

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

Zweihändiger Kampf



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14

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.

Zweihand I

-10 LP-



6 Anwendungen
Du kannst nun mit Zweihandwaffen umgehen.

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-



8 Anwendungen

Zweihand III

-5 LP-



11 Anwendungen

Zweihand IV

-5 LP-



14 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.

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.

Ausholen II

-5 LP-

Vor.: 35 St



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

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.

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.



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**.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

Talentbaum — Armbrust

Armbrust I -10 LP-



6 Anwendungen

Du kannst nun mit Armbrüsten umgehen.

Schwachstelle I



-AKTION, ANGRIFF-
Mach einen Angriff. Du erhältst +4 auf den Angriffswurf.

Blitzschuss

Vor.: 15 Intu



-REAKTION-
Will dein Ziel die Reaktion Blocken machen, kannst du dies durch diese Reaktion verhindern.

Armbrust II -5 LP-

Vor.: 15 Ge & 15 St



8 Anwendungen

Schwachstelle II

-5 LP-
Vor.: 20 Ge



-AKTION, ANGRIFF-
Mach einen Angriff. Du erhältst +4 auf den Angriffswurf und fügst dem Schadenswurf deinen **Intu** hinzu.

Durchbohren

-5 LP-
Vor.: 20 Intu



-AKTION, ANGRIFF-
Mach einen Angriff. Auf einen Treffer, triffst du auch ein zweites Ziel höchstens zwei Felder gerade hinter deinem Ersten. Würfle dafür noch einmal den Schadenswurf. Achte auf den Winkel: Die Schusslinie verläuft durch die Mitte des Feldes des ersten Ziels.

Armbrust III -5 LP-

Vor.: 20 St & 25 Intu



10 Anwendungen

Rückenschuss

-5 LP-
Vor.: 25 Ge



-PASSIVER EFFEKT-
Trifft ein Angriff von hinten, füge einen einzelnen Waffenwürfel hinzu.

Scharfschütze

-5 LP-
Vor.: 30 Intu



-2 AKTIONEN, ANGRIFF-
Wende 2 Aktionen auf und mache einen Angriff. Dieser Schuss hat +10 auf den Angriffswurf, beim Schadenswurf außerdem den **Intu** und keine Mali auf mittlere Reichweite.





Talentbaum

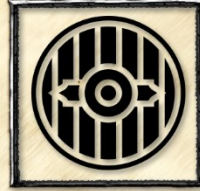
Kampf mit Schilden



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*.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14

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



Talentbaum

Hinterlistiger Kampf



Hinterlist I

-10 LP-
Vor.: 15 Ge & 15 Intu



4 Anwendungen / Kampf

Force



-AKTION, STANDARD-
Mache einen Angriffswurf. Auf einen Treffer ist der nächste Angriffswurf gegen diese Figur ein garantierter Treffer. Diese Aktion hat keinen -5 Malus wegen vorangegangenen Treffern.

Hinterhältige Angriffe



-PASSIVER EFFERT-
Bei Schadenswürfen auf überraschte Ziele gilt:
+1w4 für Fernkampfangriffe
+3w4 für Nahkampfangriffe
Ein Ziel kann nur während der Überraschungsrunde überrascht sein; es gelten die Regeln des Regelwerks.

Hinterlist II

-10 LP-
Vor.: 20 Ge & 20 Intu



5 Anwendungen / Kampf

Zurück in die Schatten



-REAKTION-
Wenn du eine Figur ausgeschaltet hast, erhältst du eine freie Bewegungsaktion.

Hinterhältige Angriffe II

Vor.: 25 Ge & 25 Intu



Du kannst nun auch während des Kampfes Figuren überraschend angreifen. Dafür gelten diese Regeln:

- ❖ Es muss der erste Angriff in deinem Zug sein
- ❖ Der Angriff muss von hinten kommen:
 - ❖ Nahkampf: Die 3 Felder im Rücken der Figur
 - ❖ Fernkampf: Schusslinie geht über Kante im Rücken der Figur
- ❖ Die Figur darf dich vom Ende ihres Zuges bis zu deinem Angriff nicht wahrgenommen haben - man muss also den eigenen Zug von der Figur versteckt beenden und den Angriff ungesehen ausführen.

