

VALRAVA

DAS ROLLENSPIEL

VALRAVA

- DAS ROLLENSPIEL -

5. überarbeitete Auflage, September 2008 (Erstausgabe: Anastan – Das Rollenspiel, 1996)

© Caranor, Hinrichs, A. 67706 Krickenbach, Deutschland

Im Register der Yinaia-Akademie zu Arestoja findet sich unter dem Begriff „Valrava“ folgende Erläuterung: „bezeichnet die Jagd nach Glück und Fröhlichkeit, aber auch die Verfolgung bzw. den Lauf des Schicksals“.

An gleicher Stelle werden eine ganze Reihe verdienter Persönlichkeiten genannt, die sich um die Erforschung der Materie verdient gemacht haben:

Adrahil (Stefan Faltermann), Alraune (Saskia Yim), Aranél (Caroline Bobbink), Candace (Kerstin Dolle), Carnil (Michaela Reinsch), Eynis (Eynis), Galbart Aerion (Peter Albert), Galdor (Björn Wadehn), Gimli (Costa Bauer), Hamfast (Claudia Nabinger), Hanel Bast (Kerstin Dolle), Ibun (Markus Weichelt), Istaran (Christoph Hörner), Melian (Heike Piersig), Morgean Celebsir (Christoph Bachtler), Samfast Untertag (Dirk Siering), Selène (Manuela Schmitt), Thalion (Martin Schreurs), Thranduil (Holger Gehl), Thrór, Thrains Sohn (Frank Ackermann), Wulphilla Bürklin (Andreas Kelly).

Erwähnt werden muss – da vom Autor besonders hervorgehoben – folgende Textpassage: „Besonderer Dank - nicht nur für die erwiesene Geduld, sondern auch und vor allem für den steten Beistand und die vielen vergnüglichen und abenteuerlichen Stunden - gebührt den Veteranen: Allen voran ist hier Thalion / Galtirion (Martin Schreurs), ein Held der ersten Stunde zu nennen. Thrór, Thrains Sohn / Khörr (Frank Ackermann) und Istaran / Palantir (Christoph Hörner) folgten ihm als Helden der zweiten bzw. dritten Stunde. Euch ein stets erfolgreiches Sichten und Vernichten, Rächen und Zechen, Raufen und Saufen und dergleichen mehr!

DEN HELDEN

1	„WAS IST ROLLENSPIEL?“	9
2	DAS SPIEL, HANDLUNGEN UND PROBEN.....	11
2.1	Eigenschaftswert-Proben	11
2.2	Leidenschaftswert-Proben	12
2.3	Proben auf Fertigkeitswerte.....	12
2.3.1	Einfache FkW-Proben.....	13
2.3.2	Vergleichende FkW-Proben.....	13
2.3.3	Qualitätsbestimmende FkW-Proben.....	13
2.4	Lernen durch Glückserfolge	13
2.5	Wiederholung von Proben	13
2.6	Meister-Proben	14
2.7	Proben mit Bewegungsweite	14
3	ROLLENSPIEL-CHARAKTERE.....	15
3.1	Eigenschaftswerte	15
3.2	Leidenschaften	15
3.3	Fertigkeitswerte	15
3.3.1	Kampfwerte.....	15
3.3.2	Magiewerte	16
3.3.3	Allgemeine und Spezielle Fertigkeitswerte	16
3.3.3.1	Allgemeine Fertigkeiten	16
3.3.3.2	Spezielle Fertigkeiten	16
3.4	Sonstige Werte	18
4	KAMPFSYSTEM.....	19
4.1	Kampfrunden	19
4.2	Aktionspunkte	19
4.3	Nahkampfangriff	20
4.4	Nahkampfparade.....	20
4.5	Fernkampfangriff	20
4.6	Fernkampfparade	20
4.7	Treffer	21
4.8	Rüstungsschutz	21
4.9	Kampfproben.....	21
4.9.1	Patzer (Würfel zeigt 1).....	21
4.9.2	Unkontrollierter Schuss (nur Fernkampf).....	21
4.9.3	Schwacher Angriff (nur Nahkampf).....	21
4.9.4	Energischer Angriff	21
4.9.5	Energische Parade (nur Nahkampf)	22
4.9.6	Tödlicher Angriff.....	22
4.9.7	Glücksangriff (Würfel zeigt 20)	22
4.9.8	Glücksparade (Würfel zeigt 20)	22
4.10	Die Kampfwerte	22
4.11	Spezialfertigkeiten	22
4.11.1	Allgemeine Spezialfertigkeiten.....	22

INHALTSVERZEICHNIS

4.11.2	Waffenloser Kampf.....	22
4.11.3	Bewaffneter Nahkampf.....	22
4.11.4	Messer.....	22
4.11.5	Fernkampftechniken.....	23
4.11.6	Nahkampftechniken.....	23
4.12	Besonderheiten.....	23
4.12.1	Kampf mit mehreren Gegnern.....	23
4.12.2	Beidhändiger Kampf.....	23
4.12.3	Waffenloser Kampf.....	23
4.12.4	Schilde.....	23
4.12.5	Materialbelastung.....	23
5	MAGIESYSTEM	25
5.1	Zaubern.....	25
5.2	Widerstand.....	25
5.3	Die Zauberkraft.....	25
5.4	Zauberrituale.....	26
5.5	Die Zauberverte.....	26
5.6	Spezialfertigkeiten.....	26
5.6.1	Allgemeine Spezialfertigkeiten.....	26
5.6.2	Bereichsspezialfertigkeiten.....	26
5.7	Die Zaubermacht.....	27
5.8	Zaubergefechte.....	27
5.8.1	Das Ende eines Zaubergefichts.....	28
5.8.2	Zaubergeficht zwischen Gruppen.....	28
5.9	Zauberproben.....	28
5.9.1	Zauberpatzer (Würfel zeigt 1).....	28
5.9.2	Energischer Zauber.....	28
5.9.3	Glückszauber.....	28
5.10	Neue Zauberrituale.....	29
5.11	Allgemeine Zauberverregeln.....	29
5.12	Zauberkodex.....	29
6	ALLTÄGLICHE FÄHRNISSE	30
6.1	Von Sprachen und Schriften.....	30
6.2	Erfahrungen des Alltags.....	30
6.3	Proben in lebensgefährlichen Situationen.....	30
6.4	Nächtliche Regeneration.....	31
6.5	Verletzungen, Krankheiten und Heilkunde.....	31
6.5.1	Krankheiten, Vergiftungen.....	31
6.5.1.1	Patzer bei Bewegungsmanövern.....	31
6.5.1.2	Stürze.....	31
6.5.2	Versorgung durch Erste Hilfe.....	31
6.5.3	Anwendung von Heilkunde.....	32
6.5.4	Bewusstlosigkeit und Tod.....	32
6.6	Kräuter & Kräutersuche.....	32
6.6.1	Die Kräutersuche.....	32
6.6.2	Der Umgang mit Kräutern.....	33
6.7	Die kleine Alchimisten-Küche.....	33

6.8	Von Gegenständen und Artefakten	33
6.8.1	Nichtmagische Gegenstände herstellen	33
6.8.2	Magische Artefakte herstellen	34
6.8.2.1	Die Herstellung	34
6.8.2.2	Bewusstsein	34
6.8.3	Zauberstäbe.....	34
6.9	„Waffenpflege“	35
6.10	Ruf eines Charakters.....	35
7	CHARAKTERERSCHAFFUNG.....	37
7.1	Kulturzugehörigkeit.....	37
7.2	Eigenschaftswerte	37
7.2.1	Körper und Geist.....	37
7.2.2	Spezielle Eigenschaften	37
7.3	Leidenschaftswerte.....	37
7.4	Entwicklung des Charakters	37
7.4.1	Eigenschaftswerte steigern.....	37
7.4.2	Berufsausbildung	37
7.4.3	Steigerung von Kampf-, Magie- und allgemeinen Fertigkeitswerten	38
7.4.3.1	Besonderheiten der Kampfwertsteigerung	38
7.4.3.1.1	Steigerung der FS	38
7.4.3.1.2	Maximale Steigerung.....	38
7.4.3.1.3	Erlernen von Spezialfertigkeiten.....	38
7.4.3.2	Besonderheiten der Magiewertsteigerung.....	38
7.4.3.2.1	Steigerung des Zaubergrades	38
7.4.3.2.2	Erlernen von Spezialfertigkeiten.....	39
7.4.3.2.3	Steigerung der Zaubermacht.....	39
7.4.3.2.4	Steigerung der Zauberkraft	39
7.4.3.2.5	Erlernen von Zauberritualen.....	39
7.4.3.2.6	Maximale Steigerung.....	39
7.4.4	Sprachen und Schriften lernen	39
7.4.5	Erwerb materieller Güter.....	39
7.5	Grundwerte ermitteln	40
7.5.1	Kampfwerte.....	40
7.5.1.1	Grundlegende KGE-Werte	40
7.5.1.2	Neigungswerte	40
7.5.1.3	KGE-Werte und FS	40
7.5.2	Kraftabhängiger TP-Bonus	40
7.5.3	Magiewerte	40
7.5.3.1	Zauberkraftpunkte	40
7.5.3.2	Neigungswert	40
7.5.3.3	Zaubergeschick und ZaG	41
7.5.3.4	Zaubermacht	41
7.5.3.5	Zaubertrefferpunkte.....	41
7.5.4	Fertigkeitswerte	41
7.5.4.1	Allgemeine Fertigkeitswerte	41
7.5.4.2	Spezielle Fertigkeitswerte	41
7.5.5	Sonstige Werte	42
7.5.5.1	Lebenspunkte	42
7.5.5.2	Lebenssegmente	43
7.5.5.3	Resistenzwerte	43
7.5.5.4	Selbstheilung	43
7.5.5.5	Sichtweite	43
7.5.5.6	Ruf.....	43
7.5.5.7	Aktionspunkte.....	43
7.5.5.8	Grösse und Gewicht	43
7.5.5.9	Bewegungsweite	44
7.5.5.10	Geburtstag	44

INHALTSVERZEICHNIS

8	ERFAHRUNGSPUNKTE & STUFENANSTIEG.....	45
8.1	Stufenanstieg.....	45
8.1.1	Lebenspunktsteigerung.....	46
8.1.2	Eigenschaftswerte steigern.....	46
8.1.3	Verbessern von Kampf-, Magie- und allgemeinen Fertigkeitswerten.....	46
8.1.3.1	Besonderheiten der Kampfwertsteigerung.....	46
8.1.3.1.1	Steigerung der FS.....	46
8.1.3.1.2	Maximale Steigerung.....	46
8.1.3.1.3	Spezialfertigkeiten erlernen.....	46
8.1.3.2	Besonderheiten der Magiewertsteigerung.....	47
8.1.3.2.1	Steigerung des Zaubergades.....	47
8.1.3.2.2	Spezialfertigkeiten erlernen.....	47
8.1.3.2.3	Zaubermachtsteigerung.....	47
8.1.3.2.4	Steigerung der Zauberkraft.....	47
8.1.3.2.5	Erlernen von Zauberritualen.....	47
8.1.3.2.6	Maximale Steigerung.....	47
8.1.3.2.7	Meistergradsteigerungen.....	47
8.1.4	Sprachen und Schriften lernen.....	47
8.1.5	Werte aktualisieren.....	47
8.1.5.1	Neigungswerte.....	47
8.1.5.2	Trefferpunkte.....	48
8.1.5.3	Hilfswerte.....	48
9	GÖTTER UND KULTE.....	49
10	KALENDER.....	51
11	FESTTAGE.....	52
	Anhang A Handelsgüter, Waffen und Kriegsgerät.....	54
	1 Vorbemerkungen.....	54
	2 Allgemeine Handelsgüter.....	54
	3 Waffen und Kampftechniken.....	56
	Anhang B Berufe.....	58
	1 Astrologe.....	58
	2 Bader.....	58
	3 Bergmann.....	58
	4 Dieb.....	58
	5 Druide.....	58
	6 Falkner.....	58
	7 Felsrouter.....	59
	8 Harlekin.....	59
	9 Heiler.....	59
	10 Hexe.....	59
	11 Koch.....	59
	12 Krieger.....	60
	13 Kundschafter.....	60
	14 Kurtisane.....	60
	15 Nekromant.....	60
	16 Pfeil- und Bogenmacher.....	60
	17 Priester.....	60
	18 Schmied.....	63
	19 Schneider.....	64
	20 Spielmann.....	64
	21 Tischler / Zimmermann.....	64
	22 Valâris.....	64
	23 Waldläufer.....	64
	24 Winzer / Küfer.....	64

25 Zauberer	65
Anhang C Von den Völkern	66
1 Elben	66
2 Nixen (Inghith)	67
3 Zwerge	67
4 Halblinge (Hobbits)	68
5 Menschen	68
Anhang D Von den Geschöpfen	70
1 Adler	70
2 Bär	70
3 Basilisk	70
4 Bergtroll	70
5 Chimäre	71
6 Dämon	71
7 Drache	71
8 Einhorn	72
9 Fee	72
10 Feuersalamander	73
11 Geist	73
12 Ghul	73
13 Gorgo	74
14 Greif	74
15 Harpyie	74
16 Hippogreif	74
17 Höhlentroll	75
18 Kentaur	75
19 Klopfgeist	75
20 Kobold	76
21 Mantikor	76
22 Mûmak	76
23 Phönix	77
24 Riese	77
25 Riesenspinne	77
26 Der schwarze Hund	77
27 Vampir	77
28 Warg	78
29 Werwolf	79
30 Wolf	79
Anhang E Kräuter	80
1 Kräutervorkommen	84
Anhang F Tränke & Tinkturen	85
Anhang G Krankheiten	86
Anhang H Zauberrituale	87
1 Vorbemerkungen	87
2 Bereich Dimensionen	88
3 Bereich Elemente	89
4 Bereich Energie	90
5 Bereich Physik	92
6 Bereich Psyche	93
7 Bereich Elbenzauber	95
8 Bereich Nixenzauber	95
9 Bereich Druiden-Rituale	96
10 Bereich Hexen-Rituale	96
11 Bereich Zauber der Waldläufer	97
12 Bereich Priesterrituale	97
13 Stabzauber (offen für Zauberer)	101
14 Kugelzauber (offen für Druiden, Hexen, Zauberer)	101
Anhang I Werte und Kürzel	103

I „WAS IST ROLLENSPIEL?“

Ich vermag heute kaum noch zu erahnen, wie oft mir diese Frage schon gestellt wurde und wie oft ich versucht habe, sie zu beantworten. Meist war es eine ganz eigene Art von Interesse, die zur Frage „Rollenspiel? Was ist das?“ führte:

Irgendeine Person fand mich mit konzentriertem Gesichtsausdruck, hin und wieder eifrig etwas notierend an meinem Stamplatz an der Akademie (Tribüne der Übungshalle, 1. Stützpfiler) vor. Allein schon die Tatsache, daß ich in Arbeit vertieft zu sein schien, erweckte bei manchem, wenn nicht schon gesundes Mißtrauen, so doch ein erhebliches Maß an Neugier. Nach dem schier unausweichlichen Wortwechsel: „Du arbeitest?“ - „Hmh. Ich bereite mich vor.“, folgte ungläubiges Staunen; die vorsichtige Frage: „Ein Referat?“ - „Nein. Für ein Rollenspiel.“ - „Bei wem?“ (Hier sollte der Name eines Gelehrten erfragt werden.) - „Privat.“

Dieses „Privat“ löste meist ein befriedigtes Schnaufen aus, doch schon kurz darauf vergegenwärtigte sich mein(e) Gesprächspartner(in), daß „Rollenspiel“ und „Privat“ eine merkwürdige Kombination darstellten. Es wurde die entscheidende Frage gestellt...

Wenngleich ich stets bereitwillig Auskunft gab, war ich mir doch immer des Zwiespalts bewußt, in dem ich mich befand: einerseits bestand die verlockende Aussicht, jemandem die wohl vortrefflichste, abenteuerlichste und stimmungsvollste Art des gesellschaftlichen Spiels näherzubringen, andererseits bestand die Gefahr, eben jene Person einer grenzenlosen Sucht anheim fallen zu lassen.

Wie auch immer, was denn Rollenspiel - und in diesem Fall, das VALRAVA-Rollenspiel - eigentlich ist, mußte stets mit Bedacht beantwortet werden und genau das will ich nun auch hier versuchen:

Zunächst einmal wäre festzustellen, daß beim Rollenspiel jeder Spieler in die Rolle eines bestimmten Charakters schlüpft. Einleuchtend. Als weitere wichtige Rollenspielmerkmale wären zu nennen: Rollenspiel entfaltet sich fast ausschließlich in der Phantasie der jeweiligen Spieler; die wichtigsten Ausdrucksmittel beim Rollenspiel sind Sprache, Gestik und Mimik.

Um nun aber zu veranschaulichen, wie ein Spieler seinen Charakter mit Leben erfüllen kann, wollen wir einmal einen Blick auf einen, wie ich finde, typischen Rollenspielabend werfen: Hierzu nehmen wir an, daß sich beispielsweise fünf begeisterte Rollenspieler zu abendlicher Stunde zusammenfinden. Einer von ihnen hat sich auf diesen Abend ganz besonders vorbereitet; ihn wollen wir fortan als den Meister bezeichnen.

Diesen Meister könnte man fast mit einem Märchenerzähler vergleichen, der seinen Zuhörern von Abenteuern, Drachen, Elben, Zwergen und vielerlei mehr berichtet. Tatsächlich berichtet er aber nicht nur von großen und kleinen (Helden-)Taten und Untaten, sondern er verleiht seiner ganzen Erzählung auch dadurch Lebendigkeit, daß er in nahezu jede Rolle schlüpft, von der er kündigt. Das heißt, er wird seine Sprache, Gestik und Mimik jeweils so einsetzen, daß die Zuhörer beispielsweise den Zwerg, von dem der Meister berichtet, auch tatsächlich zu hören glauben und ihn mit ihren inneren Augen (d.h. mit ihrer Phantasie) auch **sehen** können.

Nun gut, doch Rollenspiel wäre kein Rollenspiel, wenn es lediglich einen Meister gäbe, der von phantastischen Abenteuern berichtet und die Spieler einzig zum Zwecke des Zuhörens versammelt wären.

Nein, wer solches glaubt, hat weit gefehlt. Die Spieler tragen nun ihren eigenen Beitrag zur Abenteuergeschichte des Meisters bei. Und dieser Beitrag ist kein geringer, denn sie sind mitunter die Hauptpersonen, die Helden, von denen die Geschichte des Meisters erzählt.

Es entsteht somit im Laufe eines Spielabends eine Abenteuergeschichte, die von Meister und Spielern zusammen erzählt wird. Die Spieler künden dabei jeweils von den Taten einer ganz bestimmten konkreten Person, während der Meister von allen anderen Personen, Dingen, Ereignissen und was sonst noch alles denkbar ist, berichtet.

Hieraus läßt sich wohl schon der besondere Reiz des Rollenspiels ausmachen: Die Spieler schlüpfen in die Rolle lebhafter Helden und können deren Schicksal im Guten wie im Schlechten miterleben, sie können teilnehmen an einer Abenteuergeschichte und über deren Verlauf bestimmen, können Rätsel lösen, gegen Drachen kämpfen, magische Ringe benutzen, Prinzessinnen befreien oder entführen, ja sie können gar über die Geschehnisse ganzer Stämme, Völker, Kontinente bestimmen - im Guten wie im Schlechten.

Dabei sind die Spieler lediglich an die Vorgaben gebunden, die sie aus dem Charakter, den sie spielen ergeben.

Wie bereits erwähnt, findet Rollenspiel in erster Linie in der Phantasie der Spieler statt. Die Welt, in der alle Handlungen angesiedelt sind, ist daher auch eine erdachte, phantastische Welt, vor deren Hintergrund sich die Spieler ihren jeweiligen Charakter auswählen.

Im VALRAVA-Rollenspiel findet man beispielsweise eine Welt vor, in der viele Völker beheimatet sind, die dem begeisterten Leser aus der Lektüre von Tolkiens „Herr der Ringe“, dem „Silmarillion“, dem „Hobbit“ usw. bekannt sein dürften. Dementsprechend könnte sich ein Spieler hier womöglich einen Zwergenkrieger als Spielercharakter auswählen. Allein durch diese Auswahl ergibt sich, daß dieser Held vermutlich nur sehr schwer zu Reisen übers Meer zu bewegen ist.

Nun, die Spieler wählen ihre Helden aus, legen deren Stärken und Schwächen fest und notieren diese Angaben auf einem Charakterblatt. Wenngleich es an sich schon sehr interessant sein kann, wenn Spieler und Meister einfach ihre Phantasie schweifen lassen, um eine Geschichte zu erfinden, so hat es sich als äußerst reizvoll und sowohl der Stimmung als auch der Spannung und dem Spielspaß als zuträglich erwiesen, hin und wieder zu überprüfen, ob denn der ausgewählte Held tatsächlich in der Lage ist, die euphorisch geschilderten Aktionen auch durchzuführen.

Hierzu werden nun das Charakterblatt und die darauf notierten Werte herangezogen. Schildert beispielsweise ein Spieler, daß sein Held ohne größere Probleme eine glatte, steile Wand emporklimmt, so fordert ihn der Meister gewöhnlich auf, das entsprechende Geschick des Helden unter Beweis zu stellen; dies findet dann vermittelt der notierten Werte statt (wer neugierig geworden ist, erfährt mehr darüber in einem der folgenden Kapitel).

„Und wie kann man gewinnen?“ Auch dies eine Frage, die wohl schon viele Rollenspieler gestellt bekamen.

Gewinne, wie bei Monopoly, Mensch-ärger-Dich-nicht, Schach oder Skat werden beim Rollenspiel gewöhnlich nicht in Aussicht gestellt. *Der Gewinn ist das Rollenspiel.* Die Spieler können zwar einerseits die Befriedigung erleben, gemeinsam - auch dies ein wichtiges Merkmal: die Spieler spielen (gewöhnlich) gemeinsam, nicht gegeneinander - eine vom Meister gestellte Aufgabe zu lösen und für ihre Charaktere Ruhm, Ehre, Gold und vieles mehr zu erwerben, doch ziehen sie andererseits meist viel mehr Gewinn daraus, einen stimmungsvollen Abend oder eine stimmungsvolle Nacht zu verbringen.

Die Grenzen von Spaß, Abenteuerstimmung, Spannung und was noch vieles mehr dazu gehört, setzt einzig die Phantasie, doch, beim Hunde, dem Gott der Ägypter, mir ist noch niemand begegnet, der mir weismachen konnte, der Phantasie seien Grenzen gesetzt!

Allen Rollenspielern wünsche ich an dieser Stelle stets viel Spaß in Ihren Spielrunden!

Andreas Hinrichs

2 DAS SPIEL, HANDLUNGEN UND PROBEN

Bis hierher alles schön und gut, doch, so mag die berechnete Frage lauten, wie läuft es denn nun genau ab, wenn ein Spieler feststellen will, ob sein Held auch in der Lage ist, die von ihm erdachte Handlung auszuführen. Zu diesem spannenden Punkt will ich nun näheres erläutern.

Vorab sei angemerkt, dass Kampf- und Magiehandlungen erst einmal unberücksichtigt bleiben werden, da diese jeweils in eigenen Kapiteln angeschnitten werden. Wir können uns also voll und ganz den normalen Eigenschafts- und Talentwertproben zuwenden.

Wie war das noch mit dem Rollenspiel? Spieler und Meister erfinden gemeinsam eine Geschichte, bei der die Charaktere der Spieler Hauptrollen einnehmen. Die Spieler schildern alle Aktionen, die ihr Charakter auszuführen gedenkt und für den Fall, dass deren Erfolg zweifelhaft erscheint, müssen die Werte auf dem Charakterblatt herangezogen werden.

Diese Werte spiegeln sowohl die grundlegenden Begabungen (Grundeigenschaften) als auch die trainierten Fertigkeiten (Kampftechniken, Magiefertigkeiten, Allgemeine und Spezielle Fertigkeiten) des Charakters wieder.

2.1 EIGENSCHAFTSWERT-PROBEN

Es wäre zum Beispiel denkbar, dass folgende Spielsituation eintritt: Der Charakter eines Spielers wird während einer Kartenspielerunde in einer gut gefüllten Taverne von einem der anderen Kartenspieler des Falschspiels bezichtigt. Der Spieler schildert: *„Ich stehe auf, schiebe dabei mit meinen Kniekehlen den Stuhl nach hinten weg, stütze mich mit beiden Händen auf dem Tisch ab und starre meinem Gegenüber ohne zu Blinzeln wutentbrannt in die Augen...“*

Der Meister könnte die Situation einfach weiter ausmalen: *„Mit einem Mal herrscht Stille im Raum. Die Luft scheint zu knistern, während alle wie gebannt ihre Augen auf Dich und Deinen Widersacher gerichtet haben. Ewigkeiten scheinen zu vergehen. Keine Bewegung ist im Raum auszumachen. Man würde eine Stecknadel fallen hören. Ein Zucken im Augenwinkel Deines Gegenübers. Er blinzelt. Einmal. Zweimal. Sein Blick wird unsicher, unruhig. Er senkt die Augen, setzt sich wieder hin und streckt Dir die Hand entgegen: „Entschuldigt! Ich war wohl etwas nervös und habe Gespenster gesehen.“ Deine Schultern entspannen sich. Du schlägst ein und Ihr schüttelt kurz Eure Hände, bevor auch Du Dich wieder auf Deinen Platz setzt. Die Umstehenden beginnen wieder zu atmen und die vorher unterbrochenen Trinklieder setzen allmählich wieder ein, Bierkrüge schlagen gegeneinander...“*

Schön, nicht wahr? Doch ob der Spielercharakter tatsächlich in der Lage ist, diese Anschuldigung auf diese Art und Weise vom Tisch zu wischen, sollte erst einmal anhand einer Auraprobe des Charakters ermittelt werden. Gehen wir also zurück: *„Ich stehe auf, schiebe dabei mit meinen Kniekehlen den Stuhl nach hinten weg, stütze mich mit beiden Händen auf dem Tisch ab und starre meinem Gegenüber ohne zu Blinzeln wutentbrannt in die Augen...“*

Der Meister deutet lächelnd auf einen zwanzigseitigen Würfel und meint: „Bitte eine Auraprobe.“ Der Spieler würfelt und addiert zu diesem Wurfresultat seinen Aura-Wert.

Halt! Zu schnell? Noch einmal: Den Eigenschaften jedes Charakters sind bestimmte Punktwerte zugeordnet, welche gewöhnlich zwischen etwa 12 bis 22 Punkten schwanken. Um nun herauszufinden, ob der Spieler für obige Situation über ausreichend Ausstrahlung verfügt, muss er eine Probe auf seinen Aura-Wert ablegen. Dazu würfelt er mit einem W20, d.h. mit einem zwanzigseitigen Würfel.

Zu dem Wurfresultat addiert der Spieler den jeweils zu prüfenden Eigenschaftswert, in obigem Beispiel also seinen Wert für Aura. Das Gesamtergebnis aus Würfelwurf und Eigenschaftswert gibt dann an, wie gut seine Probe gelungen ist. Je höher der Gesamtwert, desto besser ist die Probe gelungen. Eine Probe gilt als gelungen, wenn ein der Situation angemessener Mindestwert erreicht oder überboten wurde (siehe folgende Tabelle).



Schwierigkeit	Mindestergebnis
Routine	6
Sehr leicht	9
Leicht	12
Mittelschwer	17
Schwer	22
Sehr schwer	26
Äußerst schwer	30
Meisterlich	34
Absurd	37

Beispiel: Angenommen, der Spielercharakter aus obigem Beispiel hätte einen Aura-Wert von 13 Punkten. Der Meister stuft das Vorhaben des Charakters als **schwer** ein, d.h. der Spieler muss mindestens 22 Punkte erzielen. Der Spieler würfelt und sein W20-Wurf ergibt eine 10. Daraus errechnet sich ein Gesamtergebnis für die Probe von 23 (13 + 10) Punkten. In diesem Fall hätte wohl sein Gegner tatsächlich angefangen zu blinzeln und sich dann für seine Frechheiten entschuldigt.

Doch wehe, wehe, der Spieler hätte beispielsweise nur ein 5 gewürfelt! Die Probe wäre somit nur mit 18 (13 + 5) Punkten ge- bzw. misslungen, da das erforderliche Mindestergebnis nicht erreicht wurde: *„Während Du Deinem Gegenüber in die Augen starrst, fühlst Du die eisige Kälte, die darinnen liegt. Deine Hände beginnen zu schwitzen. Es fällt Dir schwer, dem Blick standzuhalten. Deine Augen beginnen zu brennen und Du merkst, wie Dir Tränen in die Augen schießen. Langsam, doch unaufhaltsam senkt sich die Hand Deines Widersachers auf Deinen rechten Unterarm. Ein dicker Kloß steckt Dir im Hals und kalter Schweiß steht auf Deiner Stirn. Mit einer schnellen Bewegung zieht er eine Spielkarte aus Deinem Ärmel. Du bist überführt! Ein Raunen geht durch den Raum, Hände greifen nach Dir...“*

Dem aufmerksamen Leser ist es vielleicht gelungen, die Unterschiede herauszufinden, die zwischen dieser und der vorangegangenen Weiterführung der Ausgangssituation bestehen. Und diese Unterschiede ergaben sich einfach aus der Probe auf einen Eigenschaftswert, bestehend aus einem W20-Wurf und einer simplen Additionsaufgabe.

Hört sich sehr einfach an? Ist es auch. Doch eine Kleinigkeit muss noch beachtet werden: Die Einstufung der Situation durch den Meister vor dem Durchführen der Probe kann Erfolg oder Misserfolg maßgeblich beeinflussen. Hierzu zur Verdeutlichung zwei Möglichkeiten zu obigem Beispiel: Der Gegner des Spielercharakters könnte einerseits ein gerade der Pubertät entsprungener Bauernsohn sein, der sich noch nie weiter als 500 Meter vom heimischen Misthaufen entfernte, oder er könnte andererseits ein weitgereister und allseits bekannter Recke sein, der Gefahr sein Zuhause nennt und für den eine Kneipenschlägerei Entspannung und Belustigung bedeutet.

Im ersten Fall wäre es sicherlich nicht allzu schwer, den Gegenüber zu beeindrucken, weshalb der Meister die Situation möglicherweise als **sehr leicht** zu meistern (Mindestergebnis 9) einstuft. Im zweiten Fall läge die Situation schon etwas anders und sofern der Spielercharakter selbst sich nicht gerade unter die besten zehn Abenteurer der Spielwelt zählen darf, könnte der Meister die Probe ohne zu zögern als **meisterlich** (Mindestwert 34) einstufen. Diese unterschiedlichen Mindestwerte verleihen dem Spiel mehr Realität und auch zuweilen durchaus mehr Spannung.

Alternativ zu dem eben geschilderten Vorgehen besteht die - häufig sehr stimmungsvolle - Möglichkeit des direkten Probenvergleichs. Das würde für obiges Beispiel bedeuten, dass die Aura-Probe des Charakters mit einer Aura-Probe seines Gegenübers direkt verglichen wird. Derjenige Charakter mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Auseinandersetzung.

Auch kann es Situationen geben, in denen es unzureichend erscheint, nur eine Eigenschaft einer Probe zu unterziehen. In diesem Fall finden kombinierte Proben statt. In unserem Beispiel wäre es möglich eine kombinierte Willens-Aura-Probe durchzuführen, d.h. Erfolg oder Misserfolg ergibt sich aus dem Durchschnittsergebnis einer Probe auf Wille und einer Probe auf Aura. *(Selbstverständlich können auch diese kombinierten Proben vergleichend durchgeführt werden: Beide Kontrahenten legen die entsprechenden Proben ab; die Aura-Probe des einen Spielers wird mit der Willens-Probe des anderen Spielers verglichen; der Charakter mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Auseinandersetzung.)*

Eine letzte Anmerkung hätte ich noch: Beträgt das **Wurf**ergebnis (nicht das Gesamtergebnis) 1 oder 20, so hat dies besondere Auswirkungen.

Bei einem **Wurf**ergebnis von 1, ist dem Charakter ein Patzer, d.h. ein ganz besonderer Fehlschlag unterlaufen: nicht nur, dass seine Handlung erfolglos blieb, nein, sie kann je nach Art und Meisterphantasie auch recht unangenehme Folgen nach sich ziehen.

Dementsprechend - der aufmerksame Leser errät es schon - zieht ein **Wurf**ergebnis von 20 einen besonders eindrücklichen Erfolg nach sich: die Handlung wurde nahezu perfekt, womöglich gar besonders spektakulär ausgeführt und der Spieler kann eventuell sogar Bonuspunkte für folgende Aktionen erzielen.

Zur Festlegung, wie stark der Patzer bzw. der Riesenerfolg tatsächlich ist, kann ein weiterer W20-Wurf durchgeführt werden. Je höher das Ergebnis desto spektakulärer die Auswirkung. Dies kann dem Meister sehr hilfreich bei der Ausschmückung der Folgen sein.

2.2 LEIDENSCHAFTSWERT-PROBEN

Für Proben auf Leidenschaftswerte gilt prinzipiell das Gleiche wie für Proben auf Eigenschaftswerte, doch werden sie

häufig zusammen mit Eigenschaftswerten geprüft. So könnte beispielsweise folgende Situation eintreten: *Samfast Untertag, ein junger Hobbit, befindet sich auf Wanderschaft und auf der Suche nach seinem verschollenen Bruder. Er betritt die Herberge eines kleinen Dorfes und erkundigt sich beim Wirt, ob sein Bruder kürzlich im Dorfe gesehen wurde. Als er bei der Beschreibung angibt, sein Bruder habe Ähnlichkeit mit ihm, vernimmt er die Stimme von Gimli, einem Zwergen, der an einem nahen Tisch gerade einen beachtlichen Bierhumpen leerte: „Naja, dann muß er ja ziemlich hässlich sein.“ Samfast dreht sich um.* An dieser Stelle wäre für den Spieler von Samfast eine Probe auf den Zornwert angebracht. Das Ergebnis dieser Probe wird verglichen mit dem Ergebnis einer Willenskraft-Probe für Samfast. Anhand dieses Vergleiches kann festgestellt werden, ob Samfasts Zorn ausbricht oder im Zaum gehalten werden kann.

Je nach Situation können Proben auf Leidenschaftswerte unterschiedliche Wirkungen hervorrufen. Großer Zorn oder Haß können sich sowohl negativ als auch positiv auswirken, bspw. durch Trübung der Vernunft und Stärkung der Kampfkraft.

Leidenschaftswerte können besonders dann von Nutzen sein, wenn die Spieler mit ihrem Charakter oder dem Rollenspiel an sich noch nicht allzu sehr vertraut sind. Erfahrenere Rollenspieler wissen hingegen häufig sehr genau, wann ihr Charakter Freude, Liebe, Haß oder Zorn empfindet. Gute Rollenspieler - ganz gleich ob erfahren oder unerfahren - durchleben diese Leidenschaften ihres Charakters meist auch am eigenen Leib¹. Die Leidenschaftswerte finden dann selbstredend weniger häufig Anwendung im Spiel.

Selbstredend kann der Meister auch Leidenschaftswert-Probieren verlangen, die nicht kombiniert mit Eigenschaftswerten durchgeführt werden, und für die der Meister ebenfalls situationsabhängige Mindestwerte vergibt.

2.3 PROBEN AUF FERTIGKEITSWERTE

Proben auf Fertigkeitswerte folgen ebenfalls dem gleichen Prinzip wie Proben auf Eigenschaftswerte: Auch hier gilt es, mit der Summe aus einem Würfelwurf und dem entsprechenden Fertigkeitswert einen bestimmten Grenzwert zu erreichen oder zu überschreiten.

Bei diesen FkW-Proben (FkW bedeutet „Fertigkeitswert“) kann es selbstverständlich ebenfalls zu Patzern (Würfelergebnis 1) oder Glückserfolgen (Würfelergebnis 20) kommen. Auch werden Erfolg und Misserfolg von Proben auf Fertigkeiten ebenfalls maßgeblich von der Schwierigkeit der Handlung bestimmt. Hierbei gelten die gleichen Mindestwerte wie bei den Eigenschaftsproben:

Schwierigkeit	Mindestergebnis
Routine	6
Sehr leicht	9
Leicht	12
Mittelschwer	17

¹ An dieser Stelle ist es mehr als angebracht, einigen Freunden besonders zu gedenken: Gimli (Costa), der mit fahlem Gesicht vor den Riesenspinnen des Sumpftempels Reißaus nahm; Candace (Kerstin), die mit aufleuchtenden Augen nach langer Wanderung durch dunkle Zwergenhöhlen endlich wieder im Sonnenlicht badete; Samfast (Dirk), der zornesrot mit seinem Dolch die Reihen der Orks lichtete und mit seiner Zunge die moralischen Verfehlungen seiner Gefährten richtete; Wulfhilla (Andreas), der mit großen Augen in noch größerer Hast seinen Gefährten fesselte, ihn schulterte und den Schrecken der Vampirburg floh.

Schwer	22
Sehr schwer	26
Äußerst schwer	30
Meisterlich	34
Absurd	37

Neben der Schwierigkeit entscheidet auch die jeweilige Situation über die Art der Probe. Hierzu drei Beispiele:

2.3.1 EINFACHE FKW-PROBEN

Einfache FkW-Proben geben lediglich darüber Auskunft, ob eine Handlung glückt oder nicht.

Thalion, ein Krieger der Dúnedain, befindet sich auf einem Streifzug durchs Gebirge. Plötzlich findet er die Spuren einer Rotte Orks und nimmt sofort die Verfolgung auf. So gelangt er an eine tiefe Schlucht, über die nur ein schmaler Baumstamm gelegt ist. Thalion balanciert hinüber...

An dieser Stelle legt der Spieler für seinen Charakter eine Probe auf den Fertigkeitswert *Balancieren* ab.

Thalion ist nicht in besonderer Bedrängnis, hat es jedoch eilig; kürzlich hat es geregnet, der Baumstamm ist daher noch feucht und sieht auch schon etwas älter aus. Thalion balanciert vorsichtig mit nur leichtem Gepäck über den Stamm. Da dies ein äußerst schweres Manöver darstellt, ist für die FkW-Probe ein Mindestwert von 30 zu erreichen. Thalion würfelt 16; sein TaW beträgt 15: $15 + 16 = 31$. Die Überquerung glückt.

Zwar kann die Höhe des Probenergebnisses genutzt werden, um die Leichtigkeit oder Eleganz der Bewegung zu beschreiben, doch in erster Linie bestimmt die Probe lediglich über Erfolg oder Misserfolg.

2.3.2 VERGLEICHENDE FKW-PROBEN

Bei vergleichenden FkW-Proben spiegelt das Ergebnis weniger einen absoluten Erfolg, als vielmehr eine relative Leistung wieder. Dies bedeutet, dass das individuelle Geschick eines Charakters mit dem Geschick anderer Charaktere verglichen wird.

Thalion gelangt auf die andere Seite und sieht sich um. Da erspäht er in etwa 200 m Entfernung einen Späher der Ork-Rotte. Thalion läuft los, der Ork wird seiner gewahr und wendet sich zur Flucht. Thalion verfolgt den Flüchtenden...

An dieser Stelle legt der Spieler für Thalion eine Geländelauf-Probe ab, zu der Thalions Bewegungsweite addiert wird. Das Ergebnis dieser Probe wird mit einer entsprechenden Geländelauf-Probe des Orks verglichen. Liegt das Ergebnis von Thalion über dem Ergebnis des Orks, so kann Thalion den Ork einholen, liegt Thalions Ergebnis darunter, so kann es dem Ork evtl. gelingen zu fliehen. (je nach Dauer der Verfolgungsjagd werden neuerliche Proben fällig – und es empfiehlt sich, pro Probe die Ausdauer um 1 Punkt zu reduzieren; sinkt diese schließlich auf 0, reduzieren sich die FkW-Punkte, bis der Rennende letztlich eingeholt wird oder aufgeben muss)

Bei Proben dieser Art kommt es weniger darauf an, einen Schwellenwert zu erreichen, als vielmehr, den gegnerischen Wert zu überbieten. Niedrige Ergebnisse können aber kleine Missgeschicke (Straucheln, Rutschen etc.) bewirken, die jedoch in der Regel keine schlimmeren Folgen nach sich ziehen (es sei denn, es wird gepatzt).

Solche vergleichenden FkW-Proben können auch stattfinden, wenn zwei unterschiedliche Fertigkeiten im Spiel sind, z. B., *Lügen* und *Menschenkenntnis*, *Schleichen* und *Wachgabe* o.ä.

2.3.3 QUALITÄTSBESTIMMENDE FKW-PROBEN

Qualitätsbestimmende FkW-Proben finden Anwendung, wenn die Qualität der Handlung von entscheidender Bedeutung ist, wie beispielsweise bei der Herstellung eines Schwertes. Das Ergebnis der Probe zeigt an, ob das Ergebnis der Handlung fehlerhaft, gelungen oder gar besonders gut gelungen ist.

Ergebnis	Qualität	Ergebnis	Qualität
- 16	Fehlerhaft	30-39	+1 (+MG*)
17 – 29	Normal (+MG*)	40+	Legendär

* Meistergrade verbessern Qualität

2.4 LERNEN DURCH GLÜCKSERFOLGE

Eine Besonderheit, die auch hier schon erwähnt werden soll, tritt ein, wenn für eine Probe eine 20 gewürfelt wurde. Dem Charakter ist die entsprechende FkW-Probe derart gut gelungen, dass er dadurch seine Kenntnisse in dieser Fertigkeit evtl. verbessern konnte: Gelingt es dem Spieler anschließend, bei einem Wurf mit 1W20 mindestens 16 Punkte zu erzielen (hier wird kein Fertigkeitswert hinzuaddiert!), so darf er seinen Wert in der entsprechenden Fertigkeit um 1 Punkt anheben.

Wem diese Ausführung zu verwirrend ist, der mag sie vorerst ignorieren und stattdessen die weiteren Kapitel studieren. Im Kapitel „Alltägliche Fähigkeiten“ wird diese Besonderheit unter der Überschrift „Erfahrungen des Alltags nutzen“ erneut aufgegriffen.

2.5 WIEDERHOLUNG VON PROBEN

Es könnte während eines Spiels die Situation auftreten, bei der ein Held zum Beispiel seine Künste im Schloß öffnen unter Beweis stellen will. Nun ist es ja auch in der Realität so, dass eine Person, die ein Schloss knacken möchte, nicht immer nach dem ersten erfolglosen Versuch schon aufgibt, sondern es womöglich noch einige weitere Male versucht.

Bei gewissen Fertigkeiten, Eigenschaften und Talenten (wie eben beispielsweise dem „Schloß öffnen“) ist dies nun auch im Rollenspiel möglich und empfehlenswert. Dabei kommen jedoch zwei weitere Faktoren zu stärkerer Bedeutung: Zeit und Verschleiß. Jede weitere Probe kostet den Charakter - womöglich wertvolle - Zeit. Je mehr Versuche misslingen, desto mehr Zeit benötigt der Charakter pro Versuch, um sich zu konzentrieren. Möchte der Charakter diese Zeiteinbußen nicht in Kauf nehmen, so besteht die Gefahr, dass er fähig wird und sein Geschick darunter leidet; dies bedeutet, dass bei weiteren Proben das **Würfel**ergebnis um 1 Punkt pro misslungener Probe reduziert wird.

Beispiel: Der Zwerg Thorin hastet mit einigen Freunden durch dunkle Gänge unter den Bergen. Verfolgt von einem Drachen bietet eine Tür am Ende einer Sackgasse die letzte Zuflucht. Thorin versucht, das Schloß mit Hilfe seiner Dietriche zu öffnen. Zeit hat er nicht viel, die Hitze des Drachen ist bereits zu spüren. Thorins Fertigkeitswert in Schloßer öffnen beträgt 11, das Schloss ist schwer zu öffnen (Mindestwert: 22) und Thorins Spieler würfelt 3. $11 + 3 = 14$. Der erste Ver-

such scheitert. Thorin will sich nicht viel Zeit lassen, er stolpert sofort weiter im Schloß herum (-1). Der Spieler würfelt 5 - diese 5 wird nun als 4 gewertet: $11 + 4 = 15$. Das Fauchen des Drachen ist zu hören, Hitze wallt den Zwergen entgegen, die Bärte wehen, Thorin wird hektisch. Die nächste Probe (-2): Der Spieler würfelt erneut: 3 - diese gilt nun als 1: Patzer! Der Dietrich ist abgebrochen. Panik und Entsetzen in den Augen der Zwerge. Firi reicht Thorin wortlos einen neuen Dietrich; Balan, Coron und Thrain stürzen dem Drachen mutig entgegen. Thorin besinnt sich, reißt sich zusammen und nimmt sich Zeit. Firi neben ihm hält schwitzend die Laterne in Händen. Die Zeit scheint sich ewig hinzuziehen. Thorins nächste Probe (nicht erschwert, da er sich entsprechend viel Zeit nimmt) steht an: Der Spieler würfelt 11: $11 + 11 = 22$. Die Tür springt auf; es faucht und brüllt aus Richtung Drachen. Ein Feuerstoß jagt durch den Gang heran. Balan, Coron und Thrain werden vor ihm her durch die Luft geschleudert. Durch die Tür. Sie fällt ins Schloss. Stille. Corons Streitaxt glüht, Thrains Lederrüstung kokelt, es riecht nach verbrannten Haaren...

2.6 MEISTER-PROBEN

Einige Proben auf die Fertigkeiten des Charakters werden vom Meister durchgeführt, da der Charakter im jeweiligen Moment häufig (noch) nicht feststellen kann, ob seine Probe erfolgreich war, und wenn sie es war, wie erfolgreich die Probe verlief. So mag sich bspw. ein Wache haltender Abenteurer im Unklaren darüber sein, ob er alle verdächtigen Geräusche wahrgenommen hat oder nicht, oder ein Alchimist mag zwar erkennen, dass ihm die Herstellung einer neuen Mixtur gelungen ist, doch eigentliche Wirkung und Kraft mögen ihm noch verborgen bleiben bis zur ersten Anwendung...

