung



Tränke



Fackeln

13



Erz

140



Rationen

12



Munition

112



Wasser

13



Dierriche

Inventar

Rüstung



Leichte
Söldnerrüstung
4 / 3 / 2

Sonstiges

Geheimer
Lederbeutel (80 Erz)

Notizen

Attribute

Wert: 30 **Stärke** W 8 B 2

Wert: 10 **Konzentration** W 4 B 0

Wert: 25 **Geschick** W 6 B 2

Wert: 15 **Intuition** W 4 B 1

Wert: 20 **Ausdauer** W 6 B 1

Wert: 10 **Erfahrung** W 4 B 0

Verteidigung

Elemente **16** (BB)

Mentale Abw. **13**

Trefferpunkte **6**

Mana **3**

Initiative **3**

Bewegung **5**

Max: 90

Max: 22

Erschöpfungsgrad

Todeskampfszähler

Name des Spielers: **Calas** V. 0.83

Name des Helden: **Frank der Beständige**

Lernpunkte **8**

Stufe **8**

Fraktion **Altes Lager**

Stärken **Stechender Blick**

Schwächen **Tick**

Fähigkeiten

Körper

Durchhalten Wert: 15 W 4 B 1

Objekte Bewegen Wert: 25 W 6 B 2

Springen & Klettern Wert: 27 W 6 B 2

Gewandtheit Wert: 17 W 4 B 1

Heimlichkeit Wert: 20 W 6 B 1

Sozial

Überreden Wert: 12 W 4 B 0

Einschüchtern Wert: 20 W 6 B 3

Betrügen Wert: 20 W 6 B 1

Menschenkenntnis Wert: 12 W 4 B 0

Sinne

Wahrnehmen (aktiv) Wert: 12 W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv) Wert: 12 W 4 B 0

Magiegespür Wert: 10 W 4 B 0

Andere

Wert: W B Grad

Wert: W B Grad

Wert: W B Grad

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Angriffswurf		Schadenswurf	
			Att. W & B	Waffen W & B	Waffen W & B	Waffen W & B
Rabenschnabel	Einhand, Garstig	St	w8 +2	w8 +1		
Gerahmtes Holzschild	Schild	/	/	w6		
Spr.rolle - Feuerpfeil	2 Mana, Reichweite 8, Anwendungen ___/10	Konz	w4	w4 +1		

Talente

Einhand II: Stich, Finte

Schild II: Spott, Schildwall

Schildschlag (5LP), Parade (5LP), Einhand III (5LP)

Fähigkeit: Einschüchtern (5LP)

Beiblatt - Charakterbogen

Name des Spielers

Name des Helden

Frank der Beständige



Eigenschaften, Stärken & Schwächen

Frank ist dafür bekannt, dass er stets den gleichen Tagesablauf hat, stets die gleichen Orte aufsucht und nie wirklich etwas Neues probiert. Es ist ein kleines Wunder, dass er sich von seinen Freunden hat überzeugen lassen, auf ein Abenteuer auszuziehen. Im Grunde ist Frank kein sozialer Mensch, wird schnell defensiv und greift auf seinen Standard- spruch zurück, egal ob er nun gerade passt oder nicht. Doch eines ist er allemal: Er ist beständig.

==Schwäche - Tick==

Du sagst immer und ständig:

”Das hätte ich dir auch vorher sagen können.” - selbst wenn du es vorher nicht hättest sagen können. Vielen Menschen, denen du begegnest, gehst du damit auf die Nerven oder du irritierst sie zumindest.

==Stärke - Stechender Blick==

Deine Augen demonstrieren deine Absichten und wenn es keine Guten sind, dann merkt dein Gegenüber dies ziemlich schnell. Du hast einen kleinen Vorteil auf Einschüchtern.

Zauber & Bewaffnung



Rabenschnabel (Axt/Hammer)



Gerahmtes Holzschild



Spruchrolle - Feuerpfeil



Tränke

Mittlerer Heiltrank (4w4)

Mittlerer Heiltrank (4w4)

Fackeln



_ | 1

Erz



_ | 45

Rationen



_ | 2

Munition



Wasser



_ | 3

Dietriche



_ |

Rüstung



Schattenrüstung

3 / 3 / 2

Sonstiges

Notizen

Attribute

Wert: 20 **Stärke** W 6 B 1

Wert: 10 **Konzentration** W 4 B 0

Wert: 35 **Geschick** W 8 B 3

Wert: 15 **Intuition** W 4 B 1

Wert: 10 **Ausdauer** W 4 B 0

Wert: 10 **Erfahrenheit** W 4 B 0

Fähigkeiten

Körper

Durchhalten Wert: 10 W 4 B 0

Objekte Bewegen Wert: 15 W 4 B 1

Springen & Klettern Wert: 27 W 6 B 2

Gewandtheit Wert: 22 W 6 B 1

Heimlichkeit Wert: 25 W 6 B 2

Sozial

Überreden Wert: 12 W 4 B 0

Einschüchtern Wert: 15 W 4 B 1

Betrügen Wert: 25 W 6 B 2

Menschenkenntnis Wert: 12 W 4 B 0

Sinne

Wahrnehmen (aktiv) Wert: 12 W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv) Wert: 12 W 4 B 0