Hinterlist III

-5 LP-
Vor.: 30 Ge & 30 Intu



7 Anwendungen / Kampf

Blitzattacke

-5 LP-
Vor.: 35 Intu



-AKTION, ANGRIFF-
Mache einen Schritt, dann einen beliebigen Angriff und danach wieder einen Schritt.

Hinterhältige Angriffe III

-10 LP-
Vor.: 35 Ge



Hinterhältige Angriffe machen nun mehr Schaden:

+1w6 für Fernkampfangriffe
+3w6 für Nahkampfangriffe.

Verwirren



-AKTION, ANGRIFF-
Mach einen Betrügen-Wurf gegen die Mentale Abwehr eines Ziels in 3 Feldern Reichweite. Bei einem Erfolg ist der nächste Angriff im selben Zug ein hinterhältiger Angriff gegen dieses Ziel.





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
Nahkampfangriffe 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



Kampffokus



Schild des Geistes





Talentbaum

Magische Kreise IV-VI

Vierter Kreis

-10 LP-
Vor.: 40 Konz & 35 Erf



Du kannst nun Runen des vierten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 16 Felder.



Fünfter Kreis

-10 LP-
Vor.: 50 Konz oder 50 Erf



Du kannst nun Runen des fünften Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 18 Felder.



Sechster Kreis

-10 LP-
Vor.: 60 Konz oder 60 Erf



Du kannst nun Runen des sechsten Kreises der Magie verwenden. Deine Zauberreichweite beträgt nun 20 Felder.

Meditation III



Dreimal 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 II



Hast du einen Zauber mit +5 überladen, kannst du 1 weiteres Mana (bei Flächenzaubern 2) investieren, um +1w6 auf den Angriffswurf zu erhalten. Zeigt dieser w6 eine 6, übernehme ihn zum Schadenswurf. Der Schadenswurf betrifft dich nun auch.

Kampffokus III



-AKTION, STANDARD-
Kampffokus braucht nur noch 1x Standardaktion. Einmal im Kampf kannst deine mentalen Kräfte sammeln und Mana in der Höhe von 2x Konz W&B + Erf W&B wiederherstellen.

Schild des Geistes II



-REAKTION-
Einmal im Kampf darfst du einen magischen Fernkampfangriff, der gegen dich oder eine Figur in deiner Zauberreichweite trifft, abwehren.

Kampffokus IV



-FREIE AKTION-
Kampffokus ist nun eine freie Aktion. Einmal im Kampf kannst deine mentalen Kräfte sammeln und Mana in der Höhe von 2x Konz W&B + Erf W&B wiederherstellen.

Schild des Geistes III



-REAKTION-
Einmal im Kampf darfst du einen magischen Fernkampfangriff, der gegen dich oder eine Figur in deiner Zauberreichweite trifft, abwehren und zurückschleudern.

Meditation

1

2

3

Kampffokus

1

Schild des Geistes

1



Talentbaum

Die Riten der Druiden

Druiden wirken Zauber ohne die Macht der Runen. Sie erlernen sie, indem sie sie durch Riten verinnerlichen. Fortan stehen diese Zauber ihnen stets zur Verfügung. Für manche Riten werden LP ausgegeben. Dafür benötigt man einen Lehrer oder Lernmoment.

Druiden vertiefen ihre Macht in sogenannten *Schulen*. Davon gibt es Dreierlei: Die *Schule des Gestaltwandlers*, die *Schule des Seelenwebers* und die *Schule des Wurzelwirkers*. Die druidischen Zauber sind diesen *Schulen* zugeordnet. Durch die *Riten* wählt man eine Schule und erlernt ihre Zauber. Die Tabelle gibt dir Aufschluss über ihre Reihenfolge und Wirkung.

Sobald der Druiden den Initiationsritus vollzogen hat, erhält er außerdem das Talent 'Geister der Natur'.