Meister-Proben können bei fast allen Fertigkeitswerten angewandt werden, je nachdem, ob es der Spielatmosphäre zuträglich ist oder nicht. Generell gilt, dass Proben, bei denen es darum geht, Wissen oder Gewissheiten zu erlangen, vom Meister durchzuführen sind.

2.7 PROBEN MIT BEWEGUNGSWEITE

Bei einigen Fertigkeiten wird bei Proben die Bewegungsweite des Charakters zum Ergebnis addiert, da sich diese auf die tatsächlich zurückgelegte Strecke auswirkt. Bei solchen Proben geht es meist nicht um Erfolg oder Misserfolg, sondern um die Frage „Wie weit?“

Bei Proben auf folgende Fertigkeiten kommt es gewöhnlich zu einer Verrechnung mit der Bewegungsweite:

Geländelauf, (Klettern), Rennen, (Springen)

3 ROLLENSPIEL-CHARAKTERE

Im Valrava-Rollenspiel können zwei Arten von Charakteren auftreten: Charaktere, die von den versammelten Spielern (Spielercharaktere: SC) und Charaktere, die vom Meister (Nichtspielercharaktere: NSC) geführt werden. Alle diese Charaktere verfügen über bestimmte Eigenschaften und Merkmale, die ihnen ein individuelles Profil geben.

3.1 EIGENSCHAFTSWERTE

Als Eigenschaftswerte werden alle grundlegenden Befähigungen eines Charakters verstanden. Diese Grundeigenschaften werden zunächst in zwei Gruppen geschieden: Jene Eigenschaften, die den **Geist** betreffen und jene, welche den **Körper** betreffen. Diese beiden Gruppen werden ihrerseits wieder unterteilt in Eigenschaften der *Handlung* und in Eigenschaften der *Wahrnehmung*. Alle Eigenschaften nehmen Einfluß auf die Handlungen des Charakters: So wird bspw. ein kräftiger aber eher ungeschickter Charakter andere Kampftechniken bevorzugen als ein schwacher, doch wendiger Charakter. Auch sind zur Fertigkeit „Bogenbau“ Eigenschaften wie Fingerfertigkeit und Verstand von Nutzen; wer diese Eigenschaften also in hohem Maße besitzt, dem werden die Bögen vermutlich auch weitaus besser gelingen als einem diesbezüglich minderbegabten Charakter.

Halten wir also fest: Ein Charakter verfügt über bestimmte **Grundeigenschaften**, die sein Profil sehr nachhaltig prägen. Diese Grundeigenschaften sind:

Körperliche Eigenschaften

Handlung: Ausdauer, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Kraft, Schnelligkeit

Wahrnehmung: Gehör, Geruch- und Geschmackssinn, Sehvermögen, Tastsinn

Geistige Eigenschaften

Handlung: Gedächtnis (Kraft des Geistes), Phantasie (Kreativität / Vorstellungskraft), Verstand (Geschick des Geistes), Wille (Ausdauer des Geistes), Witz (Schnelligkeit und Gewitztheit des Geistes)

Wahrnehmung: Daimonion (innere Stimme, die Versenkung in sich selbst), Empathie (das Einfühlen in ein anderes Wesen), Mystik (die Versenkung in Gott), Sensibilität (das Gespür für die Gestimmtheit der Umgebung)

Daneben existieren noch vier Eigenschaften, die keinem Bereich zugeordnet sind: *Aura*, *Konstitution*, *Reaktion* und *Stimme* (Wohlklang, Deutlichkeit und Kraft).

Eigenschaftspunktwerte unter 6 sind schwach, Werte über 15 sind sehr gut, Werte über 24 sollten nicht möglich sein.

3.2 LEIDENSCHAFTEN

Zu den Eigenschaftswerten gesellen sich noch sieben Leidenschaftswerte: Angst, Begierde, Freude, Hass, Liebe, Neid und Zorn. Diese Werte geben Aufschluss über die Reaktionen eines Charakters in sehr emotionalen Situationen.

Leidenschaften nehmen üblicherweise Werte von 0 bis 20 an.

3.3 FERTIGKEITSWERTE

Nun soll es bei Rollenspielen schon vorgekommen sein, dass die handelnden Spielercharaktere in Situationen gestürzt wurden, bei denen es auf knifflige Manöver ankam, beispielsweise ein gekonntes Abrollen nach einem gewagten Sprung vom dahineilenden Pferd. Um ein solches Manöver erfolgreich durchführen zu können, ist es sicherlich hilfreich, wenn der geschätzte Held über gute Reaktionen verfügt und zusätzlich noch einigermaßen gewandt ist; weitaus hilfreicher kann es sich jedoch erweisen, wenn der Held die betreffende Fertigkeit, in diesem Fall das Abrollen, gesondert eingeübt hat. Er kann sich auf diesem Wege, fast unabhängig von seinen Grundeigenschaften, ein gewisses Maß an Erfahrung und Routine erarbeiten.

Ähnliches trifft selbstredend auch für die Kampftechniken und Magiefertigkeiten zu. Auch hier bringt der Charakter zwar über seine Grundeigenschaften gewisse Vorlieben und Abneigungen mit ein, doch ist es auch hier möglich, in relativer Unabhängigkeit von diesen Eigenschaften spezielle Übungen zur Verbesserung bestimmter Kampftechniken oder Magiefertigkeiten durchzuführen.

Halten wir also fest: Ein Charakter verfügt neben seinen Grundeigenschaften und Leidenschaften noch über weitere **Fertigkeiten**, die er gesondert einüben kann.

Für das VALRAVA-Rollenspiel kommt hier die bereits erwähnte Dreiteilung *Kampf*, *Magie* und *Allgemeine bzw. Spezielle Fertigkeiten* zur Anwendung. Die Werte dieser Fertigkeiten können von 0 bis 30 reichen, wobei bereits Werte über 15 Punkten als gute Werte gelten.

3.3.1 KAMPFWERTE

Bei den **Kampfwerten** besitzt jeder Charakter pro Kampftechnik einen Kampfgeschickwert (KGE), der angibt, wie gut der Charakter die entsprechende Technik beherrscht.

Als Hauptkampfformen sind folgende vorgesehen: Waffenloser Kampf, bewaffneter Nahkampf und Fernkampf. Im bewaffneten Nahkampf und im Fernkampf kann sich ein Charakter darüber hinaus weiter spezialisieren und bestimmte Kampftechniken wie den Kampf mit Äxten, Dolchen, Schwertern usw. erlernen.

Zusätzlich existieren zwei weitere wichtige Werte für jede Kampftechnik: der *Neigungswert* und die *Fertigkeitsstufe*.

Der Neigungswert, den ein Charakter in einer Kampftechnik besitzt, gibt Auskunft darüber, wie gut ihm diese Kampftechnik aufgrund seiner Eigenschaftsvoraussetzungen „liegt“, d.h. wie effektiv er sie lernen und später auch anwenden kann.

Die Fertigungsstufe gibt an, wie gut der Charakter seine Beherrschung der jeweiligen Kampftechnik bereits vorangetrieben hat, d. h. welches Niveau seine Kampftechnik bereits erreicht hat. Ein Streiter, der in Fertigungsstufe 5 kämpft, stellt einen außerordentlich kompetenten Kämpfer dar, der zu sehr trickreichen Manövern in der Lage ist.

3.3.2 MAGIEWERTE

Bei den **Magiewerten** existieren drei Hauptwerte: die *Zauberkraft*, die anzeigt, wie viele Zauber ein Charakter einsetzen kann, das *Zaubergeschick*, das für jeden Magiebereich angibt, wie effizient der Zaubernde seine Zauberkraft nutzen kann und die *Zaubermacht*, die über die Mächtigkeit informiert, mit der der Charakter zaubern kann.

Dazu gesellen sich wie bei den Kampftechniken zwei weitere Werte, der *Neigungswert* und der *Zaubergrad*.

Auch hier zeigt der Neigungswert an, wie leicht der Charakter Zugang zur Zauberei findet und der Zaubergrad repräsentiert das Niveau der Zauberanwendung.

3.3.3 ALLGEMEINE UND SPEZIELLE FERTIGKEITSWERTE

Bei den **Allgemeinen / Speziellen Fertigkeitswerten** können ebenfalls zwei Hauptwerte genannt werden: der Fertigkeitswert, der angibt, wie weit das derzeitige Geschick des Charakters in der betreffenden Fertigkeit gediehen ist und der Neigungswert, der anzeigt, welche Lernvoraussetzungen der Charakter durch seine Eigenschaften für die jeweilige Fertigkeit „mitbringt“. Je höher der Neigungswert, desto leichter fällt einem Charakter das Erlernen der entsprechenden Fertigkeit.

Die Unterscheidung zwischen Allgemeinen und Speziellen Fertigkeiten bedeutet, dass es Fertigkeiten gibt, in denen **jeder** Charakter über ein gewisses Geschick verfügt (die Allgemeinen Fertigkeiten), und dass es daneben auch Fertigkeiten gibt, die jeder Charakter individuell erlernen kann.

Zu den Speziellen Fertigkeiten zählen auch bestimmte Berufsfertigkeiten, die ein Charakter vermittelt Berufsausbildung erlernen kann.

3.3.3.1 ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Abrollen: Die Fähigkeit, sich nach Stürzen o.ä. so abzufangen, dass evtl. Verletzungen vermieden oder vermindert werden können, bzw. dass ein schnelles Aufstehen möglich wird.

Akrobatik: Beschreibt die Fähigkeit, besondere motorische Aktionen durchzuführen wie Salti, Springen über eine Mauer mit gleichzeitigem Zücken eines Dolches,...

Ausweichen: Die Fähigkeit, auszuweichen.

Balancieren: Fähigkeit, den eigenen Körper im Gleichgewicht zu halten, z.B. beim Überqueren einer sehr schmalen Brücke.

Klettern: Die Fähigkeit, Bäume, Felsen, Seile o. ä. zu erklimmen.

Rennen: Das Sprint-Vermögen des Charakters. Zu diesem Wert wird bei Proben in der Regel noch die Bewegungsweite des Charakters addiert.

Schleichen: Die Fähigkeit, sich möglichst lautlos zu bewegen.

Springen: Die Fähigkeit, gut koordinierte Sprünge durchzuführen. Auch Sprungweite und -höhe werden durch diesen Wert beeinflusst.

Verbergen: Die Fähigkeit, sich zu verstecken. Bei Anwendung dieser Fertigkeit ist die Beschaffenheit der Umgebung von besonderer Bedeutung.

Wachgabe: Die Fähigkeit, Wache zu halten, d.h. nicht einzuschlafen und evtl. verdächtige Geräusche von unverdächtigen unterscheiden zu können.

Werfen / Fangen: Die Fähigkeit, Gegenstände gezielt zu werfen und geworfene Objekte zu fangen.

Winden: Die Fähigkeit, den eigenen Körper zu verdrehen, um sich beispielsweise durch enge Tunnel oder aus Fesselungen zu winden.

Zechen: Die Fähigkeit, Rauschmittel - in erster Linie alkoholischer Art - zu sich zu nehmen, ohne dabei berauscht zu werden.

3.3.3.2 SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Abrichten: Die Fertigkeit, Tieren etwas beizubringen, wie bspw. den „stummen Alarm“ - Pferde, die ihren Reiter mit den Nüstern antippen, um ihn vor Gefahr zu warnen; diese Fertigkeit steht in enger Verbindung mit der Fertigkeit *Tierkunde*.

Alchimie: Das Wissen um Tinkturen, Tränke, Pulver etc. Mit Hilfe dieser Fertigkeit können Mixturen analysiert oder hergestellt werden.

Ackerbau: Das Wissen um die Bewirtschaftung des Landes.

Artefaktherstellung: Das Wissen um und die Fähigkeit zur Herstellung mächtiger Artefakte.

Beidhändiger Kampf: Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter zwei Waffen gleichzeitig führen. Eine genaue Erläuterung dieser Fertigkeit folgt in *Kapitel 4 Kampfsystem*.

Bergbau: Das Wissen um das Arbeiten unter Tage.

Bogenbau: Die Fähigkeit, Bögen herzustellen und zu reparieren.

Braukunst: Die Fähigkeit, Getränke - vornehmlich Bier - zu brauen.

Dichtkunst: Das Vermögen, Sprache ästhetisch, künstlerisch und schöpferisch zu gestalten.

Dinge verstecken: Die Fähigkeit, Gegenstände geschickt zu verbergen.

Diplomatie: Das Wissen, Erkennen und Anwenden höfischer oder gesellschaftlicher Etikette.

Erste Hilfe: Die Erstversorgung von Verletzungen.

Fahrtensuche: Das Aufspüren und Verfolgen von Spuren.

Fahrzeug lenken: Die Fähigkeit, Fahrzeuge aller Art zu steuern.

Fallenkunde: Das Erstellen, Aufstellen und Entschärfen mechanischer Fallen aller Art (hauptsächlich jedoch Wildnisfallen).

Falschspiel: Durch diese Fertigkeit kann der Faktor Glück bei Glücksspielen ausgeschaltet oder zumindest reduziert werden.

Feilschen: Das Handeln um den Preis einer Ware.

Feinschmieden: Das Schmieden feinsten Arbeiten, wie Schmuckstücke u.ä..

Fischen: Das Wissen um lohnenswerte Fischereigebiete und die Fähigkeit mit Angel, Netz u.ä. umzugehen.

Gegenstandskunde: Das Wissen um Artefakte und magische Gegenstände. Diese Fertigkeit kann auch eingesetzt werden, um Gegenstände zu untersuchen.

Geländelauf: Das geschickte und schnelle Fortbewegen in schwierigem Gelände.

Geographie: Das Wissen um die geographische Lage von Städten, Gebirgen, Flüssen etc. und um die Schwierigkeit, bestimmte Gebiete zu erreichen oder zu durchqueren - in Abhängigkeit von geographischen Gegebenheiten.

Geschichte: Das Wissen um die Historie. Dabei stehen geschichtliche Ereignisse des eigenen Volkes im Vordergrund.

Götterkunde: Das „Wissen“ um die Götter, ihre Kulte und Erscheinungsformen - womit gemeint ist, dass das Wirken ei-

ner Gottheit anhand von bestimmten Anzeichen evtl. erkannt werden kann.

Heilkunde: Die Fähigkeit, eine Krankheit, eine Vergiftung oder ein anderes Leiden zu diagnostizieren und das Wissen um die entsprechenden Heilmethoden.

Höhlenkunde: Die Fähigkeit, sich in unterirdischen Anlagen zu orientieren und das Wissen um eventuelle Bewohner, Erbauer, Bodenschätze etc.

Jagen: Das Wissen um verschiedene Jagdtechniken, deren Effizienz und die Einschätzung von Jagdgebieten; auch das Wissen um das fachgerechte Erlegen eines Jagdtieres.

Knotenkunde: Das Wissen um die entsprechenden Knoten für verschiedene Bedürfnisse (Abseilen, Sichern, Fesseln, Aufhängen,...) und die Fähigkeit, diese zu knüpfen.

Kochen: Das Wissen um die Zubereitung schmackhafter Gerichte.

Kriegskunst: Das Wissen um Strategien und Taktiken der Kriegführung, vom Anlegen und Stören von Nachschublager und -wegen über die Bewegungen militärischer Verbände bis hin zum fachgerechten Einsatz von Kriegsgerät.

Küfern: Die Fertigkeit, Holzfässer für verschiedene Bedürfnisse herzustellen.

Lederarbeiten: Das Geschick in der Bearbeitung von Leder; dies schließt sowohl die Ledergewinnung (Hautabziehen, Fetten usw.) als auch die Bearbeitung zum gewünschten Endprodukt (Dolchscheide, Handschuhe) mit ein; die Herstellung von Lederkleidung ist eng verknüpft mit der Fertigkeit *Schneidern*.

Lesen / Schreiben: Die Fertigkeit, Texte zu lesen und zu schreiben. Je besser diese Fertigkeit ausgebildet ist, desto stillvollere Texte können verfasst werden und desto schneller kann der Inhalt von gelesenen Texten erfasst bzw. die gesuchte Information gefunden werden.

Lippenlesen: Die Fähigkeit an den Lippenbewegungen anderer deren gesprochene Worte abzulesen.

Lügen: Das Vermögen, andere glaubhaft zu belügen.

Malen / Zeichnen: Diese Fertigkeit bezeichnet sowohl das einfache Skizzieren von Plänen, Gegenständen usw. als auch den künstlerischen Umgang mit Pinsel, Kohlestift u.ä.

Mechanik: Das Wissen um mechanische Prinzipien. Mit Hilfe dieser Fertigkeit können bspw. auch die Mechanismen von Türschlössern erkannt werden, was es evtl. erleichtert, diese zu öffnen.

Meditation: Die Fähigkeit, sich selbst in eine Art Trance zu versetzen; auf diesem Weg ist erholsamerer Schlaf möglich, evtl. kann durch Meditation auch ein Kontakt zu Göttern, Geistern o.ä. aufgenommen werden.

Menschenkenntnis: Die Fähigkeit, andere Charaktere zu durchschauen, d.h. zu erkennen, ob ein Charakter lügt, von etwas geplagt wird o.ä.; diese Fertigkeit betrifft nicht nur Angehörige der Menschenvölker.

Musizieren: Die Fähigkeit, ein Musikinstrument zu spielen.

Navigieren: Die Fähigkeit, ein Wassergefährt über offene See in die gewünschte Richtung zu steuern.

Orientierung: Die Fähigkeit, in freier Natur den Richtungssinn zu bewahren und sich geographisch zurecht zu finden.

Pfeile herstellen: Die Fertigkeit, Pfeile für Bögen herzustellen; diese beinhaltet auch die Herstellung von besonderen Pfeilen, wie Brandpfeile, singende Pfeile etc.

Pflanzenkunde: Die Fähigkeit, Pflanzen korrekt zu bestimmen und das Wissen um deren Wirkungen.

Rechnen: Die Beherrschung mathematischer Gesetze; diese Fertigkeit ist bspw. auch hilfreich bei der Aufstellung von Katapulten, da die wahrscheinliche Flugbahn der Geschosse mehr oder minder genau vorausberechnet werden kann.

Rechtswunde: Das Wissen um Recht und Gesetz.

Reiten: Die Fähigkeit, ein Reittier zu reiten.

Rhetorik: Die Fähigkeit, Reden wirkungsvoll zu gestalten.

Rudern / Segeln: Die Fähigkeit, ein kleines Wassergefährt zu steuern.

Runen lesen: Die Fähigkeit, Runen zu erkennen und ggfs. auch zu lesen.

Schauspielen: Die Fähigkeit, eine andere Persönlichkeit überzeugend darzustellen.

Schiffbau: Das Wissen um die Herstellung von Wassergefährten und die Fähigkeit, dies zu tun.

Schlösser öffnen: Die Fähigkeit, verschlossene Schlösser unter Zuhilfenahme entsprechender Werkzeuge zu öffnen.

Schmieden: Die Fähigkeit, Schmiedearbeiten (Hufe, Zangen, Pflugscharen,...) auszuführen.

Schneidern: Das fachgerechte Herstellen von Kleidungsstücken.

Schwimmen / Tauchen: Die Fähigkeit, sich über und unter Wasser fortzubewegen.

Seilkunst: Die Fertigkeit, Seile herzustellen und zu reparieren.

Singen: Die Fähigkeit, wohlklingend zu singen.

Ski fahren: Die Fähigkeit, sich auf Skiern fortzubewegen.

Stehlen: Die Fertigkeit, jemanden zu berauben, ohne dass dieser etwas davon merkt.

Steinmetzkunst: Das Wissen um und die Fähigkeit zur Herstellung von Steinmetzarbeiten.

Sternkunde: Das Wissen um die Gestirne, ihre Positionen, Wege und evtl. Bedeutungen.

Stimmen imitieren: Die Fähigkeit, Stimmen (auch von Tieren) täuschend echt nachzuahmen.

Tanzen: Die Fähigkeit, durch Körperbewegungen Stimmungen wiederzugeben, seinen Körper mit Einflüssen, Eindrücken u.ä. in Einklang zu bringen.

Taschenspielererei: Kleine Gaukeleien und Zauberkünste, wie z.B. kleine Gegenstände verschwinden lassen, Geschicklichkeitsspiele mit 3 Fingerhüten und 1 Kugel,...

Tierheilung: Die Fähigkeit, Krankheiten und Verletzungen von Tieren zu erkennen und das Wissen um die fachgerechte Behandlung.

Tierkunde: Die Fähigkeit, Tiere bestimmen zu können und das Wissen um deren jeweilige Verhaltensweisen.

Tierpflege: Die Fertigkeit, Tiere artgerecht zu versorgen; dies beinhaltet sowohl die Auswahl des Futters als auch die Auswahl der Unterbringung.

Tischlern: Das Wissen um und die Fähigkeit zur Herstellung von Holzarbeiten, wie Stühlen, Schränken, Axtschäften,...

Verführen: Die Geschicklichkeit, jemanden zu verführen.

Verkleiden: Das Geschick, sich selbst oder andere fachgerecht zu verkleiden.

Völkerkunde: Das Wissen um andere Völker und deren Lebensweise.

Waffenpflege: Die Fertigkeit, Waffen fachgerecht zu pflegen, d.h. erlittenen Waffenschaden zu reduzieren.

Waffenschmieden: Das Wissen um und die Fähigkeit zur Herstellung von Metallwaffen / -rüstungen.

Werte schätzen: Die Fähigkeit, den Material- und Handelswert von Gegenständen zu schätzen.

Wetterkunde: Die Fähigkeit, die Wetterlage einzuschätzen und Wettervorhersagen vorzunehmen.

Wildnisleben: Die Fähigkeit, in freier Natur zu überleben, d.h. geeignete Lagerplätze und Wege zu finden; beinhaltet auch das Geschick, bestimmte Pflanzen möglichst schnell aufzuspüren, rauchloses Feuer zu entfachen,...

Winzern: Das Wissen um und die Fertigkeit zu Herstellung von Weinen.

Zauberkunde: Das Wissen um die Magie; ermöglicht das Erkennen magischer Rituale, Stätten usw., jedoch nicht die Anwendung von Magie.

Zeichensprache: Die Fähigkeit, sich lautlos durch Gebärden zu verständigen.

Desweiteren besitzt jeder Charakter noch Angaben zu Aussehen und Werdegang: Volkszugehörigkeit, Beruf, Titel, Geburtstag, Größe, Gewicht, Statur, Haar- und Augenfarbe.

3.4 SONSTIGE WERTE

Jeder Charakter verfügt schließlich noch über verschiedene weitere Werte:

Sprach- und Schriftwerte: Diese Werte zeigen an, wie gut ein Charakter eine Sprache beherrscht und welche Schriften er schreiben und lesen kann.

Lebenspunkte: Dieser Wert zeigt die Lebenskräfte eines Charakters an; sinken die Lebenspunkte auf oder unter 0, so stirbt der Charakter.

Lebenspunkte werden auch in Form eines Lebenskreises dargestellt; dieser unterteilt sich in bis zu sechs Segmente zzgl. einem autonom geschützten Seelensegment. Eine ernste Verletzung führt zum Abstreichen eines Lebenssegments, eine kritische Verletzung betrifft zwei Lebenssegmente, eine tödliche Verletzung, nun, ja, den ganzen Kreis mit Ausnahme des Seelensegments. Dieses kann optional verwendet werden, wenn z. B. ein finsterner Schurke mittels Magie die Existenz eines Charakters völlig auslöscht, mit der Folge, dass dessen Seele stirbt, in der Hölle Qualen leidet, als Geist umgehen muss o. Ä.

Verbleibt einem Charakter nur noch ein Lebenssegment, so ist er kampfunfähig und kann sich nur noch mühsam fortbewegen.

Resistenzwerte: Diese Werte geben an, wie gut ein Charakter den Einwirkungen von Giften, Krankheiten und Zauberei widerstehen kann.

Selbstheilung: Jeder Charakter besitzt Selbstheilungskräfte, die angeben, wie viele Lebenspunkte ein Charakter bei entsprechender Ruhe regenerieren kann.

Ruf: Der Ruf eines Charakters zeigt an, als wie ehrenhaft und respekteinflößend sein Handeln gilt.

Stufe und Erfahrung: Die Erfahrungspunkte geben an, wie viel Erfahrung der Charakter bereits gesammelt hat. Die Stufe kann als Entwicklungsstufe betrachtet werden und zeigt die Mächtigkeit eines Charakters an.

Sichtweite: In Abhängigkeit seines Sehvermögens hat jeder Charakter eine bestimmte Sichtgrenze bis zu der er Objekte gut wahrnehmen kann.

Bewegungsweite: Dieser Wert zeigt an, wie weit ein Charakter reichen kann, d.h. seine Schritt- und Reichweite. (Dies ist wichtig bei Sprüngen, Rennen usw.)

Aktionspunkte: Ein u. a. von der Schnelligkeit abhängiger Wert, der angibt, wie viele Aktionen ein Charakter in einer Kampfunde (siehe auch Kampfsystem) durchführen kann.

KR-TP-Bonus: Ein von der Kraft eines Charakters abhängiger Bonuswert, der hauptsächlich bei Nahkampfhandlungen den Schaden, den ein Charakter anrichten kann, vergrößert.

4 KAMPFSYSTEM

„Ehrene Trompeten erschallten. Der Feind stieß vor, einige gegen den Klammwall, andere gegen den Dammweg und die Rampe, die zu den Toren der Hornburg hinaufführte. Dort waren die größten Orks und die wilden Menschen aus den Dunland-Mooren eingesetzt. Einen Augenblick zögerten sie, und dann gingen sie vor. Im Schein der Blitze sah man auf jedem Helm und Schild als Wappen die grausige Hand von Isengart. Sie erreichten den Gipfel des Felsens; sie drängten zu den Toren.

Dann endlich kam die Antwort: ein Hagel von Pfeilen und Steinen traf sie. Sie wankten, wichen zurück und griffen wieder an; und wie das heranwogende Meer hielten sie jedes Mal an einem höheren Punkt an. Wieder erschallten Trompeten, und eine Gruppe brüllender Menschen sprang vorwärts. Sie hielten ihre großen Schilde über sich wie ein Dach, während sie zwischen sich die großen Stämme zweier mächtiger Bäume trugen. Hinter ihnen scharten sich Ork-Bogenschützen zusammen und schickten einen Hagel von Pfeilen gegen die Bogenschützen auf den Wällen. Sie erreichten die Tore. Die von starken Armen geschwungenen Stämme prallten mit durchdringendem Dröhnen auf das Holz. Wenn ein Mann fiel, zermalmt von einem herabgeschleuderten Stein, sprangen zwei andere an seinen Platz. Immer wieder und wieder stießen die großen Rammen krachend vor.

Éomer und Aragorn standen zusammen auf dem Klammwall. Sie hörten das Brüllen der Stimmen und das dumpfe Schlagen der Rammen; und bei einem plötzlichen Aufleuchten erkannten sie die Gefahr an den Toren.

„Kommt“, sagte Aragorn. „Das ist die Stunde, da wir gemeinsam die Schwerter ziehen werden!“

Blitzschnell rannten sie am Wall entlang und die Stufen hinunter und gelangten in den äußeren Hof auf dem Felsen. Während sie liefen, riefen sie eine Handvoll beherzter Streiter zu sich. Es gab eine kleine Ausfallpforte an einer westlichen Ecke des Burgwalls, wo die Felswand bis zu ihm vorragte. Auf dieser Seite lief ein schmaler Pfad bis zu dem großen Tor zwischen dem Wall und dem steilen Rand des Felsens. Zusammen sprangen Éomer und Aragorn durch diese Tür, dicht gefolgt von ihren Männern. Wie eins fuhren die beiden Schwerter aus der Scheide.

„Gúthwine!“ rief Éomer. „Gúthwine für die Mark!“

„Andúril!“ rief Aragorn. „Andúril für die Dúnedain!“

Von der Seite angreifend, stürzten sie sich auf die wilden Männer. Andúril hob sich und fiel nieder und glänzte mit weißem Feuer. Ein Schrei stieg auf von Wall und Turm: „Andúril! Andúril zieht in den Krieg! Die Klinge, die geborsten war, erstrahlt wieder!“

Voll Schrecken ließen die Rammer die Bäume fallen und wandten sich zur Flucht; doch die Mauer ihrer Schilde geriet ins Wanken, als hätte der Blitz eingeschlagen, und sie wurden hinweggefegt, niedergemacht oder über den Felsen in den steinigigen Bach unten geworfen. Die Ork-Bogenschützen schossen wie wild und flohen dann.“²

Zur gleichen Zeit am Spieltisch: Beim ersten Anzeichen eines drohenden Kampfes stürzen sich die Spieler auf ihre

Würfel. Ihre Augen glänzen mit weißem Feuer. Schreie steigen auf: „Ich attackiere energisch mit meiner Axt!“ „Ich springe dem nächsten Ork entgegen und zücke mein Schwert!“ ...

Voll Schrecken lässt der Meister seinen Bleistift fallen und wendet sich zur Flucht; seine Vorbereitungen geraten ins Wanken, als hätte der Blitz eingeschlagen, und sie werden hinweggefegt, niedergemacht...

Doch halt! Rettung naht! Selbst unübersichtliche Kämpfe können durch bestimmte spieltechnische Regelungen gemeistert werden.

4.1 KAMPFRUNDEN

Zunächst ist hier die Einteilung des Zeitablaufs in **Kampfrunden** (KR) zu nennen. Dadurch erhält jeder Charakter die Möglichkeit, innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens von etwa zwei bis drei Sekunden bestimmte Handlungen durchzuführen. So können verschiedene Aktionen gleichzeitig ablaufen und der Meister kann den Überblick behalten, was wann wo geschieht.

4.2 AKTIONSPUNKTE

Zwei Sekunden können eine sehr lange aber auch eine unglaublich kurze Zeitspanne sein. Stellen wir uns einen kleinen, schwächtigen Charakter vor, der von seinem Anführer unverhofft in eine schwere Kriegsrüstung gesteckt und mit der Anweisung: „Sei tapfer!“ auf die gegen die Orkhorden zu verteidigende Brücke geschickt wurde. Wenn ihm das Glück hold ist [auch wenn man hier einwenden mag, dass unseren Streiter besagtes Glück spätestens mit der Zuteilung zu seinem Anführer verlassen habe], so wird es ihm binnen einer Kampfrunde gelingen, den schweren, gepanzerten Arm zusammen mit der langen, schweren Waffe anzuheben und auf einen seiner zahlreichen Feinde fallen zu lassen.

Denkbar ist, dass der große, kräftige Ork, der ihm mit leichter Panzerung gegenüber steht, innerhalb der gleichen Kampfrunde innehält, stutzt, dem Hieb ausweicht und dann seinerseits auch noch zum Gegenschlag ausholt.

Für die spieltechnische Handhabung einer Kampfrunde bedeutet dies: Jedem Charakter stehen pro KR Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Diese AP verbraucht er, wenn er agiert. Im Normalfall verfügt jeder Spieler über fünf AP pro KR. Allerdings kann dieser Wert bei besonders schnellen (Schnelligkeitswert 20+) bzw. besonders gewitzten (Witzwert 20+) Charakteren auch erhöht sein (um jeweils einen Punkt). Krieger und Argon-Priester erhalten einen grundsätzlichen AP-Bonus von einem Punkt. Darüber hinaus können die AP durch die Zauberfertigkeit *Geistesgegenwart* um einen zusätzlichen Punkt gesteigert werden.

Ohne Einsatz von Zauberei (z. B. Beschleunigung) können einem Charakter pro KR maximal acht AP zur Verfügung stehen.

Ein gewöhnliches Kampfmanöver verbraucht drei AP (es ist dabei völlig unerheblich, ob es sich um einen Angriff, eine Parade, das Wechseln der Waffe o. Ä. handelt). Trägt ein Charakter allerdings Rüstung oder Gepäck, so erhöhen sich die AP, die er für ein gewöhnliches Kampfmanöver benötigt.

² Tolkien, J.R.R.: *Der Herr der Ringe*, Stuttgart: 1991, S. 540

Sollte ein Charakter in die missliche Lage geraten, für ein Kampfmanöver mehr AP zu benötigen als ihm pro KR zur Verfügung stehen (z. B. durch das Tragen einer ungewohnt schweren Rüstung), so kann er lediglich torkeln, kriechen o. Ä.

Zauberanöver erfordern unterschiedlich viele AP, abhängig von der Art des Zaubers und dem Geschick des Zaubernden (*siehe auch Kapitel „Zauberei“*)

Am Spieltisch kommt also jeder Spieler pro Kampfunde einmal an die Reihe und führt dann all seine Aktionen aus. Überzählige AP verfallen.

4.3 NAHKAMPFANGRIFF

Entscheidet sich ein Charakter dazu, während einer KR einen Nahkampfangriff durchzuführen, so entscheidet eine W20-Probe auf seinen entsprechenden Kampfwert, wie gut ihm der Angriff gelingt. Bei gewöhnlichen Kämpfen gegen gewöhnliche Gegner gilt, dass ein Angriff glückt, sobald der Mindestwert 6 (Routinemanöver) erreicht wurde.

Ein Gesamtergebnis unter 17 gilt als *schwacher Angriff*, ein Gesamtergebnis ab 30 gilt als *energischer Angriff* und ein Gesamtergebnis ab 40 gilt als *tödlicher Angriff*.

Zeigt der Würfel eine 1, so *patzt* der Angreifer. Zeigt der Würfel eine 20, so gelingt dem Angreifer ein *Glücksmanöver*. Beide Ergebnisse ziehen Konsequenzen nach sich, die später erläutert werden.

4.4 NAHKAMPFPARADE

Ein Charakter, der angegriffen wird, **kann** versuchen zu parieren. Hierzu führt er eine Probe auf seinen entsprechenden Kampfwert durch. Die Parade gelingt, wenn das Ergebnis des Verteidigers mindestens so hoch ausfällt wie das Ergebnis des Angreifers. Ein Gesamtergebnis ab 30 gilt als *energische Parade*.

Ein **Würfelergebnis** von 1 markiert einen *Verteidigungspatzer*, das Ergebnis 20 ein *Glücksmanöver*. Auch hier führen beide Ergebnisse zu weiteren Konsequenzen, die später erläutert werden.

4.5 FERNKAMPFANGRIFF

Greift ein Kämpfer mit einer Fernkampfwaffe an, so wird auch hier eine Probe auf den jeweiligen KGE-Wert fällig. Diese entscheidet, ob das Geschoss sein Ziel treffen würde. Allerdings beeinflussen die Größe des Ziels und die Entfernung desselben vom Schützen den zu erreichenden Mindestwert der Angriffs-KGE-Probe. Die Zielgrößen unterteilen sich in fünf Kategorien von *winzig* bis *riesig*, die Entfernung wird in vier Kategorien gemessen: *nah* (Nahkampferentfernung), *mittel* (Ziel könnte den Schützen binnen zweier KR erreichen; bis etwa 30 Meter), *weit* (Ziel erreichbar in drei bis zehn KR; etwa 30 bis 150 Meter) und *sehr weit* (mehr als 150 Meter).

Zielgröße	Beispiel	Mindestwert (nah, mittel, weit, sehr weit)
riesig	Drache	6-9-12-17
groß	Troll, Pferd	9-12-17-22
mittel	Mensch, Zwerg, Ork	12-17-22-26
klein	Hase, Hund	17-22-26-30
winzig	Münze	22-26-30-34

Ein **Würfelergebnis** von 1 zieht einen *Patzer* nach sich, ein Gesamtergebnis unter 6 gilt als *unkontrollierter Schuss*: das Geschoss verschwindet in eine beliebige Richtung. Ab einem Gesamtergebnis von 6 Punkten fliegt das Geschoss zumindest in die Richtung des Ziels. Wurde das Mindestergebnis für den Angriff erreicht, so würde das Ziel getroffen werden; das Ziel hat allerdings evtl. noch die Möglichkeit auszuweichen (*siehe Fernkampfp Parade*).

Ein Gesamtergebnis von mindestens 30 gilt als *energischer Angriff*, ein Gesamtergebnis von mindestens 40 als *tödlicher Angriff*. Das Würfelergebnis 20 führt auch hier zu einem *Glücksangriff*.

Auch Sicht- und Wetterverhältnisse können auf einen Fernkampfangriff Einfluss nehmen. Bei schlechten Sichtverhältnissen (z. B. Charaktere, die nachts unterwegs sind und bei völliger nichtmagischer Dunkelheit **nicht** mindestens drei Meter weit sehen können) müssen Fernkämpfer mit halbiertem KGE-Wert angreifen.

Anmerkung: Es kann auch sein, dass die Waffe eines Charakters weiter reichen könnte, als der Charakter scharf sehen kann. Dieser Charakter kann seine Waffe selbstredend nur gegen jene Ziele einsetzen, die sich innerhalb seines Sichtradius befinden. Schießt er weiter, gilt für solche Angriffe eine 5%-Chance (Wurfresultat 20).

Widrige Wetterverhältnisse wie Regen oder Sturm können ebenfalls die Ambitionen eines Schützen zunichte machen. Je nach Intensität der Wettereinflüsse reduziert sich die Reichweite der Waffe. Gewöhnlicher Regen reduziert die Angriffsreichweite auf maximal weite Entfernungen, heftiger Sturm kann die Angriffsreichweite bis auf *nah* beschränken. (Ich gehe hierbei allerdings kleingläubigerweise davon aus, dass bei einem Sturm, der selbst *nahe* Fernkampfangriffe unmöglich machen würde, auch keine sonstigen Angriffe stattfinden.) Für alle Angriffe, die über diese eingeschränkte Reichweite hinausgehen, gilt eine 5%-Chance (Würfelergebnis 20).

Durch die Spezialfertigkeit *Gewitterschütze* kann ein Fernkämpfer die sich aus den Wetterverhältnissen ergebenden Einschränkungen um eine Distanzeinheit abmildern. (*Also könnte ein Gewitterschütze bei schlechtem Wetter mit maximal mittlerer Schussreichweite dennoch weite Schüsse ohne Abzüge durchführen.*)

4.6 FERNKAMPFPARADE

Sobald ein Geschoss in Richtung (die Angriffsprobe kann auch unter dem erforderlichen Mindestwert liegen) eines Ziels unterwegs ist, steht für dieses eine Probe auf den Ausweichen-Wert an.

Generell gilt: Ist das Ergebnis der Ausweichenprobe mindestens so hoch wie das Ergebnis des geglückten Fernkampfangriffs, so konnte das Ziel dem Geschoss ausweichen.

Befindet sich ein Geschoss nur in Richtung auf das Ziel, legt das Ziel dennoch eine Probe ab; würfelt es eine 1, so wird es vom Geschoss getroffen.

Während das Tragen eines Schildes dem Verteidiger einen Bonus auf seine Fernkampfp Parade einbringt, kann es auch zu verschiedenen Mali kommen:

- das Opfer wird vom Schuss überrascht oder ignoriert ihn: es würfelt lediglich mit W20, bei einer 20 wird es nicht getroffen,

2. befindet sich das Ziel *nah* am Schützen, so darf es für seine Fernkampfparade nur seinen halbierten Ausweichenwert einsetzen,
3. befindet sich das Ziel *sehr nah* (Nahkampfdistanz) am Schützen, so darf es lediglich würfeln, ohne seinen Ausweichenwert zu addieren.

Glückt die Fernkampfparade mit einem Würfelergebnis von 20, so ist dem Ziel ein *Glücksmanöver* gelungen und es wird unabhängig vom Wert der Angriffsprobe nicht getroffen.

Anmerkung: Ein Kämpfer kann - so er dies wünscht - das Probenergebnis seiner Kampfmanöver um eine Anzahl von Punkten bis zur Höhe seines entsprechenden Kampfwertes reduzieren. Würfelt ein Kämpfer mit einem Kampfwert von 16 eine 15, so ergibt sich ein Gesamtergebnis von 31. Der Kämpfer kann nun diese 31 um bis zu 16 Punkte reduzieren.

4.7 TREFFER

Sobald eine gelungene Attacke nicht pariert wird, erzielt der Angreifer Schaden. Diese Trefferpunkte (TP) ergeben sich aus der Trefferwirkung der Waffe (*siehe dort*) zuzüglich einem evtl. bestehenden persönlichen TP-Bonus des Angreifers.

Um es präziser zu sagen: Eine gewöhnliche Waffe verursacht TP in Höhe von 2 bis 3 Würfeln mit W6, in den meisten Fällen zuzüglich einem speziellen Waffenbonus von etwa 1 bis 6 Punkten. (*Bei einzelnen Waffen kann hierzu noch ein gesonderter Bonus addiert werden.*) Zu diesen Waffen-TP darf der Charakter noch seine jeweilige FS der Kampftechnik und – bei Nahkampfangriffen - einen evtl. bestehenden Kraft-TP-Bonus addieren.

Handelt es sich um einen *energischen Angriff*, so werden diese TP verdoppelt, bei einem *Glücksangriff* werden sie verdreifacht.

Darüber hinaus führt ein *energischer Angriff* zu einer *ernsten Verletzung* (*siehe dort*). Zu einer *kritischen Verletzung* kommt es, wenn dem Angreifer ein *Glücksangriff* gelingt oder er die Kampffertigkeit *Präzision* beherrscht und einen *energischen Angriff* führt.

Ein *tödlicher Angriff* (Ergebnis ≥ 40) zieht selbstredend eine *tödliche Verletzung* nach sich.

4.8 RÜSTUNGSSCHUTZ

Da eine jede Kampftechnik, sofern sie erfolgreich angewandt wurde, bestimmte Auswirkungen (Trefferpunkte) auf die Lebenskräfte des Opfers verursacht, ist es ratsam, Schutzmaßnahmen im Sinne von Rüstungen in Erwägung zu ziehen.

Der Rüstungsschutz, den jede Art von Rüstung bietet, wird von den Trefferpunkten, die man erleiden würde, abgezogen. Was übrig bleibt, sind nun tatsächlich die Punkte, die man sich von seinen Lebenspunkten abzuziehen hat. Diese Punkte werden Schadenspunkte genannt.

Alle Rüstungsteile besitzen einen Wert für Rüstungsschutz (RS). Werden die RS-Werte der getragenen Rüstungsteile addiert, so ergibt sich daraus der Gesamt-Rüstungsschutz, den ein Charakter besitzt. (*Zugegeben, es ist unrealistisch, dass sich ein Charakter der nichts weiter als einen Helm trägt, von jedem Treffer bspw. 2 SP abziehen darf, da er höchstwahrscheinlich nicht jedesmal am Kopf getroffen wird. Doch hat es sich gezeigt, dass eine Einteilung des Körpers in Trefferzonen zu einem unverhältnismäßig hohen Mehrauf-*

wand an Würfelei und Rechnerei führt – auf Kosten des Spielflusses und der Spielfreude.) Darüber hinaus bieten einige Rüstungsteile besonderen Schutz gegen ernste oder kritische Verletzungen.

Das unangenehme an Rüstungen ist nun, dass sie ihren Träger behindern. Besieht man sich die Rüstungstabelle, so findet man dort Angaben bezüglich KGE- und AP-Modifikationen. Die KGE-Modifikation einer Rüstung reduziert den jeweiligen KGE-Wert des Kämpfers, d.h. bei einer KGE-Probe muss sich der Spieler die entsprechende Punktzahl von seinem Probenergebnis abziehen.

Die AP-Modifikation bedeutet, dass eine Aktion in der jeweiligen Rüstung entsprechend viele Aktionspunkte zusätzlich benötigt.



4.9 KAMPFPROBEN

4.9.1 PATZER (WÜRFEL ZEIGT 1)

Die Aktion des Kämpfers misslingt fürchterlich. Er würfelt direkt im Anschluss mit einem W10 und ermittelt das Patzerresultat anhand der Patzertabelle für den Nah- bzw. Fernkampf. Nahkampfwaffen können hierbei unter Umständen zu Bruch gehen. (BW-Wurf)

4.9.2 UNKONTROLLIERTER SCHUSS (NUR FERNKAMPF)

Das Geschoss fliegt in eine beliebige Richtung. Im Normalfall richtet es dabei keinen Schaden an, allerdings könnte sich der Charakter ja auch beispielsweise auf einem belebten Marktplatz befinden...

4.9.3 SCHWACHER ANGRIFF (NUR NAHKAMPF)

Ein *schwacher Angriff* (Gesamtergebnis liegt unter 17) zieht nur dann weitere Konsequenzen nach sich, wenn dem Verteidiger direkt im Anschluss mindestens eine *energische Parade* (Gesamtergebnis ≥ 30) gelingt. Der Verteidiger darf dann zwischen drei Optionen wählen:

1. Der Angreifer wird vom Verteidiger entwaffnet; die Waffe befindet sich außer Reichweite des Angreifers für die Dauer von mindestens einer Anzahl KR, die der Höhe der FS des Verteidigers entspricht (*Kämpft also ein Verteidiger in FS 3, so kann er die Waffe seines Gegners für mindestens 3 KR aus dessen Reichweite befördern*),
2. Der Verteidiger fügt dem Angreifer Schaden zu, die TP entsprechen dem einfachen Waffenschaden ohne persönlichem Bonus,
3. Die Überlegenheit des Verteidigers wird offenkundig; der Respektwert des Angreifers sinkt um einen Punkt, der des Verteidigers steigt um einen Punkt. Diese Option bedingt allerdings, dass mindestens ein Zeuge den Kampf überlebt.

4.9.4 ENERGISCHER ANGRIFF

Ein *energischer Angriff* (Gesamtergebnis ≥ 30) führt, wenn er nicht abgewehrt wird, zu einer Verdopplung der TP und einer *ernsten Verletzung* (ein Lebenssegment) des Getroffenen. (Beherrscht der Angreifer die Fertigkeit *Präzision*, so verursacht sein *energischer Angriff* eine *kritische Verletzung* (zwei Lebenssegmente).)

4.9.5 ENERGISCHE PARADE (NUR NAHKAMPF)

Eine *energische Parade* ist nur dann von Belang, wenn sie direkt auf einen *schwachen Angriff* (siehe dort) folgt.