Magiegespür Wert: 10 W 4 B 0

Andere

Schlösserknacken Wert: 22 W 6 B 1

Wert: W B

Wert: W B

Verteidigung

Elemente **15**

BB **17**

Mentale Abw. **14**

Blocken-W **2**

Trefferpunkte

Initiative **5**

Mana

Bewegung **5**

Max: 60

Max: 22

Erschöpfungsgrad

Todeskampfszähler

Name des Spielers **Cafes** V. 0.83

Name des Helden **Nixus der Nervöse**

Lernpunkte

Stufe **8**

Fraktion

Sektenlager

Stärken **Auf der Hut**

Schwächen **Sumpfkrautgenießer**

Gefahrensinn

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Angriffswurf	Schadenswurf
			Att. W & B	Waffen W & B
Lagmesser	Einhand, Agil	Ge	w8 +3	w8
Machete	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w8 +3	w6
Kurzbogen	Bogen (8/15), Einfach	Ge	w8 +3	w4
Spr.rolle - Geistwandeln*	15 Mana, Dauer: 2 Minuten	/	/	/
Spr.rolle - Schlaf**	10 Mana, vs MA Dauer 10	Konz	w4	/

Talente

Einhand II

Stich

Finte

Beidhändig I

Klingensturm

Beidhändige Verteidigung

Lernzettel

Je 5 LP:

- Beidhändig II
- Doppelschlag
- Beidhändige Vert. II
- Fähigkeit: Schlösserknacken

Beiblatt - Charakterbogen

Name des Spielers

Name des Helden

Nixus der Nervöse



Eigenschaften, Stärken & Schwächen

Nixus ist ein junger Mann gesegnet mit einigen Talenten und verflucht mit anderen Schwächen. Er ist geschickt mit seinen Fingern und er kennt die Kunst, sich ungesehen durch die Schatten zu bewegen. Sein rastloses Wesen verschafft ihm jedoch eine gewisse Grundanspannung, welche sich schlimmstenfalls in Orientierungsschwierigkeiten und sozialer Unbeholfenheit ausdrückt. Zum Glück findet er im Sumpfkraut Abhilfe für seinen nervösen Geist. Kein Wunder, dass er sich dem Sektenlager angeschlossen hat.

==Schwäche - Sumpfkrautgenießer==

Jeden Tag brauchst du was von grünen Zeug. Solange du noch nicht einen Zug vom Stängel genommen hast, hast du einen kleinen Nachteil auf alle Sinnes- und Sozialfähigkeiten. Mit jedem weiteren Tag, der so vergeht, steigert sich dieser Effekt um den nächsthöheren Nachteil.

==Stärke - Auf der Hut==

Der Blick über die Schulter ist bei dir zur Gewohnheit geworden. Du hast +1 auf Initiative.

==Stärke - Gefahrensinn==

Du kannst zu Beginn eines Kampfes nicht überrascht werden, außer wenn du schläfst.

Zauber & Bewaffnung



Langmesser



Machete



Kurzbogen



Spruchrolle - Geistwandeln

Spruchrolle - Schlaf

Tränke



Fackeln



12

Erz



132

Rationen



11

Munition



16

Wasser



13

Dietriche



16

Inventar

Rüstung



Novizenrüstung

3 / 2 / 3

Sonstiges

Seil - 5m

Feuerstein & Eisen

Sumpfkrautstängel

—/3

Notizen

***== Spruchrolle - Geistwandeln == 1 Aufladung**

Löst deinen Geist aus deinem Körper, der nun erschläft. Du kannst ungesehen in dieser immateriellen Form wandeln, kannst jedoch nur gehen, nicht rennen. Du kannst durch Wände & Kreaturen hindurchgehen. Nach 2 Minuten fliegt dein Geist in Windeseile auf dem Pfad, den du gekommen bist, in deinen Körper zurück.

****== Spruchrolle - Schlaf == 1 Aufladung**

Gegen Mentale Abwehr. Versetze dein Ziel in tiefen Schlaf. Dieses Ziel schläft für 10 Runden (1 Minute) tief ein. Wenn es danach aufwacht, weiß es nichts von dem Zauber. Nicht im Kampf und nicht gegen alarmierte Ziele anwendbar. Anwendung auf wachsame Ziele hat einen großen Nachteil auf den Angriffswurf.

Attribute

Wert: 20 **Stärke** Wert: 10 **Konzentration**

W 6 B 1 W 4 B 0

Wert: 35 **Geschick** Wert: 15 **Intuition**

W 8 B 3 W 4 B 1

Wert: 15 **Ausdauer** Wert: 15 **Erfahrenheit**

W 4 B 1 W 4 B 1

Verteidigung

Elemente **16** Mentale Abw. **13**

BB **17** Blocken-W

Trefferpunkte **0** Mana **0**

Initiative **6** Bewegung **5**

Max: 70 Max: 25

Erschöpfungsgrad Todeskampfszähler

Name des Spielers **Calas** V. 0.83

Name des Helden **Shala die Treffsichere**

Lernpunkte **8** Stufe **8**

Fraktion **Fraktionslos**

Stärken **Adlerauge** Schwächen **Ekel**

Fähigkeiten

Körper

Konz & Ausd Wert: 12 W 4 B 0 **Durchhalten**

St & Ausd Wert: 17 W 4 B 1 **Objekte Bewegen**

St & Ge Wert: 27 W 6 B 2 **Springen & Klettern**

Ge & Erf Wert: 25 W 6 B 2 **Gewandtheit**

Ge & Intu Wert: 25 W 6 B 2 **Heimlichkeit**

Sozial

Konz & Intu Wert: 12 W 4 B 0 **Überreden**

Konz & St Wert: 15 W 4 B 1 **Einschüchtern**

Ge & Intu Wert: 25 W 6 B 2 **Betrügen**

Intu & Erf Wert: 15 W 4 B 1 **Menschenkenntnis**

Sinne

Konz & Intu Wert: 12 W 4 B 0 **Wahrnehmen (aktiv)**

Intu & Erf Wert: 15 W 4 B 1 **Aufmerksamkeit (passiv)**

Konz & Erf Wert: 12 W 4 B 0 **Magiegespür**

Andere

Ge & Erf Wert: 25 W 6 B 2 **Schlösserknacken**

Wert: W B

Wert: W B

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Angriffswurf		Schadenswurf	
			Att. W & B	Waffen W & B	Waffen W & B	Waffen W & B
Eschenbogen	Bogen(12/30)	Ge	w8 +3	w8 +2		
Hornbogen	Bogen(12/30), Stoßen 1	Ge	w8 +3	w8		
Wolfsmesser	Einhand, Agil, Garstig	Ge	w8 +3	w4		

Talente

Bogen II:
Fokus
Schnellschuss
Duck dich!