Geister der Natur

-3 AKTIONEN, STANDARD-



Der Druiden bittet die Geister der Natur ihm ihre Kraft zu leihen. Er erhält *Mana* in Höhe seines **Erf** & **B**. Pro Kampf 5x anwendbar. Außerhalb von Kämpfen 5x pro Tag anwendbar. Benutze zwei verschiedene Büroklammern.



Ritus	LP	Voraussetzung	Wirkung
Die Initiation	20	/	Wähle deine 1. Schule & +3 Zauber dieser Schule.
2. Ritus	/	20 Erf	+1 Zauber der 1. Schule.
3. Ritus	5	/	+1 Zauber der 1. Schule.
4. Ritus	5	20 Intu	+2 Zauber der 1. Schule.
Die Weggabelung	10	30 Erf	Wähle deine 2. Schule & +3 Zauber dieser Schule.
6. Ritus	5	/	+1 Zauber der 1. Schule & +1 Zauber der 2. Schule.
7. Ritus	/	30 Intu	+1 Zauber der 1. Schule.
8. Ritus	5	/	+1 Zauber der 1. Schule & +1 Zauber der 2. Schule.
9. Ritus	5	/	+1 Zauber der 2. Schule.
10. Ritus	5	40 Erf oder 40 Intu	+2 Zauber der 1. Schule.
Vertiefungsritus	10	/	+1 Zauber der 1. oder 2. Schule. Dieser Ritus ist wiederholbar.
Die letzte Schule	25	45 Erf & 45 Intu	+1 Zauber in jeder Schule. Du kannst nun Zauber der 3. Schule erlernen.
Vertiefungsritus	15	50 Erf oder 50 Intu	+2 beliebige Zauber. Dieser Ritus ist wiederholbar.



Schule des Gestaltwandlers



Diese Schule enthält ausschließlich Verwandlungszauber, mit denen sich der Druiden in eine Tiergestalt verwandeln kann. Solche Zauber benötigen 3 Aktionen und provozieren Gelegenheitsangriffe.

Nach einer Verwandlung hat der Druiden alle *Charakterwerte*, *Angriffe* und *Eigenschaften* des Tieres und verliert seine eigenen. Andere Zauber zu wirken ist nicht möglich während man in Tierform ist. Eine Verwandlung hält maximal 5 Minuten. Der Druiden kann sich jederzeit mit einer *Standardaktion* zurückverwandeln.

Verwandlungen/Zurückverwandlungen & Trefferpunkte:
Wenn ein Druiden seine Gestalt ändert und volle TP hat, hat er auch volle TP in der neuen Gestalt.

Hat der Druiden nicht volle TP, so zieht er die ihm fehlenden TP von seiner neuen Gestalt bis zu einem Minimum von 5 TP ab.

Fällt der Druiden in Tierform auf 0 TP, verwandelt er sich zurück, wird ohnmächtig und ist im Todeskampf.



Icons by game-icons.net
Assets by Forgotten Adventures
Background by Wonderdraft
Gothic II - Die Nacht des Raben font
by Philipp Andrade
IMFellEnglish font by Igino Marini
Seagram ttf font by Katerzharkhan
Washington Text font by Dieter Steffmann
Gothic Logo by Piranha Bytes



Schule des Seelenwebers



Seelenband Geist / Klarheit



Seelenband Körper / Gesundheit



Wurzelbegleiter



Der Druiden berührt eine Figur und spinn ein magisches Band. Das Band hält für 5 Minuten, bis ein Kampf vorüber ist oder die gebundenen Figuren sich mehr als 8 Felder voneinander entfernen. Es kann immer nur ein Band aktiv sein. Seelenband Geist/Klarheit sind 2 versch. Zauber, werden bei Riten aber als 1 Zauber gesteigert (ebenso Körper/Gesundheit).