4.9.6 TÖDLICHER ANGRIFF

Bei einem Gesamtangriffsergebnis von mindestens 40 gelingt dem Angreifer, wenn der Verteidiger nicht parieren kann, ein tödlicher Angriff. Abgesehen vom Tod des Verteidigers bewirkt ein tödlicher Angriff auch einen Bonus von einem Punkt auf den Respektwert des Angreifers (sofern ein Zeuge den Kampf überlebt).

Alternativ kann ein tödlicher Angriff spieltechnisch auch so gehandhabt werden, dass der vierfache Schaden entsteht und nicht zwangsläufig zum sofortigen Tode des Gegners führt. Dies empfiehlt sich vor allem beim Kampf gegen gewaltige Gegner wie z.B. Trolle.

4.9.7 GLÜCKSANGRIFF (WÜRFEL ZEIGT 20)

Ein Glücksangriff kann, wenn er nicht pariert wird, verheerende Folgen für den Verteidiger haben. Die TP verdreifachen sich und der Angriff bewirkt eine kritische Verletzung. (Optional kann sich die Spielrunde darauf verständigen, dass ein Glücksangriff zu einer tödlichen Verletzung führt, wenn der Angreifer die Kampffertigkeit *Präzision* beherrscht.)

Darüber hinaus darf der Angreifer direkt im Anschluss noch einmal mit einem W20 würfeln. Beträgt das Ergebnis mindestens 16, so steigt sein Kampfwert permanent um einen Punkt.

4.9.8 GLÜCKSPARADE (WÜRFEL ZEIGT 20)

Der Verteidiger darf noch einmal mit einem W20 würfeln. Beträgt das Ergebnis mindestens 16, so steigt sein entsprechender Kampfwert permanent um einen Punkt.

a) *Nahkampf*: Eine Glücksparade ermöglicht es dem Verteidiger, den Angreifer zu entwaffnen oder ihm Schaden zuzufügen. Entscheidet sich der Verteidiger für die Entwaffnung des Gegners, so befindet sich dessen Waffe für die Dauer von mindestens (FS des Verteidigers) KR außerhalb seiner Reichweite. Möchte der Verteidiger seinem Gegner Schaden zufügen, so ermittelt er die einfachen TP seiner Waffe ohne persönlichen TP-Bonus.

b) *Fernkampf*: Der Verteidiger wird nicht getroffen.

4.10 DIE KAMPFWERTE

Jeder Charakter besitzt Grundwerte in den Kampfbereichen *waffenloser Kampf*, *bewaffneter Nahkampf* und *Fernkampf*. Für jeden dieser drei Bereiche existiert ein *Neigungswert* (NW), der die grundsätzliche Begabung des Charakters für diese Technik widerspiegelt, eine *Fertigkeitsstufe* (FS) und ein *Kampfgeschickswert* (KGE). Die beiden letztgenannten Werte verweisen auf das aktuelle technische Können des Charakters. Auf den KGE-Wert legt der Charakter seine Kampfproben ab und die FS wird als Bonus zu den TP addiert.

Bei der *Charaktererschaffung* (siehe dort) und beim *Stufenanstieg* (siehe dort) kann ein Charakter seine KGE-Werte bzw. FS-Werte steigern. Dazu ist der aktuelle KGE-Wert mittels Würfelwurf zu überbieten. Der NW gibt erstens den Bonus auf den Steigerungsversuch an und zweitens, wie viele W6 maximal pro Steigerungsversuch eingesetzt werden dürfen.

(Bei NW 3 darf ein Steigerungsversuch also maximal mit 3W6+3 erfolgen.)

Erreicht ein Charakter im *bewaffneten Nahkampf* oder im *Fernkampf* FS 3, so kann er ab diesem Zeitpunkt Spezialkampftechniken erlernen; für den *bewaffneten Nahkampf* sind dies: Axt, Keule, Messer, Schwert, Stangenwaffe; für den *Fernkampf* sind dies: Armbrust, Bogen, Wurfaxt.

4.11 SPEZIALFERTIGKEITEN

Erreicht ein Charakter in einem seiner Kampftechnikwerte FS 5, so kann er ab diesem Zeitpunkt für diese Kampftechnik folgende Spezialfertigkeiten erlernen:

4.11.1 ALLGEMEINE SPEZIALFERTIGKEITEN

(erlernbar sobald in einer beliebigen Kampftechnik FS 5 erreicht wird; Wirkung gilt für alle Kampftechniken)

Glücksritter: Patzer werden nur noch mit 25%-Wahrscheinlichkeit als solche gewertet; erneuter Wurf mit W20, bei 1-5 Patzer

Kampf in Rüstung: ermöglicht den Kampf in normaler Rüstung: KGE-Abzüge -1, rüstungsabhängiger AP-Malus reduziert sich um 1

Kampf in Kriegsrüstung: ermöglicht den Kampf in Kriegsrüstung: KGE-Abzüge -3, rüstungsabhängiger AP-Malus reduziert sich um 3; Voraussetzung: *Kampf in Rüstung*

Kampfrausch: TP und KGE jeweils +10; Charakter kämpft gegen nächststehendes Wesen bis alle Wesen besiegt sind oder der Charakter erschöpft ist; -1 LeP pro Attacke

Kriegsschrei: versetzt Feinde in Furcht und Freunde in Begeisterung: Freunde in der Nähe kämpfen bis zum Tod / zur Flucht des Charakters mit Bonus +1 auf KGE

Rettung: Verzweiflungstat: erlaubt in auswegloser Situation die Durchführung eines 50%-Rettungsmanövers und 75%-Chance (W20: 6-20), eine tödliche Verletzung als kritische Verletzung zu erleiden

Schnelle Reflexe: 2 PA-Versuche, das bessere Wurfresultat zählt

Widerstand: Charakter ist immun gegen ernste Verletzungen, kritische Verletzungen führen aber dennoch zum Verlust von 2 Lebenssegmenten

Wucht: TP-Bonus für Nahkampf: +1W6

Zähigkeit: Charakter erhält ein zusätzliches Lebenssegment

4.11.2 WAFFENLOSER KAMPF

Niederschlagen: gelingt dem Charakter ein energischer Angriff, so wird sein Gegner bewusstlos

4.11.3 BEWAFFNETER NAHKAMPF

Rundumschlag: Ansage erforderlich; gelingt dem Charakter ein energischer Angriff, so trifft er mit dieser Attacke alle ihn aus unmittelbarer Nähe attackierenden Gegner

Waffe werfen: der Charakter ist in der Lage seine Waffe zielgenau auf kurze Distanz zu werfen; auf diesem Weg erzielt er normale TP [Waffen-TP + persönl. Bonus]

4.11.4 MESSER

Hinterhältiger Angriff: Angriff muss aus einem Versteck heraus erfolgen; TP*3 und kritische Verletzung; 5 AP; in Verbindung mit *hoher Präzision* tödlich; Gegner kann nicht parieren

Zweitschlag: erlaubt ein Messer als Zweitwaffe im Kampf einzusetzen; Zweitschlag kann nach geglücktem Angriff mit Erstwaffe (egal ob pariert oder nicht) erfolgen; 1 AP; Gegner pariert maximal mit ½ KGE-Wert

4.11.5 FERNKAMPFTECHNIKEN

(für jede Spezialfernkampftechnik einzeln zu erlernen)

Gewitterschütze: der Angreifer kann die durch Wetterverhältnisse bedingte Reduzierung der Waffenreichweite um eine Distanzeinheit abmildern

Präzision: TP+10 und kritische Verletzung bei energischem Angriff

Hohe Präzision: TP + 20 und tödliche Verletzung bei energischem Angriff; Voraussetzung: *Präzision*

Schnelles Nachladen: nur Bogen; AP-1 pro Angriff

4.11.6 NAHKAMPFTECHNIKEN

(für jede Spezialnahkampftechnik einzeln zu erlernen)

Blitzangriff: AP-1

Gewaltiger Angriff: TP*3; Angriff kostet zusätzlich 1 AP; nicht möglich für Messer

Konter: wenn PA > AT des Gegners, dann gilt PA als geglückte AT; nicht möglich für Stangenwaffe

List: Gegner neigt zu Patzer: bei Würfelergabe 1-5; nicht möglich für Stangenwaffe

Präzision: Kritische Verletzung bei energischem Angriff

Hohe Präzision: Tödliche Verletzung bei energischem Angriff; Voraussetzung: *Präzision*

Waffenschild: alle Angriffe unter Ergebnis 37 - auch Fernkampfangriffe - werden abgewehrt; Kämpfer verharnt allerdings an Ort und Stelle und kann selbst nicht angreifen; nicht möglich für Messer

Elben beherrschen aufgrund ihres besonderen Kampfstiles grundsätzlich die Kampffertigkeit *Konter*, Zwerge beherrschen grundsätzlich die Kampffertigkeit *Wucht*, Krieger und Argon-Priester beherrschen grundsätzlich die Kampffertigkeit *Kampf in Rüstung*.

4.12 BESONDERHEITEN

4.12.1 KAMPF MIT MEHREREN GEGNERN

Greifen mehrere Streiter gleichzeitig einen Gegner an, so darf sich jeder der Angreifer zu seiner AT-Probe einen Bonus in Höhe der Zahl der Angreifer addieren.

(Bsp.: *Balin, Thror und Ori greifen gemeinsam einen Ork an. Jeder der drei darf sich einen Bonus von 3 Punkten (3 Angreifer) zu seiner AT-Probe addieren.*)

Unabhängig von der Zahl der Angreifer führt der Verteidiger nur **eine** PA-Probe durch. Alle Attacken, deren Probenergebnis kleiner oder gleich dem Ergebnis der PA-Probe ausfallen, werden vom Verteidiger pariert. Dies kann eine spektakuläre Paradeaktion sein, wenn ein Kämpfer beispielsweise drei oder mehr gleichzeitig geführten Angriffen ausweicht.

Greifen mehrere Fernkämpfer einen Gegner an, so dürfen sie sich den o.g. Angreiferbonus **nicht** gutschreiben.

4.12.2 BEIDHÄNDIGER KAMPF

Ein Charakter, der den beidhändigen Kampf beherrscht, kann zwei Kampffaktionen gleichzeitig ausführen. Dies kann

sein, dass er entweder mit beiden Händen jeweils einen Angriff oder aber mit einer Hand einen Angriff, mit der anderen Hand eine Parade ausführt. Der Spieler würfelt in jedem Fall zweimal für seinen Charakter eine entsprechende AT- bzw. PA-Probe.

Handelt es sich beim Gegner nicht ebenfalls um einen Beidhand-Kämpfer, so steht diesem im Normalfall nur eine Aktion zu. Evtl. muss er mit dieser Aktion zwei Angriffe des Beidhand-Kämpfers parieren; hier gilt wie beim Kampf gegen mehrere Gegner, dass alle Angriffe, deren Ergebnis über dem Ergebnis der PA-Probe liegen, ins Ziel treffen. Einen zusätzlichen Angriffsbonus erhält der Beidhand-Kämpfer allerdings nicht.

„Beidhändiger Kampf“ stellt einen eigenen Fertigkeitswert dar, der über die Auswirkungen auf das Kampfgeschick des Recken bestimmt. Der aktuelle Fertigkeitswert gibt den Malus auf die Attacke- und Paradeproben des Kämpfers an. Hierbei ist es unerheblich, mit welcher Waffe der Charakter kämpft; kämpft er beispielsweise mit zwei Schwertern, so gelten die Kampfwerte für Schwerter, kämpft er hingegen mit zwei Äxten, so gelten die Kampfwerte für Äxte, kämpft er mit einem Schwert und einem Dolch, so gelten die entsprechenden Werte für die jeweiligen Kampfhandlungen.

Gewöhnlich liegt der Anfangswert eines Charakters im Beidhändigen Kampf bei -10, d. h. in diesem Fall wären alle Kampfwert-Proben dieses Beidhand-Kämpfers um 10 Punkte erschwert. Pro Stufenanstieg kann dieser Wert um bis zu 2 Punkte erhöht werden. Der maximal erreichbare Wert ist 0.

Die Entwicklungspunkte, die eingesetzt werden müssen, um den Wert zu steigern (siehe Kapitel „Charaktererschaffung“ und „Erfahrungspunkte & Stufenanstieg“), sind abhängig davon, auf welchen Wert gesteigert wird:

bei einer Steigerung auf -9 od. -8:	1 EWP,
bei einer Steigerung auf -7 od. -6:	2 EWP,
bei einer Steigerung auf -5 od. -4:	3 EWP,
bei einer Steigerung auf -3 od. -2:	4 EWP,
bei einer Steigerung auf -1 od. 0:	5 EWP.

4.12.3 WAFFENLOSER KAMPF

Der waffenlose Kampf wird auch gerne als Prügeln bezeichnet. Zu seiner Beschreibung sind wohl nicht viele Worte nötig. Das Prügeln umfasst alle typischen Aktionen, um in ordentlichen und unordentlichen Keilereien zu bestehen. Diese „Kampftechnik“ kennt kaum Regeln und die wenigen, die es gibt, werden selten befolgt. Die TP werden normalerweise mit 1W6 (zuzüglich KR-TP-Bonus) ausgewürfelt, da aber häufig auch mit improvisierten Waffen (Stühle, Bierkrüge,...) geprügelt wird, kann der Meister auch den Schaden erhöhen bzw. Schadenswürfe mit W8, W10, W12 oder W20 zulassen.

4.12.4 SCHILDE

Im Kampf können Schilde wirkungsvoll zur Verteidigung eingesetzt werden. Schilde geben einen Bonus auf PA-Aktionen, verlangsamen aber den Kämpfer, so dass er für seine Handlungen mehr Aktionspunkte benötigt. (siehe *Schildtabelle*)

4.12.5 MATERIALBELASTUNG

Das Material der Streiter, vor allem die Waffen, sind einer ständigen Beanspruchung ausgesetzt und können ernsthaft

ten Schaden nehmen. Unterläuft einem Kämpfer ein Patzer oder wird seine Waffe auf andere Weise arg in Mitleidenschaft gezogen, so muss eine Probe auf die Bruchwahrscheinlichkeit (BW) stattfinden. Diese ist für jede Waffe in der Waffentabelle angegeben. Findet sich dort bspw. die Eintragung 4-2, so bricht die Waffe, wenn bei einem Wurf mit 2W6 maximal das Ergebnis 4 erzielt wurde, d.h. die erste der

beiden Ziffern gibt das Probenergebnis an, bis zu dem die Waffe bricht, die zweite Ziffer gibt an, mit wie vielen W6 die Probe durchzuführen ist.

Wurde das Maximalergebnis überwürfelt, so bricht die Waffe nicht, stattdessen erhöht sich das Maximalergebnis (die erste Ziffer) um einen Punkt, d.h. die Bruchwahrscheinlichkeit steigt.

5 MAGIESYSTEM

Bei der Magie handelt es sich um eine Zauber- und Geheimkunst, die auf übersinnliche (Ur-) Kräfte zurückgreift. Diese Kräfte bestehen seit dem Anbeginn der Zeit und stellen das eigentliche Leben, göttliches Wirken dar. Man könnte diese Kraft auch als die in allem liegende Schöpfungskraft bezeichnen. Das Wirken der Götter, ihre Liebe zum Ganzen und zum Einzelnen, Sinn und Bestimmung umgeben und durchdringen alles Sein.

In alter Zeit war es möglich, diese Kraft sehr direkt wahrzunehmen und, sofern das entsprechende Geschick vorhanden war, auch zu nutzen. Zauberei von heute unvorstellbarer Machtfülle war beinahe alltäglich.

Doch diese Zeit ist vorüber. Vieles vom Wissen um die Magie ging verloren oder wurde verborgen. Die Götter verhüllten sich, und ihre Existenz und Kraft wurden - besonders für die sterblichen Völker - unwahrscheinlicher und schwerer wahrzunehmen. Diese Verschleierung der Kräfte erschwerte auch den Zugriff und so stellen heutige Zauber nur noch einen schwachen Nachhall einstiger Zauberkräfte dar. Aber nach wie vor sind diese Kräfte vorhanden. Überall. Und so lange die Welt besteht, werden auch diese Kräfte bestehen.

Wir wollen nun einen Blick auf die Nutzung magischer Kräfte werfen.

5.1 ZAUBERN

Für den Meister gestaltet sich die Handhabung des Zauberns in vielerlei Hinsicht ähnlich wie die des Kämpfens. Auch hier wird der Zeitablauf in Kampfunden (KR) eingeteilt und jedes Zauberritual benötigt eine bestimmte Zeit um gewirkt zu werden, d.h. es verbraucht eine festgelegte Anzahl an Aktionspunkten (AP). (*Das Wirken eines Zauberrituals kann auch länger als eine KR Zeit erfordern.*) Kampf- und Zauberhandlungen können daher mühelos miteinander kombiniert und organisiert werden. (vgl. hierzu auch die Kapitel 4.1 Kampfunden und 4.2 Aktionspunkte.)

Sobald ein magiebegabter Charakter zaubern möchte, ermittelt er mit einer W20-Probe auf seinen Zaubergeschick-Wert (ZGE-Wert), wie gut ihm das Zauberritual gelingen ist. Im Normalfall glückt das Zaubern, wenn das Mindestergebnis von 6 Punkten (Routinemanöver) erreicht wurde. Ein Gesamtergebnis ab 30 Punkten gilt als *Energischer Zauber* und verdoppelt die Wirkungskraft des Zauberrituals. Ein Würfelerggebnis von 1 führt zu einem *Zauberpatzer*, ein Würfelerggebnis von 20 markiert einen *Glückszauber*, d.h. die Wirkungskraft des Zauberrituals verdreifacht sich.

5.2 WIDERSTAND

Das Ziel (oder Opfer) eines Zauberrituals kann unter Umständen von den Auswirkungen verschont bleiben. Dieser Fall ist möglich, wenn das Zauberritual einen Resistenzwurf zulässt, d.h. bei bestimmten Zaubern darf das Ziel mit einem W20 eine Probe durchführen und seinen Resistenzwert (RW) gegen Magie - sofern es einen besitzt - zum Ergebnis addieren. Ist das Gesamtergebnis dieser RW-Probe mindestens so hoch wie das Gesamtergebnis der ZGE-Probe, so erzeugt der Zauber beim Ziel keinerlei Wirkung.

Ein Ziel kann auch auf die Resistenzprobe verzichten, ein grundlegender Resistenzwert des Ziels muss dennoch durch die ZGE-Probe überboten werden, damit der Zauber wirkt.

Beispiel: Skirmir besitzt einen Resistenzwert gegen Magie von 9 Punkten. Caranor möchte Skirmir in Schlaf zaubern. Caranors ZGE-Probe muss also mindestens 10 Punkte ergeben, um eine Wirkung zu erzielen. Nun verzichtet Skirmir allerdings nicht auf seine RW-Probe: Er würfelt eine 13. $13 + 9 = 22$. Caranor gelingt es daher nur dann, Skirmir in Schlaf zu versetzen, wenn das Ergebnis seiner ZGE-Probe mindestens 23 Punkte beträgt.

5.3 DIE ZAUBERKRAFT

Wer die Wege der Magie erforscht, wird feststellen, dass alles Sein, alles Werden und Vergehen von magischen Kräften durchdrungen ist. Im Unterschied zu den magisch unbegabten Charakteren, erlernen Zauberkundige, wie diese magischen Kräfte genutzt werden können, d.h. jeder Zauberkundige erwirbt in Abhängigkeit von seiner Veranlagung und seiner Ausbildung eine ihm eigene *Zauberkraft* - ausgedrückt in Zauberkraftpunkten (ZKP). So wie ein Gaukler seine Leibeskräfte einsetzt, um artistische Kunststücke zu vollbringen, setzt ein Zauberkundiger seine Zauberkraft ein, um Zauberei zu bewirken. Dabei gilt, dass für große Kunststücke und große Zauberei auch entsprechend mehr Kraft benötigt wird, als für kleine Kunststücke bzw. kleine Zauberei. Ein Zauberkundiger muss also immer dann, wenn er ein Zauberritual wirkt - unabhängig vom Erfolg - ZKP einsetzen. Diese einzusetzenden ZKP entsprechen normalerweise dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad (SG) des Zauberrituals. Verfügt ein Charakter nicht mehr über genügend Zauberkraft um einen gewirkten Zauber zu „bezahlen“, so muss er sich die verbleibenden Punkte von seiner Lebenskraft abziehen.

Doch Zauberkraft ist nicht gleich Zauberkraft. Es gibt unterschiedliche Wege, sie zu erhalten. Dies wird allein schon durch einen Blick auf die verschiedenen Zauberkundigen deutlich: Da wären zunächst die Zauberer zu nennen: Zauberer richten ihr Augenmerk beim Erforschen der magischen Künste vor allem auf die eigenen Fähigkeiten und Kräfte. Sie arbeiten unermüdlich daran, die ihnen innewohnenden Kräfte möglichst rein zur kräftigsten Entfaltung zu bringen. Daher sind die Zauber der Zauberer auch am ehesten mit Geschossen vergleichbar: Der Zauberer sammelt seine innere Kraft, formt sie und schießt sie (häufig mit ausgerecktem Arm oder Zauberstab) gegen das Ziel. Die Quelle seiner Zauberkraft ist für den Zauberer also in erster Linie sein eigenes Ich. Anders ist dies bei Hexen und Druiden. Ihre Zauber sind geprägt von einem starken Bezug zur Stofflichkeit, d.h. sie nutzen mit Vorliebe die in der Materie vorhandenen Kräfte, bspw. durch Einwirken auf ein Haar des Opfers. Hexen und Druiden gewinnen ihre Zauberkraft daher aus der stofflichen Umwelt.

Priester hingegen versinken in Gebet und Meditation, um ihrem Gott näher zu sein. Quelle ihrer Zauberkraft ist ihr jeweiliger Gott.

Die magiebegabten Völker der Elben und Nixen besitzen ein sehr feines Gespür für die Gestimmtheit der Welt. So wie sich ihre Zauber durch eine Veränderung der Stimmung aus-

zeichnen, so beziehen sie auch in erster Linie ihre Zauberkraft aus den feinen Botschaften, Stimmungen, den Liedern der Welt.

5.4 ZAUBERRITUALE

Da die magischen Kräfte verschleiert wurden, bedarf es heutzutage besonderer Rituale, um die Urkräfte nutzen zu können. Jedes Ritual ruft in der Regel eine eigene Wirkung hervor und der Zaubernde kann meist nur geringe Variationen bewirken ohne ein anderes Ritual ausführen zu müssen. Die Rituale an sich unterscheiden sich häufig recht stark in ihrer jeweiligen Ausprägung. So weben beispielsweise die Elben ihre Zauberei häufig in Gesänge ein, Druiden zeichnen Kreise, Pentagramme u.ä., Zauberer sprechen Formeln und benutzen Zauberstäbe etc. Auch lässt die Wirkungsweise der Zauberrituale eine Einteilung in sieben Magiebereiche zu: Angriff, Dimensionen, Elemente, Energie, Götter, Physik und Psyche.

Ein Zauberkundiger kann nun im Laufe seiner Ausbildung und seines weiteren Lebens Zauberrituale erlernen (*näheres hierzu siehe Kapitel „Charaktererschaffung“ und „Erfahrungspunkte und Stufenanstieg“*). Je erfahrener ein Zauberkundiger ist, desto schwierigere und mächtigere Zauberrituale kann er erlernen. Durch Einsatz von Zauberkraft kann er die gelernten Rituale schließlich anwenden. Bei der Durchführung eines solchen Rituals muss der Zaubernde umso mehr Zauberkraft aufwenden, je mächtiger die Wirkung des jeweiligen Zauberrituals ist.

5.5 DIE ZAUBERWERTE

Der Wert, der das eigentliche Vermögen des Zaubernden im Umgang mit der Magie beschreibt, ist das **Zaubergeschick (ZGE)**.

Jeder magiebegabte Charakter besitzt einen grundlegenden ZGE-Wert, der - wie bei den Kampffertigkeiten - gesteigert werden kann. Ein **Neigungswert (NW)** informiert über die Eignung des Charakters zur Magieanwendung und gibt an, wie viele W6 der Spieler maximal einsetzen kann, um den ZGE-Wert zu steigern (*siehe auch: Charaktererschaffung und Stufenanstieg*). Der **Zaubergrad (ZaG)** steht für das Können des Zauberkundigen. Je höher der ZaG, desto mächtiger der Zauberer:

1. pro ZaG erhöhen sich die erzielbaren Trefferpunkte (TP) um 1 Punkt.
2. je nach ZaG kann die für jedes Zauberritual geltende Wirkungsdauer zwischen Kampfrunden und Wochen variieren:

ZaG	1	2	3	4	5
Dauer	KR	Minuten	Stunden	Tage	Wochen

Dabei gilt allerdings, dass sich durch eine längere Wirkungsdauer die ZKP-Kosten erhöhen: Soll der Zauber nur im Bereich der KR wirken, so gelten die normalen Kosten, für jede darüberliegende Zeiteinheit erhöhen sich die Kosten für das Ritual um 1 ZKP (*also beispielsweise um 3 zusätzliche ZKP wenn das Ritual statt KR-lang tagelang wirken soll*).

Durch den 5. ZaG können sogar die Wirkungen eines Zauberpaters gemindert werden.

Darüber hinaus existieren für die einzelnen Magiebereiche (Angriff, Dimensionen, Elemente, Energie, Götter, Physik und Psyche) auch eigene ZGE-Werte zuzüglich Neigungswert und ZaG. Diese kann ein Charakter steigern, wenn er

sich auf den jeweiligen Bereich spezialisieren möchte. Voraussetzung für eine solche Spezialisierung ist, dass der Charakter in seinem grundlegenden Zaubergeschick mindestens den 3. ZaG erworben hat.

5.6 SPEZIALFERTIGKEITEN

Erreicht ein Charakter in einem Magiebereich oder im grundlegenden ZGE-Wert den 5. ZaG, so kann er ab diesem Zeitpunkt die jeweiligen Spezialfertigkeiten erlernen (*siehe auch: Stufenanstieg*).

5.6.1 ALLGEMEINE SPEZIALFERTIGKEITEN

(*erlernbar, sobald im grundlegenden ZGE der 5. ZaG erreicht wird; Wirkung gilt für alle Magiebereiche*)

Erhaltung: der Zauberkundige wird bei Bewusstseinsverlust automatisch gegen Schäden durch physische Einwirkungen geschützt; Zauber benötigt 1 ZKP pro Minute

Erholung: die ZKP-Regeneration erhöht sich um 1W20; würfelt der Spieler hierbei eine 20, so regenerieren sich die ZKP vollständig

Geistesgegenwart: Charakter erhält einen zusätzlichen AP

Glückspilz: Zauberpater werden nur mit 25%-Wahrscheinlichkeit als solche gewertet; erneuter Wurf mit W20, bei 1-5 Patzer

Konzentration: Zauberer würfelt bei ZGE-Probe mit 2W20, das bessere Ergebnis zählt

Spannung: für jeden zusätzlichen AP, den der Spieler zur Wirkung des Zauberrituals einsetzt, darf er mit 1W20 würfeln; alle Ergebnisse werden addiert und ergeben das Gesamt-ZGE-Ergebnis des auszulösenden Zauberrituals

Zaubereffizienz: die ZKP-Kosten reduzieren sich entsprechend der Höhe des ZaG im jeweiligen Magiebereich

Zauberrausch: ZGE+10, ZKP*2; pro gewirktem Zauber verliert der Charakter 1 Lebenspunkt

5.6.2 BEREICHSSPEZIALFERTIGKEITEN

(*erlernbar, sobald im jeweiligen Magiebereich der 5. ZaG erreicht wurde; Wirkung gilt nur für Zauberrituale des entsprechenden Bereichs*)

Doppler: Zauber wird verdoppelt; Einsatz gegen zwei Ziele möglich; ZKP-Kosten*2

Explosion: Der Zauberer regeneriert all seine Kräfte (LeP und ZKP), um sie dann als magische Entladung (abzüglich einem Rest-LeP) nach außen zu schleudern. Alles im Umkreis von ZaG*ZM m um den Zaubernden erleidet Trefferpunkte in Höhe dieser Entladung (also: LeP+ZKP-1). Der Zaubernde selbst wird ohnmächtig und verliert permanent 1 LeP und 1 ZKP.

Bei einer Energischen Explosion (30+) verdoppelt sich der Schaden, bei einer „Glücksexplosion“ oder einer Tödlichen Explosion (40+) verdreifacht er sich. Ein Patzer erzeugt keine Wirkung, lediglich ein kleines Rauchwölkchen verpufft und der Zauberer trägt die o. g. Kosten (auch die permanenten); *nur möglich im Bereich Angriff*.

Fokus: TP*3; Zauberritual erfordert 2 zusätzliche AP; ZKP-Kosten*2

Geistesblitz: erforderliche Aktionspunkte pro Zauberritual reduzieren sich um 1

Intuition: erforderliche Aktionspunkte pro Zauberritual reduzieren sich um 1; zusätzlich zu *Geistesblitz*, der Voraussetzung für Intuition ist

Macht: der Zaubermacht (ZM)-Wert (*siehe dort*) wird zu den TP addiert

Hohe Macht: der ZM-Wert wird zu TP (*nicht zusätzlich zu Macht*) und ZGE addiert; Voraussetzung: *Macht*

Puls: der gewirkte Zauber wiederholt sich, sobald die notwendigen AP verbraucht sind automatisch; für jede Wiederholung fallen ½ ZKP-Kosten an; der Zaubernde kann keine anderen Handlungen durchführen (nur möglich bei: *Elemente, Götter, Physik*)

Permanenz: bei Energischer ZGE-Probe kann der Charakter dem Zauber permanente Wirkungsdauer verleihen (nur möglich bei: *Götter, Physik, Psyche*)

Reserve: alle verbliebenen ZKP und beliebig viele LeP fließen in das nächste Zauberritual ein und können beliebig auf ZGE und Wirkungskraft verteilt werden (nicht möglich bei: *Angriff, Dimensionen*)

Schild: ein beherrschter Schildzauber kann intuitiv ausgelöst werden, z. B. bei Gefechtseröffnung; Zauber wirkt sofort, kein AP-Einsatz erforderlich (nur möglich bei: *Angriff*)

5.7 DIE ZAUBERMACHT

Jeder magiebegabte Charakter besitzt einen Wert für Zaubermacht (ZM). Dieser Wert gibt an, bis zu welchem Schwierigkeitsgrad ein Zauberkundiger Zauberrituale erlernen kann (bspw. könnte ein Zauberer mit einem ZM-Wert von 4 Zauberrituale der Schwierigkeitsgrade 1 bis 4 erlernen) und bei den meisten Ritualen auch, wie lange (d.h. für wie viele Zeiteinheiten) die Wirkung andauert. Darüber hinaus informiert der ZM-Wert über die Trefferpunkte, die ein Charakter mit seiner Zauberei erzielen kann (*zuzüglich ZaG*):

ZM	1-10	11-16	17-21	22+
TP	1W6	2W6	3W6	4W6

Der Charakter kann selbst entscheiden, wie viele W6 er für seinen ZTP-Wurf einsetzt. Dabei gilt, dass ein W6 keine zusätzlichen ZKP-Kosten verursacht. Für jeden zusätzlichen W6 kostet das Zauberritual den Zaubernden allerdings 1 zusätzlichen ZKP.

Pro Stufenanstieg steigt der ZM-Wert automatisch um 1. Glückt einem Zauberkundigen ein Glückszauber (*siehe dort*), so kann er anstatt einer ZGE-Steigerung auch eine ZM-Steigerung vornehmen.

5.8 ZAUBERGEFECHTE

Jeder magiebegabte Charakter kann seinen Angriffs-ZGE-Wert einsetzen, um andere Zauberkundige anzugreifen. Dabei geht es meist darum, dass der Charakter versucht zu herrschen, zu gebieten, eine unanfechtbare Machtposition einzunehmen. Ein solches Ringen um den Herrschaftsanspruch zwischen Zaubernden soll Zaubergefecht genannt werden.

Um deutlich zu machen, in welchen Situationen ein Zaubergefecht stattfinden kann, seien hier zwei Beispiele genannt:

1. Ein Zauberer versucht, einen Zauber aufrecht zu halten, während ein anderer Zauberer einen Gegenzauber wirkt. „Wir können dich nicht allein lassen, um die Tür zu halten“, sagte Aragorn. 'Tut, was ich euch sage!' sagte Gandalf grimmig. 'Schwerter nützen hier nichts mehr. Geht!' Der Gang war durch keinen Schacht erhellt, sondern stockfinster. Sie tasteten sich eine lange Treppenflucht hinunter und

schauten sich dann um; aber sie konnten nichts sehen als das schwache Schimmern des Zauberstabs hoch über ihnen. Gandalf schien immer noch an der geschlossenen Tür Wache zu halten. [...] Frodo glaubte Gandalfs Stimme oben zu hören, der Wörter murmelte, die mit einem seufzenden Echo von dem schrägen Dach zurückgeworfen wurden. Er konnte nicht verstehen, was er sagte. Die Wände schienen zu zittern. Von Zeit zu Zeit dröhnten und hallten die Trommelschläge: dum, dum.

Plötzlich sahen sie oben an der Treppe eine weiße Sticht Flamme. Dann gab es ein dumpfes Gepolter und einen schweren Aufprall. Die Trommelschläge dröhnten wild: dum-bum, dum-bum, und hörten dann auf. Gandalf kam die Treppe heruntergestürzt und fiel mitten zwischen den Gefährten zu Boden. 'So, das ist vorbei', sagte der Zauberer und stand mühsam wieder auf. 'Ich habe getan, was ich konnte. Doch ich habe meinen Gegner gefunden und wäre beinahe vernichtet worden. Aber bleibt hier nicht stehen! Geht weiter! Ihr müßt eine Weile ohne Licht auskommen: ich bin reichlich benommen.' [...] Gimli nahm seinen Arm und half ihm, sich auf die Treppe zu setzen. 'Was ist da oben an der Tür geschehen?' fragte er. 'Hast du den Trommler gesehen?' 'Ich weiß es nicht', antwortete Gandalf. 'Aber mir stand plötzlich etwas gegenüber, dem ich noch nicht begegnet war. Mir fiel nicht anderes ein, als zu versuchen, die Tür mit einem Zauberspruch zu verschließen. Ich kenne viele; aber um derlei Dinge richtig zu machen, braucht es Zeit, und selbst dann kann die Tür noch mit Gewalt aufgebrochen werden.

Als ich da stand, hörte ich Orkstimmen auf der anderen Seite; jeden Augenblick, glaubte ich, würden sie die Tür aufstoßen. Ich konnte nicht verstehen, was sie sagten; sie schienen in ihrer abscheulichen Sprache zu reden. Das einzige, was ich aufschnappte, war ghâsh: das ist ‚Feuer‘. Dann kam etwas in die Kammer – ich spürte es durch die Tür, und selbst die Orks hatten Angst und wurden still. Es packte den eisernen Ring, und dann bemerkte es mich und meinen Zauberspruch.

Was es war, kann ich nicht erraten, aber ich habe nie eine derartige Herausforderung verspürt. Der Gegenzauber war fürchterlich. Er hätte mich fast zerbrochen. Für einen Augenblick entglitt die Tür meiner Herrschaft und begann sich zu öffnen. Ich mußte ein Wort der Macht sprechen. Das erwies sich als zu große Spannung. Die Tür zerbarst in Stücke. Irgend etwas Dunkles wie eine Wolke sperrte drinnen alles Licht aus, und ich wurde rückwärts die Treppe hinuntergeworfen. Die ganze Wand stürzte ein, und das Dach der Kammer auch, glaube ich.³

2. Zwei Zauberer richten ihre Macht gegeneinander, um den Willen des Gegners zu bezwingen. „Der Balrog erreichte die Brücke. Gandalf stand in der Mitte des Bogens und stützte sich auf den Stab in seiner Linken, aber in seiner Rechten glänzte Glamdring, kalt und weiß. Sein Feind blieb wieder stehen und schaute ihn an, und der Schatten um ihn reckte sich wie zwei riesige Flügel. Er hob die Peitsche, und die Riemen wimmerten und knallten. Feuer drang aus seinen Nüstern. Aber Gandalf stand fest.

„Du kannst nicht vorbei“, sagte er. Die Orks blieben stehen, und eine Totenstille trat ein. „Ich bin ein Diener der Geheimen Feuers und Gebieter über die Flamme von Arnor. Du kannst nicht vorbei. Das dunkle Feuer wird dir nichts nützen,

³ aus: Tolkien, J.R.R.: *Der Herr der Ringe*, Stuttgart: 1991, S. 335 f.

Flamme von Udûn. Geh zurück zu den Schatten. Du kannst nicht vorbei.“

Der Balrog gab keine Antwort. Das Feuer in ihm schien zu ersterben, aber die Finsternis nahm zu. Langsam ging er weiter auf die Brücke, und plötzlich richtete er sich zu seiner ganzen Größe auf, und seine Flügel erstreckten sich von Wand zu Wand; aber immer noch war Gandalf zu sehen, schimmernd in der Düsternis; er sah klein aus und ganz allein: grau und gebeugt wie ein dürrer Baum, ehe ein Sturm losbricht.

Aus dem Schatten sprang flammend ein rotes Schwert hervor.

Glamdring glitzerte weiß als Antwort.

Es gab einen klirrenden Aufprall und eine weiße Stichflamme. Der Balrog wich zurück, und sein Schwert flog hoch, in Stücke zerschmolzen. Der Zauberer schwankte auf der Brücke, trat einen Schritt zurück und blieb dann wieder stehen.

„Du kannst nicht vorbei!“ sagte er.⁴

Bei einem Zaubergefecht treten also zwei Seiten gegeneinander an. Die Gegner legen dabei gleichzeitig eine Probe auf ihr Angriffs-Zaubergeschick ab.

Bei Zaubergefechten ist zu beachten, dass es hier – im Unterschied zu den Kämpfen mit normalen Waffen – keine Attacken mit dazugehörigen Paraden, sondern nur Attacken gibt. Der überlegene Kämpfer fügt dem anderen Schaden zu. Jeder Angriff verbraucht 4 AP.

Beispiel: Candace und Curinogh tragen ein Zaubergefecht aus. Candaces Zaubenangriff glückt mit 27 Punkten während Curinogh lediglich 21 Punkte erzielt: Candace fügt dadurch Curinogh Schadenspunkte in Höhe ihrer Zauber-TP zu.

Schadenspunkte werden von den Zauberkraftpunkten oder Lebenspunkten des Opfers abgezogen. Das Opfer kann dabei selbst wählen, ob es ZKP oder LeP verbrauchen möchte. Reichen die ZKP nicht aus, um den Schaden zu „begleichen“, so muss der Restschaden mit LeP „beglichen“ werden.

5.8.1 DAS ENDE EINES ZAUBERGEFECHTS

Ein Zaubergefecht kann auf vier Arten enden:

1. Beide Seiten wollen das Gefecht nicht mehr weiterführen; 2. Eine Seite führt das Gefecht nicht mehr weiter; 3. Die ZKP eines Charakters sinken auf 0; 4. Die LeP eines Charakters sinken auf 0.

1. Wenn beide Seiten gleichzeitig beschließen, das Gefecht nicht mehr weiterzuführen, so ist es vom Verhalten der Charaktere abhängig, wie sich die Situation weiterentwickelt.

2. Beteiligt sich eine Seite nicht am Gefecht (z.B. weil sich der Charakter erst gar nicht auf das Gefecht eingelassen hat oder er während des Gefechts beschließt, den Kampf abzubrechen), so wird dadurch die Überlegenheit des Gegners anerkannt und ihm die Initiative überlassen; nur dem Gegner steht es dann zu, einen Angriffszauber zu wirken; der passive Charakter kann nur reagieren und muss sich evtl. zurückziehen.

3. Sinken die ZKP eines Charakters auf 0, so setzt sich der Gewinner durch, d.h. er kann über den Verlierer gebieten, sein Zauber tritt in Kraft o.ä. Der Verlierer büßt **permanent** einen ZKP ein und der Gewinner erhält **permanent** einen ZKP hinzu.

4. Verliert ein Charakter all seine Lebenspunkte, so stirbt er. Der Gewinner erhält **permanent** einen ZKP hinzu.

5.8.2 ZAUBERGEFECHT ZWISCHEN GRUPPEN

Mehrere Zauberkundige können sich zu einer Gruppe zusammenschließen, und so ihre gemeinsamen Kräfte in ein Zaubergefecht einbringen. Dabei gilt:

1. Um die magische Verbindung zwischen den Gruppenmitgliedern herzustellen, ist eine Zeitspanne von 1 AP pro Zauberkundigem nötig.

2. Bei einer ZGE-Probe darf jedes Mitglied der Gruppe einmal würfeln. Gewertet wird nur das beste Wurfresultat. Dieses wird zum höchsten ZGE-Wert innerhalb der Gruppe addiert.

3. Erleidet die Gruppe SP, so werden diese auf alle Mitglieder gleichmäßig verteilt; ist eine gleichmäßige Verteilung nicht möglich, so erleiden die schwächeren Gruppenmitglieder stärkeren Schaden.

5.9 ZAUBERPROBEN

5.9.1 ZAUBERPATZER (WÜRFEL ZEIGT 1)

Würfelt ein Charakter bei einer ZGE-Probe eine 1, so misslingt der Zauberversuch furchterlich. Der Charakter muss nicht nur die normalen ZKP für den Zauber entrichten, sondern er verliert auch in der gleichen Höhe Lebenspunkte und setzt unkontrolliert magische Energie frei; dies äußert sich häufig in einer Umkehrung oder Perversion der geplanten Zaubervirkung; die genauen Auswirkungen legt der Meister fest.

Patzt der Charakter während eines Zaubergefechts, so wird der vom Gegner verursachte Schaden verdoppelt.

Hat ein Charakter im Magiebereich des eingesetzten Zauberrituals bereits den 5. ZaG erreicht, so verpufft die magische Energie wirkungslos, d.h. die Zaubervirkung kehrt sich nicht um, allerdings verliert der Charakter dennoch ZKP und LeP.

5.9.2 ENERGISCHER ZAUBER

Sobald ein Zauberritual mindestens mit einem ZGE-Ergebnis von 30 Punkten gewirkt wurde, gilt dies als Energischer Zauber. Die Wirkungsmacht des Zaubers verdoppelt sich.

5.9.3 GLÜCKSZAUBER

Würfelt ein Charakter bei einer ZGE-Probe eine 20, so ist ihm ein besonders guter Zauberversuch gelungen. Daraus kann er verschiedene Vorteile ziehen:

- der Charakter würfelt erneut mit einem W20. Erreicht er dabei mindestens den Wert 16, so steigt sein jeweiliger ZGE-Wert um einen Punkt (wahlweise kann er auch den ZM-Wert um einen Punkt erhöhen),
- die Wirkungskraft des Zaubers verdreifacht sich,
- die ZKP-Kosten für das Zauberritual fallen nur in halber Höhe an

Glückt einem Charakter während einem Zaubergefecht ein Glückszauber bei gleichzeitigem Patzer seines Gegners, so versechsfachen sich die TP.

⁴ ebd., S. 339

5.10 NEUE ZAUBERRITUALE

Für Charaktere, die durch ihre **Berufsausbildung** mit Magie in Berührung kamen, ist es möglich und auch gewünscht, dass sie neue Zauberrituale entwickeln. Hierbei gilt, dass der neu zu entwickelnde Zauber in logischer Beziehung zum jeweiligen Lebensweg oder den bereits erlernten Zauberritualen des Charakters stehen sollte. Die genauen Auswirkungen und Zauberkosten sind mit dem Meister gemeinsam festzulegen.

5.11 ALLGEMEINE ZAUBERREGELN

Nicht jeder Zauberkundige kann alle Zauberrituale erlernen. Elbenzauber können nur von Elben, Druidenrituale nur von Druiden, Zauberrituale nur von Zauberern usw. erlernt werden.

Bei den Zauberritualen der Priester sind darüber hinaus noch einige Besonderheiten zu beachten: Nur Priester können diese Rituale erlernen; die allgemeinen Rituale können von allen Priestern erlernt werden, die speziellen Rituale nur von Priestern der jeweiligen Gottheit. Die Wirkung der einzelnen Rituale lässt sich nicht so eindeutig beschreiben wie die Wirkung anderer Zauberrituale, da die Götter und deren Absichten und Launen mit ins Spiel kommen. Wendet sich also ein Priester mittels eines Rituals an seine Gottheit, so kann die entsprechende Wirkung sehr unterschiedlich ausfallen - womöglich sogar völlig anders als erwartet - und es kann auch sein, dass sie nicht sofort eintritt oder als solche zu erkennen ist. Für Priesterrituale ist es auch notwendig, dass gottgefälliges Verhalten an den Tag gelegt wird; wo Götter wirken, weilt auch ihre Aufmerksamkeit und in der Regel vergelten sie gute wie schlechte Taten.

Weiterhin gilt für alle Zauberkundigen, dass Magieanwendung Konzentration erfordert. Leider wird diese Konzentration durch getragene Rüstung beeinträchtigt, so dass ein Zauberkundiger, dessen Rüstung stärker ist als einfaches Leder, seine ZGE-Probe um den RS-Wert der Rüstung reduzieren muss. Das Tragen eines Metallhelms macht sämtliche Magieanwendung unmöglich.

5.12 ZAUBERKODEX

Da Magieanwendung längst nicht mehr zu den alltäglichen Umständen des Lebens zählt, ist sie vielerorts in Verruf geraten – mit Ausnahme der Priester magie, die fast überall äußerst wohlgeht. So kommt es immer wieder vor, dass Zauberkundige, die nicht dem Priesterstande angehören, gemieden oder gar verfolgt und getötet werden. Dies machte die Zauberkünste zu Geheimlehren und brachte im Laufe der Zeit einen Zauberkodex hervor, der gewöhnlich von allen Zauberkundigen - wie auch immer ihre Gesinnung sein mag - respektiert wird. Hierzu zählt auch die Ächtung einiger Zauberrituale, die man als die Ruchlosen Zauber bezeichnet. Das Wirken eines Ruchlosen Zaubers senkt den Ruf eines Charakters und kann Strafverfolgung nach sie ziehen. Doch nicht nur irdische Strafen, wie sie in Gesetzen festgeschrieben wurden, kann ein Charakter auf sich ziehen. Auch die Götter halten Heimsuchungen bereit, von denen der Zauberrausch noch die angenehmste ist; viele, die sich um der banalsten Handlungen Willen ständig der Zauberei bedienen, verfielen in diesen Rausch, zauberten bis zur Erschöpfung und darüber hinaus, ihre Gesichter sind gezeichnet, ihre Körper ausgemergelt und ihre Konstitution aufs Ärgste erschüttert.