Lernzettel

Festnageln (5LP)
Bogen III (5LP)
Einhand I (10 LP)



**Eigenschaften,
Stärken & Schwächen**

Shala hat ein zurückgezogenes Leben als Jägerin in den verwinkelten Schluchten des Minentals gewählt. Dementsprechend hat sie sich auch keinem Lager angeschlossen - sie sind ohnehin randvoll mit geifernden Männern und hohlköpfigen Säufern. Letztere lösen einen tiefen Ekel in ihr aus, der es ihr schwer macht, ihre Pfeile im Köcher zu lassen. Eine Unternehmung mit ihren Freunden freut sie jedoch umso mehr. Sie ist glücklich in ihrer kleinen Hütte, doch etwas einsam wird es beizeiten schon.

==Stärke - Adlerauge==

Deiner Augen sind scharf wie eine Klinge. Erhalte einen kleinen Vorteil auf Wahrnehmen und Aufmerksamkeit, bei denen du etwas sehen musst.

==Schwäche - Ekel==

Du empfindst eine tiefe Abscheu gegenüber Alkohol. Der Geruch, der Geschmack und gerade die Menschen unter seinem Einfluss, es ist dir allesamt zuwider. Du versuchst auf Teufel komm raus den Kontakt zu dem Zeug zu vermeiden. Woher diese Haltung genau kommt, weißt du selbst nicht mehr. Du hast einen kleinen Nachteil auf alle Fähigkeitswürfe, wenn dieser Ekel dich überkommt.

**Zauber &
Bewaffnung**



Eschenbogen



Hornbogen



Wolfsmesser

Tränke



Großer Heiltrank (4w6)

Inventar

Rüstung



Genietete
Lederrüstung
3 / 2 / 1

Sonstiges

Kapuzenumhang
Feuerstein & Eisen

Fackeln



13

Erz



15

Rationen



12

Munition



36

Wasser



13

Dietriche



14

Notizen

Attribute

Wert: 10 **Stärke** Wert: 25 **Konzentration**

W 4 B 0 W 6 B 2

Wert: 15 **Geschick** Wert: 20 **Intuition**

W 4 B 1 W 6 B 1

Wert: 15 **Ausdauer** Wert: 30 **Erfahrenheit**

W 4 B 1 W 8 B 2

Verteidigung

Elemente **14** Mentale Abw. **19**

Trefferpunkte **15** Mana **19**

Initiative **6** Bewegung **5**

Max: 60 Max: 50

Erschöpfungsgrad Todeskampfszähler

Name des Spielers **Calas** V. 0.83

Name des Helden **Leanna die Gerechte**

Lernpunkte **8** Stufe **8**

Fraktion **Wassermagierin**

Stärken **Stärken** Schwächen **Schwächen**

Weisheit des Alters **Alt**

Dürr

Fähigkeiten

Körper

Konz/Ausd Wert: 20 W 6 B -4 **Durchhalten**

St/Ausd Wert: 12 W 4 B -5 **Objekte Bewegen**

St/Ge Wert: 12 W 4 B -2 **Springen & Klettern**

Ge/Erf Wert: 22 W 6 B -1 **Gewandtheit**

Ge/Intu Wert: 17 W 4 B -1 **Heimlichkeit**

Sozial

Konz/Intu Wert: 22 W 6 B 1 **Überreden**

Konz/St Wert: 17 W 4 B 1 **Einschüchtern**

Ge/Intu Wert: 17 W 4 B 1 **Betrügen**

Intu/Erf Wert: 25 W 6 B 2 **Menschenkenntnis**

Sinne

Konz/Intu Wert: 22 W 6 B 1 **Wahrnehmen (aktiv)**

Intu/Erf Wert: 25 W 6 B 2 **Aufmerksamkeit (passiv)**

Konz/Erf Wert: 27 W 6 B 2 **Magiegespür**

Andere

Wert: W B **_____**

Wert: W B **_____**

Wert: W B **_____**

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Angriffswurf	Schadenswurf
			Att. W & B	Waffen W & B
Magierstab II	Magischer Stab, ungeübt	St	w4	w6
Rune - Eispeil	2 Mana, Verlangsamten 2	Konz	w6 +2	w6
Rune - Geysir	4 Mana, Fläche: Strahl 4, Stoßen 1	Konz	w6 +2	2w2 +1
Rune - Bodenfrost*	9 Mana, Fläche: Pfad 8, Dauer 10	/	/	/
Rune - Mitl. Heilung	2+3+3 Mana, Steigerbar: +w6	Erf	w8 +2	w8 +2
Rune- Adanos Gunst**	4+6 Mana, Kette 2, Steigerbar: Kette 4	/	/	/
Rune - Licht***	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Reichweite	/	/	/

Talente

II. Kreis der Magie (12 Felder Reichweite)

Meditation II

Magische Überladung

Lernzettel

Kampffokus - 5LP

Stabkampf I - 5LP: (erläutert unter 'Notizen'****)

Beiblatt - Charakterbogen

Name des Spielers

Name des Helden

Leanna die Gerechte



Eigenschaften, Stärken & Schwächen

Die alte Leanna hat ihren Beinamen 'die Gerechte' nicht ohne Grund. Sie ist eine Wassermagierin der alten Schule und pocht auf Balance und Ausgleich - selbst gegenüber den vielen schwarzen und verlassenen Seelen im Minental. Ihr Ruf eilt ihr vorraus, sodass sie in den Kreisen der Gesetzeslosen der Minenkolonie geachtet wird. Außerdem: Wer will es sich schon mit einer Dienerin Adanos' und ihren berüchtigten Heilkünsten verderben? Sie ist das diplomatische Bindeglied zwischen ihren unwahrscheinlichen Mitstreitern.