Der Druiden berührt eine Figur und eine schützende Wurzel wird an sie gebunden. Diese Figur hat nun die **Reaktion Blocken** für Angriffe auf RK/ELE/MA. Diese **Reaktion** hat man 1-3 mal, abhängig von der Stufe des Zaubers. In höheren Stufen werden mehrere Wurzelbegleiter beschworen, die zugleich **Blocken** können. Sie können an eine oder mehrere Figuren gebunden werden. Die beschützte Figur entscheidet, ob sie die **Reaktion Blocken** verwendet. Der Wurzelbegleiter schützt für maximal 5 Minuten.

Seelenband - Geist
Das Ziel kann in seinem Zug, wenn es einen Würfelwurf mit einem **Konz-**, **Intu-** oder **Erf-AttW** macht, den jeweiligen **AttW** und **AttB** des Druiden hinzunehmen.

Seelenband - Körper
Das Ziel kann in seinem Zug, wenn es einen Würfelwurf mit einem **St-**, **Ge-** oder **Ausd-AttW** macht, den jeweiligen **AttW** und später auch **AttB** des Druiden hinzunehmen.

Stufe	Mana	Effekt
I-II	8	+1xAttW, 1 Anwendung/Zug
III-IV	10	+1xAttW&B, 1 Anwendung/Zug
V	15	+1xAttW&B, 2 Anwendung/Zug

Stufe	Mana	Effekt
I-II	8	+1xAttW, 1 Anwendung/Zug
III-IV	10	+1xAttW&B, 1 Anwendung/Zug
V	15	+1xAttW&B, 2 Anwendung/Zug

Seelenband - Klarheit
Solange das Seelenband besteht, regeneriert zu Beginn des Zuges des Druiden der Druiden selbst oder sein Ziel eine bestimmte Menge Mana. Dieser Zauber ist nur während des Kampfes verwendbar.

Seelenband - Gesundheit
Solange das Seelenband besteht regeneriert zu Beginn des Zuges des Druiden der Druiden selbst oder sein Ziel eine bestimmte Menge Trefferpunkte. Dieser Zauber ist nur während des Kampfes verwendbar.

Stufe	Mana	Manaregeneration
I	8	ErfW
II-III	10	2xErfW
IV-V	15	2xErfW&B

Stufe	Mana	TP-regeneration
I	8	ErfW&B
II-III	10	2xErfW&B
IV-V	15	3xErfW&B

Stufe	SchildW	Eigenschaften
I	w4	Mana: 2, Blocks: 1
II	w6	Mana: 5, Blocks: 2
III	w8	Mana: 7, Blocks: 2
IV	w8	Mana: 12, Blocks: 2, 2 Begleiter
V	w10	Mana: 15, Blocks: 2, 2 Begleiter
VI	w10	Mana: 18, Blocks: 3, 2 Begleiter
VII	w12	Mana: 22, Blocks: 3, 2 Begleiter
VIII	w12	Mana: 30, Blocks: 3, 3 Begleiter

Baum des Lebens

Vor.: Wurzelbegleiter & ein Seelenband-Zauber auf max. Stufe



Dieser Zauber benötigt 3 Aktionen und ist nur einmal am Tag einsetzbar. Der Druiden berührt den Boden und ein Baum sprießt empor. Er wächst bis zu Beginn des nächsten Zuges des Druiden vollständig heran und entfaltet dann seine Wirkung. Er hat eine bestimmte Höhe, das Geäst wächst in der Fläche eines Kreises um den Stamm und der Stamm belegt ein Feld. Beginnt eine Figur (auch Feinde, außer Untote) unterhalb des Geästs ihren Zug, regeneriert sie eine bestimmte Menge an TP und Mana. Dies gilt für eine bestimmte Dauer. Danach bleibt der Baum bestehen, verliert jedoch seine Wirkung.

Stufe	Höhe	Heilung	Manareg.	Eigenschaften
I	2m	5TP	3Mana	Mana: 20, Kreis: 1, Dauer: 5
II	3m	7TP	4Mana	Mana: 30, Kreis: 2, Dauer: 6
III	3m	10TP	6Mana	Mana: 40, Kreis: 2, Dauer: 6
IV	4m	12TP	8Mana	Mana: 50, Kreis: 3, Dauer: 7



Schule des Wurzelwirkers



Dornenpfad

Blättersturm



Eichenspieß



Ein Sturm von Blättern umwirbelt einen bestimmten Bereich. Dies ist ein Flächenzauber mit der *Fläche Umkreis* und einer bestimmten *Dauer*. Dieser Zauber *hindert* die betroffenen Ziele und betrifft keine Verbündeten. Das Attribut für den Angriffswurf beim Wirken und in höheren Stufen auch für den Schadenswurf ist **Intuition**.