6 ALLTÄGLICHE FÄHRNISSE

6.1 VON SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Bereist ein Charakter die Welt, so trifft er häufig auf Vertreter anderer Völker und Kulturen. Und nicht immer kann der Charakter diese „Fremden“ verstehen, was in einigen Fällen daran liegt, dass sie eine andere Sprache sprechen. Die gebräuchlichsten Sprachen der Westlande seien hier kurz zusammengestellt:

Adúnaísch	Hochsprache der Hohen Menschen
Ailíth	Sprache der Nixen
Khuzdúl	Sprache der Zwerge
Morbeth	Schwarze Sprache
Nandorin	Sprache der Waldelben
Quenya	Hochsprache der Elben
Sindarin	Volkssprache der Elben
Westron	Gemeinsame Sprache

Hobbits und Rohirrim sprechen zwar jeweils eigene Sprachen, doch sind dies Abwandlungen bzw. altertümliche Formen des Sindarin bzw. Westron.

Das Talent mit dem ein Charakter eine Sprache beherrscht, wird in einem Sprachwert von 1 bis 18 ausgedrückt.

Wert	Befähigung
1	Gestattet das Erkennen der Sprache, wenn sie gehört wird.
2	Grundlegende Konzepte (Schlagwörter) können verstanden und gesprochen werden.
3	Grober Ton- / Sinnzusammenhang kann erkannt werden, wenn langsam gesprochen wird.
4	Gestattet die Verständigung über sehr einfache Themen, wenn langsam und klar gesprochen wird.
5	Gestattet die Verständigung über sehr einfache Themen in ganzen, korrekten Sätzen, wenn langsam und klar gesprochen wird.
6	Einfache Gespräche (Marktgespräche, Unterhaltung mit Wachtposten) können geführt werden.
7	Normale Unterhaltungen möglich, wenn nicht schnell gesprochen wird; Charakter ist als Ausländer erkennbar.
8	Normale Unterhaltungen in flüssiger Sprache möglich; Charakter ist als Ausländer erkennbar.
9	Komplexere Unterhaltungen in flüssiger Sprache möglich; Charakter ist als Ausländer erkennbar.
10	Normale Sprachstufe der Einheimischen; ist es nicht die Muttersprache, so kann der Charakter von gebildeten Einheimischen als Ausländer erkannt werden.
11	Echte Sprachbeherrschung, auch Gelehrte können verstanden werden; für gebildete Einheimische ist der Charakter als Ausländer erkennbar - wenn es sich nicht um seine Muttersprache handelt.
12	Flüssige Sprachbeherrschung, wie Muttersprache anwendbar.
13	wie 12, allerdings mit Kenntnis vieler Redewendungen und Fähigkeit, nah verwandte Dialekte zu verstehen
14	wie 13, aber mit Fähigkeit, nah verwandte Dialekte auch zu sprechen
15	Hoch entwickelte Sprachkompetenz, wie Gelehrte

16	wie 15, nur noch um einige Nuancen besser
17	Sehr hoch entwickelte Sprachkompetenz; Herleitungen verwandter Sprachen möglich; abstrakte und archaische Konzepte können verstanden werden.
18	Absolute Beherrschung der gewählten Sprache und aller nahe verwandten Dialekte.

Auch bei den Schriften gibt es Unterschiede:

Angerthas Daeron	gebräuchliche Schrift
Angerthas Godún	alte zwergische Runenschrift
Angerthas Khazâd	neuere zwergische Runenschrift
Certar (Cirth)	elbische Runenschrift
Rúnakil	Runenschrift der Zauberer
Tengwar (Tiw)	elbische Schrift f. Pinsel, Feder

6.2 ERFAHRUNGEN DES ALLTAGS

In den vorangegangenen Kapiteln ist bereits angeklungen, dass Charaktere aus besonders einschneidenden Erlebnissen Lehren ziehen können. Unter diesen Erlebnissen sollen hier Glückswürfe verstanden werden, d.h. ein Charakter **würfelt** bei einer Probe eine 20. Ein derart grandioser Erfolg vermag dem Charakter neue Einsichten zu öffnen und womöglich kann er dies in Wissen oder ähnliches ummünzen.

Er würfelt sofort ein zweites Mal mit einem W20. Erreicht er dabei mindestens den Wert 16, so steigt der geprüfte Wert um 1 Punkt.

6.3 PROBEN IN LEBENSGEFÄHRLICHEN SITUATIONEN

Befindet sich ein Charakter in einer Situation, in der ein Würfelwurf über Leben und Tod des Charakters entscheidet, so ermöglicht die enorme Streßsituation einen Zugriff auf die letzten Energiereserven. Der Charakter kann sich daher auf eben jenen Würfelwurf einen Bonus geben, den der Spieler selbst festlegt (bis zu einem Maximum von 10 Punkten).

Durch die intensive Anstrengung verliert der Charakter allerdings pro Punkt 2W3 Lebenspunkte. Die Lebenspunkte können jedoch maximal auf 1 sinken. Würde der Charakter eigentlich mehr Lebenspunkte verlieren, so gilt der Differenzwert als **permanenter** Abzug von den Lebenspunkten.

Beispiel: Der Hobbit Wulphilla Bürklin wollte eine tiefe Schlucht auf einem schmalen Grat überqueren. Unglücklicherweise stolperte er, verlor das Gleichgewicht und drohte, auf dem 300 Meter tiefergelegenen Grund der Schlucht zerschmettert zu werden. Wulphilla konnte die Felskante im Fallen noch greifen und pendelt nun vor sich hin. Eine Probe auf Klettern sollte ihn aus dieser mißlichen Lage befreien. Wulphillas Wert in Klettern beträgt 12, seine derzeitigen Lebenspunkte zählen nur noch 19. Wulphilla erleichtert sich seine Probe um 6 Punkte. Er würfelt eine 5: $12 + 6 + 5 = 23$. Geschafft! Die Anstrengung kostet ihn allerdings 12 W3 Lebenspunkte: die Würfe ergeben insgesamt 27 Punkte: Wulphilla zieht sich mit letzter Kraft über den Felsrand, er wischt sich noch den Schweiß von der Stirn, dann schwinden ihm die Kräfte und er verliert das Bewußtsein. Seine Lebenspunkte sinken auf 1 und seine maximalen Gesamtlebenspunkte reduzieren sich permanent um 9 Punkte, da er nur 18

LeP verlieren konnte, bis der Wert 1 erreicht war; die überzähligen 9 Punkte (27 - 18) gelten daher als permanenter LeP-Abzug.

6.4 NÄCHTLICHE REGENERATION

Der Alltag eines Helden ist allzuoft gekennzeichnet von harten Entbehrungen und großen Gefahren. Umso größer ist daher die Freude über ein angenehmes Nachtlager. Und tatsächlich besteht diese Freude auch zu Recht, denn Charaktere, die sich eine Nachtruhe - oder etwas Vergleichbares - gönnen, können sich von ihren Strapazen erholen und ihre Kräfte auffrischen. Pro ungestörter Nachtruhe (*mind. 8 Stunden*) regeneriert ein Charakter unter normalen Umständen Lebenspunkte in Höhe seines Selbstheilungswertes; dieser ist abhängig von den Werten für Konstitution und Ausdauer:

KS + AU	-5	6-24	25-29	30-34	35-39	40+
Selbstheilung	0	1W3	1W6	1W6+3	1W6+5	2W6+5

Ein magiebegabter Charakter regeneriert zusätzlich pro Nachtruhe ZKP in Höhe von 2W6+ZM.

Bei gestörter oder kürzerer Nachtruhe kann die Regeneration herabgesetzt sein. Auch schwerverletzte Charaktere, d.h. solche, die eine Ernste oder Kritische Verletzung erlitten haben, können sich nicht richtig erholen, solange ihre Verletzungen nicht mittels Erster Hilfe versorgt wurden: Hat ein Charakter ein Lebenssegment verloren, so regeneriert er keine LeP, und es besteht für ihn die Gefahr an Wundfieber zu erkranken; der Meister führt pro Tag einen Angriffswurf für Wundfieber mit 1W20+5 durch, gegen den dem Charakter ein Resistenzwurf gegen Krankheiten zusteht. Für jeden weiteren Tag, der verstreicht, ohne dass die Verletzung sachgerecht versorgt wurde, steigt die Infektionsgefahr um 1 Punkt. Für jedes weitere verlorene Lebenssegment steigt die Infektionsgefahr um fünf Punkte.

Ein Verzicht auf Nachtruhe kann auf Dauer gar zu leichten bis schweren Schäden und Erkrankungen führen. Auch der Ort der Ruhe (Elbenwiese, feuchte Orkhöhle) wirkt sich auf die Regeneration aus.

6.5 VERLETZUNGEN, KRANKHEITEN UND HEILKUNDE

6.5.1 KRANKHEITEN, VERGIFTUNGEN,...

Neben den bereits bekannten Einwirkungen durch Kampf oder Zauberei existieren auch noch andere Gefahren, durch die ein Charakter ein gesundheitliches Inferno erleiden kann. Ist ein Charakter einer solchen Bedrohung ausgesetzt, so wird für diese ein Angriffswurf mit 1W20 durchgeführt; das Ergebnis dieses Wurfes wird evtl. mit einer Probe gegen einen entsprechenden Resistenzwert des Charakters verglichen. Liegt das Ergebnis des Resistenzwurfes unter dem Angriffswurf der Bedrohung, so erleidet der Charakter die entsprechenden Folgen. (*Häufig sind beide Proben vom Meister durchzuführen, da der Charakter die Bedrohung nicht immer sofort erkennen kann, z.B. bei Giften, Krankheitsregern etc.*)

Bei den jeweiligen Auflistungen der Krankheiten, Gifte und sonstigen Heimsuchungen finden sich u.a. Angaben zum Angriffswert der jeweiligen Plage, zur Wirkungsweise, den möglichen Ursachen und evtl. zur Behandlungsmethode.

Auf einige Besonderheiten soll jedoch schon hier eingegangen werden:

6.5.1.1 PATZER BEI BEWEGUNGSMANÖVERN

Patzt ein Charakter bei einer Probe auf Akrobatik, Springen o.ä., so würfelt der Spieler mit einem W12 und entnimmt die Folgen der Tabelle für Manöverpatzer.

W12	⊗⊗ Manöverpatzer ⊗⊗
1	Objekt beschädigt, Kleidung zerrissen o. Ä.
2	Quetschung, Verspannung; mot. Handlungen -1W3
3	Verstauchung; mot. Handlungen -2W6
4	Abschürfungen, Schlagschaden,... 2W6 TP
5	3W6 TP durch Schlag,... 1W6 KR benommen
6	3W6 TP, 1 ernste Verletzung, 2W6 Minuten benommen
7	Unbeteiligte Person oder Objekt schwer beschädigt
8	Mehrere Personen / Objekte schwer beschädigt
9	Hexenschuss; mot. Handlungen -(2W6+6)
10	Sich selbst und Gefährten schwer verletzt: 4W6 TP und 1 ernste Verletzung
11	4 W6 TP, 1 kritische Verletzung und 2W6 Minuten bewusstlos
12	Bruch; motorische Handlungen -3W6; 1 ernste Verletzung

6.5.1.2 STÜRZE

Durch Stürze erleidet ein Charakter normalerweise SP. Die Höhe der SP ist abhängig von der Schwere des Sturzes, die maßgeblich von der Höhe beeinflusst wird.

Um die Schwere des Sturzes zu ermitteln, würfelt der Meister mit 1W20 und addiert zum Ergebnis die fünffache Sturzhöhe in Metern (*also: 1W20 + 5*Fallhöhe in m*). Der Charakter kann nun eine Probe auf Abrollen durchführen. Ist das Ergebnis der Sturzprobe größer als das Ergebnis der Abrollenprobe, so erleidet der Charakter SP in Höhe der Differenz der beiden Proben. (*Bsp: Sturz aus 4 Metern Höhe; der W20-Wurf zeigt 14, somit ergibt sich eine Sturzschwere von 14 + 5*4 [Meter] = 34 Punkten; der Charakter besitzt einen Abrollenwert von 12, seine W20-Probe gelingt mit 7 Punkten: 12+7 = 19; der Charakter erleidet bei diesem Sturz 34-19 = 15 Schadenspunkte.*)

Erleidet ein Charakter durch einen Sturz mehr als 30 Schadenspunkte, so erleidet er zusätzlich eine Ernste Verletzung (ein Lebenssegment), ein Verlust von 50 Punkten führt zu einer Kritischen Verletzung (zwei Lebenssegmente).

6.5.2 VERSORGUNG DURCH ERSTE HILFE

Erleidet ein Charakter eine Ernste oder Kritische Verletzung, so ist es häufig ratsam, diese baldigst mittels Erster Hilfe zu versorgen. Geschieht dies nicht, so besteht in vielen Fällen die Gefahr, an Wundfieber o. Ä. zu erkranken. Glückt eine Erste-Hilfe-Maßnahme, so kann diese Gefahr nahezu ausgeschaltet werden. Misslingt die Probe jedoch, so wurde die Verletzung nicht richtig versorgt, und es steigt die Gefahr, dass es zu weiteren schlimmen Auswirkungen - wie besagtem Wundfieber - kommt. Um eine Ernste Verletzung zu versorgen, muss dem Heiler eine Erste-Hilfe-Probe mit mindestens 17 Punkten gelingen. Zur Versorgung einer Kritischen Verletzung ist ein Mindestergebnis von 22 Punkten erforderlich. Ein Ergebnis unter 6 Punkten schwächt den Verletzten zusätzlich. Bei einem Patzer geschieht dies unmerklich. Gelingt dem Heiler hingegen eine „Energische Wundversorgung“ (Ergebnis ≥ 30), so erhält der Verletzte auch

noch Lebenspunkte in Höhe von [Probenergebnis - 29] Punkten zurück.

Wurde eine Verletzung fachgerecht versorgt, so können weitere Erste-Hilfe-Proben keine weiteren positiven Wirkungen erzielen, negative allerdings schon. Solange eine Verletzung nicht versorgt ist, erschwert jede misslungene Probe weitere Erste-Hilfe-Proben um jeweils 1 Punkt. *Erste-Hilfe-Proben werden gewöhnlich vom Meister durchgeführt.*

Erste Hilfe kann aber auch Reanimation bedeuten. Ist ein Charakter weniger als 30 Sekunden tot, so kann er – natürlich abhängig von der Art der Verletzung – mittels einer schweren (Mindestergebnis: 22) Erste-Hilfe-Probe wiederbelebt werden. Dabei verliert er allerdings pro Heilversuch **permanent** einen Punkt seiner Lebensenergie. Ist der Charakter bereits länger als 30 Sekunden aber kürzer als 2 Minuten tot, so kann er durch eine sehr schwere (mind. 26) Erste-Hilfe-Probe wiederbelebt werden. Der permanente LeP-Verlust beträgt für ihn in diesem Fall 2 Punkte pro Versuch. Bei einer Zeitspanne von 2 bis 7 Minuten ist die Probe äußerst schwer (mind. 30) und der LeP-Verlust beträgt 3 Punkte pro Versuch, bei einer Zeitspanne von 7 bis 15 Minuten ist die Probe meisterlich (mind. 34) und der LeP-Verlust liegt bei 4 Punkten pro Versuch. Beträgt die Zeitspanne gar 15 bis etwa 30 Minuten, so kann der Charakter nur durch eine Absurde Probe (mind. 37) gerettet werden; dabei verliert er pro Versuch 5 LeP permanent.

6.5.3 ANWENDUNG VON HEILKUNDE

Heilkunde kann eingesetzt werden, um optimale Genesungsbedingungen für verschiedene Gebrechen zu schaffen.

Um Heilkunde fachgerecht anwenden zu können, muss dem Heilwilligen zuerst eine Diagnose gelingen, d.h. der Meister führt für den Charakter eine Probe auf die Heilkunde-Fertigkeit des Charakters durch. Liegt das Ergebnis mindestens bei 17, so glückt im Allgemeinen die Bestimmung der Krankheit (die Tücke der Krankheit kann dies modifizieren); je höher das Ergebnis ausfällt, desto genauer fällt auch die Diagnose aus. Ein Misserfolg kann den Heiler verwirren, ein Patzer kann ihn gar zu einer Fehldiagnose verleiten.

Nach der Diagnose kann dann eine entsprechende Versorgung des Kranken durchgeführt werden. Dabei gilt, dass die Höhe der Probe und die zur Verfügung stehenden Mittel od. Medikamente den Heilungserfolg beeinflussen.

Arbeitet der Heiler ohne Hilfsmittel und liegt das Ergebnis seiner Probe unter dem der Krankheit angemessenen Mindestwert, so wurde der natürliche Heilungsprozess verlangsamt, entspricht das Ergebnis mindestens dem Mindestwert, so wurde ein Heilungsprozess eingeleitet, d.h., Krankheiten und Vergiftungen ziehen keine weiteren Schäden nach sich und die bereits vorhandenen Beeinträchtigungen reduzieren sich mit normaler Geschwindigkeit.

Setzt der Heiler jedoch geeignete Mittel ein, so kann der Heilungsprozess beschleunigt und dem Verletzten können evtl. sogar Lebenspunkte durch die gute Versorgung zurückgeführt werden. Gewöhnlich gilt, dass ab einer Energischen Heilkunde-Probe dem Verletzten Lebenspunkte in Höhe des NW des Heilers zurückgeführt werden. Die Verwendung besonders guter Kräuter und Heilmittel kann diesen Wert allerdings erhöhen.

Auch die Schwere der jeweiligen Heimsuchung und das Stadium, in dem sich der Kranke bereits befindet, beeinflussen etwaige Heilversuche. Je schwerer und fortgeschrittener

die Krankheit, desto besser muss die Heilkunde-Probe ausfallen. *Der Meister führt die jeweiligen Proben durch und legt auch deren Erfolg fest.*

Doch nicht immer, so hörte ich, sind Charaktere vom Glück verfolgt, und es soll auch schon vorgekommen sein, dass eine Heilkunde-Probe nicht gelang.

Nun, ein verletzter Charakter mag sich in fachkundige Hände begeben, d.h., sollte er in die Hände seiner Mitspieler fallen, muss diesen eine Probe auf ihre Heilkunde-Fertigkeit gelingen - diese ist stets vom Meister durchzuführen. Ist diese Probe gelungen, so setzt - wie oben ausgeführt - der Regenerationsprozess ein.

Misslingt die Probe jedoch, so wurde die Verwundung nicht fachgerecht versorgt und es besteht die Gefahr, dass sich die Krankheit verschlimmert oder sich eine Verwundung in eine entsprechende Krankheit (z.B. Wundfieber) verwandelt. Diese Krankheit kann zu weitaus schwereren Nachwirkungen führen.

Weitere Heilkundeproben am bereits behandelten „Objekt“ werden dann um jeweils 1 Punkt erschwert, es sei denn die evtl. ausgebrochene Krankheit hat zu zusätzlichen Modifikationen geführt.

Beispiel: Ein schwer verwundeter Charakter musste einen erfolglosen Heilversuch über sich ergehen lassen, wodurch die Gefahr entstanden ist, dass sich die Verletzung entzündet. Dadurch, dass der Charakter keine Genesungssymptome, sondern welche ganz anderer Art, wie z.B. Fieberkrämpfe zeigt, kombinieren seine wundversorgenden Wohltäter messerscharf, dass da wohl etwas nicht ganz richtig ist und versorgen die Verletzungen erneut. Diese zweite Probe ist nun um 1 Punkt erschwert. Dazu muss dann selbstredend auch noch die nun evtl. ausgebrochene Krankheit behandelt werden. Sofern die Heilkünste seiner Freunde vorher nicht eine Heilung oder den Tod des hilflos ausgelieferten Charakters bewirken, erschweren sich weitere Heilversuche entsprechend und sowohl die Schwere als auch die Ausbruchgefahr der Krankheit erhöhen sich.

6.5.4 BEWUSSTLOSIGKEIT UND TOD

Sinken die Lebenspunkte unter einen Wert der dem 10. Teil des Maximalwertes entspricht, so fällt der Charakter in Bewusstlosigkeit, aus der er nach einer gewissen Zeit evtl. wieder erwacht. Gelingt dem Charakter eine äußerst schwere Willensprobe (mind. 30), so kann er das Bewusstsein wahren. Sinken die Lebenspunkte auf oder unter den Wert 0, so stirbt der Charakter.

6.6 KRÄUTER & KRÄUTERSUCHE

6.6.1 DIE KRÄUTERSUCHE

Begibt sich ein Charakter auf Kräutersuche, so wird folgendermaßen vorgegangen:

1. Der Meister bestimmt die Qualität des Gebiets nach eigenem Ermessen oder mittels 1W20. Entscheidet sich der Meister für einen Wurf mit W20, so kann er diesen Wurf nach Belieben modifizieren, z. B. nach folgenden Kriterien:

Ödland, Tümpel, Vulkan	-5
Unterirdisch, Wüsten	-3
Dschungel	-

Berge	-1
Fluß- / Seeufer (Süßwasser)	+3
Salzwasserküsten	+1
Wälder	+2
Gräser, Heide, Gestrüpp	+3
Orkland	-7
Elbenwiese	+7

Je höher das Ergebnis ausfällt, desto mehr bzw. desto seltene Pflanzen können gefunden werden.

2. Der Meister ermittelt, um welche Kräuter es sich handelt. Hierzu würfelt er mit W60 oder W30 und entnimmt das Ergebnis der Kräutervorkommentabelle.

3. Der Meister legt die jeweils zu findenden Dosierungen nach eigenem Ermessen (ggf. Qualitätswurf beachten) fest.

4. Um die gefundenen Pflanzen zu identifizieren, kann der Meister für den Spieler entsprechende Pflanzenkundefproben ablegen.

5. Der Meister legt die Haltbarkeit der gefundenen Pflanzen nach eigenem Ermessen oder vermittelt würfeln fest: 2+2W3 Tage; werden die Pflanzen getrocknet, so können sie sich über ein Jahr halten, entfalten aber bei der Anwendung nur W3 Viertel ihrer Normalwirkung.

6.6.2 DER UMGANG MIT KRÄUTERN

Jede Pflanze besitzt eigene charakteristische Wirkungen, die in der Kräuterliste genannt werden. Dabei sind die Wirkungsbeschreibungen recht allgemein gehalten, wie z.B. fördert Regeneration, lindert Krankheiten etc., was Spielern und Meister mehr Variationsmöglichkeiten im Umgang mit den Pflanzen bietet.

Die durch jede Pflanze zu erzielende Wirkung ist in einer bestimmten **Kraft** vorhanden. Daher existiert auch ein **Kraftwert** für jedes Kraut, der zwischen 1 und 18 liegt; je höher der Wert, desto stärker die Kraft der Pflanze.

Um die jeweiligen Kräfte einer Pflanze zur Entfaltung zu bringen - und andere Nebenwirkungen evtl. zu unterdrücken - ist ein besonderes Geschick notwendig, d. h. der Spieler legt eine Probe auf Kochen, Alchimie o. Ä. ab. Je besser die Probe ausfällt, desto gelungener konnte die gewünschte Wirkung aus der Pflanze extrahiert werden. Dies kann dazu führen, dass sich die Wirkungskraft der Pflanze schwächer oder stärker entfalten kann.

Liegt das Probenergebnis unter 6 Punkten, so wurde die Pflanze verkocht, zerstört o. Ä..

Ein Gesamtergebnis unter 17 bewirkt eine *schwache Wirkung*, ein Gesamtergebnis ab 30 bewirkt eine *starke Wirkung* (bis etwa 150%) und ein Gesamtergebnis ab 40 bewirkt eine *extreme Wirkung* (bis etwa 200%).

Zeigt der Würfel eine 1, so *patzt* der Pflanzenkundige. Zeigt der Würfel eine 20, so gelingt dem Pflanzenkundigen ein *Glücksmanöver*. Während ein Patzer sehr unangenehme Wirkungen hervorruft, führt ein Glücksmanöver zu einer legendär guten Wirkungsentfaltung.

Wird einem „Opfer“ eine Pflanze verabreicht, so muss überprüft werden, ob der Kraftwert der Pflanze über dem RW Gift des Opfers liegt. Ist dies der Fall, so wird das Ergebnis einer Probe auf den Kraftwert der Pflanze mit dem Ergebnis einer Probe auf den Resistenzwert Gift (bei Beeinträchtigungen)

oder den Fertigkeitswert Zechen (vor allem bei Rauschdrogen) verglichen. Ist die Probe der Pflanze höher ausgefallen als die Probe des Charakters, so trifft die Wirkung den Charakter mit voller Kraft, evtl. wird er sogar süchtig.

Spätere Auswirkungen einer Sucht sind: a) Nachlassen der Wirkung, b) Sinkende Einsatzfähigkeit des Benutzers (z.B. -50 bei Nichtgebrauch), c) Verlust der Fähigkeit des Benutzers, unter Belastung eine Verwendung des Suchtmittels zu vermeiden, d) unangenehme, möglicherweise gewalttätige Entzugserscheinungen.

6.7 DIE KLEINE ALCHIMISTEN-KÜCHE

Aus den verschiedensten alchimistischen Zutaten können begabte Alchimisten die erstaunlichsten Tränke und Tinkturen herstellen. In der Tränkeliste sind beispielhaft einige Tränke und ihre jeweiligen Ingredienzien und Wirkungen angegeben.

Um diese Tränke selbst herzustellen, muss einem Charakter, der im Besitz der notwendigen Zutaten ist, eine Alchimie-Probe gelingen, bei der die Schwierigkeit des Tranks den zu erreichenden Mindestwert der Probe darstellt. Auch hier gilt, dass das Ergebnis der Probe die Wirkungsweise beeinflusst; je besser die Probe, desto besser die Wirkung; misslungene oder verpatzte Proben können zu aufsehenerregenden Nebenwirkungen führen. *Selbstverständlich führt der Meister die entsprechenden Alchimie-Proben durch.*

An dieser Stelle muss auch erwähnt werden, dass Charaktere, die einen Meistergrad in Alchimie erworben haben, selbstverständlich auch Tränke mit stärkerer Wirkung brauen können. Pro Meistergrad erhöht sich die Wirkung eines Tranks um etwa 10%.

Tränke besitzen einen Suchtfaktorwert (SF). Hier ist bei regelmäßiger Anwendung (z. B. mehr als einmal wöchentlich) eine Probe gegen den SF-Wert durchzuführen. Das Ergebnis wird mit dem Ergebnis einer Zechenprobe des Charakters verglichen. Liegt das Ergebnis des Charakters unter dem Ergebnis des Tranks, so wird der Charakter süchtig.

Bei einigen Tränken existiert auch ein Angriffswert. Dieser kommt zum Tragen, wenn der Trank einem Opfer verabreicht werden soll. Für den Trank wird dann ein Angriffswurf mit 1W20 + Angriffswert ausgeführt; das Opfer legt eine Probe gegen seinen Gift-Resistenzwert ab. Ist das Angriffsergebnis höher als die Resistenzprobe des Opfers, so entfaltet der Trank seine Wirkung. Je nachdem, wie groß die Differenz der beiden Proben ausfällt, kann die Wirkungsweise oder Wirkungsdauer variieren.

Es ist selbstverständlich auch möglich, dass Charaktere eigene Tränke entwickeln. Die Zutaten, Wirkungen, Schwierigkeit der Herstellung und alle weiteren Angaben sind dann mit dem Meister abzusprechen.

6.8 VON GEGENSTÄNDEN UND ARTEFAKTEN

6.8.1 NICHTMAGISCHE GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Vermittels bestimmter Fertigkeitswerte, wie z.B. Bogenbau, Schneidern, Waffenschmieden o.ä. ist es möglich, Gegenstände herzustellen. Ein Charakter, der dies tun möchte, muss im Besitz der notwendigen Werkzeuge und Materialien sein. Dann legt der Meister für den Charakter eine Probe auf den entsprechenden Fertigkeitswert ab. Das Ergebnis dieser Probe bestimmt die Qualität des Gegenstands:

- 17 - 29: Ggstd. mit normaler Qualität*
- 30-39: +1-Gegenstand*
- 40+: legendärer Gegenstand

(*Diese Werte gelten für Charaktere, die in der betreffenden Fertigkeit **keinen** Meistergrad (MG) erworben haben. Erwirbt ein Charakter hingegen einen Meistergrad, so sind seine Werkstücke generell höherwertig. Das heißt, ein Schmied mit 2. MG stellt bei einem Probenergebnis von 17-29 +2-Gegenstände her, ab einem Ergebnis von 30 +3-Gegenstände. Legendäre Gegenstände besitzen stets eine besondere Eigenschaft.)

Anmerkung: Die Qualität von Gegenständen findet häufig ihren Niederschlag im jeweiligen Preis. Folgende Preisvariationen sollen als Orientierungshilfe dienen: +1: normaler Preis * 3; +2: Preis * 6; +3: Preis * 10; +4: Preis * 15; +5: Preis * 25; +6: Preis * 50; legendärer Gegenstand: Preis * 100+.

6.8.2 MAGISCHE ARTEFAKTE HERSTELLEN

Das Herstellen magischer Artefakte gleicht dem Herstellen gewöhnlicher Gegenstände. Hier kommt die Berufsfertigkeit *Artefaktherstellung* zur Anwendung. Das heißt, wenn ein Charakter ein Artefakt erschaffen möchte, muss er zunächst im Besitz eines geeigneten Werkstücks (Schwert, Szepter, Krug, o. Ä.) sein und über Zauberkraftpunkte verfügen. Dann legt er eine Probe auf seinen Fertigkeitswert *Artefaktherstellung* ab, deren Ergebnis über die Qualität des Artefakts bestimmt; diese Probe ist vom Meister durchzuführen.

Es gilt allerdings, dass solange der Artefakterschaffer nicht mindestens den 1. MG (Meistergrad) erreicht hat, er nur Artefakte erschaffen kann, die eine besondere Eigenschaft besitzen (wie z. B. *mattes Schimmern*, wenn Orks in der Nähe sind). Ab dem 1. MG können dann auch Zaubersprüche in das Artefakt eingelagert werden, ab dem 4. MG kann das Artefakt gar mit Bewusstsein ausgestattet werden.

Es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass sich nicht jeder Gegenstand zum Artefakt eignet; ist die Qualität des Gegenstandes nicht ausreichend hoch, so kann es sein, dass der Gegenstand die Belastung nicht aushält, spektakulär zerbricht und die aufgewandte Zauberenergie unangenehm auf den Zauberden zurückschleudert.

6.8.2.1 DIE HERSTELLUNG

Vor der Herstellung sollte der Spieler festlegen, welche Kräfte das Artefakt besitzen soll. Dabei kann es sich beispielsweise um folgende Merkmale handeln:

1. eine Eigenschaft (z.B. *Schimmern*)
2. ein Zauberspruch (ab 1. MG); der maximale Schwierigkeitsgrad des Zauberspruchs ist abhängig vom MG des Artefaktherstellers:

MG	0	1	2	3	4	5
max. SG	-	2	5	10	15	∞

3. Bewusstsein (ab 4. MG)

Nach dieser Festlegung würfelt der Meister eine Probe auf die Fertigkeit *Artefaktherstellung* des Charakters. Abhängig vom Ergebnis dieser Probe kann die Qualität des Artefakts ermittelt werden:

Probe	Qualität
Patzer	Umkehr / Perversion der geplanten Wirkung
- 5	Artefakt besitzt keine Wirkung
6 - 11	minderwertig (50% funktionstüchtig, gelegentlich kommt es zu Fehlfunktionen)
12 - 16	minderwertig (funktioniert nur mit 50%-Chance)
17 - 29	Wirkung wie gewünscht
30 - 39	Verbesserung / Verdopplung der Wirkung
40+	hohes Artefakt (z.B. dreifache Wirkung)
Glücksprobe	bis 4. MG: hohes Artefakt (Zusatzwirkung, Bewusstsein o. Ä.) 5. MG: legendäres Artefakt (Zusatzwirkung, hohes Bewusstsein o. Ä.)

Durch besondere Qualität hervorgerufene Zusatzwirkungen legt der Meister entsprechend der Wirkungsweise des Artefakts fest.

Um Zauber in ein Artefakt einzubetten, legt der Charakter eine ZGE-Probe auf den einzubettenden Zauber ab. Als Zauber-Kosten fallen die doppelten ZKP-Kosten an, die er normalerweise für den Zauber aufbieten müsste; handelt es sich um eine magische Funktion, die eingebettet werden soll, so legen Meister und Spieler die ZKP-Kosten in Abhängigkeit von Art und Macht der Funktion fest.

Gelingt die *Artefaktherstellungsprobe* energisch (30+), so kann der Charakter Zaubersprüche in beliebiger Anzahl bis zur Höhe seines Meistergrades einbetten. (*Ein Charakter mit 3. MG in Artefaktherstellung könnte demnach bis zu drei Zaubersprüche in ein Artefakt einlagern.*)

Um die Kraft oder Wirkung eines Artefaktes zu zerstören, muss entweder das Artefakt selbst zerstört werden oder die Wirkung muss mittels Zauberei ausgebrannt werden. In jedem Fall ist bei entsprechenden Versuchen das Ergebnis der *Artefaktherstellungsprobe* + MG des Herstellers zu überbieten; dieser Wert gilt als Kraftwert des Artefakts. Der Kraftwert bestimmt auch, wie oft ein eingebetteter Zauberspruch (wie z.B. Blitze schleudern) pro Tag ausgelöst werden kann; magische Eigenschaften wie Schimmern, wenn Orks in der Nähe sind, unterliegen nicht einer solchen Beschränkung.

In jedem Fall sollte aber geklärt sein, auf welche Art die Wirkung eines Artefaktes zur Entfaltung gelangen kann. (*Solche Überlegungen helfen, Unfälle zu verhüten!*)

6.8.2.2 BEWUSSTSEIN

Entschließt sich ein Charakter, einem Artefakt Bewusstsein einzuhauchen, so versieht er es mit einer grundlegenden Gesinnung. Dadurch wird das Artefakt geweiht und weigert sich entgegen seiner Gesinnung eingesetzt zu werden. Bei hohem Bewusstsein versucht das Artefakt sogar, seinen Träger zu bestimmten Handlungen zu verleiten. *Beispielsweise versucht der Herrscherring Saurons, seinen Träger zu Schandtaten, zur Offenbarung gegenüber Sauron oder zur Rückkehr zu seinem Herrn zu bewegen.*

Um einer solchen Beeinflussung zu widerstehen, müssen dem Charakter entsprechende Willensproben gelingen, die der Meister für den Charakter heimlich würfelt und je nach Macht des Artefakts modifiziert. Es kann hierbei der Fall eintreten, dass ein Charakter manipuliert wird, ohne dass er sich darüber im Klaren ist.

6.8.3 ZAUBERSTÄBE

Bei Zauberstäben handelt es sich um eine besondere Form magischer Artefakte. Sie dienen den Zaubern als Werk-

zeug bzw. Waffe und sind daher in besonderem Maße an den Zaubernden gebunden.

Zauberstäbe können nur von Meistern der Artefaktherstellung (5. MG) hergestellt werden; sie besitzen in jedem Fall eine Gesinnung.

Da ein Zauberstab mit seinem Eigentümer an Macht gewinnt, erleichtert er diesem auch zunehmend das Zaubern. Pro ZaG, den ein Zauberkundiger in seiner Grund-ZGE erreicht, erhält er beim Zaubern mit seinem Zauberstab einen Bonus von 1 Punkt auf Zauberproben jeglicher Art. Darüber hinaus kann die Macht eines Zauberstabs durch eingelagerte Stabzauber beträchtlich vergrößert werden.

6.9 „WAFFENPFLEGE“

Bei der Anwendung der Fertigkeit Waffenpflege kann es zu folgenden Auswirkungen kommen:

Ergebnis	Auswirkung
Patzer	TP permanent -1W3
2-5	TP -1
6-16	keine Auswirkungen
17-29	nicht permanente TP-Einbußen geheilt, Bruchwahrscheinlichkeit reduziert um 1 (keine Reduzierung unter Grund-BW möglich)
30+	nicht permanente TP-Einbußen geheilt, Bruchwahrscheinlichkeit reduziert auf Grund-BW
Glücksaktion 40+	alle TP-Einbußen geheilt, Bruchwahrscheinlichkeit reduziert auf Grund-BW

6.10 RUF EINES CHARAKTERS

Jeder Charakter kann für seine Taten berühmt oder auch berüchtigt sein. Je bekannter ein Held ist, desto stärker reagiert die Umwelt. Um dies im Spiel zu simulieren, existieren für jeden Charakter zwei Werte, die seinen Ruf bestimmen: *Ehre* und *Respekt*. Beide Werte können von -20 bis +20 reichen.

Der Wert *Ehre* steht für moralisches Handeln, kunstvolles Arbeiten, Schönheit der Werke, Beliebtheit. Je höher die *Ehre* eines Charakters, desto beliebter ist er.

Der Wert *Respekt* steht für die Effizienz und Qualität der Arbeit eines Charakters.

Ein hervorragender Kämpfer, der seine Feinde schnell tötet (auch die Verletzten), erwirbt sicherlich großen Respekt aber wenig Beliebtheit.

Der Ruf wirkt sich auf das Verhalten anderer gegenüber dem Charakter aus: Ein positiver Ehrewert führt möglicherweise dazu, dass NSC geneigter sind, Informationen preis zu geben, Preisnachlässe zu gewähren, Geschenke zu geben, Hilfe zu bieten etc. Sehr große Beliebtheit kann allerdings auch Neid und Missgunst erregen.

Ein negativer Ehrewert bewirkt, dass NSC dem Charakter die Nase vor der Tür zuschlagen, Waren teurer verkaufen...

Ein hoher Respektwert veranlasst NSC dazu, dem Charakter vorsichtig, dienstbeflissen, ängstlich oder ähnlich zu begegnen. Bei niedrigem Respektwert treten NSC dem Charakter eher selbstbewusst und überlegen gegenüber.

Zu Beginn startet jeder Charakter mit einem Respekt- und einem Ehrewert von jeweils 0 Punkten. Die Handlungen des Charakters können diese Werte dann positiv oder negativ verändern. Allerdings gilt, dass sich ein Charakter ein gewis-

ses Maß an Respekt erworben haben muss, um große Ehrewerte (ganz gleich ob positiv oder negativ) erreichen zu können; ein Charakter, der von seinen Mitmenschen verspottet wird, kann nicht gleichzeitig angebetet werden.

Mathematisch ausgedrückt: Der Betrag des Ehrewertes (das Vorzeichen spielt hierbei keine Rolle) kann niemals mehr als 3 Punkte über dem Respektwert (hier spielt das Vorzeichen eine Rolle) liegen.

Bsp.: Bifur ist ein beachteter Zwergenkrieger, sein Respektwert beträgt 8 Punkte. Darüber hinaus wird er für sein moralisches Handeln geschätzt, sein Ehrewert beträgt 11 Punkte. Sollte Bifur nun irgendeine weitere noble Tat vollbringen, so könnte es sein, dass sein Ehrewert auf 12 Punkte stiege. Dadurch würde aber die Differenz zwischen Ehrewert und Respektwert größer als 3 Punkte werden. Daher steigt nicht nur Bifurs Ehrewert, sondern auch sein Respektwert um 1 Punkt.

Doran, ein unbeliebter Zauberer mit einem Ehrewert von -7, besitzt einen Respektwert von 4 Punkten, weshalb er einigermaßen beachtet wird. Nun kündigt er an, einen seiner Widersacher in eine Kröte zu verwandeln; der Zauber misslingt, Doran verwandelt sich selbst in eine Kröte, das Volk lacht und Dorans Respektwert sinkt um einen Punkt auf 3 Punkte. Auch hier wäre die maximale Differenz überschritten (Betrag von -7 = 7; zwischen 7 und 3 liegen 4 Punkte); daher sinkt nicht nur Dorans Respektwert, sondern auch der Betrag seines Ehrewertes reduziert sich um einen Punkt auf -6.

Nachfolgende Tabelle soll eine Anregung sein, um die Reaktionen der Umwelt auf den Ruf des Charakters abzuleiten (*Charakter wird / ist...*):

Ehre		Respekt	
18-20	angebetet	18-20	bewundert
15+	verehrt	15+	respektiert
12+	geliebt	11+	achtunggebietend
9+	geschätzt	7+	anerkannt
6+	beliebt	3+	beachtet
3+	wohlgelitten	-2+	ambivalent behandelt
-2+	ambivalent behandelt	-6+	unbeachtet
-5+	geduldet	-10+	belächelt
-8+	unbeliebt	-14+	verspottet
-11+	gemieden	-17+	ignoriert
-14+	abgelehnt	-20+	missachtet
-17+	verhasst		
-20+	verabscheut		

Optional kann die Spielrunde Folgendes vereinbaren:

1. Der Ruf eines Charakters bezieht sich stets auf sein Heimatvolk.

2. Für feindlich gesonnene Gruppierungen gelten die Ehrewerte des Charakters mit umgekehrten Vorzeichen.

3. Bei befreundeten Gruppierungen (Völkern) ist der Ruf des Charakters nicht so ausgeprägt wie bei seinem Heimatvolk, daher werden seine Rufwerte dort um 2 Punkte (oder mehr) zum Nullpunkt hin verändert. Gleiches gilt bei nicht direkt bekämpften verfeindeten Gruppierungen.

7 CHARAKTERERSCHAFFUNG

Zu Beginn der Erschaffung eines Valrava-Rollenspielcharakters legt der Spieler die Volkszugehörigkeit fest und wählt einen oder mehrere Berufe für seinen Charakter aus.

7.1 KULTURZUGEHÖRIGKEIT

Durch die Volkszugehörigkeit erhält der Charakter eine grundlegende Prägung, welche sich meist in der Modifikation von Werten äußert. (*Die entsprechenden Auswirkungen finden sich bei den Beschreibungen der Völker jeweils in einer Tabelle zusammengefasst.*) Zunächst interessieren uns nur etwaige Veränderungen von Eigenschaftswerten. Diese sind in der Tabelle als W2-, W3- bzw. W6-Modifikation angegeben, was bedeutet, dass der Spieler für jede angegebene Eigenschaft einen entsprechenden W2-, W3- bzw. W6-Wurf ausführt und das Ergebnis notiert.

1. Volk auswählen und entsprechende Modifikationswürfe für Eigenschaftswerte durchführen.

7.2 EIGENSCHAFTSWERTE

7.2.1 KÖRPER UND GEIST

Um die Eigenschaftswerte des Charakters zu ermitteln, würfelt der Spieler nun sechzig (60) Mal mit einem W6 und ordnet das jeweilige Ergebnis direkt nach dem Wurf einem Eigenschaftswert zu. Der Spieler entscheidet dabei selbst, wie viele Würfe er einem Eigenschaftswert zuordnen will, allerdings muss für jede Eigenschaft mindestens einmal gewürfelt werden. (Werte unter 6 Punkten sind sehr schlecht, Werte über 15 Punkten sind sehr gut, Werte über 20 sollten Ausnahmen sein, Werte über 24 sind nur nach Rücksprache mit dem Meister möglich.)

2. 60 W6 auf Eigenschaftswerte verteilen.

7.2.2 SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaftswerte für Aura, Konstitution, Reaktion und Stimme werden analog zu den Eigenschaftswerten der Bereiche Körper und Geist ermittelt: Der Spieler würfelt insgesamt fünfzehnmal mit W6 und verteilt die Ergebnisse auf die Eigenschaftswerte.

3. 15 W6 auf Aura, Konstitution, Reaktion und Stimme verteilen.

7.3 LEIDENSCHAFTSWERTE

Für die acht Leidenschaftswerte würfelt der Spieler jeweils zweimal mit 1W20 und wählt eines der beiden Ergebnisse aus.

Besitzt der Spieler bereits eine sehr genaue Vorstellung vom Charakter, den er spielen möchte, so kann er sich bei der Ermittlung der Leidenschaftswerte mit dem Meister absprechen. Entweder können die einzelnen Werte per Absprache vergeben werden oder der Spieler erhält auf einige oder alle Leidenschaftswerte einen generellen Bonus, wenn er einen

sehr leidenschaftlichen bzw. einen generellen Abzug, wenn er einen sehr tumben Charakter spielen möchte.

4. Pro Leidenschaftswert mit 2W20 würfeln und eines der beiden Ergebnisse auswählen.

7.4 ENTWICKLUNG DES CHARAKTERS

Um die Erfahrungen festzulegen, die der Charakter während des Heranwachsens sammeln konnte, stehen dem Spieler nun 65 Entwicklungspunkte (EwP) als „Währungseinheit“ zur Verfügung. Diese kann er folgendermaßen einsetzen:

- Eigenschaftswerte steigern
- Erlernen von Berufen
- Steigerung von Kampfwerten
- Steigerung von Magiewerten
- Steigerung von Fertigkeitwerten
- Erlernen von Sprachen und Schriften
- Erwerb materieller Güter

5. 65 EwP zur Charakterentwicklung einsetzen.

7.4.1 EIGENSCHAFTSWERTE STEIGERN

Um einen beliebigen Eigenschaftswert des Charakters (körperliche, geistige oder spezielle Eigenschaft) um 1 Punkt zu steigern, muss der betreffende Eigenschaftswert durch Würfeln mit W6 überboten werden. Jeder eingesetzte W6 kostet 1 EwP.

a) Eigenschaftswert erhöhen; Kosten: 1 EwP pro eingesetztem W6.