==Stärke - Weisheit des Alters==
Du hast +5 auf deinen Erfahrungswert.

==Schwäche - Alt==
Du bist schon etwas in die Jahre geraten. Du hast einen kleinen Nachteil auf alle Körperfähigkeiten.

==Schwäche - Dürr==
Schlank wäre für dich eine Untertreibung. Du hast einen kleinen Nachteil auf Durchhalten und Objekte Bewegen.

Inventar

Zauber & Bewaffnung



Magierstab II



Rune - Eispfeil

Rune - Geysir



Rune - Bodenfrost

Rune - Mittlere Heilung

Rune - Adanos Gunst

Rune - Licht



Tränke

Starker Manatrank (4W6)

Kleiner Heiltrank (3W4)



Fackeln



Rationen



Wasser



Erz



Munition



Dietriche

Rüstung



Wasserrobe

2 / 3 / 4

Sonstiges

Decke

Guter Wein (Wert: 40)
- 3 Schlücke -

Notizen

*== Bodenfrost ==

Du lässt den Boden auf einem bestimmten Pfad gefrieren. Diese Felder gelten für alle Figuren außer dich als schwieriges Terrain. Außerdem bringen forcierte Bewegungen über diese Felder Figuren zu Fall.

**== Adanos Gunst ==

Diese Rune ist nur durch Wassermagier benutzbar. Nicht mehrfach anwendbar. Alle Ziele erhalten einen kleinen Vorteil (+2) auf den ersten Wurf ihres Zuges.

*** == Licht ==

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Ziels schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung hell erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

**** == Stabkampf I ==

Du bist nun mit Stäben geübt und ein Angriff benötigt nur 1 Aktion. Du kannst außerdem nun Nahkampfangriffe gegen RK blocken. Verwende dafür den Waffenwürfel des Stabs.

Attribute

Wert: 10 **Stärke** Wert: 31 **Konzentration**

W 4 B 0 W 8 B 2

Wert: 15 **Geschick** Wert: 15 **Intuition**

W 4 B 1 W 4 B 1

Wert: 15 **Ausdauer** Wert: 25 **Erfahrenheit**

W 4 B 1 W 6 B 2

Verteidigung

Elemente **15** Mentale Abw. **19**

Blocken-W **14**

Trefferpunkte **6** Mana **5**

Initiative **6** Bewegung **5**

Max: 60 Max: 51

Erschöpfungsgrad Todeskampfzähler

Name des Spielers **Calas** V. 0.83

Name des Helden **Rodio der Feurige**

Lernpunkte **8** Stufe **8**

Fraktion **Feuermagier**

Stärken **Meister der Meditation** Schwächen **Alkoholiker**

Blasiert

Fähigkeiten

Körper

Konz/Ausd Wert: 23 W 6 B 1 **Durchhalten**

St/Ausd Wert: 12 W 4 B 0 **Objekte Bewegen**

St/Ge Wert: 12 W 4 B 0 **Springen & Klettern**

Ge/Erf Wert: 20 W 6 B 1 **Gewandtheit**

Ge/Intu Wert: 15 W 4 B 1 **Heimlichkeit**

Sozial

Konz/Intu Wert: 23 W 6 B 1 **Überreden**

Konz/St Wert: 20 W 6 B 1 **Einschüchtern**

Ge/Intu Wert: 15 W 4 B 1 **Betrügen**

Intu/Erf Wert: 20 W 6 B 1 **Menschenkenntnis**

Sinne

Konz/Intu Wert: 23 W 6 B 1 **Wahrnehmen (aktiv)**

Intu/Erf Wert: 20 W 6 B 1 **Aufmerksamkeit (passiv)**

Konz/Erf Wert: 28 W 6 B 2 **Magiegespür**

Andere

Wert: W B Grad

Wert: W B Grad

Wert: W B Grad

Waffen & Aktionen	Eigenschaften	Att.	Angriffswurf	Schadenswurf
			Att. W & B	Waffen W & B
Magierstab I	Magischer Stab, ungeübt	St	w4	w4
Rune - Feuerball	2+4+4 Mana, Steigerbar: +w4Schaden	Konz	w8 +2	w6
Rune - Kl. Feuersturm*	3 Mana, Fl: Kreis 1	Konz	w8 +2	w2 (+w8)
Rune - Windfaust	4 Mana, Fl: Kegel 2, Stoßen 3	Konz	w8 +2	w6
Rune - Kl. Heilung	1 Mana	Erf	w6 +2	w4 +1
Rune - Innos Segen**	9 Mana, Fl: Umkreis 3	/	/	/
Rune - Licht***	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Wirkungsweite	/	/	/

Talente

II. Kreis der Magie (12 Felder Reichweite)

Meditation II
Magische Überladung

Lernzettel

Kampffokus - 5LP
Stabkampf I - 5LP

**Eigenschaften,
Stärken & Schwächen**

Rodio ist in vielerlei Sinn ein typischer Feuermagier: Hochnäsig qua seiner hohen Bildung, dogmatisch in seiner Moral und natürlich bei aller Gottgläubigkeit mit einer menschlichen Schwäche gesegnet; dem Alkoholismus. Dass er sich nun auch noch zu fein ist, gewöhnliches Bier zu trinken, sondern auf weithergeholtem Wein besteht, macht die Sache noch komplizierter - und teurer. Hat er seinen Wein, wird er jedoch ganz umgänglich.