Ranken sprießen aus dem Boden und erschweren das Vorankommen. Dies ist ein Flächenzauber mit der *Fläche Pfad* und einer bestimmten *Dauer*. Die betroffene Fläche gilt als *schwieriges Terrain* und forcierte Bewegungen über die betroffenen Felder bringen eine Figur zu Fall. Das Attribut für den Angriffswurf beim Wirken und beim Schadenswurf ist **Intuition**. Die Reichweite dieses Zaubers ist 10.

Der Druiden beschwört aus dem Erdboden einen Eichenspieß, den er gegen einen Feind schleudert. Dies gilt als Fernkampfangriff. Auf höheren Stufen *stößt* dieser Zauber das Ziel auf einen Treffer zurück. Das Attribut für den Angriffs- & Schadenswurf ist **Geschick**.

Stufe	Schaden	Eigenschaften
I	/	Mana: 8, Fläche: Umkreis 2, Dauer 2, Hindern
II	/	Mana: 10, Fläche: Umkreis 3, Dauer 2, Hindern
III	/	Mana: 15, Fläche: Umkreis 3, Dauer 3, Hindern
IV	w2	Mana: 20, Fläche: Umkreis 4, Dauer 3, Hindern
V	w2	Mana: 25, Fläche: Umkreis 4, Dauer 4, Hindern
VI	w2	Mana: 30, Fläche: Umkreis 5, Dauer 4, Hindern

Stufe	Schaden	Eigenschaften
I	w2	Mana: 5, Fläche: Pfad 3, Dauer 3, schwieriges Terrain
II	w2	Mana: 5, Fläche: Pfad 4, Dauer 4, schwieriges Terrain
III	w4	Mana: 8, Fläche: Pfad 5, Dauer 4, schwieriges Terrain
IV	w4	Mana: 10, Fläche: Pfad 6, Dauer 6, schwieriges Terrain
V	w6	Mana: 12, Fläche: Pfad 7, Dauer 6, schwieriges Terrain
VI	w6	Mana: 15, Fläche: Pfad 8, Dauer 10, schwieriges Terrain

Stufe	Schaden	Eigenschaften
I	w4	Mana: 2, Fernkampf(8)
II	w6+1	Mana: 3, Fernkampf(10)
III	w8+1	Mana: 5, Fernkampf(10), Stoßen: 1
IV	w10+1	Mana: 7, Fernkampf(12), Stoßen: 2
V	w12+2	Mana: 8, Fernkampf(12), Stoßen: 2

Erde verformen

Vor.:
2 Zauber dieser Schule auf max. Stufe



Dieser Zauber benötigt 3 Aktionen. Der Druiden ist in der Lage mithilfe der umliegenden Vegetation den Erdboden zu verformen, sie aufzutürmen, oder Gruben zu schaffen. Dies ist nur mit einem erdigen Untergrund möglich. Die Menge von Erde, die verschoben werden kann, ist als eine Anzahl von m³ beschrieben, was einem Feld in Höhe, Breite und Tiefe entspricht. Die neu geformte Erde ist in sich stabil, da das Wurzelgeflecht sie befestigt. Wenn Erde unter Figuren entfernt wird, fallen sie auf den Grund und erhalten Fallschaden. Die neue Form hält unbegrenzt lange oder bis der Druiden den Zauber aufhebt. Die Reichweite dieses Zaubers ist 10.