7.4.2 BERUFSAUSBILDUNG

Die für einen Charakter zur Auswahl stehenden Berufe können evtl. durch die Volkszugehörigkeit eingeschränkt sein. Ein entsprechender Hinweis findet sich bei der Beschreibung der Berufe. Des weiteren erfährt der Spieler dort, wie viele EwP für die jeweilige Berufsausbildung aufgewendet werden müssen und welche Auswirkungen der Beruf auf die Fähigkeiten und Werte des Charakters nimmt. Würde ein Eigenschaftswert eines Charakters durch seine Berufsausbildung den Wert 24 übersteigen, so wird der Wert auf 24 festgesetzt und der Charakter darf sich die überzähligen Punkte als EwP gutschreiben.

b) Berufsausbildung auswählen; Kosten: abhängig von gewähltem Beruf

7.4.3 STEIGERUNG VON KAMPF-, MAGIE- UND ALLGEMEINEN FERTIGKEITSWERTEN

Zur Steigerung dieser Werte ist zunächst einmal deren Berechnung vorzunehmen. (siehe 7.5, S. 39)

Die tatsächliche Steigerung erfolgt dann vermittelt eines einfachen Schemas: Der Spieler muss den zu steigernden Wert durch Würfeln mit W6 überbieten. Dabei gibt der jeweilige Neigungswert (NW) der zu steigernden Kampftechnik, des Zaubergeschicks oder der allgemeinen Fertigkeit an, mit wie vielen W6 der Spieler maximal würfeln darf und welchen Bonus er sich zu seinem Steigerungsversuch addieren darf.

Ist das Gesamtergebnis seiner Würfe größer als der derzeitige Fertigkeitwert, so steigt dieser um 1 Punkt an. Pro eingesetzten Würfel muss der Spieler 1 EwP aufwenden.

Bsp.: Ein Charakter beherrscht die Fertigkeit Schleichen mit einem Wert von 13 Punkten; sein NW Schleichen beträgt 5. Der Spieler darf für seinen Charakter nun mit maximal 5 W6 würfeln und zu seinem Steigerungsversuch einmalig 5 Punkte (=NW) addieren. Der Spieler würfelt: 1. Wurf: 3, 2. Wurf: 1, 3. Wurf: 6; $3+1+6 = 10 + 5$ (NW-Bonus) = 15. Somit musste der Spieler 3 Würfe (= 3 EwP) einsetzen, um seinen Schleichenwert um 1 Punkt zu steigern.

Gelingt es einem Spieler nicht, den aktuellen Fertigkeitwert mit der maximalen Anzahl einsetzbarer Würfel zu überbieten, so steigt auch der Wert nicht an. EwP müssen dennoch eingesetzt werden. Ein Steigerungsversuch kann allerdings jederzeit abgebrochen werden, z.B. wenn die ersten Würfe so schlecht waren, dass der Fertigkeitwert nicht mehr überboten werden kann. Der Spieler kann dann einen neuen Versuch starten; er beginnt wieder bei 0 und darf auch wieder seinen NW-Bonus addieren.

c) Fertigkeitwerte steigern: pro eingesetztem W6 Kosten von 1 EwP

7.4.3.1 BESONDERHEITEN DER KAMPFWERTSTEIGERUNG

Jeder Charakter verfügt über drei grundlegende KGE-Werte in den Kampftechniken Waffenloser Kampf, Bewaffneter Nahkampf und Fernkampf. Die KGE-Werte der Spezialkampftechniken (wie z.B. Axt, Keule, Messer usw.) kann ein Charakter erst steigern, wenn er in der jeweiligen Grundkampftechnik mindestens die 3. Fertigungsstufe erreicht hat. Bis zu diesem Zeitpunkt gilt für jede Spezialkampftechnik der grundlegende KGE-Wert.

Erreicht ein Charakter in einer grundlegenden Kampftechnik die 3. FS, so gilt für alle dieser Grundkampftechnik zugeordneten Spezialkampftechniken der Grund-KGE-Wert als Spezial-KGE-Wert (maximal 12).

Beispiel: Ein Charakter beherrscht den Bewaffneten Nahkampf in FS 2 mit einem KGE-Wert von 12 Punkten. Steigt er nun in FS 3 auf, so gilt für alle Spezialkampftechniken des Bewaffneten Nahkampfes (Axt, Keule, Messer, Schwert, Stangenwaffe) ein KGE-Wert von 12 in FS 3.

Erhöht ein Charakter seinen Grund-KGE-Wert, nachdem er bereits die 3. FS erreicht hat, so führt dies **nicht** zu einer gleichzeitigen Erhöhung der KGE-Werte der Spezialkampftechniken. Diese müssen ab FS 3 einzeln gesteigert werden.

7.4.3.1.1 Steigerung der FS

Mit steigender Kompetenz erhöht der Charakter nicht nur seinen KGE-Wert, sondern er erreicht auch höhere Fertigungsstufen (FS). Die Höhe des KGE-Wertes ist dabei an die Höhe der FS gebunden; das bedeutet, dass für jede FS ein maximaler KGE-Wert gilt, der nicht überschritten werden kann, solange der Charakter nicht in eine höhere FS aufgestiegen ist.

Nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die für jede FS geltenden maximalen KGE-Werte:

FS	Maximalwert	FS	Maximalwert
0	7	3	14
1	10	4	16
2	12	5	30 ⁵

Ein Charakter, der in einer Kampftechnik einen KGE-Wert von 7 in FS 0 besitzt, muss also zuerst seine FS von 0 auf 1 erhöhen, bevor er seinen KGE-Wert von 7 auf 8 erhöhen kann.

Auch hier gilt: Um die FS zu erhöhen, muss der aktuelle KGE-Wert durch einen Lernwurf überboten werden. Anstelle des KGE-Wertes steigt dann allerdings die FS.

7.4.3.1.2 Maximale Steigerung

Jede Kampftechnik kann bei der Erschaffung und pro Stufenanstieg bis zu zwei Mal gesteigert werden. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob es sich bei diesen Steigerungen um eine Erhöhung des KGE-Wertes oder der FS handelt.

Der Maximalwert, der in einer Kampftechnik erreicht werden kann, beträgt 30 Punkte.

7.4.3.1.3 Erlernen von Spezialfertigkeiten

Sobald ein Charakter in einer Kampftechnik die 5. FS erreicht hat, kann er die ihr zugeordneten Spezialfertigkeiten erlernen. Pro Stufenanstieg und pro Kampftechnik ist das Erlernen einer Spezialfertigkeit möglich. Hierzu muss mittels Steigerungswurf der Wert 18 überboten werden. Auch das Erlernen einer Spezialfertigkeit zählt als Kampfwertsteigerung.

7.4.3.2 BESONDERHEITEN DER MAGIEWERTSTEIGERUNG

Bei der Steigerung des Zaubergeschicks (ZGE) ist - analog zur KGE-Steigerung - ebenfalls zunächst nur das grundlegende Zaubergeschick steigerbar. Erst, wenn der Charakter den 3. Zaubergang (ZaG) erreicht hat, kann er seine ZGE-Werte in den einzelnen Magiebereichen steigern. (vgl. 7.4.3.1 Besonderheiten der Kampfwertsteigerung, S. 38)

7.4.3.2.1 Steigerung des Zauberganges

Was bei den Kampftechniken die FS ist, ist beim Zaubergeschick der Zaubergang (ZaG). Auch hier bestehen je nach ZaG bestimmte maximale ZGE-Werte, die erst dann erhöht werden können, wenn zuvor der ZaG gesteigert wurde.

Die jeweiligen Maximalwerte können der folgenden Tabelle entnommen werden:

⁵ Der Maximalwert einer Kampftechnik ist abhängig vom jeweiligen NW, da dieser die Anzahl der für den Lernwurf zur Verfügung stehenden W6 bestimmt (Bsp.: bei NW4: 4W6 ergeben einen Maximalwert von 24+4 [NW-Bonus])

ZaG	Maximalwert	ZaG	Maximalwert
0	7	3	14
1	10	4	16
2	12	5	30

7.4.3.2.2 Erlernen von Spezialfertigkeiten

Sobald ein Charakter in einem Magiebereich oder dem grundlegenden Zaubergeschick den 5. ZaG erreicht hat, kann er die ihm zugeordneten Spezialfertigkeiten erlernen. Pro Stufenanstieg und pro Magiebereich ist das Erlernen einer Spezialfertigkeit möglich. Hierzu muss mittels Steigerungswurf der Wert 18 überboten werden. Auch das Erlernen einer Spezialfertigkeit zählt als Zauberwertsteigerung.

7.4.3.2.3 Steigerung der Zaubermacht

Die Zaubermacht (ZM) eines Charakters steigt automatisch um einen Punkt, sobald der Charakter eine höhere Stufe erreicht.

Eine ZM-Steigerung durch Lernwürfe ist **nicht** möglich.

7.4.3.2.4 Steigerung der Zauberkraft

Sobald ein Charakter in einem Magiebereich (oder dem grundlegenden Zaubergeschick) den 5. ZaG erreicht hat, kann er bei einem Stufenanstieg seine Zauberkraftpunkte (ZKP) erhöhen. Dazu kann er eine von drei Möglichkeiten wählen:

- ZKP steigen um 1W3 Punkte; Kosten: 5 EwP,
- ZKP steigen um 1W6 Punkte; Kosten: 10 EwP,
- ZKP steigen um 1W10 Punkte; Kosten: 15 EwP.

7.4.3.2.5 Erlernen von Zauberritualen

Um ein Zauberritual zu erlernen, wählt der Spieler für seinen Charakter das gewünschte Ritual aus, trägt es in den Charakterbogen ein und „zahlt“ pro Ritual 1 EwP. Dadurch hat er sich das Wissen um die Durchführung des Rituals erworben. Allerdings muss er beachten, dass er nur solche Zauberrituale erlernen kann, deren Schwierigkeitsgrad maximal so hoch ist wie sein aktueller Zaubermachtwert.

7.4.3.2.6 Maximale Steigerung

Bei der Erschaffung und pro Stufenanstieg kann das ZGE eines Charakters um bis zu zwei Mal gesteigert werden. Als Steigerung gilt hierbei die direkte Steigerung des ZGE, eine Steigerung des ZaG und das Erlernen einer Spezialfertigkeit. Eine Steigerung der ZKP gilt nicht als ZGE-Steigerung. Ein Magiekundiger kann beliebig viele Zauberrituale erlernen.

7.4.4 SPRACHEN UND SCHRIFTEN LERNEN

Beim Erlernen von Sprachen und Schriften sollte bedacht werden, dass der Charakter über entsprechende Möglichkeiten verfügen muss. So ist es beispielsweise für Nicht-Zwerge nahezu unmöglich, zwergische Sprachen oder Schriften zu erlernen, da die Zwerge dieses Wissen sehr streng hüten. Ebenso dürfte es unmöglich sein, eine neue Sprache zu erlernen, wenn der Charakter niemanden kennt, der diese Sprache spricht und er auch keine Aufzeichnungen über dieselbe besitzt.

Sprachwerte können bei der Charaktererschaffung um 1 Punkt pro eingesetztem EwP angehoben werden.

Ein Charakter, der Lesen / Schreiben lernt, lernt dabei auch automatisch eine oder mehrere Schrift(en). Dabei handelt es

sich gewöhnlich um das Angerthas Daeron, es sei denn, bei der Beschreibung des Volkes des Charakters wird eine andere Schrift (oder mehrere) genannt. Eine Schrift kann durch den Einsatz von 3 EwP erlernt werden - mit Ausnahme der ersten Schrift eines Charakters, die dieser über das Lesen / Schreiben erlernt.

d) Sprachen und Schriften erlernen

Kosten: pro Sprachpunkt 1 EwP
pro zusätzlicher Schrift 3 EwP

7.4.5 ERWERB MATERIELLER GÜTER

Jeder Charakter besitzt Grundausstattungsgegenstände: Bekleidung (Hemd, Hose [gewöhnlich aus Tuch]), Schuhe (Ausnahme: Hobbits und Nixen), leichte Schlafrolle, Wasserschlauch und Rucksack.

Darüber hinaus kann ein Charakter über weitere finanzielle Mittel bzw. Ausrüstung verfügen. Pro Einsatz von 3 EwP kann ein Spieler für seinen Charakter einen Wurf mit 1W20 durchführen. Aus nachfolgender Tabelle können dann die weiteren materiellen Güter des Charakters, bzw. die ihm zur Verfügung stehenden Gelder entnommen werden. Diese Geldmittel kann der Charakter auch einsetzen, um sich vor dem „eigentlichen Eintritt ins Abenteuerleben“ noch mit weiterer Ausrüstung auszustatten.

W20	Ergebnis
1	Charakter ist arm; kein weiterer Güterwurf möglich; Charakter erhält 4 EwP zurück
2	1W3 Gran
3	1W6 Gran
4	1W10 Gran
5	1W20 Gran
6	1W3 Sesterzen + 1W20 Gran
7	1W6 Sesterzen + 1W20 Gran
8	1W10 Sesterzen + 2W20 Gran
9	1W20 Sesterzen + 2W20 Gran
10	2W20 Sesterzen + 2W20 Gran
11	3W20 Sesterzen + 2W20 Gran
12	4W20 Sesterzen + 2W20 Gran
13	5W20 Sesterzen + 2W20 Gran
14	1W100 + 5W20 Sesterzen + 2W20 Gran
15	2W100 + 5W20 Sesterzen + 2W20 Gran
16	3W100 + 5W20 Sesterzen + 2W20 Gran
17	4W100 + 5W20 Sesterzen + 2W20 Gran
18	Erbschaft von Gegenständen / Geld im Wert von etwa 800 Sesterzen
19	Erbschaft im Wert von etwa 1500 Sesterzen
20	Erbschaft im Wert von etwa 3000 Sesterzen

e) Materielle Güter erwerben

Kosten: pro Würfelwurf 3 EwP

7.5 GRUNDWERTE ERMITTELN

7.5.1 KAMPFWERTE

7.5.1.1 GRUNDLEGENDE KGE-WERTE

Die jeweiligen Grund-KGE-Werte für Waffenlosen Kampf, Bewaffneten Nahkampf und Fernkampf berechnen sich in Abhängigkeit der Summe verschiedener Eigenschaftswerte:

Kampftechnik	Eigenschaftswerte
Waffenloser Kampf	AU+GE+KR+RE
Bewaffneter Nahkampf	AU+GE+KR+RE
Fernkampf	SV+FF+FF+KR

Je nach Höhe dieser Summen lassen sich dann aus der nachfolgenden Tabelle die jeweiligen Grund-KGE-Werte entnehmen.

Summe	KGE	Summe	KGE
0-16	0	41-48	4
17-24	1	49-56	5
25-32	2	57-64	6
33-40	3	65+	7

7.5.1.2 NEIGUNGSWERTE

Zu jeder Kampftechnik sind nachfolgend mehrere Eigenschaften angegeben, aus deren Werte der Spieler den Mittelwert errechnen muss. Anhand dieses Mittelwertes kann der Spieler dann den jeweiligen Neigungswert (NW) für jede Kampftechnik in der Neigungswertetabelle (s.u.) ablesen. Je höher der Neigungswert einer Kampftechnik, desto leichter fällt dem Charakter das Erlernen derselben.

Kampftechnik	Eigenschaftswerte
Waffenloser Kampf	GE+RE
Bewaffneter Nahkampf	GE+KR+RE
Fernkampf	SV+FF
Axt	GE+KR+RE
Keule	KR+RE
Messer	FF+SL+RE
Schwert	GE+KR+RE
Stangenwaffe	GE+KR+RE
Armbrust	SV+FF+KR
Bogen	SV+FF+KR
Wurfaxt	SV+FF+KR

Neigungswertetabelle

Mittelwert	NW	Mittelwert	NW
- 11	2	15 – 16	4
12 – 14	3	17+	5

7.5.1.3 KGE-WERTE UND FS

Sofern ein Charakter eine Kampftechnik bereits erlernt hat (durch Volk oder Beruf), so gilt der jeweilige Bonus nur für diese spezielle Kampftechnik; sofern nicht angegeben, bleibt der Grund-KGE-Wert unberührt. Dies kann dazu führen, dass ein Charakter eine Spezialkampftechnik beherrscht (und steigern kann), obwohl er sich in der entsprechenden Grundkampftechnik noch nicht in FS 3 befindet. Die Angaben zu den volks- bzw. berufsabhängigen Modifikationen finden sich bei der Beschreibung des jeweiligen Volkes bzw. Beru-

fes. Die Fertigungsstufe (FS) einer Kampftechnik ergibt sich bei der Charaktererschaffung aus der Höhe des KGE-Wertes:

Kampfwert	FS	Kampfwert	FS
- 7	0	13 – 14	3
8 – 10	1	15 – 16	4
11 – 12	2	17 - 18	5

7.5.2 KRAFTABHÄNGIGER TP-BONUS

Kräftige Charaktere können bei Nahkampfangriffen großen Schaden verursachen. Daher existiert ein kraftabhängiger TP-Bonus, der bei Nahkampfangriffen zu jedem TP-Wurf addiert werden darf. Je nach Höhe des Kraftwertes kann der TP-Bonus der folgenden Tabelle entnommen werden:

Kraftwert	KR-TP-Bonus	Kraftwert	KR-TP-Bonus
-6	-	19	6
7-11	1	20	7
12-14	2	21	8
15-16	3	22	9
17	4	23	10
18	5	24	11

7.5.3 MAGIEWERTE

Einige Charaktere besitzen die Fähigkeit zur Magieanwendung. Dies kann eine natürliche Magiebegabung sein, wie sie bei Elben und Nixen vorkommt, oder es kann sich um eine erlernte Fähigkeit zur Nutzung der magischen Kräfte handeln, wie sie verschiedene Berufszweige lehren (*siehe Beschreibungen der Völker und Berufe*). Für diese Charaktere sind folgende Werte zu ermitteln:

7.5.3.1 ZAUBERKRAFTPUNKTE

Die Zauberkräftepunkte (ZKP) errechnen sich in Abhängigkeit von Volk / Beruf aus der Addition verschiedener Eigenschaftswerte:

Elben, Nixen:	ZKP = EM+MY+SE+SE
Zauberer:	ZKP = GD+VS+WL+DA
Priester:	ZKP = GD+WL+MY+MY
Druiden, Hexen:	ZKP = GG+PH+DA+SE
Valâris:	wie Elben, Nixen
Waldläufer:	ZKP = GG+TS+WL+SE
Nekromant:	ZKP = WL+MY+SE+VS

Befindet sich ein Charakter in mehr als einer dieser Kategorien (z.B. ein Elben-Zauberer), so gilt die ZKP-Berechnung, die den höheren Wert ergibt.

7.5.3.2 NEIGUNGSWERT

Um den Neigungswert (NW) für das grundlegende Zauber-geschick (ZGE) zu erhalten, muss zunächst ein Mittelwert aus verschiedenen Eigenschaftswerten gebildet werden. Auch hier sind die entsprechenden Eigenschaftswerte zur Berechnung abhängig vom Volk / Beruf des Magiekundigen:

Volk / Beruf	Eigenschaftswerte
Elben, Nixen	EM+SE
Zauberer	VS+WL
Priester	MY
Druiden, Hexen	DA+SE
Waldläufer	WL+SE
Nekromant	WL+MY

Um die Neigungswerte der einzelnen Magiebereiche zu ermitteln, muss ebenfalls ein Mittelwert aus verschiedenen Eigenschaftswerten gebildet werden. Die jeweils relevanten Eigenschaftswerte sind hierbei allerdings abhängig vom entsprechenden Magiebereich:

Magiebereich	Eigenschaftswerte
Angriff	VS+WL+WZ
Dimensionen	WL+SE
Elemente	WL+DA+SE
Energie	VS+DA+Aura
Götter	MY
Physik	PH+WL
Psyche	WL+EM+Aura

Anhand des Mittelwertes kann dann in der nachfolgenden Tabelle der jeweilige NW sowohl für das grundlegende Zaubergeschick als auch für die Magiebereiche abgelesen werden. NW-Boni durch Volkszugehörigkeit gelten für **alle** Magiebereiche.

Mittelwert	NW	Mittelwert	NW
- 4	1	13 – 16	4
5 – 8	2	17+	5
9 – 12	3	d. Bonus	6

7.5.3.3 ZAUBERGESCHICK UND ZAG

Der Wert für das grundlegende Zaubergeschick (ZGE) ist durch den Beruf vorgegeben (siehe Berufstabellen) oder er ergibt sich in Abhängigkeit vom Durchschnittswert der Eigenschaftswerte für Phantasie, Verstand, Wille, Witz und Aura. (Sind beide Optionen möglich, so gilt der höhere Wert.)

$$Mw = (PH + VS + WL + WZ + Aura) / 5$$

Je nach Höhe dieses Mittelwertes ergibt sich ein Grundwert, der nachfolgender Tabelle entnommen werden kann:

Mw	Grundwert	Mw	Grundwert
0-4	0	11-12	4
5-6	1	13-14	5
7-8	2	15-16	6
9-10	3	17+	7

Der Zaubergrad (ZaG) berechnet sich in Abhängigkeit vom ZGE-Wert:

ZGE	ZaG	ZGE	ZaG
- 7	0	13 – 14	3
8 – 10	1	15 – 16	4
11 – 12	2	17 - 18	5

7.5.3.4 ZAUBERMACHT

Bei der Berechnung der Zaubermacht ist ebenfalls das Volk / der Beruf des Charakters ausschlaggebend:

Volk / Beruf	ZM-Wert
Elben, Nixen	(SE+Aura) / 6
Zauberer	(WL+Aura) / 6
Priester	(MY+Aura) / 6
Druiden, Hexen	(DA+Aura) / 6
Waldläufer, Nekromant	(WL+Aura) / 6

Treffen auf einen Charakter mehrere der oben genannten Kategorien zu, so gilt der höhere ZM-Wert.

7.5.3.5 ZAUBERTREFFERPUNKTE

Die möglichen Zauber-TP⁶ ergeben sich in Abhängigkeit der Zaubermacht:

ZM	1-10	11-16	17-21	22+
TP	1W6	2W6	3W6	4W6

Zu diesen Zauber-TP darf der Charakter dann noch seinen jeweiligen ZaG (Grund-ZGE bzw. Bereichs-ZGE) addieren.

7.5.4 FERTIGKEITSWERTE

Jeder Charakter verfügt über Grundwerte in einigen allgemeinen Fertigkeiten. Zu diesen kommen evtl. noch Grundwerte in speziellen Fertigkeiten, die sich aus der Volkszugehörigkeit und dem Beruf ergeben. Um den Neigungswert (NW) der jeweiligen Fertigkeit zu ermitteln, errechnet der Spieler den Mittelwert aus den für jede Fertigkeit angegebenen Eigenschaftswerten und entnimmt den NW der nachstehenden NW-Tabelle.

Mittelwert	NW	Mittelwert	NW
- 4	1	13 – 16	4
5 – 8	2	17+	5
9 - 12	3	d. Bonus	6

7.5.4.1 ALLGEMEINE FERTIGKEITSWERTE

In nachfolgender Tabelle finden sich die Fertigkeiten, über die jeder Charakter verfügt. Aus den angegebenen Eigenschaftswerten errechnet sich der NW wie oben ausgeführt. Der jeweilige Grundwert dieser Fertigkeiten ergibt sich aus dem Ergebnis eines Wurfs mit 1W6, zu dem der bereits ermittelte NW und 2 Punkte addiert werden (d.h.: Grundwert = 1W6 + NW + 2).

Allgemeine Fertigkeiten

Fertigkeit	Eigenschaften
Abrollen	GE+RE
Ausweichen	GE+SL+RE
Balancieren	GE+RE
Klettern	AU+GE+KR
Rennen	KR+SL
Schleichen	GE+TS+SE
Springen	GE+KR
Verbergen	GE+WZ+SE
Wachgabe	AU+GH+WL+SE
Werfen / Fangen	FF+GE+KR
Winden	GE
Zechen	AU+WL

7.5.4.2 SPEZIELLE FERTIGKEITSWERTE

Spezielle Fertigkeiten kann der Charakter durch seine Volkszugehörigkeit, seinen Beruf oder seinen individuellen Lebensweg erwerben. Der NW dieser Fertigkeiten berechnet sich nach dem bereits bekannten Schema über die Eigenschaftswerte zuzüglich evtl. bestehender Boni durch Volk und / oder Beruf. Die für jede spezielle Fertigkeit relevanten

⁶ Ein Charakter kann wählen, wie viele W6 (bis zu seinem Maximalwert) er für seine ZTP einsetzen möchte. Jeder W6, der zusätzlich zum 1. W6 eingesetzt wird, erhöht die ZKP-Kosten des Rituals um 1.

Eigenschaftswerte sind nachstehenden Tabellen zu entnehmen.

Die Berechnung der **Grundwerte** ist davon abhängig, ob der Charakter durch sein Volk oder seinen Beruf bereits mit der jeweiligen Fertigkeit in Berührung gekommen ist oder nicht. Erlernt ein Charakter eine Fertigkeit über seine Volkszugehörigkeit oder über seinen Beruf, so findet sich bei den entsprechenden Angaben ein Grundwert, zu dem der Spieler das Ergebnis eines Wurfes mit W3 addieren darf. Während sich Boni auf den Neigungswert aus Volk und Beruf addieren, findet bei der Berechnung der Fertigungsgrundwerte keine Aufsummierung statt, sondern es gilt der jeweils höhere Wert.

Beispiel: Ein Charakter möchte einen Zwergenschmied spielen und ist nun bei der Berechnung von NW und Grundfertigkeitwert der Fertigkeit Schmieden angelangt. Er berechnet den Mittelwert aus den für das Schmieden relevanten Eigenschaftswerten Fingerfertigkeit, Kraft und Tastsinn. Nehmen wir an, der Mittelwert ergäbe 12 Punkte. Aus der NW-Tabelle entnimmt der Spieler, dass für seinen Charakter NW 3 gilt. Auf diesen Wert erhält er jedoch einen Bonus von 2 Punkten durch die Volkszugehörigkeit und einen Bonus von 1 Punkt durch den Beruf des Schmieds. Daher gilt für den Zwergenschmied ein NW von 6. Hinsichtlich des Grundwertes findet der Spieler beim Zwergenvolk die Angabe 4 und beim Beruf Schmied die Angabe 7. Da sich diese Angaben nicht addieren, gilt der höhere Wert 7, zu dem der Spieler das Ergebnis eines W3-Wurfes addiert. Der Spieler würfelt eine 2, somit beginnt sein Zwergenschmied in der Fertigkeit Schmieden mit einem Grundwert von 9 und einem NW von 6.

Spezielle Fertigkeiten

Fertigkeit	Eigenschaften
Abrichten	WL+EM
Ackerbau	KR+GG+VS
Akrobatik	GE+KR+RE
Alchimie	GG+GD+VS
Artefaktherstellung	VS+WL+SE
Beidhändiger Kampf	GE
Bergbau	AU+KR+TS
Bogenbau	FF+VS
Braukunst	GG+VS
Dichtkunst	PH+VS+WZ
Dinge verstecken	FF+VS
Diplomatie	VS+WZ+EM+SE
Erste Hilfe	FF+VS+Aura
Fährtensuche	SV+VS
Fahrzeug lenken	VS+WL
Fallenkunde	FF+TS+VS
Falschspiel	FF+WZ
Feilschen	WL+WZ+Aura
Feinschmieden	FF+KR+TS
Fischen	GE+VS
Gegenstandskunde	GD+VS
Geländelauf	AU+GE+RE
Geographie	GD+VS
Geschichte	GD+VS
Götterkunde	GD+DA+MY
Heilkunde	TS+GD+VS+EM
Höhlenkunde	GH+TS+VS+DA
Jagen	GH+SV+SE
Knotenkunde	FF+VS

Fertigkeit	Eigenschaften
Kochen	GG+PH+VS
Kriegskunst	GD+VS+WL+WZ+DA+SE
Küfern	FF+KR
Lederarbeiten	TS+FF
Lesen / Schreiben	FF+VS
Lügen	WL+WZ+Aura
Malen / Zeichnen	FF+PH
Mechanik	PH+VS
Meditation	DA+MY+SE
Menschenkenntnis	VS+EM+SE
Musizieren	FF+GH+DA
Navigieren	SV+GD+VS
Orientierung	SV+GD+VS+DA
Pfeile herstellen	FF+VS
Pflanzenkunde	GG+TS+GD+VS
Rechnen	GD+VS
Rechtskunde	GD+VS
Reiten	GE+WL
Rhetorik	VS+WL+WZ+Aura
Rudern / Segeln	AU+GE+KR
Runen lesen	PH+VS+DA
Schauspielen	WZ+EM+Aura
Schiffbau	KR+VS
Schlösser öffnen	FF+DA
Schmieden	FF+KR+TS
Schneidern	FF+TS
Schwimmen, Tauchen	AU+KR
Seilkunst	FF+TS
Singen	GH+Aura+Stimme
Ski fahren	AU+GE
Stehlen	FF+TS+SE
Steinmetzkunst	FF+KR+PH
Sternkunde	SV+VS+MY
Stimmen imitieren	GH+Stimme
Tanzen	GE+Aura
Taschenspielerei	FF+Aura
Tierheilung	TS+GD+VS+EM
Tierkunde	GG+SV+GD+VS
Tierpflege	TS+VS+EM
Tischlern	FF+VS
Verführen	WL+WZ+EM+Aura
Verkleiden	PH
Völkerkunde	GD+VS
Waffenpflege	FF
Waffenschmieden	FF+KR+TS
Werte schätzen	GD+VS+MY
Wetterkunde	GG+TS+SE
Wildnisleben	GH+GG+SV+TS
Winzern	GG+VS
Zauberkunde	VS+DA+MY+SE

7.5.5 SONSTIGE WERTE

7.5.5.1 LEBENSPUNKTE

Die Grundlebenspunkte (LeP) eines Charakters berechnen sich aus dem doppeltem Konstitutionswert zuzüglich dem Durchschnittswert der Eigenschaften Ausdauer und Wille.

$$\text{Grund-LeP} = 2 \cdot \text{KS} + ((\text{AU} + \text{WL}) / 2)$$

Pro Stufenanstieg erwirft der Spieler für seinen Charakter einen Wert, um den die LeP des Charakters steigen. Dieser Wert wird durch den Beruf und die Konstitution beeinflusst.

BUCH DER REGELN

Beruf	LeP-Wurf
Krieger, Argon-Priester	2W5
Waldläufer, Ailoth-Priester	2W4
Zauberer, Druiden, Hexen	2W2
alle anderen Berufe	2W3

KS	LeP-Bon.	KS	LeP-Bon.
-5	-1	18	+2 (+4)
15	+1	19-20	+2 (+5)
16	+2	21-23	+2 (+6)
17	+2 (+3)	24+	+2 (+7)

Die Werte in Klammern () gelten nur für Krieger und Argon-Priester.

LeP-Anstieg pro Stufe:
LeP-Wurf + LeP-Bonus

7.5.5.2 *LEBENSSEGMENTE*

Drei Lebenssegmente besitzt jeder Charakter (auf dem Charakterbogen am Rand bereits grau unterlegt). Krieger und Argon-Priester erhalten einen Bonus von 1 Lebenssegment. Beträgt der Mittelwert von KS und WL mindestens 20 Punkte, so erhält der Charakter ebenfalls einen Bonus von 1 Lebenssegment - diesen Bonus erhalten Zwerge in jedem Fall, unabhängig vom tatsächlichen KS-WL-Mittelwert.

Auch das auf dem Charakterbogen grau gefärbte Seelensegment steht jedem Charakter zu.

7.5.5.3 *RESISTENZWERTE*

Jeder Charakter verfügt über Resistenzwerte (RW) gegen Gift, Krankheit und Magie. Diese ergeben sich aus einem evtl. bestehenden Volksbonus, einem Eigenschaftswertbonus und einem Wurf mit 1W6.

Volk	RWGift	RWKrankh.	RWMagie
Menschen	-	+1	-
Halbelben	-	+5	+1
Elben	-	+20*	+2
Nixen	-	-	+4
Zwerge	+2	+2	+7
Halblinge	+1	-	-

(*Elben können nicht krank werden und keine Narben bekommen.)

Der Resistenzwertbonus bezieht sich bei RW Gift und RW Krankheit auf den Konstitutionswert und bei RW Magie auf den Mittelwert der Eigenschaften Verstand und Wille.

Wert	RW-Bon.	Wert	RW-Bon.
-5	-1	18	+4
15	+1	19-20	+5
16	+2	21-23	+6
17	+3	24+	+7

RW =
Volksbonus + Eigenschaftsbonus + 1W6

7.5.5.4 *SELBSTHEILUNG*

Der Wert für Selbstheilung errechnet sich in Abhängigkeit von den Eigenschaftswerten für Konstitution und Ausdauer:

KS + AU	-5	6-24	25-29	30-34	35-39	40+

Selbstheilung	0	1W3	1W6	1W6+3	1W6+5	2W6+5

7.5.5.5 *SICHTWEITE*

Die Sichtweite eines Charakters gibt die Entfernung an, bis zu der kübisgroße Zielobjekte (bspw. für einen Fernkampfangriff) bei Tageslicht scharf gesehen werden können. Sie ist selbstverständlich abhängig vom Eigenschaftswert Sehvermögen und wird in nachfolgender Tabelle in Metern angegeben:

SV	Sichtweite	SV	Sichtweite
1	2	13	400
2	5	14	450
3	10	15	500
4	15	16	600
5	25	17	700
6	50	18	800
7	100	19	900
8	150	20	1000
9	200	21	1100
10	250	22	1200
11	300	23	1300
12	350	24+	1400

Diese Werte sind für Elben zu verzehnfachen.

7.5.5.6 *RUF*

Die Werte für Ehre und Respekt betragen für jeden Charakter bei der Erschaffung 0 Punkte.

7.5.5.7 *AKTIONSPUNKTE*

Jeder Charakter verfügt über 5 Aktionspunkte (AP) pro Kampfrunde. Für besondere Schnelligkeit (20+) und / oder besonderen Witz (20+) erhält ein Charakter einen Bonus von jeweils 1 Punkt. Krieger und Argon-Priester erhalten zudem grundsätzlich einen Bonus von 1 AP.

7.5.5.8 *GRÖSSE UND GEWICHT*

Diese Werte kann der Spieler im Rahmen der volksüblichen Grenzen nach Belieben festlegen.

Folgender Tabelle können die durchschnittlichen Größen für Angehörige der einzelnen Völker entnommen werden.

Volk	Größe in cm	Volk	Größe in cm
Elben	170-190	Hobbits	90-120
Inghith	165-180	Hohe M.	180-190
Khâzad	130 - 140	Menschen	160-180

Alternativ ist auch die Bestimmung nach folgendem Schema möglich:

Die Größe eines Charakters kann ermittelt werden, indem zu einem volksabhängigen Grundwert das Ergebnis von 8W6-Würfen addiert wird. Das Gesamtergebnis zeigt die Körpergröße in cm an.

Grundgröße in cm

Volk	Frauen	Männer	Volk	Frauen	Männer
Nandor	150	160	Khâzad	100	105
Sindar	155	165	Hobbits	63	65
Noldor	160	175	Hohe M.	150	170
Peredhil	155	165	Menschen	140	148
Inghith	140	150			

In Abhängigkeit von Größe und Volkzugehörigkeit (und der Statur) sollte dann das Gewicht festgelegt werden.

Als grobe Richtschnur für Menschen mag folgende Formel dienen:

$$\text{Gewicht in kg} = \text{Größe in cm} - 100$$

Elben und Nixen sind leichter als Menschen, Zwerge im Vergleich etwas schwerer und auch Hobbits neigen dazu, vergleichsweise schwerer zu sein als Menschen.

Optional kann sich die Spielrunde entscheiden, der Statur eines Charakters auch noch einen kleinen Einfluss auf die Eigenschaftswerte Gewandtheit und Kraft zuzuordnen: Schmächtere und hagere Charaktere erhalten dann einen +1-Bonus auf Gewandtheit und einen -1-Malus auf Kraft; umgekehrt erhalten schwere und wuchtige Charaktere einen +1-Bonus auf Kraft und einen -1-Malus auf Gewandtheit; bei gewaltigen Charakteren betragen die letztgenannten Modifikationen jeweils 2 Punkte.

7.5.5.9 BEWEGUNGSWEITE

Die Bewegungsweite ergibt sich aus Volk und Körpergröße des Charakters. Durch die Volkszugehörigkeit kann es zu einer Modifikation der Bewegungsweite kommen.

Volksabhängige Modifikation der Bewegungsweite

Volk	Modifikation	Volk	Modifikation
Elben	+2	Zwerge	-2

Körpergrößenabhängige Bewegungsweite

Körpergröße	Bewegungsweite	Körpergröße	Bewegungsweite
- 60 cm	0	145 - 156 cm	8
61 - 72 cm	1	157 - 168 cm	9
73 - 84 cm	2	169 - 180 cm	10
85 - 96 cm	3	181 - 192 cm	11
97 - 108 cm	4	193 - 204 cm	12
109 - 120 cm	5	205 - 216 cm	13
121 - 132 cm	6	217 - 228 cm	14
133 - 144 cm	7	228 - 239 cm	15

7.5.5.10 GEBURTSTAG

Der Geburtstag eines Charakter kann entweder nach Belieben festgesetzt oder nach folgendem Schema ermittelt werden:

- W%-Wurf
 - bei einem Ergebnis von 99 oder 100 ist der Charakter an einem der vier Zwischentage geboren; dieser wird mit einem W4-Wurf ermittelt: 1: 1 Lithe; 2: 2. Lithe; 3: 3. Lithe; 4: Jultag (hiermit endet die Bestimmung des Geburtstages)
 - bei einem Ergebnis von 01-98 ist der Charakter an einem Tag innerhalb der zwölf Monate geboren
- W12-Wurf
Hiermit wird der Geburtsmonat bestimmt (1: Il-Anyam; 2: Il-Lostére; ... 12: Il-Garwe)
- W30-Wurf
Hiermit wird der Tag bestimmt.
Alternativ zu einem Wurf mit W30 kann mittels W3 zunächst das Monatsdrittel und dann mit W10 der genaue Tag ermittelt werden.

8 ERFAHRUNGSPUNKTE & STUFENANSTIEG

Im Laufe eines Abenteuerlebens macht ein Spielercharakter gewöhnlich die eine oder andere lehrreiche Erfahrung. Diese Erfahrungen wird er dann wohl in zukünftige Situationen einbringen, um diese (hoffentlich) besser bewältigen zu können. Ein Zugewinn an Erfahrung zieht also in den meisten Fällen eine Verbesserung des Charakterprofils nach sich.

Um dem Rechnung zu tragen, kann jeder Spielercharakter im Rollenspiel Erfahrungspunkte sammeln, die in ihrer Höhe logischerweise von der Intensität der Erfahrung abhängig sind. Diese Erfahrungspunkte sind dann ausschlaggebend für eine eventuelle Verbesserung der Fähigkeiten oder Fertigkeiten eines Charakters.

Um diese Verbesserung zu simulieren, werden verschiedene Erfahrungsstufen, abhängig von der Höhe der Erfahrungspunkte, angenommen, was anstelle einer linearen Entwicklung zu einer sprunghaften Ausbildung des Charakterprofils führt: Immer dann, wenn ein Spielercharakter aufgrund seiner Erfahrungspunkte eine höhere Stufe erreicht, besteht für ihn die Möglichkeit, einen Großteil seiner Fertigkeiten und Fähigkeiten nach eigenem Ermessen „auf einen Schlag“ zu verbessern.

Hierzu stehen ihm, ähnlich wie bei der Charaktererschaffung, Entwicklungspunkte zur Verfügung, die er zur Steigerung seiner Werte einsetzen kann.

Doch zunächst zu den Erfahrungsstufen: Es ist wohl einleuchtend, daß ein Charakter der seine erste ernsthafte Verletzung in einem wütenden Gefecht erleidet, diese Erfahrung sehr viel intensiver erlebt, als ein Charakter, der seine zwanzigste ernsthafte Verletzung in seinem hundertsten Gefecht erhält. Daher ist es auch zu Beginn einer Abenteuerkarriere weitaus einfacher, in eine höhere Stufe zu gelangen, als zu einem späteren Zeitpunkt, wenn der Charakter sich schon zu einem „tapferen Recken“ entwickelt hat.

Um dies angemessen zu berücksichtigen, erhöht sich stetig die Spanne der benötigten Erfahrungspunkte zum Erreichen einer neuen Stufe.

Eine Hilfe für den Meister zur Vergabe von Erfahrungspunkten:

Ereignis	EP
Rollenverhalten; Stimmungsvolles Spielen	pro Situation -5, -2, 2, 5 od. 10
Glücksmanöver od. Patzer	5
Durchführen von Manöver	
Routine (6), s.leicht (9) & leicht (12)	1
Mittelschwer (17)	2
Schwer (22)	3
Sehr schwer (26)	5
Äußerst schwer (30)	7
Meisterlich (34)	10
Übermenschlich (37)	15
Ereignis / Kampf – klein	10
Ereignis / Kampf - groß	30
Ideen	2 od. 5

Die Stufen und ihre Erfahrungspunktbereiche:

Stufe	EP-Bereich	Stufe	EP-Bereich
1	0 - 99	9	3600 - 4499

2	100 - 299
3	300 - 599
4	600 - 999
5	1000 - 1499
6	1500 - 2099
7	2100 - 2799
8	2800 - 3599

10	4500 - 5499
11	5500 - 6599
12	6600 - 7799
13	7800 - 9099
14	9100 - 10499
15	10500 - 11999
16	12000 - 13599

8.1 STUFENANSTIEG

Erreicht ein Charakter eine neue Stufe, so stehen ihm **Entwicklungspunkte in Höhe von $50 + 3 \cdot \text{Stufe} + \text{Verstand}$** zur Verfügung, die er einsetzen kann, um seine Fertigkeiten und Fähigkeiten zu verbessern. Die Art und Weise der Wertesteigerung beim Stufenanstieg gleicht derjenigen bei der Charaktererschaffung.

8.1.1 LEBENSPUNKTESTEIGERUNG

Pro Stufenanstieg steigen die Lebenspunkte eines Charakters automatisch um einen Wert, der durch den Beruf und die Konstitution beeinflusst wird.

Beruf	LeP-Wurf
Krieger, Argon-Priester	2W5
Waldläufer, Ailoth-Priester	2W4
Zauberer, Druiden, Hexen	2W2
alle anderen Berufe	2W3

KS	LeP-Bon.	KS	LeP-Bon.
-5	-1	18	+2 (+4)
15	+1	19-20	+2 (+5)
16	+2	21-23	+2 (+6)
17	+2 (+3)	24+	+2 (+7)

Die Werte in Klammern () gelten nur für Krieger und Argon-Priester.

LeP-Anstieg pro Stufe:
LeP-Wurf + LeP-Bonus

8.1.2 EIGENSCHAFTSWERTE STEIGERN

Alle Eigenschaftswerte können direkt gesteigert werden. Dazu muss der Spieler den zu steigernden Wert mit einem W6-Wurf überbieten. Für jeden eingesetzten W6 muss der Spieler EwP bezahlen, für den ersten W6 ein EwP, für den zweiten zwei EwP, den dritten drei EwP usw. Gelingt der Steigerungsversuch, so steigt der Eigenschaftswert um 1 Punkt. Ein Eigenschaftswert kann pro Stufenanstieg um maximal 1 Punkt gesteigert werden.

8.1.3 VERBESSERN VON KAMPF-, MAGIE- UND ALLGEMEINEN FERTIGKEITSWERTEN

Das Steigern von Kampferten vollzieht sich wie im Kapitel „Charaktererschaffung“ beschrieben.

Der Spieler muss den zu steigernden Wert durch Würfeln mit W6 überbieten. Dabei gibt der jeweilige Neigungswert (NW) der zu steigernden Kampftechnik, des Zaubergeschicks oder der allgemeinen Fertigkeit an, mit wie vielen W6 der Spieler maximal würfeln darf und welchen Bonus er sich zu seinem Steigerungsversuch addieren darf.

Ist das Gesamtergebnis seiner Würfe größer als der derzeitige Fertigkeitwert, so steigt dieser um 1 Punkt an. Pro eingesetzten Würfel muss der Spieler 1 EwP aufwenden.

Gelingt es einem Spieler nicht, den aktuellen Fertigkeitwert mit der maximalen Anzahl einsetzbarer Würfel zu überbieten, so steigt auch der Wert nicht an. EwP müssen dennoch eingesetzt werden. Ein Steigerungsversuch kann allerdings jederzeit abgebrochen werden, z.B. wenn die ersten Würfe so schlecht waren, dass der Fertigkeitwert nicht mehr überboten werden kann. Der Spieler kann dann einen neuen Versuch starten; er beginnt wieder bei 0 und darf auch wieder seinen NW-Bonus addieren.

8.1.3.1 BESONDERHEITEN DER KAMPFWERTSTEIGERUNG

Jeder Charakter verfügt über drei grundlegende KGE-Werte in den Kampftechniken Waffenloser Kampf, Bewaffneter Nahkampf und Fernkampf. Die KGE-Werte der Spezialkampftechniken (wie z.B. Axt, Keule, Messer usw.) kann ein

Charakter erst steigern, wenn er in der jeweiligen Grundkampftechnik mindestens die 3. Fertigkeitsstufe erreicht hat. Bis zu diesem Zeitpunkt gilt für jede Spezialkampftechnik der jeweils grundlegende KGE-Wert.

Erreicht ein Charakter in einer grundlegenden Kampftechnik die 3. FS, so gilt für alle dieser Grundkampftechnik zugeordneten Spezialkampftechniken der Grund-KGE-Wert als Spezial-KGE-Wert (maximal 12).

Erhöht ein Charakter seinen Grund-KGE-Wert, nachdem er bereits die 3. FS erreicht hat, so führt dies **nicht** zu einer gleichzeitigen Erhöhung der KGE-Werte der Spezialkampftechniken. Diese müssen ab FS 3 einzeln gesteigert werden.