==Schwäche - Blasiert==

Allein schon Menschen, die dieses Wort nicht kennen, sind dir ein Ärgernis. Welch ungenierte Tölpel! Diese Attitüde eckt immer wieder an, besonders, wenn du jemanden von deiner Sache überzeugen willst: Du hast einen mittleren Nachteil auf Überreden gegenüber Menschen niedrigeren Bildungsstandes.

==Schwäche - Alkoholiker==

Mindestens einmal am Tag musst du schon einen heben. Tust du das nicht, erhältst du +1 Erschöpfung am nächsten Tag, bis du dann endlich an deinen Fusel kommst.

==Stärke - Meister der Meditation==

Jahrelange Übung haben dich zu einem Experten gemacht. Du hast +1 Intuitions- und Konzentrationswert.

Inventar

Zauber & Bewaffnung



Magierstab I



Rune - Feuerball

Rune - Kleiner Feuersturm



Rune - Windfaust

Rune - Kleine Heilung

Rune - Innos Segen

Rune - Licht

Tränke



Kleiner Manatrank (2w4)

Mittlerer Manatrank (3w4)

Fackeln



Erz



118

Rationen



1

Munition



Wasser



13

Dietriche



Rüstung



Feuerrobe

2 / 3 / 4

Sonstiges

Ausgezeichneter
Wein

___/2 Schluck

Notizen

***== Kleiner Feuersturm==**

Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält +1w8 auf den Schadenswurf.

****== Innos Segen ==**

Diese Rune ist nur durch Feuermagier benutzbar. Nicht mehrfach anwendbar. Alle Verbündeten im Umkreis erhalten +1w2 auf den ersten Würfelwurf ihres Zuges.

*****== Licht ==**

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Ziels schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung hell erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

******== Stabkampf I - Talent==**

Du bist nun mit Stäben geübt und ein Angriff benötigt nur 1 Aktion. Du kannst außerdem nun Nahkampfangriffe gegen RK blocken. Verwende dafür den Waffenwürfel des Stabs.



Talentbaum Einhändiger Kampf



Einhand I
-10 LP-



4 Anwendungen/Kampf
*Du bist nun geübt mit
Einhandwaffen.*

Stich



-AKTION, ANGRIFF-
Mach einen Angriff. Der
Schadenswurf hat +1w4.

Finte



-REAKTION-
Bei einem Fehlschlag eines beliebigen
Angriffswurfes darfst du noch einmal
würfeln. Pro Angriff nur einmal
anwendbar.

Einhand II
-5 LP-
Vor.: 20 Ge & 20 St



6 Anwendungen/Kampf

Parade

-5 LP-
Vor.: 25 Ge oder 25 St



-REAKTION-
Wenn dich ein Nahkampfangriff
trifft, kannst du mit dem WaffenW&B
deiner Einhandwaffe die Reaktion
Blocken machen. Hast du sonstige
Möglichkeiten zu blocken, wirfst du
diese Würfel zusammen.

Parade & Konter

-5 LP-
Vor.: 35 Ge oder 35 St



-PASSIVER EFFEKT-
Machst du eine erfolgreiche Parade,
erhältst du einen Gelegenheitsangriff
gegen den Angreifer.

Einhand III
-5 LP-
Vor.: 30 Ge oder 30 St



8 Anwendungen/Kampf

Einhand IV
-5 LP-
Vor.: 40 Ge oder 40 St



10 Anwendungen/Kampf

Entwaffnen

-5 LP-
Vor.: 40 Ge



-AKTION, ANGRIFF-
Mache einen Angriff. Bei einem
Treffer verliert das Ziel seine Waffe
und sie fällt auf das Feld, auf dem es
steht. Bei einem kritischen Treffer
fliegt die Waffe bis zu 5 Felder weit in
eine Richtung deiner Wahl.

Ausfall

-5 LP-
Vor.: 40 St



-REAKTION-
Wenn ein Ziel ein Feld betritt, das 1 Feld
außerhalb deiner bedrohten Zone ist, darfst du
einen Schritt machen und erhältst einen
Gelegenheitsangriff gegen dieses Ziel.





Talentbaum

Einhändiger Kampf

Einhand I
-10 LP-



4 Anwendungen/Kampf
Du bist nun geübt mit
Einhandwaffen.

Stich



-AKTION, ANGRIFF-
Mache einen Angriff. Der
Schadenswurf hat +1w4.

Finte



-REAKTION-
Bei einem Fehlschlag eines beliebigen
Angriffswurfes darfst du noch einmal
würfeln. Pro Angriff nur einmal
anwendbar.

Einhand II
-5 LP-
Vor.: 20 Ge & 20 St



6 Anwendungen/Kampf

Parade

-5 LP-
Vor.: 25 Ge oder 25 St



-REAKTION-
Wenn dich ein Nahkampfangriff
trifft, kannst du mit dem WaffenW&B
deiner Einhandwaffe die Reaktion
Blocken machen. Hast du sonstige
Möglichkeiten zu blocken, wirfst du
diese Würfel zusammen.