Stufe	Mana	Menge
I	15	3 m ³
II	20	5 m ³
III	25	7 m ³

Dornenwall

Vor.: Ritus 'Die letzte Schule' & 'Dornenpfad' auf max. Stufe



Beschwört eine 1,5 Meter hohe Mauer aus dichtem, undurchsichtigem Gestrüpp. Dies ist ein Flächenzauber mit der *Fläche Pfad* und einer bestimmten *Dauer*. Alle umliegenden Felder und die Felder des Flächenzaubers selbst gelten als *schwieriges Terrain*. Ist eine Figur auf einem umliegenden Feld oder bewegt sich auf ein solches, muss sie einen Wurf mit **Geschick** oder **Stärke** gegen einen SchwG schaffen, oder sie wird auf das Feld des Dornenwalls gezogen. Das Attribut für den Angriffswurf beim Wirken und beim Schadenswurf ist **Intuition**. Die Reichweite dieses Zaubers ist 10.

Stufe	Schaden	SchwG	Eigenschaften
I	w6	10	Mana: 15, Fläche: Pfad 4, Dauer 10, schwieriges Terrain
II	w8	15	Mana: 20, Fläche: Pfad 5, Dauer 10, schwieriges Terrain
III	w10	15	Mana: 20, Fläche: Pfad 6, Dauer 12, schwieriges Terrain
IV	w10	20	Mana: 25, Fläche: Pfad 6, Dauer 12, schwieriges Terrain

Icons by game-icons.net
Assets by Forgotten Adventures
Background by Wonderdraft
Gothic II - Die Nacht des Raben font
by Phillip Andrade
IMFellEnglish font by Igino Marini
Sengram trb font by Kaiserzharshan
Washington Text font by Dieter Steffmann
Gothic Logo by Piranha Bytes



Talentbaum Akrobatik

Akrobatik I

-10 LP-
Vor.: 15 Ge & 15 Ausd



4 Anwendungen / Kampf

Tänzelnde Schritte



-ARTION, BEWEGUNG-

Du machst eine *Aktion Bewegung*. Verlässt du Felder der *bedrohten Zone*, provoziert dies keine *Gelegenheitsangriffe*.

Falltechnik



-PASSIVER EFFEKT-

- ❖ Fällst du *unkontrolliert*, darfst du dennoch einen *Springen-Wurf* machen, um den *Fallschaden* zu reduzieren.
- ❖ Fällst du *kontrolliert*, reduzierst du den *Fallschaden* um $2w6$ pro *5er-Stelle* deines *Springen-Wurfes*.

Akrobatik II

-10 LP-
Vor.: 20 Ge & 20 Ausd & 15 St



5 Anwendungen / Kampf

Hechtsprung



-REAKTION, BEWEGUNG-

Wenn du einen *Sprung* machst, kannst du dieses Talent verwenden. Dein *Sprung* reicht nun 1 Meter weiter und 30 cm höher.

Besserer Sprungangriff

Vor.: 25 Ge & 20 St



-PASSIVER EFFEKT-

- Sprungangriffe* geben dir nun *mittleren Vorteil* auf den *Angriffswurf*.
Außerdem erhält dein *Ziel* automatisch *Schaden* in Höhe von $1w6$ pro von dir *gefallenen Meter* (wie der *Schaden* eines *unkontrollierten Sturzes*).
Dieser *Schadenswurf* ist separat vom *Schadenswurf* deines *Angriffs*.

Akrobatik III

-10 LP-
Vor.: 30 Ge & 30 Ausd & 25 St



7 Anwendungen / Kampf

Kampffrolle



-FREIE AKTION-

Du bewegst dich 2-3 *BW* in *gerader Linie*. Diese *Bewegung* provoziert keine *Gelegenheitsangriffe*. Ein *Angriff* direkt nach einer *Kampffrolle* gilt als *überraschend* und hat den entsprechenden *Vorteil*.

Schnelles Aufspringen



-FREIE AKTION-

Benutze dieses Talent, um von der *liegenden* in die *stehende Position* zu kommen.

Menschliche Stufe

Vor.: 25 Intu



-PASSIVER EFFEKT-

Steht auf dem *Feld*, von dem du *abspringst* eine *verbündete Figur*, hilft sie dir bei deinem *Sprung*. Sie *unterstützt* deinen *Springen-Wurf* als *freie Aktion* mit ihrem *Geschick-* und *Ausdauer-Würfel*. Trägt sie ein *Schild*, erhältst du außerdem ihren *Stärke-Würfel*.