8.1.3.1.1 Steigerung der FS

Mit steigender Kompetenz erhöht der Charakter nicht nur seinen KGE-Wert, sondern er erreicht auch höhere Fertigkeitsstufen (FS). Die Höhe des KGE-Wertes ist dabei an die Höhe der FS gebunden; das bedeutet, dass für jede FS ein maximaler KGE-Wert gilt, der nicht überschritten werden kann, solange der Charakter nicht in eine höhere FS aufgestiegen ist.

Nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die für jede FS geltenden maximalen KGE-Werte:

FS	Maximalwert	FS	Maximalwert
0	7	3	14
1	10	4	16
2	12	5	30 ⁷

Ein Charakter, der in einer Kampftechnik einen KGE-Wert von 7 in FS 0 besitzt, muss also zuerst seine FS von 0 auf 1 erhöhen, bevor er seinen KGE-Wert von 7 auf 8 erhöhen kann.

Auch hier gilt: Um die FS zu erhöhen, muss der aktuelle KGE-Wert durch einen Lernwurf überboten werden. Anstelle des KGE-Wertes steigt dann allerdings die FS.

8.1.3.1.2 Maximale Steigerung

Jede Kampftechnik kann pro Stufenanstieg bis zu zwei Mal gesteigert werden. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob es sich bei diesen Steigerungen um eine Erhöhung des KGE-Wertes oder der FS handelt.

Der Maximalwert, der in einer Kampftechnik erreicht werden kann, ergibt sich aus dem jeweiligen NW, da dieser bestimmt, mit wie vielen W6 ein Lernwurf durchzuführen ist. (So kann also bei einem NW von 5 maximal der KT-Wert von $5 \cdot 6 + 5$ [NW-Bonus] = 35 erreicht werden.)

8.1.3.1.3 Spezialfertigkeiten erlernen

Sobald ein Charakter in einer Kampftechnik die 5. FS erreicht hat, kann er die ihr zugeordneten Spezialfertigkeiten erlernen. Pro Stufenanstieg und pro Kampftechnik ist das Erlernen einer Spezialfertigkeit möglich. Hierzu muss mittels Steigerungswurf der Wert 18 überboten werden. Auch das Erlernen einer Spezialfertigkeit zählt als Kampfwertsteigerung.

⁷ Der Maximalwert einer Kampftechnik ist abhängig vom jeweiligen NW, da dieser die Anzahl der für den Lernwurf zur Verfügung stehenden W6 bestimmt (Bsp.: bei NW4: 4W6 ergeben einen Maximalwert von $24 + 4$ [NW-Bonus])

8.1.3.2 *BESONDERHEITEN DER MAGIEWERTSTEIGERUNG*

Bei der Steigerung des Zaubergeschicks (ZGE) ist - analog zur KGE-Steigerung - ebenfalls zunächst nur das grundlegende Zaubergeschick steigerbar. Erst, wenn der Charakter den 3. Zaubergang (ZaG) erreicht hat, kann er seine ZGE-Werte in den einzelnen Magiebereichen steigern. (vgl. 7.4.3.1 Besonderheiten der Kampfwertsteigerung, S. 38)

8.1.3.2.1 *Steigerung des Zauberganges*

Was bei den Kampftechniken die FS ist, ist beim Zaubergeschick der Zaubergang (ZaG). Auch hier bestehen je nach ZaG bestimmte maximale ZGE-Werte, die erst dann erhöht werden können, wenn zuvor der ZaG gesteigert wurde. Die jeweiligen Maximalwerte können der folgenden Tabelle entnommen werden:

ZaG	Maximalwert	ZaG	Maximalwert
0	7	3	14
1	10	4	16
2	12	5	30

8.1.3.2.2 *Spezialfertigkeiten erlernen*

Sobald ein Charakter in einem Magiebereich oder dem grundlegenden Zaubergeschick den 5. ZaG erreicht hat, kann er die ihm zugeordneten Spezialfertigkeiten erlernen. Pro Stufenanstieg und pro Magiebereich ist das Erlernen einer Spezialfertigkeit möglich. Hierzu muss mittels Steigerungswurf der Wert 18 überboten werden. Auch das Erlernen einer Spezialfertigkeit zählt als Zaubervertsteigerung.

8.1.3.2.3 *Zaubermachtsteigerung*

Die Zaubermacht (ZM) eines Charakters steigt automatisch, sobald der Charakter eine höhere Stufe erreicht. Eine ZM-Steigerung mittels Lernwürfe ist bei einem Stufenanstieg **nicht** möglich.

8.1.3.2.4 *Steigerung der Zauberkraft*

Sobald ein Charakter in einem Magiebereich (oder dem grundlegenden Zaubergeschick) den 5. ZaG erreicht hat, kann er bei einem Stufenanstieg seine Zauberkraftpunkte (ZKP) erhöhen. Dazu kann er eine von drei Möglichkeiten wählen:

- ZKP steigen um 1W3 Punkte; Kosten: 5 EwP,
- ZKP steigen um 1W6 Punkte; Kosten: 10 EwP,
- ZKP steigen um 1W10 Punkte; Kosten: 15 EwP.

8.1.3.2.5 *Erlernen von Zauberritualen*

Um ein Zauberritual zu erlernen, wählt der Spieler für seinen Charakter das gewünschte Ritual aus, trägt es in den Charakterbogen ein und „zahlt“ pro Ritual 1 EwP. Dadurch hat er sich das Wissen um die Durchführung des Rituals erworben. Allerdings muss er beachten, dass er nur solche Zauberrituale erlernen kann, deren Schwierigkeitsgrad maximal so hoch ist wie sein aktueller Zaubermachtwert.

8.1.3.2.6 *Maximale Steigerung*

Bei der Erschaffung und pro Stufenanstieg kann das ZGE eines Charakters um bis zu zwei Mal gesteigert werden. Als

Steigerung gilt hierbei die direkte Steigerung des ZGE, eine Steigerung des ZaG und das Erlernen einer Spezialfertigkeit. Eine Steigerung der ZKP gilt nicht als ZGE-Steigerung. Ein Magiekundiger kann beliebig viele Zauberrituale erlernen.

8.1.3.2.7 *Meistergradsteigerungen*

Was bei den Kampftechniken und Zaubervertigkeiten die FS bzw. der ZaG ist, das stellt bei den Berufsvertigkeiten der Meistergrad (MG) dar. Als Berufsvertigkeiten zählen all jene Fertigkeiten, für die der Charakter durch seine Berufsausbildung einen NW-Bonus erhalten hat. Der MG einer solchen Fertigkeit kann allerdings erst erhöht werden, wenn der Charakter mindestens einen Fertigkeitenswert von 18 Punkten erreicht hat. Statt den Fertigkeitenswert kann der Charakter seinen MG erhöhen; dabei gilt, dass mittels W6-Würfen der Wert 18 überboten werden muss; der NW darf einmalig als Bonus addiert werden. Der Spieler darf eine Anzahl W6 in Höhe seines NW einsetzen, pro eingesetztem W6 fallen jedoch Kosten in Höhe von 1 EwP an. Hierzu kommen dann noch pro Steigerungsversuch EwP-Kosten in Höhe des angestrebten Meistergrades.

Bsp.: Dwalin besitzt einen NW von 5 in der Berufsvertigkeit Waffenschmieden. Er möchte den 3. Meistergrad erlangen. Sein Spieler würfelt mit W6: 2, 5, 4, 6 = 17 + NW-Bonus 5 = 22. Der Spieler musste also viermal würfeln (= 4 EwP) um den 3. MG (= 3 EwP) zu erreichen, weshalb er 7 EwP aufbringen muss.

Ein Meistergrad ermöglicht es einem Charakter sein Handwerk mit deutlich besserer Qualität auszuüben. *Allerdings ist es nicht für alle Fertigkeitenswerte sinnvoll, einen MG anzustreben.*

8.1.4 *SPRACHEN UND SCHRIFTEN LERNEN*

Beim Erlernen von Sprachen und Schriften sollte bedacht werden, dass der Charakter über entsprechende Möglichkeiten verfügen muss. So ist es beispielsweise für Nicht-Zwerge nahezu unmöglich, zwergische Sprachen oder Schriften zu erlernen, da die Zwerge dieses Wissen sehr streng hüten. Ebenso dürfte es unmöglich sein, eine neue Sprache zu erlernen, wenn der Charakter niemanden kennt, der diese Sprache spricht und er auch keine Aufzeichnungen über dieselbe besitzt.

Sprachwerte können um 1 Punkt pro eingesetztem EwP angehoben werden.

Ein Charakter, der Lesen / Schreiben lernt, lernt dabei auch automatisch eine oder mehrere Schrift(en). Dabei handelt es sich gewöhnlich um das Angerthas Daeron, es sei denn, bei der Beschreibung des Volkes des Charakters wird eine andere Schrift (oder mehrere) genannt. Eine Schrift kann durch den Einsatz von 3 EwP erlernt werden - mit Ausnahme der ersten Schrift eines Charakters, die dieser über das Lesen / Schreiben erlernt.

8.1.5 *WERTE AKTUALISIEREN*

Einige Werte sollten nach dem Stufenanstieg überprüft werden, da sie evtl. durch den Anstieg eines anderen Wertes verändert wurden.

8.1.5.1 *NEIGUNGSWERTE*

Durch eine Veränderung der Eigenschaftswerte kann es zu einer Modifikation der Neigungswerte kommen.

8.1.5.2 *TREFFERPUNKTE*

Trefferpunkte und Zaubertrefferpunkte können ansteigen, wenn ein Charakter eine neue FS bzw. einen neuen ZaG erreicht: in beiden Fällen steigen die jeweiligen TP um einen Punkt.

Darüber hinaus erhöhen die Spezialfertigkeiten *Präzision* und *Hohe Präzision* die Fernkampf-TP und die Spezialfertigkeiten *Macht* und *Hohe Macht* die Z-TP.

Wert	Veränderung abhängig von
Selbstheilung	Konstitution, Ausdauer
Aktionspunkte	Schnelligkeit, Witz, <i>Geistesgegenwart</i>
KR-TP-Bonus	Kraft, <i>Wucht</i>
Lebenssegmente	<i>Zähigkeit</i>
Zauber-TP	<i>Macht</i>
ZGE	<i>Hohe Macht</i>
Sichtweite	Sehvermögen

8.1.5.3 *HILFSWERTE*

Folgende Werte können sich ändern, falls Eigenschaftswerte gesteigert oder Spezialfertigkeiten erlernt wurden.

9 GÖTTERUND KULTE

Mythologien, Schöpfungsberichte und Götterkulte gibt es in unzähliger Zahl. Hier sollen jedoch nur die Großen unter den verehrten Göttern Erwähnung finden. Je nach Wesensart der betreffenden Gottheit wirken auch die von ihr unterstützten Wunder und Zauber. Was die Namen der Gottheiten anbelangt, so wurde stets die Westron-Bezeichnung verwendet.

Als erstes wäre **Eru**, der Eine, zu nennen, der als oberste Macht angesehen wird und besonders von den Elben verehrt wird. Als Schöpfer der Welt ist er überall und ewig vorhanden.

Den folgenden zwölf Gottheiten ist jeweils ein Monat des Jahres geweiht, in dem ihre jeweiligen Einflüsse auf die Geschehnisse der Welt besonders stark wahrzunehmen sind. Die Götter besitzen auf Darstellungen der Menschen meist menschliche Gestalt, manche finden jedoch auch in Tiergestalt Verehrung. Elben verehren die Götter nicht in bildlichen Darstellungen; aufgrund ihres intensiveren Verständnisses der Welt und der Götter wissen sie um die Unzulänglichkeiten dieser Form der Verehrung. Ihr Glauben, ihre Religion, ihre Götterverehrung ist ebenso wie die der Zwerge weitaus persönlicher als die der Menschen und unterwirft sich keinen Normen. Bei den Hohen Menschen ist es üblicherweise so, dass Religion und Götterwesen fester Bestandteil des alltäglichen Lebens sind. Starke, intakte Glaubensgemeinschaften und das Wesen der jeweiligen Gottheit angemessen repräsentierende Tempel und Priester gelten als kulturelles Gut und Zeichen der Würde der Hohen Menschen. So kommt es, daß nahezu jeder etwa 5 bis 10% (oder auch mehr) seiner Einkünfte den Tempeln spendet, ohne dies als Opfer, Bürde oder Pflicht zu empfinden. Vielmehr gilt dies als selbstverständlicher Beitrag zum persönlichen und gesellschaftlichen Wohlleben.

Der erste Monat im Jahr gilt **Anýam**, dem Gott der Lüfte, der Regeneration, der Gesundheit und der Besonnenheit. So wird auch Il-Anýam als Monat der Erfrischung angesehen, in dem die Welt unter Anýams weißem Mantel neue Kräfte schöpft und Energien für das kommende Jahr sammelt. Das ihm geweihte Tier ist der Gerfalke, weiß gefiedert mit schwarzen Punkten, dessen beeindruckendes Jagdverhalten als höchster Ausdruck von Gesundheit und Frische gilt.

Lostére, die Göttin der Weisheit und Gerechtigkeit: Ihr ist der zweite Monat im Jahr, Il-Lostére, geweiht. Ihr Wirken drückt Balance und Harmonie aus, sie wacht über das Gleichgewicht der Mächte im Großen wie im Kleinen. Wo Unrecht begangen wurde, sorgt sie sich um den Ausgleich. Sie wird häufig von Gelehrten auf der Suche nach Weisheit verehrt. Zuweilen kann man sie in Gestalt eines Einhorns über die Pfade der Welt wandeln sehen.

Il-Tyraton ist **Tyra**, der Göttin der Erde, der Wissenschaft und des Tatendrangs gewidmet. Sie vermag Neugier und Interesse nach dem Unbekannten zu wecken und treibt dadurch alljährlich die Bewegung der Welt voran. Sie wird besonders von Wissenschaftlern, aber auch von rastlosen Abenteurern auf der Suche nach den Geheimnissen der Welt verehrt. Ihr sind zwei Tiere, die Kreuzotter und die Eidechse, gewidmet.

Der vierte Monat des Jahres steht im Zeichen von **Aea**, Göttin des Wassers, Hüterin des Kreislaufs und der Ewigkeit. Ihrem Wesen wird eine gewisse Verspieltheit zugeschrieben. Hin und wieder zeigt sie sich in Gestalt eines Delphins. Man-

cherorts wird sie als Meerjungfrau dargestellt und verehrt. Verehrung kommt allerdings auch **Osis**, dem Meereskönig, zu. In vielen Schriften wird er als Gatte Aeas genannt, der sich um die Beherrschung der Wasserdämonen kümmert. Demzufolge wird im Landesinneren häufiger Aea und in Küstenregionen häufiger Osis verehrt.

Fruchtbarkeit und Geburt sind die Felder, denen sich **Selêrva** widmet. Sie sorgt sich um das Wachsen und Gedeihen, den alljährlichen Fortbestand. Der im Il-Selêrva brütende Weißstorch wird mit ihrem Wesen in Verbindung gebracht und deshalb häufig als Weihetier Selêrvas verehrt.

Siêva gilt als Göttin der Sinnlichkeit und der Liebe. Sie versteht sich besonders gut auf das Erwecken bzw. Fördern von Leidenschaften. Ihr Einfluß ist besonders groß, zumal sie häufig mit anderen Göttern zusammenwirkt und deren Einflüsse auf die Welt mit Leidenschaft versieht. Dennoch wird meistens die geschlechtliche Liebe als höchste Form der Huldigung Siêvas angesehen. Ihr Weihetier ist die Stute.

Argon, dem Gott des Feuers und des Kampfes, ist der siebte Monat, Il-Argon geweiht. Er wird besonders häufig in Zeiten des Krieges verehrt, vermag er doch seinen treuen Anhängern Stärke und Kampfkraft zu verleihen. Der Löwe, als Ausdruck von Kraft und überlegenem Kampf, gilt allerorts als Weihetier Argons. Neben den Kriegern findet Argon auch viele Anhänger bei den Schmiedekünstlern.

Il-Ailoth folgt auf den Monat des Löwen. Er ist **Ailoth**, dem Sonnengott, geweiht. Dieser ist verantwortlich für Sieg und Ordnung, gilt als Wahrer der Weißen Mächte und Jäger von Ungeheuern und Bestien. Ailoth wird vor allem in der Sonnenscheibe verehrt.

Oirath steht für Gastfreundschaft. Im neunten Monat, wenn die Zeit der Ernte anbricht, wird ihm in besonderem Maße gehuldigt. Man sagt, Oirath wache auch zusammen mit Yanimê über die Reise der Verstorbenen ins Reich der Seelen. Hierzu schlüpfte er gewöhnlich in die Gestalt eines Raben, zuweilen nähme er aber auch die Gestalt eines Bären an. Er ist Schicksalsrichter, Totengott und Gastfreund.

Im folgenden, zehnten Monat wirkt **Yanimê**, die Lichtbringerin, Göttin der Sterne und der Schönheit. Sie wird besonders von den Elben verehrt, und es ist Yanimês Glanz, der in den Augen der Elben schimmert.

Der elfte Monat des Jahres steht im Zeichen von **Yinaia**. Sie ist Schicksalsgöttin, Herrin der Träume und Göttin des Mondes. Demgemäß ist der Mond auch das ihr geweihte Symbol. Yinaia bietet Schutz und gilt als Hüterin von Geheimnissen. Als große Weberin wirkt sie Geschichten in ihre Stoffe.

Über den letzten Monat im Jahr gebietet **Garwe**, Gott der Heimlichkeit und der List. Ihm ist der Luchs geweiht. Wenngleich Garwe so manche Taten unter seinem Mantel verdecken mag, so dient er dennoch nicht den Dunklen Mächten. Und auch, wenn es hin und wieder sonderbar erscheint, wem Garwe seine Gunst gewährt, so gewährt er sie doch niemals ohne Grund...

Wie bereits erwähnt, finden noch weitaus mehr Götter Verehrung unter den Völkern dieser Welt. Die Ausgestaltung dieser Vielfalt möchte ich aber den geeigneten Spielern und Meistern überlassen.

Eine letzte Gottheit muß aber noch Erwähnung finden: der Dunkle Herrscher. Für ihn gibt es sicherlich mehr Namen als der Himmel Sterne zählt. Sein Wirken ist dem der vorge-

nannten zwölf entgegengesetzt und richtet sich auf Chaos, Finsternis und Sklaverei.

Von Verehrung zu sprechen, wäre sicherlich nicht richtig, doch gibt es viele, die seinem Einfluß nicht widerstehen und von seiner Macht fasziniert sind. Diese huldigen ihm auf eine Art und Weise, die schwer zu beschreiben ist und mit Verehrung nicht korrekt umschrieben wäre.

Seine Macht ist von vielerlei Faktoren abhängig, unter anderem vom Wirken seiner Anhänger und deren Mächtigkeit. Zu bestimmten Zeiten, beispielsweise, wenn das Sternbild der Sichel das Sternbild des Rades schneidet, wird sein Einfluß auf die Welt jedoch besonders spürbar. Diese Sternkonstellation dauert etwa zehn Tage an und vollzieht sich in einem Rhythmus von sieben Jahren.

IO KALENDER

Das valravische Jahr hat 364 Tage, eingeteilt in 12 Monate zu jeweils 30 Tage. Zwischen Il-Siêva und Il-Argon liegen 3 Sommer-tage - die bei den Hobbits Lithetage genannt werden; zwischen den Jahren, also zwischen Il-Garwe und Il-Aným liegt ein besonderer Ruhetag - der bei den Hobbits Jultag genannt wird. Sowohl Lithetage als auch Jultag liegen außerhalb der Monate.

1. Il-Aným

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

2. Il-Lostére

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

3. Il-Tyraton

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

4. Il-Aea

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

5. Il-Selérva

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

6. Il-Siêva

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

3 Lithetage

				1	2
--	--	--	--	---	---

7. Il-Argon

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

8. Il-Ailoth

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

9. Il-Oirath

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

10. Il-Yanimê

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

11. Il-Yinaia

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

12. Il-Garwe

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

1 Jultag

1

Jahreszeiten:

Frühling: 21. Il-Tyraton bis 20. Il-Siêva
 Sommer: 21. Il-Siêva bis 20. Il-Oirath
 Herbst: 21. Il-Oirath bis 20. Il-Garwe
 Winter: 21. Il-Garwe bis 20. Il-Tyraton

Wochentage:

Stertag, Sonntag, Montag, Trewstag, Hevenstag, Merstag, Hochtag

I I FESTTAGE

Folgende Festtage sind in den Kalendern verzeichnet, wenngleich sie nicht in allen Kulturen gefeiert werden und es häufig starke regionale Unterschiede gibt.

3. Il-Anýam	Tag des Falken (auch Tag der Heilung; Weihetag Anýams)
11. Il-Anýam	Tag der Jagd (auch Valravatag; Vorhaben werden geweiht)
7. Il-Lostére	Tag der Gerechtigkeit (wird häufig mit Begnadigungen gefeiert)
14. Il-Lostére	Weisheitstag (Weihetag Lostéres; Gelehrte laden hier gerne zum Symposium ein)
21. Il-Tyraton	Tag des Saatbeginns (Weihetag Tyras; Feuer werden entzündet, der Winter vertrieben)
13. Il-Aea	Fest des Frühlings (Weihetag Aeas)
15. Il-Aea	Meerestag (Weihetag Osis)
4. – 14. Il-Selêrva	Freundschaftstage (meist sehr fröhliche Tage, gerne verbunden mit wichtigen Vertrags-schlüssen)
22. Il-Selêrva	Ahnentag (Ehrung der Vorfahren)
30. Il-Selêrva	Beginn des Fruchtbarkeitsfestes (Weihetag Selêrvas)
1. Il-Siêva	Ende des Fruchtbarkeitsfestes (Weihetag Siêvas)
1. Lithe – 3. Lithe	Mittsommerfest
1. Il-Argon	Tag des Feuers (Entzündung des Hl. Feuers in den Tempeln)

20. Il-Argon	Tag des Kampfes (Weihetag Argons; häufig verbunden mit Turnier und Wettkampf)
4. Il-Ailoth	Fest der Sonne (Weihetag Ailoth)
9. Il-Oirath	Tag der Ferunar'schen Gesetze
21. Il-Oirath	Erntefest (regional variabler Weihetag Oirath)
23. Il-Oirath	Totenehre (regional variabler Weihetag Oirath)
5. Il-Yanimê	Tag des Lichts (Weihetag Yanimês)
17. Il-Yanimê	Fest des Ruhmes (häufig Ehrung verdienter Personen)
30. Il-Yanimê	Beginn des Fests der Sterne
1. Il-Yinaia	Ende des Fests der Sterne (Weihetag Yinaias)
22. Il-Yinaia	D'ur Elea-Gedenktag
4. Il-Garwe	Maskenfest (Weihetag Garwes)
15. Il-Garwe	Tag des Luchses (großer Freudentag, häufig verbunden mit Überraschungsgeschenken)
28. Il-Garwe	Tag der Künste (Gelehrtenehrung)
Jultag	Feier des Rückblicks und des Neubeginns – regional auch als Schwarzer Tag der Dunklen Kräfte gefürchtet

ANHANG

ANHANG A HANDELSGÜTER, WAFFEN UND KRIEGSGERÄT

I VORBEMERKUNGEN

I.1 WÄHRUNG

Die kleinste Münzeinheit ist der Gran, eine Bronzemünze von etwa 2 cm Durchmesser. 20 Gran ergeben einen Sesterz (silber, Ø 2,5 cm, 1 g). 100 Sesterzen ergeben eine Mine (gold, Ø 2,5 cm, 5 g).

I.2 PREISE

Die in den jeweiligen Tabellen angegebenen Preise verstehen sich als Durchschnittspreise, die durch alle denkbaren Einflüsse modifiziert werden können.

Bei qualitativ höherwertigen Waren / Dienstleistungen erhöht sich meist auch der Preis:

- +1: normaler Preis * 3; +2: Preis * 6;
 +3: Preis * 10; +4: Preis * 15;
 +5: Preis * 25; +6: Preis * 50.

I.3 EINHEITEN

Zur Umrechnung: 1 Metze ≈ 4 Liter; 1 Scheffel ≈ 36 Liter; 1 Schoppen ≈ 0,5 Liter; 1 Stein ≈ 1 Liter; 1 Faden ≈ 180 Zentimeter; 1 Unze ≈ 30 Gramm.

2 ALLGEMEINE HANDELSGÜTER

Ware	Preis
Abenteurerausrüstung	
Decke	60 G
Feuerstein, Stahl, Zunder	65 G
Hängematte	20 S
Kletterhaken, 10 Stück	8 S
Laterne	5 S
Sturmlaterne, abblendbar	17 S
Schlafrolle, leicht	14 S
Schlafrolle, schwer	18 S
Hanfseil, 10 Meter	5 S
Kletterseil, 10 Meter	15 S
Strickleiter, 10 Meter	19 S
Wasserschlauch	25 G
Rucksack, Leder	6 S
Zelt, 2 Personen	32 S
Zelt, 4 Personen	45 S
Bekleidung	
Handschuhe, Leder	25 S
Hemd, Leinen od. Wolle	10 S
Hemd, Seide	75 S
Hose, Leinen	14 S
Hose, Leder	55 S
Mütze, Tuch od. Wolle	7 G
Kapuze	15 G
Kleid, Leinen od. Wolle	65 S
Kleid, Seide	150 S
Ledergürtel	8 S
Mantel mit Kapuze, lang	80 S
Sandalen, Paar	8 S
Schuhe, Paar, Leder	15 S
Stiefel, Paar	45 S
Reitermantel, Leder	120 S

Ware	Preis
Reiterstiefel, Paar, Leder	75 S
Umhang	8 S
Wams, Leinen	10 S
Wappenrock	12 S
Reise- und Reittierbedarf	
Ackerpferd	200 S
Esel	90 S
Maulesel	140 S
Ochse	100 S
Pony	6 M
Reitpferd	10 M+
Streitroß	25 M+
Zugpferd	7 M
Zwergenpony	5 M
Pferdedecke	60 G
Reitsattel	65 S
Kampfsattel	200 S
Packsattel	50 S
Zaumzeug	10 S
Striegelzeug	65 G
Geschirr	16 S
Ochsenkarren	6 M
Planwagen	20 M
Kastenwagen	30 M
Werkzeuge	
Ankereisen	10 S
Axt	120 S
Beil	30 S
Brechstange	15 S
Brenneisen	10 S
Dietriche, 5 Stück	180 S
Hacke	30 S
Hammer	9 S
Heugabel	7 S
Meißel, 5 Stück	15 S
Messer	8 S
Nägel, 50 Stück	15 S
Säge, Fuchsschwanz	22 S
Schaufel	15 S
Schere	45 S
Schmiedezange	20 S
Schüreisen	10 S
Sense	45 S
Sichel	40 S
Spaten	24 S
Spitzhacke	30 S
Zange	16 S
Besteck, Geschirr	
Becher, Holz	10 G
Becher, Zinn	3 S
Brotbeutel	15 G
Essbesteck, Zinn	8 S
Kessel, Kupfer, 20 Stein	30 S
Kochgeschirr, Sortiment	120 S
Krug, Ton	3 S
Pfanne, Eisen	6 S
Teller, Hartzinn	4 S
Teller, Holz	12 G
Teller, Ton	16 G
Trinkhorn	15 S

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Ware	Preis
Körperpflege	
Badeöl	3 S
Bürste	15 G
Kamm	3 G
Parfum	45 S
Rasiermesser	16 S
Rasur	15 G
Schwamm	2 S
Seife, Unze	7 G
Musikinstrumente	
Dudelsack	150 S
Fiedel	250 S
Flöte, Holz	3 S
Flöte, Silber	220 S
Handharfe	150 S
Jagdhorn	100 S
Laute	220 S
Trommel	20 S
Trompete	150 S
Lebensmittel	
Brot, Roggen, Laib	3 G
Brot, Weizen, Laib	5 G
Butter, Pfund	3 G
Eier, Dutzend	6 G
Fleisch, Gans, Pfund	14 G
Fleisch, Huhn, Pfund	10 G
Fleisch, Pferd, Pfund	6 G
Fleisch, Rind, Pfund	16 G
Fleisch, Schaf, Pfund	15 G
Fleisch, Schinken, Pfund	20 G
Fleisch, Schwein, Pfund	15 G
Fleisch, Speck, Pfund	6 G
Gemüse, Bohnen, Pfund	1 G
Gemüse, Erbsen, Pfund	2 G
Gemüse, Kohl, Pfund	1 G
Gemüse, Linsen, Pfund	2 G
Honig, Pfund	25 G
Käse, edel, Pfund	3 S
Käse, hart, Pfund	6 G
Käse, Schaf, Pfund	5 G
Kuhmilch, Stein	1 G
Mehl, Pfund	1 G
Obstkuchen	20 G
Obst, Äpfel, Pfund	2 G
Obst, Birnen, Pfund	2 G
Obst, Erdbeeren, Pfund	12 G
Obst, Kirschen, Pfund	6 G
Obst, Trauben, Pfund	15 G
Pfeifenkraut, Unze	4 G
Salz, Pfund	25 G
Zucker, Pfund	4 S
Metalle	
Blei, Pfund	30 S
Bronze, Pfund	75 S
Eisen, Pfund	6 S
Gold, Pfund	10000 S
Kupfer, Pfund	65 S
Messing, Pfund	90 S
Mithril, Pfund	10000 M
Silber, Pfund	500 S
Zinn, Pfund	55 S

Ware	Preis
Besen	25 G
Eimer, Holz	4 S
Erste-Hilfe-Ausrüst. (3 V.)	15 S
Fackel	16 G
Faß (20 Stein)	30 S
Federmesser	6 S
Geldbeutel	3 G
Kerze, Bienenwachs	2 G
Kerze, Talg	4 G
Kette, 5 Meter	30 S
Krähenfüße, 5 Stück	5 S
Kreide	12 G
Lampenöl, ¼ Liter (3 h)	15 G
Lederbeutel	5 G
Pergament, Blatt	2 S
Pfeife	8 S
Sack, Leinen, 10 Stein	25 G
Schreibfeder	12 G
Spiegel, Glas	100 S
Tasche, Segeltuch	45 G
Tinte, Stein	3 S
Truhe	8 S
Einkehr und Unterkunft	
Ale, Schoppen	4 G
Apfelwein, Schoppen	4 G
Bier, Stein	7 G
Branntwein, Glas	3 S
Met, Stein	6 G
Wein, Glas	10 G
Wein, edel, Glas	3 S
Eintopf	5 G
Fischmahlzeit	2 S
Fleischmahlzeit	3 S
Grütze	3 G
Käseplatte	8 G
Pfannkuchen	15 G
Wurstplatte	15 G
Unterkunft, Schlafsaal	12 G
Unterkunft, Bett, Schlafsaal	30 G
Unterkunft, Doppelzimmer	15 S
Unterkunft, Einzelzimmer	9 S
Bad	5 S
Unterbringung Reittier, Tag	4 S

Dienstleister	Preis
Alchemist, Tag	25 S
Bergmann, Tag	4 S
Gardist, Tag	3 S
Handwerksgeselle, Tag	2 S
Handwerksmeister, Tag	10 S
Heiler, Behandlung	10 S
Hure, Stunde	10 G
Koch, Tag	3 S
Kommandant	10 S
Kurtisane, Stunde	10 S
Landarbeiter, Tag	2 S
Lehrmeister, Tag	10 S
Pferdeknecht, Tag	2 S
Sägewerker, Tag	3 S
Schankmagd, Tag	2 S
Schreiber / Verwalter, Tag	5 S

3 WAFFEN UND KAMPFTECHNIKEN

Folgende Tabelle gibt einen Überblick über die durchschnittlichen Werte und Eigenschaften der verschiedenen Waffen und Kampftechniken. Je nach Güte des Waffenschmieds können diese Werte variieren. Die Preise sind lediglich Anhaltspunkte.

Erklärung der Abkürzungen:

- **AP:** So viele Aktionspunkte verbraucht ein Manöver mit dieser Waffe. (Zahl in Klammern gilt bei Verzicht auf KR-B.)
- **AP-Mod.:** So viele Aktionspunkte fallen beim Tragen der jeweiligen Rüstung zusätzlich an für das Durchführen eines Nahkampfmanövers; für Fernkampfmanöver gilt die abgerundete Hälfte dieser Modifikation
- **TP:** Die waffenspezifischen Trefferpunkte.
- **BW:** Die Bruchwahrscheinlichkeit der Waffe; die erste Zahl gibt das Maximalergebnis an, bis zu dem die Waffe bei einer Bruchprobe bricht; die zweite Zahl gibt an, mit wie vielen W6 die Bruchprobe durchzuführen ist.
- **Hd:** Einhändig oder beidhändig zu führende Waffe.
- **KGE-Mod.:** Gibt eine evtl. bestehende Modifikation des KGE-Wertes an.
- **Vor.:** Hier sind die Voraussetzungen für das Führen dieser Waffe angegeben.
- **KR-B.:** einige Waffen bieten einen TP-Bonus durch kraftabhängige höhere Wucht; dieser KR-Bonus errechnet sich aus dem Kraft-Wert des Charakters minus 14 Punkten (*negative Werte können hier nicht entstehen*); Manöver mit solchen Waffen verbrauchen allerdings 4 AP.
- **KR (opt.):** Der KR-Bonus ist bei diesen Waffen optional, d. h. der Charakter kann mit der Waffe auch „normale“ Angriffe führen, die nur 3 AP verbrauchen.

Waffe	Hd.	AP	BW	KGE-Mod.	TP	KR-B.	Vor.	Preis in S
Äxte								
Kampfaxt, einschneidig	1-2	4 (3)	2-2	-	3W6+1	opt.		200
Streitaxt, zweischneidig	2	4 (3)	2-2	-	3W6+3	opt.		250
Zwergenaxt, einschneidig	1-2	4 (3)	3-3	-	3W6+2	opt.		400
Zwergenstreitaxt, zweischneidig	2	4 (3)	3-3	-	3W6+4	opt.	KR 19	500
Axt, kurzschäftig	1	4 (3)	2-2	-	2W6+5	opt.		120
Orkaxt	1	4 (3)	1-1	-1	2W6+5	opt.		100
Keulen								
Keule	1	4	1-1	-	2W6	KR		10
Kriegshammer	1-2	4 (3)	2-2	-	2W6+3	opt.		100
Messer								
Jagdmesser	1	2	2-2	-	2W6+1			60
Kurzschwert	1	3	2-2	-	2W6+5			150
Elbenjagdmesser	1	2	3-3	+1	2W6+3			180
Elbenmesser	1	2	3-3	+1	2W6+5			200
Orkdolch	1	2	1-1	-1	2W6+1			50
Schwerter								
Elbenschwert	1	3	3-3	+1	3W6+4			900
Elbenbeidhandschwert	2	2	3-3	+1	3W6+6		SL 19	1500
Orkkrummschwert	1	4	4-2	-1	3W6+1	KR		250
Beidhänderschwert	2	3	2-2	-	3W6+5		KR 19	700
Schwert	1	3	2-2	-	3W6+3			500
Orkschwert	1	3	4-2	-1	2W6+5			110
Orkberserkerschwert	1	4	4-2	-1	3W6+4	KR	KR 19	200
Stangenwaffen								
Elbenspeer	1-2	3	2-2	+1	3W6+5			180
Speer	1-2	3	3-2	-	3W6+3			90
Zwergenspeer	1-2	3	2-2	-	3W6+4			165
Orkspeer	1	3	1-1	-1	2W6+5			40
Orkhellebarde	1-2	3	4-2	-1	3W6+1			65
Waffenlos								
waffenlos (Faust)		2			1W6			-
waffenlos (Metallhandschuh)		2			1W6+3			80

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Fernkampfwanne	Reichweite	TP	Preis
Wurfaxt	10 m	3W6+4*FS	165 S
Speer	20 m	3W6+6*FS	90 S
Kurzbogen	150 m	abh. von Geschoss	75 S
Langbogen	300 m		115 S
Elbenkurzbogen	250 m		150 S
Elbenlangbogen	400 m		250 S
Orkbogen	100 m		50 S
Armbrust, leicht	200 m		80 S
Armbrust, schwer	300 m		120 S
Schleuder	50 m		2W6+2*FS
Pfeil (kurz)	130 m	3W6+5*FS	10 G
Pfeil (lang)	200 m	3W6+6*FS	20 G
Elbenpfeil (kurz)	250 m	3W6+7*FS	25 G
Elbenpfeil (lang)	350 m	3W6+10*FS	40 G
Gewöhnlicher Orkpfeil	50 m	2W6+FS	5 G
Armbrustbolzen	300 m	3W6+6*FS	20 G

Rüstung	RS	KGE-Mod.	AP-Mod.	Preis in S
Kriegsrüstung der Elben	22	-1	+2	12000
Kriegsrüstung der Hohen Menschen	20	-2	+4	6500
Kriegsrüstung berittener Menschen	16	-2	+3	4500
Kriegsrüstung der Zwerge	24	-2	+3	12000
Metallrüstung	12	-1	+2	3600
Mithrilrüstung	34	-1	+1	
Rüstung der Uruk-hai	17	-2	+4	4000
Rüstung der Orks	14	-2	+4	3000
Leichte Orkrüstung	7	-1	+1	750
Verstärktes Leder	8	-1	+1	1500
2 Armschienen Leder	+1			70
2 Armschienen Stahl	+2			180
2 Beinschienen Leder	+1			80
2 Beinschienen Stahl	+3		+1	210
Helm, verst. Leder (Schutz vor ernsten Verl.)	+1	-1		700
Stahlhelm (Schutz vor kritischen Verl. -1 Segment)	+2	-1		1200

Schild*	PA-Bonus	AP-Mod.	Preis in S
Kleiner Schild	+2	+1	15
Mittlerer Schild	+4	+2	30
Großer Schild	+6	+3	40
Hoher Schild**	+12	**	70

* Bei der Verwendung eines Schilds kann keine Beidhandwanne geführt werden.

** Ein Hoher Schild macht Kampfhandlungen unmöglich.

ANHANG B BERUFE

1 ASTROLOGE

Astrologen beschäftigen sich mit der Beobachtung, der Vor-ausberechnung aber auch der Deutung der Gestirne und den jeweiligen Konstellationen. Die Ausbildung erfolgt meist an Akademien oder durch persönliche Lehrmeister.

Astrologe		EwP: 18
Eigenschaften	GD + W3, VS + W6	
Fertigk. NW+1	Geographie, Geschichte, Sternkunde	
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Diplomatie (4), Geographie (4), Geschichte (4), Götterkunde (7), Lesen / Schreiben (7), Lügen (7), Malen / Zeichnen (7), Mechanik (4), Menschenkenntnis (4), Orientierung (4), Rechnen (7), Runen lesen (4), Sternkunde (9), Völkerkunde (4), Wachgabe (4)	
Sprachpunkte	8 Punkte	
Ausrüstung	Sternenglas	

2 BADER

Gewöhnlich unterhalten Bader Badehäuser, doch verdienen sich auch nicht wenige von ihnen ihren Lebensunterhalt als fahrende Wund(er)heiler. Sie schneiden Haare, rasieren, massieren, verabreichen Heilbäder und kurieren kleinere Gebrechen. Badehäuser werden auch gerne wegen gewisser Freizügigkeiten aufgesucht. So wimmelt es dort zuweilen von „gelüstigen Fräuleins“⁸ und der Bader gilt vielerorts als unehrlich und moralisch zweifelhaft: „Der bader und sin gesind gern huoren und buoben sind.“⁹

Bader		EwP: 17
Eigenschaften	TS + W3, FF + W3	
Kampftechniken	Waffenlos: NW+1	
Fertigkeiten NW +1	Erste Hilfe, Lügen, Menschenkenntnis, Schauspielen	
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Alchimie (4), Erste Hilfe (9), Feilschen (7), Heilkunde (4), Kochen (7), Lügen (4), Menschenkenntnis (7), Pflanzenk. (4), Rechnen (4), Schauspielen (4), Zechen (7)	
Ausrüstung	Schnapsfäßchen, kl. Kräuterauswahl, Wetzstein, Schere, Kämmen, Rasierpinsel, Schermesser	
Einschränkung	unüblich bei Elben, Nixen, Zwergen	

3 BERGMANN

Bergleute finden sich gut unter Tage zurecht und sind Spezialisten im Errichten von Tunnel und dem Abbau von Metallen und Edelsteinen.

Bergmann		EwP: 16
Eigenschaften	KR + W4, GE + W3, WL + W3	
Kampftechniken	Bewaffn. Nahkampf: NW+1	
Fertigk. NW +1	Bergbau, Höhlenkunde, Mechanik	
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Bergbau (9), Erste Hilfe (1), Höhlenkunde (9), Knotenkunde (1), Mechanik (4), Steinmetzkunst (7), Tischlern (4), Zechen (4)	
Ausrüstung	Spitzhacke, Seil, Grubenlampe, Lampenöl, Meißel, Hammer	
Einschränkung	unüblich bei Nixen	

4 DIEB

Ein Dieb kann als Einzelgänger tätig sein oder sich in einer „Diebesgilde“ organisieren. Er versteht sich auf das lautlose Einsteigen in Gebäude.

Dieb		EwP: 27				
Eigenschaften	FF	GE	TS	SL	RE	
	W6	W6	W3	W3	W3	
Fertigkeiten NW +1	Abrollen, Akrobatik, Balancieren, Geländelauf, Klettern, Schleichen, Schlösser öffnen, Stehlen, Verbergen, Winden					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Abrollen (9), Akrobatik (7), Balancieren (9), Dinge verstecken (7), Geländelauf (7), Klettern (9), Schleichen (9), Schlösser öffnen (9), Stehlen (9), Verbergen (7), Werte schätzen (7), Winden (9)					
Ausrüstung	1 Satz Dietriche, Seil, Stemmeisen					
Einschränkung	unüblich bei Elben, Zwergen					

5 DRUIDE

Druiden oder auch: „die Hochweisen“ werden von einem obersten Druiden geleitet und stehen – zumindest innerhalb ihrer Gemeinschaft - in hohem Ansehen. Als Hüter der Religion sind sie im Besitz einer Geheimlehre, die sie nur mündlich tradieren, wobei die Weitergabe an ihre Schüler Jahrzehnte dauert. Zu den Kulthandlungen gehören auch Menschenopfer. Daneben fungieren sie als Richter, Magier, Ärzte und Astronomen und üben politischen Einfluss aus. Kernstücke ihrer Geheimlehre sind das Weiterleben der Seele nach dem Tode und die Seelenwanderung.

An manchen Orten gelten Druiden als Hexer, die blasphemische Riten zelebrieren, weshalb man dort Druiden verfolgt und tötet.

Druide		EwP: 34				
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GG	PH	VS	WL	DA	
	W3	W3	W3	W3	W6	
	SE		Aura			
	W6		W3			
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + 1 Bereich); 7 Rituale erlernt					
Fertigkeiten NW + 1	Alchimie, Artefaktherstellung, Heilkunde, Meditation, Pflanzenkunde, Sternkunde, Tierheilung, Zauberkunde					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Alchimie (9), Artefaktherstellung (7), Braukunst (7), Diplomatie (4), Erste Hilfe (7), Gegentandskunde (4), Götterk. (4), Heilkunde (4), Meditation (7), Pflanzenkunde (7), Rechnen (4), Runen lesen (7), Sternkunde (7), Tierheilung (7), Tierkunde (7), Wetterkunde (7), Zauberkunde (9)					
Ausrüstung	1 Ritualdolch, Alchimistenset, kl. Kräuterauswahl, Kessel					
Einschränkung	unüblich bei Hobbits, Elben, Nixen; nicht möglich bei Zwergen					

6 FALKNER

Ein Falkner beschäftigt sich mit dem Abrichten von Greifvögeln.

Falkner	EwP: 9
---------	--------

⁸ aus: Femau J.: *Und sie schämten sich nicht*, Berlin: 1998, S. 110

⁹ ebd., S. 108

Fertigkeiten <i>NW</i> + 1		Abrichten
Fertigkeiten <i>Grundwerte</i> (<i>jew.</i> +1 <i>W3</i>)	Abrichten (9), Erste Hilfe (1), Jagen (4), Lederarbeiten (4), Tierpflege (7), Wildnisleben (4)	
Spez. Werte	Falknerei (9 + 1 <i>W3</i>)	
Ausrüstung	Falke o.ä., Schutzbekleidung	
Einschränkung	Unüblich bei Nixen, Elben, Hobbits.	

7 FELSROUTER

Felsrouter ist ein Beruf, der *nur bei den Zwergen* vorkommt. Geeignete Zwerge absolvieren eine Ausbildung und fungieren dann als Erkunder von Stollen, Fährtsucher und Kundschafter. Dabei kommt ihnen unter anderem auch die sehr wichtige Aufgabe zu, neue Höhlen, Erz- und Mineralienvorkommen zu entdecken und zu sichern.

Felsrouter						EwP: 27
Eigenschaften	GE	VS	WL	SV	SE	
	W6	W3	W3	W3	W6	
Kampftechniken	3 <i>W3</i> Punkte zur beliebigen Verteilung auf Kampftechniken; 1 <i>KT</i> : <i>NW</i> +1					
Fertigkeiten <i>NW</i> + 1	Balancieren, Bergbau, Fährtsuche, Geländelauf, Höhlenkunde, Steinmetzkunst					
Fertigkeiten <i>Grundwerte</i> (<i>jew.</i> + 1 <i>W3</i>)	Bergbau (7), Fährtsuche (7), Geländelauf (7), Höhlenkunde (9), Runen lesen (4), Schleichen (4), Schlösser öffnen (4), Steinmetzk. (7), Wachgabe (7), Winden (7)					
Ausrüstung	1 Waffe, Seil, Laterne, Lampenöl, Hammer, Meißel, Stemmeisen, Spaten					

8 HARLEKIN

Dieser Barde ist darin bewandert, dumme Späße zu mache, andere zu veralbern und zu verspotten. Gerne wird er als Hofnarr eingestellt.