Einhand III
-5 LP-
Vor.: 30 Ge oder 30 St



8 Anwendungen/Kampf

Parade & Konter

-5 LP-
Vor.: 35 Ge oder 35 St



-PASSIVER EFFEKT-
Machst du eine erfolgreiche Parade,
erhältst du einen Gelegenheitsangriff
gegen den Angreifer.

Einhand IV
-5 LP-
Vor.: 40 Ge oder 40 St



10 Anwendungen/Kampf

Entwaffnen

-5 LP-
Vor.: 40 Ge



-AKTION, ANGRIFF-
Mache einen Angriff. Bei einem
Treffer verliert das Ziel seine Waffe
und sie fällt auf das Feld, auf dem es
steht. Bei einem kritischen Treffer
fliegt die Waffe bis zu 5 Felder weit in
eine Richtung deiner Wahl.

Ausfall

-5 LP-
Vor.: 40 St



-REAKTION-
Wenn ein Ziel ein Feld betritt, das 1 Feld
außerhalb deiner bedrohten Zone ist, darfst du
einen Schritt machen und erhältst einen
Gelegenheitsangriff gegen dieses Ziel.





Talentbaum

Zweihändiger Kampf



Zweihand I
-10 LP-



6 Anwendungen
Du kannst nun mit
Zweihandwaffen umgehen.

Knautschlag



-REAKTION-

Wenn du einen Treffer mit deiner
Zweihandwaffe landest, darfst du
direkt einen weiteren Angriffswurf
machen: Trifft dieser, füge $1w2+StB$
dem Schadenswurf hinzu.

Schwerer Schlag



-AKTION, ANGRIFF-

Mach einen Angriff. Du erhältst einen
kleinen Vorteil auf den Angriffswurf und
verdoppelst beim Schadenswurf alle Boni.

Zweihand II

-5 LP-

Vor.: 15 Ausd & 20 St



8 Anwendungen

Ausholen

Vor.: 25 St



-REAKTION-

Bevor du einen Angriff machst, darfst du ausholen.
Dein Angriffswurf hat dann Nachteil, aber dafür
erhältst du einen Würfel zum Schadenswurf dazu:
Wenig: Kleiner Nachteil & $1w2$
Mehr: Mittlerer Nachteil & $1w4$
Weit: Großer Nachteil & $1w6$

Ansturm

-5 LP-

Vor.: 20 Ausd



-PASSIVER EFFERT-

Immer wenn du dich 3 Felder auf dein Ziel zu
bewegst und dann einen Angriff machst,
erhältst du $+1w4$ zum Angriffs- und
Schadenswurf hinzu.

Zweihand III

-5 LP-

Vor.: 15 Ausd & 30 St



11 Anwendungen

Ausholen II

-5 LP-

Vor.: 35 St



Wenig: Kleiner Nachteil & $1w4$
Mehr: Mittlerer Nachteil & $1w6$
Weit: Großer Nachteil & $1w8$

Schilddreher

Vor.: 20 Ausd



-AKTION, ANGRIFF-

Mache einen Angriff. Das Ziel darf nicht die
Reaktion Blocken einsetzen. Auf einen Treffer
darf das Ziel bis zu Beginn deines nächsten
Zuges nicht die Reaktion Blocken einsetzen.

Zweihand IV

-5 LP-

Vor.: 20 Ausd & 45 St



14 Anwendungen

Überkopf Hieb

-5 LP-

Vor.: 50 St



-AKTION, ANGRIFF-

Mach einen Angriff. Du hast -10 auf
deinen Angriffswurf und darfst für den
Schadenswurf die Anzahl deiner StW
verdoppeln.

Wirbelwind

-5 LP-

Vor.: 30 Ausd



-AKTION, ANGRIFF-

Du machst einen einzelnen Angriff
der auf alle Figuren in deiner
bedrohten Zone geht. Dies betrifft
auch Verbündete. Der Schadenswurf
wird einzeln gewürfelt.





Talentbaum

Bogen



Bogen I
-10 LP-



6 Anwendungen

Du kannst nun mit Bögen umgehen.

Schnellschuss



-**AKTION, ANGRIFF**-
Mache eine **Angriffsaktion**. Diese **Aktion** hat keinen **Malus** durch einen vorangegangenen **Treffer**. Dieses Talent ist mit anderen kombinierbar.

Fokus



-**FREIE AKTION**-
Dein nächster **Angriffswurf** erhält **+3**. Dieses Talent ist mehrfach auf einen Angriff anwendbar.

Bogen II
-5 LP-
Vor.: 20 Ge & 15 St



8 Anwendungen

Duck dich!
Vor.: 15 Intu



-**REAKTION**-
Wenn ein **Verbündeter** sich in deiner **Schusslinie** befindet darfst du dieses **Talent** verwenden, am **Verbündeten** vorbei schießen und erhältst einen **mittleren Vorteil(+5)** auf den **Angriffswurf**.

Festnageln
-5 LP-
Vor.: 25 Ge



-**AKTION, ANGRIFF**-
Mache einen **Angriffswurf** und notiere den **Wert**. Auf einen **Treffer** ist das **Ziel festgenagelt** und kann sich nicht bewegen, bis es sich befreit hat. Um sich zu befreien, muss es als **Standardaktion** einen **St-** oder **Ge-** Wurf gegen deinen **Angriffswurf** schaffen. Der dritte Versuch gelingt automatisch. Triffst du ein fliegendes Ziel, stürzt es **unkontrolliert** zu Boden.

Bogen III
-5 LP-
Vor.: 30 Ge & 20 St



10 Anwendungen

Überlegener Winkel
-5 LP-
Vor.: 20 Intu



-**PASSIVER EFFERT**-
Wenn du von einer **überlegenen Position** schießt (mind. **2m** höher als der Standort deines Ziels), erhältst du **+1w4** auf den **Schadenswurf**.