Sonstige Talente



Waffenloser Kampf I

-5 LP-



-PASSIVER EFFEKT-
Angriffswürfe auf Stoßen und Packen haben kleinen Vorteil.

Sprungtritt

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



-PASSIVER EFFEKT-
Machst du einen unbewaffneten Angriff als Sprungangriff, macht dieser $2xAttW + 1xAttB$ Schaden und stößt auf einen Treffer das Ziel um bis zu 3 Felder zurück.

Schneller Waffenwechsel

-5 LP-
Vor.: 15 Ge & 20 Intu



Waffen zu ziehen, sie wegzustecken oder zu wechseln ist mit diesem Talent eine freie Aktion und nicht länger eine Standardaktion.

Stadtkampf I

-5 LP-



Du bist nun mit Stäben geübt. Du kannst nun mit Stäben Nahkampfangriffe gegen RK blocken. Verwende dafür nur den Waffenwürfel ohne Bonus.

Waffenloser Kampf II

-5 LP-



-PASSIVER EFFEKT-
❖ Bei einem Treffer mit Stoßen oder Packen (gilt nicht für Waffeneffekte) macht man den Schadenswurf eines unbewaffneten Angriffs dazu.
❖ Unbewaffnete Angriffe auf gepackte Ziele haben großen Vorteil.

Scheppernde Schläge

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



-PASSIVER EFFEKT-
Unbewaffnete Angriffe haben nun die Eigenschaft Hindern - auf einen Treffer hat das Ziel in seinem Zug eine Aktion weniger.

Schwere Rüstungen

-10 LP-
Vor.: 35 Ausd & 25 St



Trägst du eine Rüstung mit der Eigenschaft schwer, hast du keinen -1 BW Malus.

Stadtkampf II

-5 LP-
Vor.: 15 Ge



Alle Stäbe haben für dich nun die Eigenschaft Lang: Du kannst Figuren angreifen, die ein Feld von dir entfernt stehen.

Seilwurf I

-5 LP-



-AKTION, STANDARD-
Du bist in der Lage ohne Mühe ein Seil mit einer Schlinge oder Haken so zu werfen, dass es an einem Objekt sicher verankert ist. Das Objekt muss dafür geeignet sein.

Leichte Rüstungen

-10 LP-
Vor.: 20 St & 25 Ausd & 30 Ge



Trägst du eine Rüstung mit max. +4 in den Verteidigungsboni, erhältst du +1 BW.

Stadtkampf III

-5 LP-
Vor.: 25 Intu & (25 Konz oder 25 Erf)



Blocken mit Stäben ist nun auch bei Fernkampfangriffen gegen RK möglich. Hältst du einen magischen Stab, kannst du auch Angriffszauber gegen ELE und MA blockieren.

Seilwurf II

-10 LP-
Vor.: 30 Ge



-AKTION, ANGRIFF-
Du darfst nun auch ein Seilwurf auf eine Figur versuchen. Mach dazu einen Angriffswurf mit **Geschick** gegen ihre RK. Auf einen Treffer ist das Ziel gepackt. Mit einer Standardaktion kann sich die betroffene Figur wieder befreien.

Baumstammwerfer

-5 LP-
Vor.: 25 Ausd & 20 St



Um einen großen Gegenstand zu heben und werfen, benötigst du nicht länger 2 Aktionen, sondern nur eine. Folge ansonsten dem Ablauf beschrieben im Regelwerk bei 'Objekte Bewegen' unter 'Körperliche Fähigkeiten'.

-AKTION, STANDARD-
Jeder der das Seil hält kann mit einer Standardaktion A) das Ziel zu Boden werfen oder B) es 3 Felder weit zu sich ziehen.

-FREIE AKTION-
Wenn du das Seil hältst, darfst du als freie Aktion das Seil von deinem Ziel oder dem Objekt lösen.

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