Harlekin				EwP: 28
Eigenschaften (<i>Bonuswürfe</i>)	FF	GE	TS	
	W6	W3	W3	
	PH	WZ	RE	
	W3	W6	W6	
Kampftechniken	KGE waffenlos: +1 <i>W3</i>			
Fertigkeiten <i>NW</i> + 1	Abrollen, Akrobatik, Ausweichen, Balancieren, Musizieren, Singen, Springen, Werfen / Fangen			
Fertigkeiten <i>Grundwerte</i> (<i>jew.</i> +1 <i>W3</i>)	Abrollen (9), Akrobatik (9), Ausweichen (7), Balancieren (7), Dichtkunst (4), Geländelauf (4), Lügen (7), Musizieren (9), Schauspielen (7), Schlösser öffnen (4), Singen (9), Springen (7), Stimmen imitieren (7), Taschenspielerlei (7), Werfen / Fangen (7)			
Sprachpunkte	8 Punkte			
Ausrüstung	1 Instrument, Jongliergeräte			
Einschränkung	unüblich bei Elben, Nixen, Zwergen und Hobbits			

9 HEILER

Heiler kann man fast überall antreffen. Sie sind wissenschaftlich ausgebildet, ihre Künste können sich fast mit denen der Aným-Priester messen.

Heiler						EwP: 26
Eigenschaften	GD	VS	TS	FF	EM	
	W3	W6	W6	W3	W6	
Fertigkeiten <i>NW</i> + 1	Alchimie, Erste Hilfe, Heilkunde, Lesen / Schreiben, Tierheilung					
Fertigkeiten - <i>Grundwerte</i> (<i>jew.</i> + 1 <i>W3</i>)	Alchimie (7), Braukunst (4), Erste Hilfe (9), Heilkunde (9), Kochen (4), Lesen (7), Pflanzenkunde (7), Rechnen (4), Rechtskunde (4), Tierheilung (7), Tierkunde (4), Tierpflege (4)					
Ausrüstung	Chirurgenbesteck, kl. Kräuterauswahl, Verbände, 1 Heiltrank					

10 HEXE

Hexen sagt man einen Hang zur schwarzen Magie nach. Da sie vielerorts verfolgt werden, verhalten sie sich meist sehr zurückhaltend. Hexen besitzen gute Kenntnisse über die Kräfte der Natur und ihre Zauber sind in der Regel sehr naturverbunden. Hexen organisieren sich in Zirkeln, die von einer Oberhexe geleitet werden. Sie haben Zugang zu den Kugelzubern.

Hexe						EwP: 34
Eigenschaften (<i>Bonuswürfe</i>)	GG	TS	PH	WL	DA	
	W3	W3	W3	W3	W6	
	SE			Aura		
	W6			W3		
Kampftechniken	Stangenwaffen: <i>NW</i> +1					
Zauberei	ZGE: 7 (+1 <i>W3</i>); <i>NW</i> + 1 (Grund + 1 Bereich); 7 Rituale erlernt					
Fertigkeiten <i>NW</i> + 1	Alchimie, Artefaktherst., Heilkunde, Meditation, Pflanzenkunde, Sternkunde, Tierheilung, Zauberkunde					
Fertigkeiten <i>Grundwerte</i> (<i>jew.</i> +1 <i>W3</i>)	Alchimie (9), Artefaktherst. (7), Braukunst (9), Fährtsuche (7), Gegenstandskunde (4), Götterkunde (1), Heilkunde (7), Kochen (7), Meditation (7), Pflanzenk. (9), Rechnen (1), Runen lesen (4), Sternk. (7), Tierheilung (7), Tierkunde (7), Wetterk. (7), Zauberkunde (9)					
Ausrüstung	Hexenbesen, Alchimistenset, kl. Kräuterauswahl, Kessel					
Einschränkung	nicht möglich bei Hobbits, Elben, Nixen und Zwergen					

11 KOCH

Koch		EwP: 14
Eigenschaften	GG + W6, FF + W3	
Fertigk. <i>NW</i> + 1	Kochen, Pflanzenkunde	
Fertigkeiten <i>Grundwerte</i> (<i>jew.</i> + 1 <i>W3</i>)	Braukunst (7), Erste Hilfe (1), Kochen (9), Pflanzenkunde (7), Tierpflege (4), Zechen (4)	
Ausrüstung	Kochgeschirr, Kochlöffel, Gewürze, Messer, Wetzstein	

12 KRIEGER

Um Krieger zu werden, muss der betreffende Charakter gewöhnlich eine Akademie besucht haben. Hier wird den jungen Streitern der rechte Gebrauch verschiedener Waffen beigebracht, aber es wird auch nicht versäumt, die Schüler über Recht, Moral, Politik usw. zu informieren.

Je nach Güte des Abschlusses verdingen sich Krieger als Gardisten, Söldner, Landsknechte, ...

Krieger						EwP: 36
Eigenschaften	AU	GE	KR	SL	WL	
	W3	W6	W6	W3	W3	
	KS:	W3	RE:	W6		
Kampftechniken	3W6+3 auf KGE beliebig verteilbar; alle Kampftechniken: NW+1					
Fertigkeiten NW+1	Kriegskunst, Rennen, Wachgabe, Waffenpflege					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Abrollen (7), Diplomatie (4), Erste Hilfe (4), Geographie (4), Geschichte (7), Götterkunde (4), Kriegskunst (9), Lesen (7), Rechnen (4), Rechtskunde (7), Reiten (7), Wachgabe (9), Waffenpflege (9)					
Spez. Grundwerte	Beih. Kampf (-8); <i>Kampf in Rüstung</i> ; + 1 AP; Lebenssegmente + 1					
Ausrüstung	Rüstung für ganzen Körper (bis verst. Leder), 2 Waffen oder 1 Waffe und 1 Schild, Waffenpflegeöl und Wetzstein					
Einschränkung	unüblich bei Hobbits					

13 KUNDSCHAFTER

Kundschafter findet man als Späher in militärischen Einheiten, Diplomaten an Herrschersitzen, Boten, Gesandten mit Spezialaufträgen u. v. m.

Kundschafter							EwP: 24
Eigenschaften	GE	VS	WZ	GH	SV	SE	
	W3	W3	W3	W3	W3	W3	
Kampftechniken	3W3 Punkte zur Verteilung auf Kampftechniken; 1 KT: NW + 1						
Fertigkeiten NW+1	Diplomatie, Fährtsuche, Menschenkenntnis						
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Diplomatie (9), Erste Hilfe (4), Fährtsuche (9), Geographie (9), Geschichte (7), Götterkunde (7), Lesen / Schreiben (7), Menschenkenntnis (7), Orientierung (9), Rechnen (4), Rechtskunde (7), Reiten (7), Schleichen (9), Verbergen (7), Völkerkunde (7), Wachgabe (7)						
Sprachpunkte	22 Punkte						
Ausrüstung	1 Waffe, Seil, Schreibzeug, Pergament						

14 KURTISANE

Kurtisanen verstehen sich auf die Kunst der körperlichen Liebe. Sie bieten ihre Dienste in Badehäusern, Bordellen, häufig aber auch als „Fahrende“ an.

Kurtisane				EwP: 9
Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	PH	EM	
	W3	W3	W3	
Fertigk. Grundwerte (jew. + 1W3)	Heilkunde (1), Menschenkenntnis (4), Verführen (9)			
Einschränkung	unüblich bei Elben, Nixen, Zwergen			

15 NEKROMANT

Totenbeschwörer sind häufig introvertierte Einzelgänger oder Mitglieder einer verschworenen Gemeinschaft. Sie sind nicht sehr hoch angesehen, werden gefürchtet, teilweise sogar verfolgt.

Nekromant						EwP: 36
Eigenschaften:	WL	MY	SE	VS	Aura	
	W6	W3	W3	W3	W3	
Zauberei:	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund-ZGE + Dimensionen); 5 Rituale erlernt					
Fertigkeiten NW+1	Alchimie, Artefaktherstellung, Götterkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Runen lesen, Zauberkunde					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Alchimie (7), Artefaktherstellung (4), Erste Hilfe (1), Gegenstandskunde (4), Götterkunde (7), Lesen (7), Meditation (7), Pflanzenkunde (4), Rechnen (7), Runen lesen (7), Sternkunde (7), Zauberkunde (9)					
Ausrüstung	Alchimistenset, Amulett					
Einschränkung	nicht möglich bei Elben, Zwergen, Nixen und Hobbits					

16 PFEIL- UND BOGENMACHER

Bogenmacher		EwP: 16
Eigenschaften:	FF +1W3	
Kampftechniken:	Bogen: NW+1	
Fertigkeiten NW+1	Bogenbau, Pfeile herstellen	
Fertigk. Grundwerte (jew. + 1W3)	Bogenbau (9), Feilschen (1), Jagen (4), Mechanik (7), Pfeile herstellen (9)	
Besondere Werte	1. MG: Bogenbau u. Pfeile herstellen	
Ausrüstung	1 Bogen, Köcher mit versch. Pfeilen	
Einschränkung	unüblich bei Nixen, Zwergen	

17 PRIESTER

Priester kümmern sich um die Ehrung ihrer jeweiligen Gottheit; sie wirken dementsprechend auf ihre Umwelt ein. Priester sind magiebegabt, können jedoch nur Priesterrituale durchführen.

17.1 ANYAM-PRIESTER

Anyam-Priester verstehen sich auf die Heilkunst und die Förderung innerer regenerativer Kräfte. Sie treten ein für die Harmonie von Körper und Geist. Anyam-Priester unterhalten Häuser der Heilung, man kann sie jedoch auch häufig als Heilkundige bei militärischen Einheiten finden. Ihre Priestergewänder sind gewöhnlich in winterblau gehalten.

Anyam-Priester						EwP: 40
Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	TS	VS	WL	EM	
	W6	W3	W3	W3	W3	
	MY	KS	Aura			
	W6	W6	W6			
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt					
Fertigkeiten NW + 1	Alchimie, Erste Hilfe, Götterkunde, Heilkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Tierheilung, Zauberkunde					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Alchimie (7), Artefaktherstellung (4), Braukunst (4), Erste Hilfe (9), Gegenstandskunde (4), Geschichte (7), Götterkunde (9), Heilkunde (9), Kochen (4), Lesen / Schreiben (7), Meditation (9),					

	Pflanzenkunde (7), Rechnen (4), Rechtskunde (7), Rhetorik (7), Runen lesen (4), Sternkunde (7), Tierheilung (9), Tierkunde (4), Tierpflege (7), Zauberkunde (9)
Sprachpunkte	6 Punkte
Ausrüstung	Chirurgenbesteck, kl. Kräuterauswahl, Verbände, 1 Heiltrank, Alchimistenset, 1 Gegengift, Priesterring
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen

17.2 LOSTÉRE-PRIESTER

Lostére-Priester unterhalten Bibliotheken geisteswissenschaftlicher Ausrichtung, lehren philosophische Thesen, beobachten den Lauf der Dinge und fungieren häufig als Rechtsprecher, nicht nur in weltlichen Angelegenheiten, sondern auch als Schlichter bei Glaubenskonflikten. Sie tragen naturfarbene (helles beige) Gewänder (Novizen) mit schlichter silberner Ornamentik an den Ärmeln (Priester); Lostére-Priester tragen häufig ein Medaillon mit einem Bernstein um den Hals, Hochpriester tragen einen Bernstein in einem silbernen Stirnreif. Der Hohepriester trägt einen Stirnreif aus Mithril, ebenfalls mit einem Bernstein.

Lostére-Priester					EwP: 36
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GD	VS	WL	WZ	
	W3	W6	W3	W3	
	EM	MY	Aura		
	W3	W6	W6		
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Diplomatie, Geographie, Geschichte, Götterkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Rhetorik, Runen lesen, Völkerkunde, Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Artefaktherstellung (4), Diplomatie (9), Gegenstandskunde (4), Geographie (7), Geschichte (9), Götterkunde (9), Kriegskunst (7), Lesen / Schreiben (9), Meditation (9), Menschenkenntnis (9), Rechnen (7), Rechtskunde (9), Rhetorik (9), Runen lesen (9), Sternkunde (4), Völkerkunde (7), Zauberkunde (9)				
Sprachpunkte	25 Punkte				
Ausrüstung	Tusche, Federn, Federmesser, Pergament, Vergrößerungsglas, Priesterring				
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen				

17.3 TYRA-PRIESTER

Tyra-Priester kümmern sich um die Aussaat, unterhalten naturwissenschaftlich orientierte Bibliotheken und treten häufig als Schullehrer in Erscheinung. Sie sind der Wissensfindung im Dialog verpflichtet. Ihre meist schlichten Gewänder sind in hellen Brauntönen gehalten und werden häufig von Kreuzotter- oder Eidechsen-Symbolen geziert.

Tyra-Priester				EwP: 34
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GD	VS	GG	
	W3	W6	W3	
	MY	SE	Aura	
	W6	W3	W3	
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt			
Fertigkeiten NW + 1	Ackerbau, Braukunst, Diplomatie, Gegenstandskunde, Geographie, Götterkunde, Lesen / Schreiben, Malen / Zeichnen, Pflanzenkunde, Rhetorik, Tierpflege, Wetterkunde, Winzern,			

	Zauberkunde
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Ackerbau (9), Artefaktherstellung (4), Braukunst (9), Diplomatie (9), Gegenstandskunde (7), Geographie (9), Geschichte (7), Götterkunde (9), Kochen (7), Lesen / Schreiben (9), Malen / Zeichnen (7), Meditation (7), Menschenk. (9), Pflanzenkunde (9), Sternkunde (7), Tierheilung (4), Tierkunde (4), Tierpflege (7), Wetterk. (9), Winzern (7), Zauberkunde (9)
Sprachpunkte	15 Punkte
Ausrüstung	1 Beutelchen Saatgut, Pflanzstab, Schreibzeug, Priesterring
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen

17.4 AEA-PRIESTER

Aea-Priester sind die Wahrer der Jugend und Hüter des „Wassers des Lebens“; sie organisieren das alljährliche Fest des Frühlings am 13. Il-Aea, assistieren bei Geburten und reichen Neugeborenen und Fürsten bei der Thronbesteigung einen „Begrüßungstrunk“; sie leiten Kinderhorte. Ihre Roben sind türkisfarben, blau und grün.

Aea-Priester					EwP: 27
Eigenschaften (Bonuswürfe)	VS	MY	SE	Aura	
	W3	W6	W3	W6	
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3) N W +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Götterkunde, Heilkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Schwimmen / Tauchen, Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Artefaktherstellung (7), Diplomatie (4), Gegenstandskunde (4), Götterkunde (9), Heilkunde (3), Lesen / Schreiben (9), Meditation (9), Menschenkenntnis (7), Rechnen (4), Rhetorik (7), Schwimmen / Tauchen (4), Zauberkunde (9)				
Sprachpunkte	6 Punkte				
Ausrüstung	Kelch, Priesterring				
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen				

17.5 OSIS-PRIESTER

Priester des Osis sorgen sich um die Kräfte der Meere. Oftmals begleiten sie Schiffe. Die Reinhaltung der Welt liegt ihnen besonders am Herzen. Osis-Priester tragen violette Roben.

Osis-Priester					EwP: 30
Eigenschaften (Bonuswürfe)	WL	DA	MY	Aura	
	W6	W3	W6	W6	
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Götterkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Navigieren, Schiffbau, Schwimmen / Tauchen, Sternkunde, Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Artefaktherstellung (4), Diplomatie (4), Gegenstandskunde (4), Götterkunde (9), Lesen / Schreiben (9), Meditation (7), Menschenkenntnis (7), Navigieren (4), Rechnen (7), Rhetorik (7), Schwimmen / Tauchen (7), Sternk. (7), Zauberkunde (9)				
Sprachpunkte	6 Punkte				
Ausrüstung	Sextant, Priesterring				
Einschränkung	Gewöhnlich nur bei Menschen				

17.6 SELËRVA-PRIESTER

Selërva-Priester sind Geburtshelfer, gelten als Kräuterkundige und segnen Eheschließungen. Sie organisieren ihren Teil des Fruchtbarkeitsfestes, das in der Nacht vom 30. II-Selërva zum 1. II-Siëva stattfindet. Sie tragen Gewänder in mehrfarbigem Grün, Hauptfarbe ist jedoch smaragd.

Selërva-Priester				EwP: 30
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GG	TS	VS	
	W3	W3	W3	
	MY	SE	Aura	
	W6	W3	W3	
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt			
Fertigkeiten NW + 1	Alchimie, Götterkunde, Lesen / Schr., Pflanzenk., Rhetorik, Zauberkunde			
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Alchimie (7), Artefaktherstellung (4), Gegenstandskunde (4), Geschichte (4), Götterkunde (9), Lesen / Schreiben (9), Meditation (7), Menschenkenntnis (7), Nahrungssuche (7), Pflanzenkunde (9), Rhetorik (9), Sternkunde (4), Tierkunde (4), Zauberkunde (9)			
Sprachpunkte	7 Punkte			
Ausrüstung	3-5 Kräuter, Alchimistenset, Sichel, Priesterring			
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen			

17.7 SIËVA-PRIESTER

Priester der Siëva kümmern sich um den Unterhalt von „Bade- und Massagehäusern“, in denen sinnliche Erfahrungen sehr tiefgehend vermittelt werden und sowohl die Konstitution als auch das körperliche Wohlbefinden verbessert werden; sie kümmern sich um Eheschließungen; sie tragen Gewänder von tiefroter und orangefarbener Farbe.

Siëva-Priester					EwP: 36
Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	GE	GG	TS	
	W6	W3	W3	W6	
	PH	VS	EM	MY	
	W3	W6	W6	W6	
	SE	KS	Aura		
	W3	W3	W6		
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Götterkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Menschenk., Schwimmen / Tauchen, Verführen, Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Alchimie (4), Artefaktherstellung (4), Erste Hilfe (4), Gegenstandskunde (4), Geschichte (4), Götterkunde (9), Heilkunde (7), Lesen / Schreiben (9), Meditation (7), Menschenkenntnis (7), Pflanzenkunde (4), Schwimmen / Tauchen (7), Sternkunde (4), Tanzen (7), Verführen (9), Zauberkunde (9)				
Sprachpunkte	7 Punkte				
Ausrüstung	kl. Auswahl an Ölen, Priesterring				
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen				

17.8 ARGON-PRIESTER

Argon-Priester sind Ordenskrieger und häufig Lehrmeister an Kriegerakademien. Sie beschäftigen sich mit Krieg, Kampf und Feuer. Nicht selten schlagen Argon-Priester eine Laufbahn als Offizier in militärischen Einheiten ein. Ihre Ordenskluft besteht aus einem roten Umhang, einem roten

Wappenhemd und Armmanschetten (Novizen: silbern; Priester: golden; Hochpriester: rotgolden; Hohepriester: rotgolden mit Mithril), auf denen ein stilisierter Löwenkopf unter einer Krone zu finden ist.

Argon-Priester						EwP: 50
Eigenschaften (Bonuswürfe)	AU	GE	KR	SL	WL	
	W3	W3	W6	W3	W3	
	DA	MY	KS	RE	Aura	
	W3	W6	W3	W6	W6	
Kampftechniken	3W6+3 auf KGE verteilbar; alle Kampftechniken: NW+1					
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt					
Fertigkeiten NW + 1	Götterkunde, Kriegskunst, Lesen / Schreiben, Rennen, Wachgabe, Waffenpflege, Zauberkunde					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Abrollen (9), Artefaktherstellung (4), Erste Hilfe (4), Gegenstandskunde (4), Geographie (7), Geschichte (7), Götterk. (9), Kriegskunst (9), Lesen (7), Meditation (7), Rechnen (7), Rechtsk. (7), Reiten (7), Sternk. (4), Wachgabe (9), Waffenpflege (9), Zauberkunde (9)					
Sprachpunkte	7 Punkte					
Spez. Werte	Beidhändiger Kampf (-8); <i>Kampf in Rüstung</i> ; +1 AP; Lebenssegmente+1					
Ausrüstung	Ketten-Rüstung für ganzen Körper, 2 Waffen oder 1 Waffe und 1 Schild, Waffenöl und Wetzstein, Priesterring					
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen					

17.9 AILOTH-PRIESTER

Ailoth-Priester lehren oft an Kriegerakademien. Sie beschäftigen sich mit dem Studium der Dunklen Kräfte und deren Bekämpfung. Sie tragen ein einfaches weißes, ärmelloses Gewand mit einem gelb- / orangefarbenen Sonnensymbol; Hohepriester: goldenes Sonnensymbol, Umhang mit Goldrand; daneben tragen sie häufig einen Stirnreif aus Evyth (Bronze, rotgolden) - Hohepriester: rotes Eog - in den das Motto des Ordens „Aure entuluva“ (Es soll wieder Tag werden) eingraviert ist.

Ailoth-Priester						EwP: 46
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GE	KR	VS	WL	DA	
	W3	W3	W6	W6	W3	
	MY	KS	Aura			
	W6	W3	W6			
Kampftechniken	1 KT: NW + 1; 3W3+1 auf KGE beliebig verteilbar					
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt					
Fertigkeiten NW + 1	Gegenstandskunde, Götterkunde, Heilkunde, Kriegskunst, Lesen / Schreiben, Meditation, Rhetorik, Zauberkunde					
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Artefaktherstellung (4), Diplomatie (7), Gegenstandskunde (7), Geographie (7), Geschichte (7), Götterkunde (9), Heilkunde (3), Kriegskunst (7), Lesen / Schreiben (9), Meditation (7), Menschenkenntnis (4), Rechnen (4), Rechtskunde (7), Rhetorik (7), Runen lesen (9), Sternkunde (7), Völkerkunde (7), Waffenpflege (4), Zauberkunde (9)					
Sprachpunkte	13 Punkte					
Ausrüstung	1 Waffe und 1 Schild, Waffenpflegeöl / Wetzstein, Priesterring					
Einschränkung	Gewöhnlich nur bei Menschen					

17.10 OIRATH-PRIESTER

Oirath-Priester bestatten die Toten und sorgen sich um deren Schicksal; sie richten auch das Erntefest aus. Sie tragen schwarze Roben mit dem silbernen Symbol des Raben auf der Brust (Hochpriester: silberne Ornamentik an Ärmel und Kragen; Hohepriester: goldenes Symbol und goldene Ornamentik an Ärmel und Kragen).

Oirath-Priester					EwP: 36
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GG	VS	WL	MY	
	W3	W3	W3	W6	
	SE		KS	Aura	
	W6	W3	W6		
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Geschichte, Götterkunde, Lesen / Schreiben, Meditation, Sternkunde, Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Alchimie (4), Artefaktherstellung (4), Braukunst (7), Gegenstandskunde (4), Geographie (4), Geschichte (7), Götterkunde (9), Lesen / Schreiben (9), Meditation (7), Pflanzenkunde (4), Rechtskunde (7), Runen lesen (4), Sternkunde (7), Tischlern (4), Winzern (7), Zauberkunde (9)				
Sprachpunkte	6 Punkte				
Ausrüstung	Weihwasser, Sichel, Priesterring				
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen				

17.11 YANIMÊ-PRIESTER

Yanimê-Priester beschäftigen sich mit den Kräften der Sterne und der Ästhetik. Sie tragen nachtblaue Gewänder und einen Stirnreif (Novizen: silbern; Priester: silbern mit Edelstein; Hochpriester: silbern mit besonderem Stein; Hohepriester: mithril mit Stein).

Yanimê-Priester					EwP: 36
Eigenschaften (Bonuswürfe)	SV	PH	VS	WL	
	W3	W3	W3	W3	
	MY	SE	Aura		
	W6	W6	W6		
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Geschichte, Götterkunde, Lesen, Meditation, Orientierung, Sternk., Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Artefaktherstellung (4), Diplomatie (4), Gegenstandskunde (4), Geographie (4), Geschichte (9), Götterkunde (9), Heilkunde (7), Lesen / Schreiben (9), Meditation (9), Menschenkenntnis (7), Orientierung (7), Pflanzenkunde (7), Sternkunde (9), Zauberkunde (9)				
Sprachpunkte	8 Punkte				
Ausrüstung	Sternenglas, Priesterring				
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen				

17.12 YINAIA-PRIESTER

Die Priester der Yinaia unterhalten Bibliotheken mit Büchern über alte Mysterien, sie hüten mächtiger Artefakte und sind oft geheime Ratgeber; allerdings hüten sie ihr Wissen sehr sorgfältig. Ihre schwarzen Gewänder sind mit verschiedenen Kultsymbolen verziert, die jedoch nur unter Mondlicht zu sehen sind.

Yinaia-Priester					EwP: 40
Eigenschaften (Bonuswürfe)	GD	PH	VS	WL	
	W3	W3	W6	W3	
	EM	MY	Aura		

	W6	W6	W6
Kampftechniken	2W2 auf KGE verteilbar		
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt		
Fertigkeiten NW + 1	Artefaktherstellung, Dinge verstecken, Diplomatie, Gegenstandskunde, Geschichte, Götterkunde, Lesen / Schreiben, Menschenkenntnis, Runen lesen, Sternkunde, Verbergen, Wachgabe, Zauberkunde		
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Artefaktherstellung (9), Dinge verst. (7), Diplomatie (9), Gegenstandskunde (9), Geographie (4), Geschichte (7), Götterkunde (9), Lesen / Schreib. (9), Menschenkenntnis (7), Rechnen (4), Rechtskunde (7), Runen lesen (9), Sternkunde (7), Verbergen (7), Völkerkunde (7), Wachgabe (7), Zauberkunde (9)		
Sprachpunkte	11 Punkte		
Ausrüstung	Mondstaub, Priesterring		
Einschränkung	gewöhnlich nur bei Menschen		

17.13 GARWE-PRIESTER

Garwe-Priester kümmern sich um die Wiederbeschaffung „verlorener Gegenstände“. Auch treiben sie auf stille und un-nachahmliche Weise den Lauf der Welt voran; dabei fungieren sie häufig als geheime Verursacher von Veränderungen des Alltags, die ihnen Spaß und meist auch Nutzen bringen und ihre Mitmenschen auf Trab halten.

Garwe-Priester tragen ärmellose Gewänder in dunkelgrau (anthrazit).

Garwe-Priester					EwP: 40
Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	GE	SL	GH	MY
	W6	W6	W3	W3	W6
	SE		RE	Aura	
	W3	W6	W3		
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1 (Grund + Götter); 7 Rituale erlernt				
Fertigkeiten NW + 1	Abrollen, Akrobatik, Balancieren, Dinge verstecken, Fährtensuche, Götterkunde, Klettern, Schleichen, Schlösser öffnen, Verbergen, Winden, Zauberkunde				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Abrollen (9), Artefaktherstellung (4), Balancieren (9), Dinge verstecken (7), Fährtensuche (4), Fallenkunde (4), Gegenstandskunde (7), Geschichte (4), Götterkunde (9), Knotenkunde (7), Lesen / Schreiben (9), Meditation (4), Menschenkenntnis (4), Rechtskunde (7), Schleichen (9), Schlösser öffnen (9), Sternkunde (4), Verbergen (9), Werte schätzen (7), Zauberkunde (9)				
Ausrüstung	1 Satz Dietriche, Seil, 1 Beutelchen mit Mondstaub, Priesterring				

18 SCHMIED

Schmiede beschäftigen sich in erster Linie mit der Verarbeitung von Metallen oder Edelsteinen. Vielerorts haben sie sich in Zünften organisiert und geben ihr Wissen untereinander weiter. Spezialisierungen sind üblich (Waffen-, Feinschmied...)

Besonders die Schmiede der Elben und Zwerge haben es zu einer hohen Kunstfertigkeit und Qualität ihrer Erzeugnisse gebracht.

Schmied	EwP: 20
---------	---------

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Eigenschaften	KR + 1W3; FF + 1W2
Kampftechniken	Bewaffneter Nahk.: NW+1
Fertigkeiten NW+1	Feinschmieden, Schmieden, Waffenschmieden
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Erste Hilfe (1), Feilschen (1), Feinschmieden (7), Mechanik (1), Schlösser öff. (4), Schmieden (7), Waffenpflege (1), Waffenschmieden (7), Werte schätzen (1)
Spez. Grundwerte	Wahl: +2 und 1. MG auf Feinschmieden, Schmieden od. Waffenschmieden
Ausrüstung	Schmiedewerkzeuge
Einschränkung	nicht möglich bei Nixen

19 SCHNEIDER

Schneider		EwP: 16
Eigenschaften:	FF + 1W3	
Fertigkeiten NW+1	Ledararbeiten, Schneidern, Verkleiden	
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Feilschen (4), Knotenkunde (1), Lederarbeiten (7), Malen / Zeichnen (4), Schneidern (9), Verkleiden (7)	
Spez. Grundwerte	Schneidern 1. MG	
Ausrüstung	Nadeln, Schneiderscheren, Faden, kl. Stoffauswahl, Fingerhut, Maßband, 2. Satz Kleidung (maßgeschneidert), Bügeleisen	

20 SPIELMANN

Spielmänner und -frauen, vielerorts auch Barden genannt, sind häufig an Königs- und Fürstenhöfen zu finden, wo sie Schlachten- und Totengesänge, aber auch Preis- und Spottlieder vortragen, wobei sie sich meist auf einem der Leier ähnlichen Instrument begleiten und sich durch ein umfangreiches Repertoire auszeichnen. Die Barden stellen einen eigenen angesehenen Stand, der der Gruppe der *Filid* untergeordnet ist; letztere vertreten die gelehrte Dichtkunst.

Spielmann				EwP: 19
Eigenschaften	GH +1W3	FF +1W3	ST +1W6	
Fertigkeiten NW+1	Dichtkunst, Menschenkenntnis, Musizieren, Schauspielen, Singen, Stimmen imitieren, Verführen, Zechen			
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Dichtkunst (4), Diplomatie (4), Geographie (4), Geschichte (7), Götterkunde (4), Lügen (7), Musizieren (9), Rhetorik (4), Schauspielen (7), Singen (9), Stimmen imitieren (7), Tanzen (4), Verführen (4), Zechen (4)			
Sprachpunkte	8 Punkte			
Ausrüstung	1 Instrument			
Einschränkung	unüblich bei Zwergen, Nixen und Elben			

21 TISCHLER / ZIMMERMANN

Tischler oder Zimmerleute beschäftigen sich mit der Weiterverarbeitung von Holz im Kleinen wie im Großen.

Tischler		EwP: 15
Eigenschaften	FF + 1W3	
Fertig NW+1	Tischlern	
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Feilschen (1), Kürfem (1), Malen / Zeichnen (1), Mechanik (4), Rechnen (4), Tischlern (9), Werte schätzen (4)	
Spez. Grundwerte	Tischlern 1. MG	
Ausrüstung	Hobel, Bohrer, Winkelmaß, Laubsäge, Stichsäge, Stechbeitel	

Einschränkung	unüblich bei Nixen
---------------	--------------------

22 VALÄRIS

Der Name „Valäris“ bezeichnet einen der silbernen Tropfen, die vom Ersten der Bäume regneten. Ein Valäris lernt von einem persönlichen Lehrmeister die Künste elbischer Magie, insbesondere das Einfangen der Großen Harmonie in Musik und Gesang.

Valäris								EwP: 41
Eigenschaften	GH W6	VS W3	EM W6	MY W6	SE W6	Stimme W6	Aura W3	
Kampftechniken	W3 Punkte zur Verteilung auf KGE; 1 KT: NW+1							
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1; 7 Zauberrituale erlernt							
Fertigkeiten NW+1	Dichtkunst, Diplomatie, Fährtsuche, Geschichte, Götterkunde, Menschenkenntnis, Musizieren, Rhetorik, Singen, Sternkunde, Zauberkunde							
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Artefaktherstellung (4), Dichtkunst (9), Diplomatie (4), Fährtsuche (7), Geländelauf (7), Geographie (4), Geschichte (9), Götterkunde (9), Lesen / Schreiben (7), Meditation (7), Menschenkenntnis (4), Musizieren (9), Pflanzenkunde (7), Rechtskunde (4), Rhetorik (9), Runen lesen (4), Singen (9), Sternkunde (7), Tanzen (4), Tierkunde (4), Völkerkunde (1), Zauberkunde (9)							
Sprachpunkte	15 Punkte							
Ausrüstung	1 Instrument, 1 kl. Waffe							
Einschränkung	hauptsächlich bei Elben, zuweilen auch bei Nixen							

23 WALDLÄUFER

Waldläufer sind auf das Leben und Überleben in der Wildnis spezialisiert. Sie leben meist in Sippenverbänden zusammen und geben ihr Wissen untereinander weiter. Sie zählen überwiegend zu den Nachkommen der Hohen Menschen. Durch ihre enge Naturverbundenheit haben sie sich die Fähigkeit erworben, spezielle Waldläuferzauber zu wirken.

Waldläufer					EwP: 36
Eigenschaften	GE W6	KR W3	WL W3	GH W6	
Kampftechniken	2W3 Punkte zur Verteilung auf Kampftechniken; 1 KT: NW + 1				
Zauberei	ZGE: 7 (+1W3); NW +1; 3 Rituale				
Fertigkeiten NW+1	Fährtsuche, Geländelauf, Jagen, Orientierung, Wachgabe, Wildnisleben				
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Erste Hilfe (4), Fährtsuche (9), Fallenkunde (7), Geländelauf (9), Götterkunde (1), Jagen (9), Knotenkunde (4), Lederarbeiten (1), Orientierung (9), Pflanzenkunde (4), Schleichen (7), Sternkunde (4), Tierkunde (4), Tierpflege (4), Verbergen (7), Wachgabe (7), Wetterkunde (7), Wildnisleben (9), Zauberkunde (7)				
Ausrüstung	Lederkleidung, 1 Waffe				
Einschränkung	nicht möglich bei Zwergen und Nixen; unüblich bei Hobbits				

24 WINZER / KÜFER

Vertreter dieser Zunft verstehen sich auf den Weinanbau, dessen fachgerechte Weiterverarbeitung, die Herstellung der entsprechenden Fässer, die sachgemäße Lagerung und den ausschweifenden Genuß des Weins.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Winzer / Küfer		EwP: 16
Eigenschaften	GG + W6	
Kampftechniken	Waffenlos: NW+1	
Fertigk. NW+1	Küfern, Tischlern, Winzern, Zechen	
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Alchimie (1), Braukunst (1), Fahrzeug lenken (4), Feilschen (1), Kochen (4), Küfern (9), Pflanzenkunde (4), Schmieden (4), Singen (4), Tischlern (4), Wetterkunde (4), Winzern (9), Zechen (9)	
Spez. Grundwerte	Küfern und Winzern jeweils 1. MG	
Ausrüstung	Rebschere, kl. Weinauswahl, Weinkrug, Messer, Daubenhammer	

25 ZAUBERER

Zauberer erhalten ihre Ausbildung gewöhnlich von persönlichen Lehrmeistern. Sie haben Zugang zu den Stab- und Kugelzaubern.

Zauberer								EwP: 39
Eigenschaften	GD	PH	VS	WL	DA	MY	Aura	
	W3	W3	W6	W6	W6	W6	W3	
Kampftechniken	Stangenwaffen: NW+1							
Zauberei	ZGE: 9 (+1W3); NW +1 (Grund + 3 Bereiche); 11 Rituale erlernt							
Fertigkeiten NW+1	Alchimie, Artefaktherstellung, Gegenstandskunde, Geschichte, Lesen / Schreiben, Zauberkunde							
Fertigkeiten Grundwerte (jew. + 1W3)	Alchimie (9), Artefaktherstellung (7), Diplomatie (1), Gegenstandskunde (7), Geographie (4), Geschichte (7), Götterkunde (7), Lesen / Schreiben (9), Meditation (1), Rechnen (4), Rechtskunde (1), Runen lesen (9), Sternkunde (4), Zauberkunde (9)							
Sprachpunkte	20 Punkte							
Ausrüstung	Zauberstab mit 1. Stabzauber, Alchimistenset							
Einschränkung	unüblich bei Zwergen, Nixen und Hobbits							

ANHANG C VON DEN VÖLKERN

I ELBEN

I.1 HOCHELBEN

Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	GE	SL	GH	SV	VS
	W3	W3	W3	W3	W6	W6
	SE		Stimme		Aura	
	W6		W3		W3	
Kampftechniken	Stangenw.: NW + 1; KGE: +1W3; <i>Konter (Messer, Schwert)</i>					
Zauberei	bis ZaG 3 steigerbar; NW +1					
Fertigkeiten NW +1	Artefaktherstellung, Bergbau, Dichtkunst, Feinschmieden, Geschichte, Götterkunde, Kriegskunst, Lesen / Schreiben, Malen/Zeichnen, Navigieren, Orientierung, Runen lesen, Schiffbau, Schmieden, Singen, Sternkunde, Waffenschmieden					
<i>Fertigkeiten - Grundwerte (jew. + 1W3)</i>	Artefaktherstellung (1), Gegenstandskunde (4), Geländelauf (4), Geschichte (7), Götterkunde (7), Lesen / Schreiben (7), Rechnen (4), Runen lesen (4), Singen (7), Sternkunde (7)					
Sprachen	Quenya (10), Sindarin (11)					
Schriften	Certar, Tengwar					

I.2 GRAUELBEN

Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	GE	SL	GH	GG	SV	
	W3	W3	W3	W3	W3	W6	
	DA		SE		Stimme		Aura
	W3		W6		W3		W3
Kampftechniken	Bögen: NW + 1; KGE Fernkampf: +1W3; <i>Konter (Messer, Schwert)</i>						
Zauberei	bis ZaG 3 steigerbar; NW +1						
Fertigkeiten NW +1	Braukunst, Dichtkunst, Diplomatie, Menschenkenntnis, Orientierung, Schneidern, Singen, Sternkunde, Verbergen, Völkerkunde, Winzern, Zechen						
<i>Fertigkeiten - Grundwerte (jew. + 1W3)</i>	Diplomatie (4), Gegenstandskunde (4), Geländelauf (4), Geschichte (7), Götterkunde (4), Lesen (7), Rechnen (4), Singen (7), Sternkunde (7)						
Sprachen	Sindarin (11), Westron (7), Quenya (6), Nandorin (7)						
Schriften	Angerthas Daeron, Certar, Tengwar						

I.3 WALDELBEN

Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF	GE	SL	GH	SV	EM	
	W2	W6	W3	W6	W6	W3	
	MY		SE		Stimme		Aura
	W3		W6		W6		W2
Kampftechniken	Bögen: NW + 1; KGE Fernkampf: +1W3; <i>Konter (Messer, Schwert)</i>						
Zauberei	bis ZaG 3 steigerbar; NW +1						
Fertigkeiten NW +1	Balancieren, Bogenbau, Dichtkunst, Fährtensuche, Geländelauf, Klettern, Musizieren, Orientierung, Pfeile herstellen, Pflanzenkunde, Reiten, Schleichen, Seilkunst, Singen, Sternkunde, Tierheilung, Tierkunde, Tierpflege, Verbergen, Wetterkunde, Wildnisleben						
<i>Fertigkeiten - Grundwerte (jew. + 1W3)</i>	Bogenbau (4), Fährtensuche (4), Geländelauf (7), Geschichte (1), Götterkunde (4), Lesen / Schreiben (4), Musizieren (7), Orientierung (7), Pfeile herstellen (4), Pflanzenkunde (7), Singen (9), Sternkunde (4), Wetterkunde (4), Wildnisleben (7)						
Sprachen	Sindarin (10), Nandorin (11), Westron (7)						
Schriften	Certar, Tengwar						

I.4 HALBELBEN

Eigenschaften	Je nach Volkszugehörigkeit
Kampftechniken	<i>Konter (Messer, Schwert)</i>
Zauberei	Magiebegabt (bis ZaG 3 steigerbar)
Fertigkeiten NW +1	Diplomatie, Menschenkenntnis, Orientierung, Singen, Sternkunde, Verbergen, Völkerkunde

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Fertigkeiten - Grundwerte (jew. + 1W3)	Diplomatie (4), Geschichte (7), Götterkunde (4), Lesen / Schreiben (7), Rechnen (4), Singen, (4), Sternkunde (4)
Sprachen	Abh. vom Ort des Aufwachsens
Schriften	Abh. vom Ort des Aufwachsens

2 NIXEN (INGHITH)

Dem Volk der Nixen wird oft eine Verwandtschaft mit den Elben nachgesagt, wofür auch ihr anmutiges Äußeres zu sprechen scheint. Neben dem landläufig bekannten Bild der Nixe als Meerjungfrau mit Fischschwanz, existiert jedoch noch ein weiteres Nixenvolk, die Seenixen. Diese dringen im Gegensatz zu den Meerjungfrauen nur sehr selten für längere Zeit in die offenen Meere vor. Weitaus häufiger halten sie sich in Binnengewässern auf. Es existiert sogar ein Reich der Seenixen, das Reich Illion, in den Seen nahe dem Waldelbenreich Alváriên. Nixen sind ebenso wie Elben grundsätzlich magiebegabt. Ihre ganze Magie und auch ihre Lebensart ist äußerst freundlich, zuweilen gar kindlich naiv. Zu den auffälligsten Charaktermerkmalen der Nixen gehören wohl ihre Verspieltheit und Launigkeit.

Kinder mögen sie sehr gerne und nehmen sie des öfteren für eine „kurze Zeit“ mit in ihr Reich, wenn diese versprechen, nichts zu verraten. Nixen können Jahrhunderte leben. Sie ernähren sich in erster Linie von Algen und Seepflanzen. Fische betrachten sie als ihre Freunde und verspeisen sie nicht.

Nixe und Noeck sind auffallend anmutig anzuschauen, zierlich, haben langes, weißes Haar und eine helle Haut, die im Wasser leicht grünlich schimmert.

Seenixen atmen ohne Probleme unter Wasser, wo sie sich am liebsten aufhalten. Mangelnder Kontakt zu Wasser ist nicht lebensgefährlich, macht Seenixen aber trübsinnig. Die anderen Nixen, also jene mit dem Fischschwanz, sind ohne Wasserkontakt nur begrenzt lebensfähig. Zwar können sie auch an der normalen Luft atmen, trocken jedoch an Land innerhalb weniger Tage aus. Ihr Fischschwanz verweist ohnehin auf ihre eigentliche Heimat und auf ihre geringe Eignung zum Leben an Land.

Die Nixen kennen keine feste soziale Ordnung, mit Ausnahme der Autorität der Seekönigin. Diese lebt in einem Palast in Illion, von dem aus die Lebenskräfte und die Magie der Nixen pulsieren. Niemand, der nicht von einer Nixe mit hinabgenommen wird, kann tief in das Nixenreich vordringen. Nixen haben die magische Fähigkeit, die Emotionen der Fische zu fühlen und diese - in Grenzen - zu lenken. Nichtnixen können sie den Kuss des Wasserodems geben, der den Empfänger befähigt, unter Wasser zu atmen, bis man das Wasser wieder verlässt. Nixen sind nur wenig mit der Welt über der Wasseroberfläche vertraut, doch treibt sie ihre kindliche Neugier des öfteren auf „festen Boden“.

Eigenschaften (Bonuswürfe)	GE	TS	PH	SE
	W3	W6	W6	W6
	Stimme		Aura	
	W2	W6		
Zauberei	natürliche Magiebegabung (bis ZaG 3 steigerbar); NW +1; ZGE: +1W2			
Fertigkeiten NW + 1	Fischen, Navigieren, Rudern / Segeln, Singen, Sternkunde, Tanzen, Verbergen, Verführen			
Fertigkeiten NW + 2	Schwimmen / Tauchen			
Fertigkeiten Grundwerte (jew. +1W3)	Götterkunde (4), Schwimmen / Tauchen (15), Singen (7), Sternkunde (4), Tanzen (4)			
Sprachen	Ailith (10), Sindarin (6)			

3 ZWERGE

Eigenschaften (Bonuswürfe)	AU	FF	KR	WL	KS
	W3	W3	W6	W6	W6
Kampftechniken	Äxte: NW + 1; KGE: +1W3; Wurfäxte: NW+1; KGE: +1W3; <i>Wucht</i>				
Fertigkeiten NW +1	Bergbau, Braukunst, Feilschen, Feinschmieden, Höhlenkunde, Mechanik, Schlösser öffnen, Steinmetzkunst, Waffenschmieden, Werte schätzen, Zechen				
Fertigkeiten NW +2	Schmieden				
Fertigkeiten - Grundwerte (jew. + 1W3)	Bergbau (7), Gegenstandskunde (4), Geschichte (4), Götterkunde (4), Höhlenkunde (7), Lesen / Schreiben (4), Mechanik (4), Rechnen (7), Rechtskunde (4), Schmieden (4), Steinmetzkunst (7), Tischlern (4), Waffenpflege (4), Waffenschmieden (4), Werte schätzen (7), Zechen (7)				
Sprachen	Khuzdul (11), Sindarin (7), Westron (7)				
Schriften	Angerthas Daeron, Angerthas Khazâd				

4 HALBLINGE (HOBBITS)

Eigenschaften (Bonuswürfe)	FF W6	GE W3	GH W2	GG W6	RE W3	Stimme W2
Fertigkeiten NW +1	Ausweichen, Braukunst, Diplomatie, Höhlenkunde, Kochen, Schleichen, Schlösser öffnen, Stehlen, Verbergen, Werfen / Fangen					
Fertigkeiten - Grundwerte (jew. + 1W3)	Kochen (7), Werfen / Fangen (9)					
Sprachen	Westron (10)					
Schrift	Cirth					

5 MENSCHEN

5.1 HOHE MENSCHEN

5.1.1 VORONIM

Die Voronim – die Getreuen -, so nannten sich jene Nachfahren der Hohen Menschen, welche sich gegen den Dunklen Herrscher wandten, Freundschaft mit Elben und Zwergen pflegten und die Götter verehrten. Wenngleich sie verschiedene Reiche gründeten und sich politisch voneinander trennten, so fühlten sie sich dennoch als Angehörige des gleichen Volkes. Um die Reichszugehörigkeit auszudrücken, bezeichneten sie sich als Voronim-Mírran, Voronim-Arestoja, Voronim-Vandulin oder Voronim-Caêrion.

Nachdem Varantêa (die ehemalige Hauptstadt) im Meer versunken war und das Königreich Caêrion während der Großen Kriege des frühen Dritten Zeitalters von den Dunklen Heeren zerstört worden war, zogen viele Überlebende nach Mírran oder Arestoja.