Scharfschütze
Vor.: 35 Ge & 15 Konz



-**3 AKTIONEN, ANGRIFF**-
Wende **3 Aktionen** auf und mach einen **Angriff**. Dieser **Schuss** hat **+8** auf den **Angriffswurf** und alle **Boni** des **Schadenswurfes** x**3**.

Bogen IV
-5 LP-
Vor.: 40 Ge & 25 St



12 Anwendungen

Mehrfachschuss
-10 LP-
Vor.: 45 Ge & 30 Intu

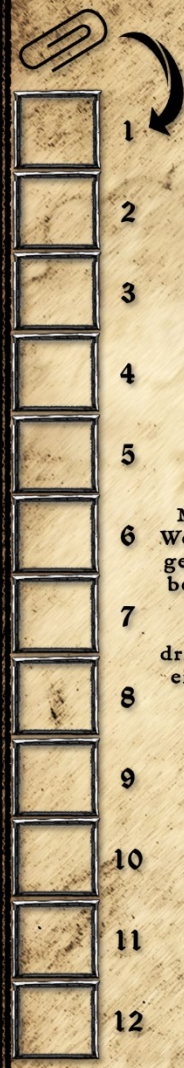


-**AKTION, ANGRIFF**-
Mit einer **Aktion** darfst du auf beliebige Ziele **2 Angriffe** mit **kleinem Nachteil**, **3 Angriffe** mit **mittlerem Nachteil** oder **4 Angriffe** mit **großem Nachteil** machen. **Trifft** einer dieser **Angriffe**, verursacht er keinen **-5 Malus** für die anderen **Angriffe** dieser **Aktion**.

Adlerauge
-5 LP-
Vor.: 50 Ge & 20 Konz



-**PASSIVER EFFERT**-
Angriffe über einer **Reichweite** von **6 Feldern** haben **+1w4** auf den **Angriffswurf**.





Talentbaum

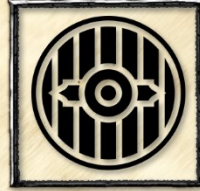
Kampf mit Schilden



Schild I

-5 LP-

Vor.: 15 Ausd & 15 St



Spott



-FREIE AKTION-

Mache einen *Einschüchtern*-Wurf gegen die *Mentale Abwehr* eines Gegners in **7 Feldern Reichweite**. Auf einen Erfolg kann diese Figur im nächsten Zug *Angriffsaktionen* nur gegen dich machen, bis sie dich einmal getroffen hat. Ein Erfolg verursacht keinen -5 Malus für Folgeangriffe.

5 Anwendungen / Kampf
Du kannst nun *Schilde* benutzen.

Schutzwall



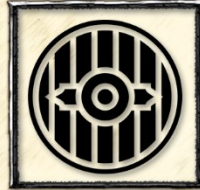
-AKTION, STANDARD-

Wähle drei zusammenhängende *Felder* in deiner *bedrohten Zone*. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges kannst du *Angriffswürfe* gegen dich, die durch oder von diesen *Feldern* kommen, mit **2xSchildW blocken**. Das Markieren der *Felder* kostet eine *Anwendung*, das *Blocken* nicht. Wirst du bewegt, bricht dein *Schutzwall* zusammen. Bewegst du dich aus freien Stücken, bewegt er sich mit dir.

Schild II

-5 LP-

Vor.: 20 St & 20 Ausd



Schildschlag

-5 LP-



-AKTION, ANGRIFF-

Mache einen *Angriffswurf* mit *Ausdauer*. Ein *Treffer* hat die Effekte *Hindern* und *Stoßen* für eine Anzahl *Felder* gleich deines *AusdB* und macht keinen Schaden.

7 Anwendungen / Kampf

Intervention

Vor.: 15 Intu



-REAKTION-

Du lenkst einen *Nahkampfangriff* gegen eine neben dir stehende Figur oder einen *Fernkampfangriff* durch deine *bedrohte Zone* auf dich.

Schild III

-5 LP-

Vor.: 25 Ausd & 25 St



Beissender Spott

-5 LP-

Vor.: 30 St



Spott wirkt nun auf **3** Gegner in **8** *Feldern Reichweite*. Mach für alle *Ziele* nur einen *Angriffswurf*.

9 Anwendungen / Kampf

Schutzwall II

Vor.: 30 Ausd



Du kannst nun alle *Angriffe*, die durch oder von *Feldern* des *Schutzwalls* kommen, auf dich lenken. Dies kostet keine *Anwendung*.

Schild IV

-10 LP-

Vor.: 35 Ausd & 35 St



Defensive Reflexe

-5 LP-

Vor.: 20 Intu



-REAKTION-
Wenn dein *Blocken*-Wurf nicht genügt, um einen *Treffer* zu verhindern, darfst du deinen *IntuW* für diesen Wurf hinzufügen.

14 Anwendungen / Kampf

Intervention II

-5 LP-

Vor.: 25 Intu



Du darfst einen *Schritt* machen, bevor du die *Reaktion* *Intervention* machst.

Schnelle Rache

-10 LP-

Vor.: 45 Ausd oder 45 St



-REAKTION-

Blockst du einen auf dich erzwungenen *Angriff* (durch *Intervention*, *Spott* oder *Schutzwall*), machst du einen *Schildschlag* als *Gelegenheitsangriff* mit **2xSchildW** auf den *Schadenswurf*.



Icons by game-icons.net
Assets by Forgotten Adventures
Background by Wonderdraft
Gothic II - Die Nacht des Rabendraht
by Phillip Andrade
IMFellEnglish font by Igino Marini
Seagram ttf font by Kaiserzhar Khan
Gothic Logo by Piranha Bytes



Talentsbaum

Beidhändiger Kampf



Beidhändig I

-10 LP-

Vor.: Einhand II



4 Anwendungen/Kampf
Du kannst nun zwei
Einhandwaffen tragen.

Klingens Sturm



-PASSIVER EFFERT-
Du zählst den -5 Malus nach
Treffern mit jeder Waffe einzeln:
Triffst du mit der einen, bedeutet
dies keinen Malus für einen Angriff
mit der anderen.

Beidhändige Verteidigung



-REAKTION-
Du darfst die *Reaktion Blocken* gegen
Nahkampfgriffe machen. Du verwendest
dafür einen w2.

Beidhändig II

-5 LP-

Vor.: 25 Ge



6 Anwendungen/Kampf

Beidhändige Verteidigung II

-5 LP-

Vor.: 15 Intu



Anstelle eines w2 benutzt du
nun einen w4.

Doppelschlag

-5 LP-

Vor.: 30 Ge



-AKTION, ANGRIFF-
Mach einen *Angriff*. Beim
Schadenswurf darfst du die
Waffen W&B beider Waffen werfen.
Dies gilt als nur ein *Angriff* mit
einer Waffe.

Beidhändig III

-5 LP-

Vor.: 35 Ge



8 Anwendungen/Kampf

Beidhändige Verteidigung III

-5 LP-

Vor.: 20 Intu



-PASSIVER EFFERT-
Die *Reaktion Blocken* bei
beidhändiger Bewaffnung kostet
dich keine Anwendungen mehr.

Säbeltänzer

Vor.: 40 Ge



-REAKTION-

Wenn du mit *Blocken* einen *Treffer* verhin-
derst, machst du mit einer deiner Waffen
einen automatischen *Treffer* gegen den
Angreifer. Füge den zum *Blocken*
gewürfelten w4 dem *Schadenswurf* hinzu.

Beidhändig IV

-5 LP-

Vor.: 40 Ge



10 Anwendungen/Kampf





Talentbaum

Magische Kreise I-III

Erster Kreis

-10 LP-
Vor.: 15 Konz



Du kannst nun Runen des ersten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 10 Felder.

Meditation



Einmal am Tag darfst du außerhalb eines Kampfes Mana in der Höhe von 3x Erf W&B regenerieren. Du brauchst dafür 5 Minuten Zeit.

Magische Überladung

-5 LP-



Du kannst Angriffszauber überladen und dem Angriffswurf einen Bonus von max. +5 hinzufügen. Dies kostet dich pro Bonuspunkt 1 Mana. Für Flächenzauber sind es 2 Mana.

Zweiter Kreis

-10 LP-
Vor.: 20 Konz & 20 Erf



Du kannst nun Runen des zweiten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 12 Felder.

Kampffokus

-5 LP- Vor.: 15 Intu



-2 AKTIONEN, STANDARD-
Einmal im Kampf kannst deine mentalen Kräfte sammeln und Mana in der Höhe von Konz W&B + Erf W&B wiederherstellen.

Meditation II



Zweimal am Tag darfst du außerhalb eines Kampfes Mana in der Höhe von 3x Erf W&B regenerieren. Du brauchst dafür 5 Minuten Zeit.

Dritter Kreis

-10 LP-
Vor.: 30 Konz & 30 Erf



Du kannst nun Runen des dritten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 14 Felder.

Kampffokus II

Vor.: 20 Intu



-2 AKTIONEN, STANDARD-
Du stellst nun 2x Konz W&B + Erf W&B wieder her.

Schild des Geistes

-5 LP- Vor.: 20 Intu



-REAKTION-
Einmal im Kampf darfst du einen magischen Fernkampfangriff, der gegen dich oder eine neben dir stehende Figur trifft, abwehren.

Meditation

1

2

Kampffokus

1

Schild des Geistes

1



Talentbaum

Magische Kreise I-III

Erster Kreis

-10 LP-
Vor.: 15 Konz



Du kannst nun Runen des ersten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 10 Felder.

Meditation



Einmal am Tag darfst du außerhalb eines Kampfes Mana in der Höhe von 3x Erf W&B regenerieren. Du brauchst dafür 5 Minuten Zeit.

Magische Überladung

-5 LP-



Du kannst Angriffszauber überladen und dem Angriffswurf einen Bonus von max. +5 hinzufügen. Dies kostet dich pro Bonuspunkt 1 Mana. Für Flächenzauber sind es 2 Mana.

Zweiter Kreis

-10 LP-
Vor.: 20 Konz & 20 Erf



Du kannst nun Runen des zweiten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 12 Felder.

Kampffokus

-5 LP- Vor.: 15 Intu



-2 ARTIONEN, STANDARD-
Einmal im Kampf kannst deine mentalen Kräfte sammeln und Mana in der Höhe von Konz W&B + Erf W&B wiederherstellen.

Meditation II



Zweimal am Tag darfst du außerhalb eines Kampfes Mana in der Höhe von 3x Erf W&B regenerieren. Du brauchst dafür 5 Minuten Zeit.

Dritter Kreis

-10 LP-
Vor.: 30 Konz & 30 Erf



Du kannst nun Runen des dritten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 14 Felder.

Kampffokus II

Vor.: 20 Intu



-2 ARTIONEN, STANDARD-
Du stellst nun 2x Konz W&B + Erf W&B wieder her.

Schild des Geistes

-5 LP- Vor.: 20 Intu



-REAKTION-
Einmal im Kampf darfst du einen magischen Fernkampfangriff, der gegen dich oder eine neben dir stehende Figur trifft, abwehren.

Meditation



Kampffokus



Schild des Geistes