Einige Voronim-Caêrion leben jedoch noch als Waldläufer im ehemaligen Caêrion. Dort unterhalten sie Wachtposten, bieten den Hobbits im Auenland Schutz und harren dem Wiederaufbau ihres Reiches. Auch in Tirranâr, einer – nunmehr reichslosen - Stadt innerhalb des ehemaligen Reichsgebietes, gelegen am Lauf des Naurir, vertreten sie ihre Interessen noch tapfer und eindrucksvoll.

Das Reich Mirrân erstreckt sich heute in nördlicher Richtung bis zum Lauf des Gilvorn, wird im Osten vom Schattengebirge und einer gedachten Nord-Süd-Linie von den Quellen des Glameth bis zur Küste begrenzt. Die südliche Grenze bildet die Küstenlinie und nach Westen setzen die Berge des Duaranwaldes eine Grenzlinie fest.

Das Reichsgebiet Arestojas ist im Vergleich zu Mírran ausgesprochen klein, man könnte es fast als Umland von Arestoja bezeichnen. Doch sollte dies nicht über seine Stärke hinwegtäuschen. Arestoja wird ebenso wie Mírran von einem König geführt.

Die Voronim sind von hohem Wuchs, besitzen helle Haut und meist dunkle Haare. Ihre Augen sind meist grau, braun oder blau.

Eigenschaften (Bonuswürfe)	KR W3	KS W2	Aura W2
Sprachen	Adûnaisch (8), Morrouwic (1), Sindarin (1), Westron (10)		

5.1.2 MORROUW

Auch die Morrouw zählen zu den Hohen Menschen. Sie wurden vom Dunklen Herrscher aufgewiegelt und verfolgt bereits vor dem Untergang Varantêas eigene Interessen, die denen der Voronim entgegenstanden. Ihr Streben ist auf Herrschaft und Unterwerfung ausgerichtet. Sie trachten danach als irdischer Herrscher größtmögliche Macht zu erlangen, um den Göttern eines Tages die Herrschaft über die Welt streitig machen zu können.

Nach dem Untergang Varantêas zogen die Morrouw eine Weile in nördlicher Richtung entlang des Galdeon. Sie durchquerten die Silberberge und gründeten östlich der Finsterberge ein neues Reich. Ihre Hauptstadt Anghobar liegt nahe den Ufern des Vulkansees. Hier schmiedeten sie so manches Bündnis mit dem Dunklen Herrscher. Sie fochten an seiner Seite, um die „un-nützen Völker der Menschen und Waldelben“ zu unterwerfen. In Kriegen bedienen sie sich auch häufig der Unterstützung durch Orkhorden.

Die Morrouw glauben an ihre eigene Überlegenheit und daran, dass es ihre Bestimmung ist, über die Welt zu herrschen. Diese Ansicht ließ sie schon immer schnell zum Schwert greifen. In einer überlegenen Situation kennen sie selten Gnade.

Eigenschaften (Bonuswürfe)	KR W3	KS W2	Aura W2
Sprachen	Adûnaisch (8), Morbeth (4), Morrouwic (10), Rûnarin (2), Westron (10)		

5.2 MITTLERE MENSCHEN

An dieser Stelle sollen nur die Pferdeherren vorgestellt werden, für das Hinzufügen weiterer Menschenvölker können sie eine Orientierungshilfe sein.

5.2.1 DIE PFERDEHERREN

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Eigenschaften	GE	W2
Fertigkeiten - NW +1	Reiten	
Fertigk. - Grundwerte (jew. + 1W3)	Reiten (7)	
Sprachen	Westron (10)	

ANHANG D VON DEN GESCHÖPFEN

1 ADLER

Adler sind Greifvögel, die bis zu 1 m groß werden können. Ihre Horste errichten sie vorwiegend in Gebirgsregionen. Sie sind beeindruckende Jäger, ihre Hauptbeute sind Wirbeltiere, die sie auch aus großer Höhe mit ihrem enormen Sehvermögen erspähen können.

Diese Adler sind die Abkömmlinge der Großen Adler, von denen es nur noch wenige auf Erden gibt. Große Adler können Flügelspannweiten von bis zu 20 Metern erreichen. Sie sind mächtige Gegner der Drachen und treten ein für die Kräfte des Lichts.

Durchschnittliche Werte eines Großen Adlers:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	700+	Krallenangriff*	3	18	3W6+16	RW Zauberei:	25
Aktionspunkte pro KR:	7	Schnabelangriff	3	19	3W6+22	RS:	8
Besonderheiten:	* Adler verwenden ihre Krallen hauptsächlich, um ihre Beute zu greifen und fortzutragen. Ihre hohe Geschwindigkeit und ihr hervorragendes Sehvermögen macht die Großen Adler zu mächtigen Kämpfern, die es selbst mit den Drachen aufnehmen können. Einen Großen Adler anzugreifen, zählt als ruchlos , daher ist eine EP-Vergabe für den Fall des Überlebens fraglich.						

2 BÄR

Bei den Bären handelt es sich um 1 bis 3 Meter große Raubtiere mit kurzem, dickem Hals, kurzen Beinen und rudimentär ausgebildetem Schwanz. Die bekanntesten Arten sind Schwarzbär, Braunbär, Höhlenbär und Eisbär. Große Bären mit bis zu 7 Metern Größe sind in einigen entlegenen Regionen noch anzutreffen. Der Große Schwarzbär wird als Weihetier Oirath verehrt, seine Bejagung gilt daher als **ruchlos**.

Durchschnittliche Werte eines Bären:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	70 +	Krallenangriff	3	12	3W6+3	RW Zauberei:	4
Aktionspunkte pro KR:	5	Bissangriff	3	13	3W6+7	RS:	4
						EP f. Besiegen:	70 +

Durchschnittliche Werte eines Großen Bären:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	350 +	Krallenangriff	3	18	3W6+20	RW Zauberei:	15
Aktionspunkte pro KR:	5	Bissangriff	3	19	3W6+22	RS:	7

3 BASILISK

Der Basilisk ist eines der am meisten gefürchteten Geschöpfe. Er schlüpft aus einem Hahnenei, das von einer Kröte ausgebrütet wurde. Sein Blick wirkt versteinern, Biss, Berührung und selbst seine Ausdünstungen sind hochgradig giftig.

Vom Aussehen her ist der Basilisk eine Mischung aus Schlange (Leib) und Hahn (Kopf, Flügel, Kamm). Er wird etwa 50 bis 80 cm groß und seine Haut ist häufig von gelber und schwarzer Färbung, jedoch wurden auch andere Farbgebungen überliefert. Sein Kamm ähnelt einer Krone, der Basilisk wird auch als König der Schlangen bezeichnet. Was die Tierwelt tut, sie flieht vor dem Basilisken, empfiehlt sich auch für Mensch, Zwerg und Elb.

Begegnet man dem Blick eines Basilisken, so wird man versteinert, sein Biss führt zu Tollwut und tödlich endenden Krämpfen. Sollte es gelingen, einen Basilisken zu erschlagen, so bewirken die Ausdünstungen des Kadavers den baldigen Tod eines jeden, der sie einatmet.

Angeblich stirbt ein Basilisk, sobald er das Krähen eines Hahns vernimmt. Wiesel sind gegen den versteinern Blick immun und könnten ihn daher möglicherweise töten; bedauerlicherweise verspüren Wiesel in der Regel nicht das Bedürfnis, auf Basiliskenjagd zu gehen. Der Basilisk selbst ist gegen seinen eigenen versteinern Blick nicht immun, weshalb es nicht immer Eitelkeit sein mag, einen Spiegel mit sich zu führen.

Durchschnittliche Werte eines Basilisken:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	120	Biss-Angriff:	3	12	2W6+5 (+Gift)	RW Zauberei:	25
Aktionspunkte pro KR:	5	Blick-Angriff:	1	?	Versteinern	EP f. Besiegen:	200+
Besonderheiten:	Basilisken besitzen einen ausgeprägten Geruchssinn. Sie sind nicht sehr intelligent und auch nicht besonders schnell; hier wirkt sich die Verbindung Schlangenleib, Hahnenfüße und -flügel nachteilig aus – zumindest für den Basilisken. Man sollte nicht unterschätzen, dass ein Basilisk – tritt man ihm mit geschlossenen Augen entgegen – enorm im Vorteil ist und mit seinem Biss ohne Schwierigkeiten ungeschützte Körperstellen erreichen können.						

4 BERGTROLL

Im Unterschied zu den Höhlentrollen besitzen Bergtrolle ein bestimmtes Maß an Intelligenz und sie sind unempfindlich gegenüber dem Tageslicht. Auch sie erreichen Größen zwischen drei und fünf Meter und verfügen über immense Kraft. Ihre schuppige, graubraune Haut ist äußerst zäh, ihre Arme sind lang, dick und kräftig und auf ihren zweizehigen Füßen bewegen sie sich bemerkenswert sicher. Gewöhnlich greifen sie im Kampf mit riesigen Keulen an, sie können jedoch auch ihre aus dem Unterkie-

fer herausragenden Stoßzähne wirkungsvoll einsetzen. Die Mächte der Dunkelheit bedienen sich gern der Trolle als Arbeiter und Angreifer.

Durchschnittliche Werte eines Bergtrols:

		AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	450	4	12	1W6+12	RW Zauberei:	12
Aktionspunkte pro KR:	5	4	9	1W6+14	RS:	20
		4	12	2W6+12v	EP für Besiegen:	200+

5 CHIMÄRE

Chimären sind Mischwesen aus drei Geschöpfen: Sie besitzen den Körper einer Ziege, den Kopf eines Löwen (aus dem zwei Ziegenhörner ragen) und anstelle eines Schwanzes wächst aus ihrem Hinterteil eine Schlange, so dass sie über zwei Köpfe verfügen. Ihr Ziegenkörper erlaubt es ihnen, sich im bergigen Gelände sehr geschickt zu bewegen. Eine Chimäre greift – wenn sie Hunger hat - fast jedes Lebewesen an. Dabei sollte ihre Schulterhöhe von nur knapp 1,20 Meter nicht über ihre Gefährlichkeit hinwegtäuschen: Der Biss ihres Schlangenkopfes ist giftig und wirkt je nach Absicht lähmend oder tödlich. Mit ihren Hörnern kann sie mächtige Stöße ausführen und ihr Löwenbiss ist mörderisch. Als wäre dies noch nicht genug, kann eine Chimäre auch noch einen Feuerstrahl ausstoßen. Ihre beiden Köpfe erlauben es, dass sie von zwei Seiten Nahrung aufnimmt.

Durchschnittliche Werte einer Chimäre:

		AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	130 +	2	12	2W6+6 (+Gift)	RW Zauberei:	16
Aktionspunkte pro KR:	6	3	13	3W6+18	EP für Besiegen:	200+
		3	10	3W6+15		
		6	15	3W6+18		
Besonderheiten:	Der Schlangenkopf kann unabhängig agieren. Zwar werden seine Angriffsmöglichkeiten durch die Bewegung des „Resttieres“ bestimmt, doch werden die von ihm verbrauchten AP gesondert gezählt. * Ein Feuerstoß verbraucht alle AP der KR und kann nur jede 3. KR eingesetzt werden.					

6 DÄMON

Dämonen sind Wesen aus einer anderen Dimension. Meist sind sie von riesigen Ausmaßen, versehen mit Flügeln, vielfach gehört und erfüllt von innerem Feuer oder Dunkelheit. Ihre Macht ist entsetzlich, ebenso wie ihre Unbarmherzigkeit. Niedere Dämonen, wie sie von Zauberern beschworen werden können, sind harmlose Kreaturen im Vergleich zu den Dämonen der Alten Welt, von denen vielleicht noch der eine oder andere tief im Innern der Erde gefangen ist und nur darauf wartet, von Unwissenden befreit zu werden.

Durchschnittliche Werte eines Niederen Dämons:

		AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	250+	3	25+	5W20+	RW Zauberei:	25
Aktionspunkte pro KR:	7				EP für Besiegen**:	400+
Besonderheiten:	* Ein Dämon attackiert gerne mit feurigen Waffen, wie z. B. einem Feuerschwert, einer Feuerpeitsche u. Ä. Sein ZGE-Wert liegt in der Regel mindestens bei 22 Punkten. Um einen Dämon zu verletzen, bedarf es mächtiger Magie bzw. magischer Waffen von sehr großer Macht. ** Diese EP erhält man selbstverständlich nicht, wenn man selbst einen Dämon beschwört, um ihn dann zu besiegen. In einem solchen Fall passiert es gerne, dass ein weitaus mächtigerer Dämon erscheint.					

Durchschnittliche Werte eines Dämons der Alten Welt:

		AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	2500+	3	35+	5W100+300	RW Zauberei:	40
Aktionspunkte pro KR:	9				EP für Besiegen**:	5000+
			35+			

7 DRACHE

Drachen werden auch als Könige der Echsen, Würmer, Lindwürmer, Geflügelte Schlangen oder Fliegende Schlangen bezeichnet. Die größten unter ihnen erreichen Körperlängen von weit über 15 Metern und können mehrere Tausend Jahre alt werden. Diese vierbeinigen Geschöpfe besitzen eine robuste Schuppenhaut, Adlerklauen, einen langen, muskulösen Schwanz und einen gehörnten Reptilienkopf. Ledrige, fledermausartige Flügel sitzen direkt hinter den Vorderbeinen am Rumpf; Spannweiten von über 20 Metern sind keine Seltenheit.

Die Behausung eines Drachens, die sogenannten Drachenhöhle, liegt vorzugsweise in unwegsamen Gebirgsregionen, ist in der Regel von riesigen Ausmaßen und besitzt einen bequemen Zugang zur Außenwelt, dessen Eingang jedoch meist gut versteckt ist. Überall in der Höhle sind die unverkennbaren Spuren des Drachen zu entdecken: Drachenschuppen, Knochen der Opfer, Kratz- und Brandspuren. Kaum ein Drache, der nicht einen ungeheuer großen Drachenschatz – Drachen lieben vor allem Gold und Edelsteine – bewacht. Dabei kennt der Drache alle Bestandteile seines Schatzes genau und bemerkt das Fehlen eines einzigen Stücks gewöhnlich sofort.

Drachen sind Einzelgänger. Die meiste Zeit ihres Lebens verbringen sie mit Schlafen und dem Bewachen ihres Schatzes. Ihre Höhle verlassen sie nur, um Nahrung (vorwiegend Rinder und Schafe, gerne aber auch Menschen und Zwerge) zu jagen, Schätze zu bergen, sich zu paaren (sehr selten, Weibchen legt nach etwa 1 Monat Trächtigkeit 3-12 sehr große Eier und zieht die ausgeschlüpften Jungtiere allein auf) oder das Land zu verwüsten.

Unglücklicherweise sind Drachen nur schwer zu bekämpfen. Ihre Haut ist fast überall nahezu unverwundbar und extrem hitzebeständig, Schwachstellen sind lediglich die Augen und die weiche Unterseite eines Drachens. Drachen sind sehr intelligent

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

und gerissen. Sie sind empfänglich für Schmeicheleien und machen gerne Versprechungen, an die sie sich aber nicht so gerne halten. In Zorn versetzt sind sie fürchterliche Gegner: Mit brachialer Gewalt und enormem Geschick verstehen sie es, ihren Krallen und ihren Schwanz im Kampf einzusetzen. Ein Krallenhieb kann einen Menschen aufschlitzen oder viele Meter weit durch die Luft schleudern, glücklicherweise ziehen es Drachen meistens jedoch vor, ihr Opfer mit den Krallen lediglich zu packen, ohnmächtig oder bewegungsunfähig zu drücken bzw. zu brechen, um es dann in Ruhe zu verspeisen. Ein Hieb mit dem mächtigen Schwanz vermag selbst ein ausgewachsenes Rind weit durch die Gegend zu schleudern. Doch damit nicht genug. Drachen können mit ihrem Feueratem Feuerstöße von bis zu 200 Metern Länge und einer Temperatur von bis zu 1000°C ausstoßen.

Durchschnittliche Werte eines Drachens:

		AP	KGE	TP			
Lebenspunkte:	800 +	Klauen-Angriff:	3	12	3W6+25	RS normal:	35
Aktionspunkte pro KR:	7	Schwanz-Angriff:	4	8	3W6+30*	RS Unterseite:	5
		Feuerstoß:	v**	18	3W6+20**	RW Zauberei:	30
						EP f. Besiegen:	750 +
Besonderheiten:	<p>Ein Drache benötigt zwar einige Zeit um einen Feuerstrahl ausstoßen zu können, dabei kann er jedoch seine anderen Aktionen gleichzeitig und unabhängig davon ausführen.</p> <p>Aufgrund ihrer guten Rüstung und den vielen Lebenspunkten sind Drachen nur sehr schwer zu töten; oft ist es daher erforderlich, einen Drachen schwer zu verletzen, so dass er nicht regenerieren kann und so verwundbarer wird. Ein schwer verletzter Drache kann aber noch tagelang überleben und seine Peiniger mit Feuerstößen überraschen.</p> <p>Obwohl Drachen magische Wesen sind, können sie keine Zauber sprechen. Allerdings vermögen sie es mit ihrer Stimme Vertrauen zu erwecken, indem sie väterlich und gütig sprechen – dies könnte man als einen Zauber bezeichnen, dem man sich nur schwer entziehen kann (ZGE: 16+). Ihre Schuppen, Hörner, Krallen u. Ä. bilden – sofern direkt vom Körper abgenommen und nicht als „Abwurfprodukt“ aufgelesen – ein hervorragendes Material zur Herstellung von Artefakten. Das Bad im Blut eines Drachens soll angeblich unverwundbar machen.</p> <p>* Durch einen Schwanz-Angriff ist das Opfer zusätzlich für W6+3 KR benommen.</p> <p>** Ein Drache kann jede 2. KR einen Feuerstoß ausstoßen; damit erzeugt er die angegebenen TP; für jede KR, die er länger wartet, können sich die TP um 10 Punkte erhöhen (max. 3W6+500). Gleiches gilt für die Länge des Feuerstoßes: jede 2. KR ausgestoßen, reicht er etwa 10 m weit. Pro „angesparter“ KR kann sich der Feuerstoß um 5 Meter verlängern (bis zu 200 m).</p>						

8 EINHORN

Einhörner sind sehr anmutige Geschöpfe und werden als Weihetier Lostéres verehrt. Sie gleichen in Größe und Aussehen einem Pferd, tragen auf ihrer Stirn ein gerades Spiralhorn und besitzen ein komplett weißes Fell. Zurückgezogen leben sie als Einzelgänger in Wäldern und Auen. Sie ernähren sich von Gras, vornehmlich von jungen Trieben und zarten Blattspitzen. EINHörner kümmern sich sehr liebevoll um ihren Nachwuchs, sie sind wählerisch, was die Partnerwahl anbelangt und fühlen sich zu Jungfrauen hingezogen. Ihr Horn besitzt magische Kräfte. Es wirkt als starkes Gegengift, teilweise wird gar behauptet, dass ein Einhorn durch das Eintauchen seines Horns einen Fluss reinigen könnte.

Die Jagd auf EINHörner gilt als **ruchlos** und wird nicht nur von menschlicher Gerichtsbarkeit geahndet.

Durchschnittliche Werte eines Einhorns:

		AP	KGE	TP			
Lebenspunkte:	100 +	Horn-Angriff*	4	12	3W6+35	RW Zauberei:	35
Aktionspunkte pro KR:	7	Huf-Angriff	3	13	3W6+20	EP für Besiegen:	?
Besonderheiten:	*Der Horn-Angriff erfolgt meist aus vollem Galopp. Mit seinem Horn vermag das Einhorn jedwede Rüstung zu durchstoßen.						

9 FEE

Feen sind meist kleine, bis zu etwa 60 cm große, magiebegabte Wesen, deren Aussehen von ähnlicher Anmut ist wie das der Elben. Sie leben gewöhnlich in feudal geprägten Gemeinwesen zusammen und meiden den Kontakt mit dem „Großen Volk“. Sie sehen sich selbst gerne als Wahrer der Natur, d.h. sie verbringen viel Zeit damit, die Kräfte der Natur rein zu halten, Pflanzen zu heilen, Flüsse und Bäche zu reinigen, für den reibungslosen Verlauf der Jahreszeiten zu sorgen usw. Ihren Namen betrachten Feen als kostbares Geheimnis, und sie geben ihn selten freiwillig preis, da sie fürchten, dieser könnte als Zauber gegen sie verwendet werden. Man sollte Feen niemals beleidigen und von ihnen nur umschreibend sprechen, bspw. als vom „Guten Volk“, da sich nur schwer einschätzen lässt, wie Feen auf direkte Benennung reagieren. Fühlen sie sich bedroht oder ungerecht behandelt, können sie ungemütlich werden, obgleich sie doch guter Gesinnung sind. Hierzu setzen sie dann mit Vorliebe ihre magischen Fähigkeiten ein. Sie können sich selbst oder andere Wesen, Objekte und sogar Orte unsichtbar machen, indem sie den sogenannten Feenglanz einsetzen. Auch können sie ihre Gestalt und ihr Aussehen verändern. Sie vermögen es, den Willen eines Menschen zu steuern, magische Stille zu bewirken, Illusionen und falsche Erinnerungen zu erzeugen und physikalische Gesetze kurzzeitig außer Kraft zu setzen. Darüber hinaus beherrschen sie die Kunst des Fliegens. Kobolde sind die Feinde der Feen. Treffen beide aufeinander, so kommt es in der Regel zu erbitterten Gefechten.

Um mit Feen in Kontakt treten zu können, muss man sie sehen können. Normalerweise gelingt dies nur, wenn sich eine Fee freiwillig oder durch Unachtsamkeit offenbart. Die einzige überlieferte und erfolgversprechende Methode ist, sich während der drei Lithetage in frisches Wasser (bspw. ein Fluss) zu begeben und durch das natürliche Loch eines Steins zu blicken; auf diese Weise kann man Feen sehen, sofern sie sich in der Nähe aufhalten. Rettet man einer Fee das Leben, so muss sie sich zeigen und ihrem Lebensretter drei Wünsche erfüllen.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Durchschnittliche Werte einer Fee:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	35	Faustangriff*	3	12	1W6+2	RW Zauberei:	18
Aktionspunkte pro KR:	6	Waffeneinsatz*	3v	12	2W6+5v	ZGE:	18
						EP für Besiegen**:	?
Besonderheiten:	* Feen vermeiden es gewöhnlich zu kämpfen. Mit Kobolden liefern sie sich allerdings häufig erbitterte Gefechte. Ihre Waffen erscheinen wie Miniaturausgaben elbischer Waffen. ** Eine Fee zu töten gilt als ruchlos . Allerdings kann man EP erwerben, indem man mit dem Feenvolk in Kontakt tritt, einer Fee das Leben rettet o. Ä. Ein solches Ereignis beschert meist 150 und mehr EP.						

10 FEUERSALAMANDER

Der Feuersalamander ist ein etwa 1 Meter bis 1,50 Meter großer Verwandter des Gemeinen Salamanders. Er lebt im Feuer, in Vulkanen, Lavaströmen, Öfen, Scheiterhaufen usw. Obwohl Feuer seinen natürlichen Lebensraum darstellt, vermag er auch, es zu löschen, indem er eine magischen Kälte aussendet. Seine Haut ist goldglänzend mit sternförmigen Flecken, aus denen er ein ätzendes Gift absondern kann. Sobald menschliche Haut damit in Berührung kommt, wird sie verbrannt, bei starkem Kontakt ätzt die Haut gar bis zum Knochen durch.

Mittels dieses Sekrets kann ein Feuersalamander ganze Flüsse und Seen vergiften. Sein natürlicher Feind ist das Schwein, welches ihn mit Vorliebe verspeist, dabei aber selbst giftig wird.

Durchschnittliche Werte eines Feuersalamanders:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	40	Klauen-Angriff:	3	8	2W6+2	RW Zauberei:	15
Aktionspunkte pro KR:	6	Biss-Angriff:	3	10	2W6+6	EP für Besiegen:	35
Besonderheiten:	Resistent gegen Feuer. Seine Berührung verursacht Hitze, sondert er dabei sein ätzendes Sekret ab, führt die Berührung zu schwersten Verbrennungen.						

11 GEIST

Geisterwesen lassen sich kaum sinnvoll beschreiben, da es zu viele Unterschiede zwischen den Geistern gibt. In der Regel handelt es sich bei Geistern um eine nicht mehr vollständig als materiell zu bezeichnende Form der Existenz vormalig lebendiger Wesen. Unter besonderen Umständen ums Leben gekommen, können die geplagten Seelen keine Ruhe finden und suchen die Lebenden heim. Dabei muss es sich nicht automatisch um böartige Erscheinungen handeln. Einige sind verflucht worden, andere bereuen Fehler ihres vormaligen Lebens usw. Häufig ist es so, dass ein Geist eine Aufgabe erledigen muss, bevor er Ruhe finden kann. Doch nicht jedem Geist ist diese Aufgabe bewusst und so sind viele über die Jahrhunderte hinaus sehr böartig geworden und voller Neid auf die Lebenden lassen sie nichts unversucht, diese zu Tode zu bringen. Auch gibt es Geister, die von skrupellosen Zauberern beschworen wurden und nun diesen zu Diensten sein müssen.

Die Fähigkeiten, denen sich Geister bedienen können, sind mannigfaltig und erschreckend, glücklicherweise kann aber nicht jeder Geist all diese Fähigkeiten nutzen. Viele sind so geisterhaft, dass weder sie auf die materielle Welt wirken können, noch umgekehrt. Solche Geister gehen durch Wände, Lebewesen und wirken stark auf geistiger Ebene, indem sie z.B. Energie in Form von Erfahrungspunkten, Lebenspunkten, Eigenschaftswertpunkten u. Ä. entziehen. Sie erzeugen Furcht, können Wesen beherrschen und vieles mehr. Geister können auch von Gegenständen oder Lebewesen Besitz ergreifen und deren materielles Dasein kontrollieren. Sie können Personen bezaubern, Untote befehligen, Alterungsprozesse verlangsamen oder beschleunigen und vieles mehr.

Was ein Geist im Einzelnen für Fähigkeiten hat, ist sehr stark von seinem Dasein als Lebender, den Umständen seines Todes, seiner Gesinnung, der Dauer seines Geisterdaseins u. Ä. abhängig. Ebenso verhält es sich auch mit den Mitteln, mit denen man Geister bekämpfen kann. Neben die gewöhnlichen Mittel wie Priester magie, geweihte Symbole und Waffen sowie Weihwasser treten spezielle nur für den jeweiligen Geist wirksame Gegenmittel. Wie auch bei den Vampiren ergibt sich dieses Gegenmittel oftmals aus der Vergangenheit des Geistes. Was im Leben eine Schwäche war, kann auch im Tode hilfreich sein, ihn zu vertreiben. Hier können auch vermeintliche nebensächliche Hinweise bedeutsam werden. Mit großer Wahrscheinlichkeit lässt sich ein Geist von ihm ehemals wichtigen persönlichen Besitztümern beeinflussen; wie diese Beeinflussung allerdings ausfällt, muss der Geisteraustreiber jedoch selbst herausfinden. Hat ein Geisterjäger ein passendes Gegenmittel entdeckt, so muss er dieses mit größtmöglicher Entschlossenheit dem Geist entgegen tragen, um diesen wirkungsvoll bekämpfen zu können. Je nach Situation kann es sein, dass der Geist flieht, geschwächt wird, vernichtet wird oder eine dieser Reaktionen vortäuscht, um sich dann überraschend auf sein wehrloses Opfer zu stürzen.

Auf gar keinen Fall sollte man aber den Fehler begehen, und die Fähigkeit eines Geistes, Furcht zu erzeugen, unterschätzen. Auf diese Art und Weise kann er meist sehr effektiv sein Opfer beeinflussen und es zu Handlungen verleiten, die dessen Tod bewirken.

12 GHUL

Ghule sind grässliche, bis zu 2,5 Meter große Wesen der Dunkelheit, die sich vorwiegend in der Nähe von Friedhöfen herumtreiben. Sie können sich hervorragend tarnen, wenngleich sie nicht sonderlich intelligent sind. Darüber hinaus bewegen sie sich völlig lautlos und hinterlassen keine Spuren. Ihre Körper sind wackelig, ihre Augen glühen wie Feuer und einige Exemplare besitzen die Fähigkeit des Feueratemens. Ihre unbändige Kraft setzen sie hauptsächlich ein, um Gräber zu öffnen und die darin liegenden Leichname mit ihren spitzen Zähnen zu zerreißen.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Durchschnittliche Werte eines Ghuls:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte*:	90	Faustangriff	4	10	2W6+10	RW Zauberei:	8
Aktionspunkte pro KR:	4	Bissangriff	4	10	2W6+6	EP für Besiegen:	90 +
Kraft:	24+	Feuerstoß*	4	11	2W6+8		
Besonderheiten:	* Ein Ghul kann seinen Feuerstoß nur jede 3 KR einsetzen.						

13 GORGO

Die Gorgo (Mehrzahl: Gorgonen) ist ein kräftiges Wesen, das einen riesigen weiblichen Menschenkörper (etwa 2,50 Meter) besitzt. Auf dem Rücken wachsen Flügel – die jedoch zu klein sind, um ihr Gewicht tragen zu können -, an den Füßen befinden sich widerliche Klauen und ihre Haut schimmert grünlich. Ihr Kopf ist rund mit breiter Nase, hervorstehenden Eberzähnen und einer heraushängenden, gespaltenen Zunge. Die Augen sind brennend rot und ihr Haar bildet eine Masse giftiger Schlangen. Allein ihre Größe und die damit einhergehende Kraft stellen zusammen mit den Giftschlangen auf ihrem Haupt eine tödliche Gefahr dar. Selten muss eine Gorgo allerdings davon Gebrauch machen, denn weitaus gefährlicher ist ihr Anblick: Jeder, der eine Gorgo direkt erblickt, versteinert. Es kann nicht deutlich genug gesagt werden: Im Unterschied zum Basilisken ist es hier nicht der Blick, der tötet, sondern der Anblick.

Durchschnittliche Werte einer Gorgo:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	140	Faustangriff	3	10	1W6+10	RW Zauberei:	16
Aktionspunkte pro KR:	5	Schlangenbiss*	2	12	2W6+6 (+Gift)	EP für Besiegen:	340 +
Besonderheiten:	Der Anblick einer Gorgo lässt den Betrachter sofort zu Stein werden. * Die Schlangen greifen unabhängig von etwaigen Faustangriffen an (sind allerdings in ihrer Reichweite beschränkt), d. h., wer sich in der Reichweite des Schlangenhaupts (etwa 70 cm) befindet, muss damit rechnen, pro KR von etwa 30 – 80 kleinen Giftschlangen attackiert zu werden.						

14 GREIF

Der Greif zählt zu den Mischwesen. Sein Hinterleib ist der eines Löwen, sein Vorderleib der eines Adlers. Er erreicht eine Schulterhöhe von etwa 2,50 Meter und seine Flügelspannweite kann bis zu 6 m betragen. Er lebt vorzugsweise in abgelegenen Gebirgsregionen. Zu seiner Beute zählen fast alle größeren Lebewesen, wengleich er eine Vorliebe für Pferde und deren Reiter zu haben scheint. Gewöhnlich greift ein Greif seine Opfer mit den Krallen und schleppt sie fort. Mit seinen schweren Hinterpfoten hält er sie dann an einem ruhigen Platz am Boden um sie mit Krallen und Schnabel zu zerreißen.

Ähnlich der Elster sind Greife auch begierig auf alles, was glitzert. Ihre Nester gelten daher oft als unsagbar wertvoll, gefüllt mit Gold, Edelsteinen und wertvollem Geschmeide.

Durchschnittliche Werte eines Greifen:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	160 +	Krallen-Angriff*	3	13	3W6+5	RW Zauberei:	16
Aktionspunkte pro KR:	7	Schnabel-Angriff*	3	13	3W6+10	EP für Besiegen:	280+
Besonderheiten:	* Die beiden Angriffsarten des Greifen wendet er hauptsächlich beim Zerreißen der Beute an. Wenn er seine Beute schnappt, setzt er zwar auch seine Krallen ein, versucht aber dabei nicht unbedingt sofort, sein Opfer zu verletzen.						

15 HARPYIE

Harpyien sind böse, räuberische Vogelfrauen, Mischwesen aus Geiern und hässlichen alten Menschenfrauen. Kopf, Arme und Brüste sind menschlich, Flügel, Körper und Beine sind die eines Geiers. Sie suhlen sich gerne im Schmutz und es heißt, sie litten beständig unter Durchfall. Ihr Gestank, der ihre Ankunft meist deutlich ankündigt, scheint dies zu bestätigen. Doch leider ist er nicht nur Warnung, sondern auch Angriff: Wer ihren Geruch einatmet, spürt Brechreiz und wird leicht benommen. Solchermaßen geschwächt ist das Opfer eine leichte Beute für die tödlich scharfen Krallen, welche die Harpyien an Händen und Füßen besitzen. Harpyien sind ständig hungrig und daher auf der Suche nach Beute. Da sie eher feige sind, suchen sie nach Aas, herrenlosen oder unbewachten Speisekammern oder greifen einsame Reisende und immer wieder Kinder an, um sie fortzutragen und in Ruhe aufzufressen. Sie treten gewöhnlich in Schwärmen von etwa 20 Exemplaren auf.

Durchschnittliche Werte einer Harpyie:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	100	Krallenangriff	3	12	3W6+20	RW Zauberei:	10
Aktionspunkte pro KR:	5	Bissangriff	3	12	2W6+6	EP für Besiegen:	140 +
Besonderheiten:	Um dem Gestank einer Harpyie zu widerstehen, muss man jede 3. KR eine meisterliche WL-Probe bestehen. Misslingt die Probe, so wird man benommen (halbierte Werte), misslingen zwei WL-Proben direkt nacheinander, so muss sich das Opfer übergeben und muss nicht nur halbierte Werte, sondern auch halbierte AP hinnehmen.						

16 HIPPOGREIF

Der Hippogreif ist ein Verwandter des Greifen. Er unterscheidet sich von ihm vor allem dadurch, dass er anstelle eines Löwenhinterleibs das eines Pferdes besitzt. Darüber hinaus können Hippogreife gezähmt werden.

Durchschnittliche Werte eines Hippogreifen:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	160 +	Krallen-Angriff*	3	13	3W6+5	RW Zauberei:	16
Aktionspunkte pro KR:	7	Schnabel-Angriff*	3	13	3W6+10	EP für Besiegen:	200+
		Huf-Angriff	3	13	3W6+14		
Besonderheiten:	* Wie der Greif setzt auch der Hippogreif seine Krallen zunächst ein, um seine Beute zu schnappen, bevor er sie dann mit Krallen und Schnabel zerreißt.						

17 HÖHLENTROLL

Höhle ntrolle sind grobschläch tige, menschenähnliche Wesen, die etwa doppelt so groß wie Menschen werden können. Ihre Haut ist blass und zäh, lediglich im Bereich der Kehle etwas weicher. Sie zählen zu den Geschöpfen, die Winterschlaf halten. Höhle ntrolle sind angesichts ihrer enormen Kraft erschreckend dumm. Sie lassen sich vergleichsweise leicht beeinflussen, sofern sie irgendwo einen Nutzen für sich selbst ausmachen können. Dieser besteht vor allem darin, den Hunger zu stillen, wobei sie eindeutig Menschenfleisch bevorzugen. Für Orks und andere Diener des Dunklen Herrschers stellen Höhle ntrolle daher oft ein nützlich es Werkzeug dar. Allerdings verlieren sie leicht den Überblick und neigen dazu, im Kampf keinen Unterschied zwischen Freund und Feind zu machen.

Tageslicht verwandelt einen Höhle ntroll zu Stein. Daher leben sie vorwiegend in schmutzigen, unordentlichen und stinkigen Höhlen unter der Erde. Wenngleich eine solche Trollhöhle für Menschen ein sehr ungemütlicher Ort sein kann, lässt sich dort zuweilen doch der eine oder andere wertvolle Gegenstand erbeuten. Dies liegt daran, dass Höhle ntrolle ihre Opfer meist mit samt deren Ausrüstung verschleppen und nach dem Essen die Überreste einfach liegen lassen. Im Kampf benutzt ein Höhle ntroll oft eine Keule, die er mit brachialer Gewalt zu schwingen weiß.

Durchschnittliche Werte eines Höhle ntrolls:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	380	Faustangriff	4	10	1W6+12	RW Zauberei:	12
Aktionspunkte pro KR:	5	Waffe (Keule)	4	9	2W6+7v	RS:	18
						EP für Besiegen:	150
Besonderheiten:	Tageslicht lässt einen Höhle ntroll zu Stein werden. Im Bereich der Kehle beträgt der RS nur 8 Punkte. Einen Höhle ntroll zu blenden, ist nicht sehr vielversprechend, da er sich ohnehin hauptsächlich mittels seines Geruchssinnes orientiert.						

18 KENTAUR

Kentauren sind Mischwesen aus Pferden und Menschen. Aus dem Pferderumpf wächst ein Menschenleib (ab der Hüfte). Sie erreichen die Größe und Schnelligkeit eines Pferdes und leben vornehmlich in bewaldeten Hügel- oder Gebirgslandschaften. Kentauren sind sehr kraftvolle Wesen, sie neigen allerdings zur Trunksucht, was sie gewalttätig und zudringlich werden lässt. Jeder Kentaure lebt normalerweise in einer Stammesgemeinschaft, jeder Stamm besitzt eine Haupthöhle, in welcher der Anführer den gemeinsamen Weinkrug bewacht. Weibliche Kentauren (Empusae) leben zurückgezogener; sie kümmern sich um die Aufzucht der Jungen, während die Männer durch die Gegend streifen, prügelnd und saufend. Aufgrund ihres rauen Lebenswandels werden Kentauren sehr selten älter als 100 Jahre. Sie sind nicht sonderlich intelligent, wenngleich es Ausnahmen gibt; diese sind dann oftmals weniger dem Trinken zugeneigt, sanftmütiger und sehr geschickte Musiker, Heilkundler, Propheten o. Ä. In der Regel kümmern sich Kentauren hauptsächlich um das Trinken, Brauen, Jagen und Paaren – wobei Letzteres oftmals eine Vergewaltigung ist.

Durchschnittliche Werte eines Kentaurs:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	180	Faustangriff	3	12	1W6+18	RW Zauberei:	12
Aktionspunkte pro KR:	6	Hufangriff	3	12	3W6+20	EP für Besiegen:	250 +
		Waffeneinsatz*	v	12	v		
Besonderheiten:	* Kentauren sind in der Lage wie ein Mensch Waffen einzusetzen, gerne greifen sie auch zu Fernkampfwaffen wie Speer oder Pfeil und Bogen.						

19 KLOPFGEIST

Die bis zu 50 cm großen Klopfg eister hausen in Minen. Die Bezeichnung „Geister“ ist hier allerdings irreführend, denn tatsächlich bestehen sie aus Fleisch und Blut und ihre Physiognomie ist menschenähnlich. Sie kleiden sich wie Bergleute und machen sich durch laute Klopfg eräusche bemerkbar. Dabei arbeiten sie aber nicht im Geringsten, sie täuschen dies nur vor. Wenn man sie stört, reagieren sie meist sehr unwirsch: Sie bewerfen den „Störfried“ mit Steinen, verstecken oder beschädigen Werkzeug, lassen Lampen verlöschen oder lösen sogar Stolleneinbrüche aus. Durch Nahrungsgeschenke lassen sich Klopfg eister häufig jedoch besänftigen.

Manchmal zeigen Klopfg eister auch eher ungewöhnliches Verhalten: Sie weisen Bergleuten den Weg zu ergiebigen Adern, warnen vor Felsbewegungen oder verraten das heimliche Fehlverhalten von „Oberflächenbewohnern“.

Durchschnittliche Werte eines Klopfg eists:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	30	Faustangriff	3	12	1W6+3	RW Zauberei:	10
Aktionspunkte pro KR:	6	Waffeneinsatz*	v	12	v	EP für Besiegen:	10
Besonderheiten:	* Die Waffen eines Klopfg eistes bestehen gewöhnlich aus Bergmannswerkzeug, das aufgrund seiner Winzigkeit selten mehr als 1W6+5 TP verursacht.						

20 KOBOLD

Ein Kobold ist ein etwa 1 Meter großes, hässliches, schmutziges, entfernt mit dem Menschen verwandtes Wesen, das für seinen schlechten Charakter und das Fehlen jedweder Moral bekannt ist. Kobolde halten nichts von Sauberkeit, ihre behaarte, ledrige Haut ist schmutzig und verströmt einen ranzigen Geruch. Sie besitzen Schweinsäuglein, ihre Nasen sind flach, die Ohren spitz und hinter ihren dünnen Lippen verbergen sich kleine, sehr scharfe Zähne. Ihre Finger sind lang und geschickt und mit scharfen, schmutzverkrusteten Nägeln versehen. Sie meiden das Sonnenlicht und leben daher vorwiegend in dunklen Kellern und Höhlen. Kobolde organisieren sich in Rotten, denen ein Häuptling vorsteht. Aufgrund ihrer Gewalttätigkeiten ist dessen Autorität jedoch nicht immer von langer Dauer. Einzig der Koboldkönig wird respektiert und seine „Würde“ in der Regel vom Vater an den Sohn weitergereicht. Die Kultur der Kobolde kann als sehr primitiv bezeichnet werden, sie benutzen einfache Werkzeuge, einige Banden verwenden sogar Waffen und tragen lederne Rüstungen. Kobolde vermehren sich rasch und sind in der Lage, sich mit Menschen und anderen weitläufig verwandten Gattungen zu paaren. Nachkommen solcher Verbindungen sind ihrerseits jedoch unfruchtbar. Vielerorts bezeichnet man diese Geschöpfe als Wechselbälger, wengleich diese Bezeichnung auch für Koboldkinder gebraucht wird, welche von ihren Eltern als Ersatz für geraubte menschliche Kinder in der Wiege zurückgelassen werden.

Kobolde ziehen zwar abgeschiedene Behausungen vor, doch kann es vorkommen, dass sie sich in menschlichen Wohnungen einquartieren. Dann verstecken oder zerstören sie Gegenstände, lassen die Milch sauer werden, piesacken Haustiere, erschrecken Kinder, schicken Alpträume, indem sie den Schlafenden Unangenehmes ins Ohr flüstern usw. Ihr Hunger ist übermäßig, und sie verschmähen nichts.

Auch wenn es möglich ist, Kobolde mit Milch und Eiern gnädig zu stimmen, hält die dadurch erworbene Ruhe meist nicht lange an. Scharfe Hunde und wacher Verstand sind in der Regel wirkungsvoller. Sehr effektiv ist es, Kobolde gegeneinander aufzuhetzen; die geschickt geäußerte Unterstellung, ein Kobold habe heimlich Beute gemacht, beim Aufteilen betrogen o. Ä. wirkt Wunder. Während sie übereinander herfallen, braucht man nur abzuwarten und die Überlebenden beseitigen.

Kobolde hassen Feen über alles und wenn sie ihnen begegnen, bekämpfen sie sie mit allen Mitteln. Gefangene Feen werden sofort gefesselt und gefoltert. Mit den Zwergen würden es die Kobolde gern ähnlich halten, allerdings ist deren Wehrhaftigkeit deutlich größer als die der Feen. Mangel an Verstand und Selbstdisziplin verführt Kobolde bisweilen dazu, Zwerge selbst dann anzugreifen, wenn seitens der Kobolde *kein* deutliches Überzahlverhältnis besteht. Dies ist dumm und selbstmörderisch.

Durchschnittliche Werte eines Kobolds:

			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	45	Faust-, Bissangriff	3	10	1W6+5	RW Zauberei:	10
Aktionspunkte pro KR:	6	Waffeneinsatz*	v	10	v	EP für Besiegen:	10
Besonderheiten:	* Beim Waffeneinsatz bevorzugen Kobolde meist kleine Dolche und Kurzbögen. Einige Kobolde sind zauberkundig. Dabei handelt es sich in der Regel um Schabernack, wie Dinge zerspringen lassen, Stimme verändern, Illusionen, Knalleffekte u. Ä. Ein entsprechendes ZGE ist selten höher als 17 Punkte.						

21 MANTIKOR

Der Mantikor hat den Leib eines Löwen, einen Skorpionschwanz mit giftigen, extrem scharfen Stacheln, Fledermausflügel und ein menschliches Antlitz. Er erreicht die Größe eines sehr großen Löwen und eine Flügelspannweite von etwa 7 bis 8 Metern. Sein meist freundlicher Gesichtsausdruck darf nicht über seine Gefährlichkeit hinwegtäuschen: Er erscheint sanftmütig und freundlich, um dann urplötzlich die Giftstacheln aus seinem Schwanz zu schleudern und mit seinem Klauenstachel, seinem mächtigen Gebiss und seinen Krallen anzugreifen. Er erreicht am Boden nicht nur die Schnelligkeit und Geschicklichkeit eines Löwen, sondern er kann sich auch in die Lüfte erheben und dort mit erstaunlichem Geschick fliegen und kämpfen.

Durchschnittliche Werte eines Mantikors:

			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	160 +	Stachel-Angriff*	3	14	2W6+5	RW Zauberei:	20
Aktionspunkte pro KR:	7	Klauenstachel-Angriff**	3	12	3W6+30	ZGE***:	16
		Krallen-Angriff	3	12	3W6+12	EP für Besiegen:	300+
		Biss-Angriff	3	14	3W6+20		
Besonderheiten:	* Der Stachel-Angriff stellt einen Fernkampfangriff über bis zu 30 m dar. ** Der Klauenstachel-Angriff ist ebenso wie der Stachel-Angriff giftig, d.h. das Opfer wird gelähmt oder getötet. *** Der ZGE-Wert bezieht sich auf die zur Schau gestellte Freundlichkeit, mit der er seine Gegner in Sicherheit wiegt und sogar anlockt.						

22 MÜMAK

Mûmakil sind riesengroße elefantenähnliche Monster. Sie werden 15 bis 30 Meter hoch und sie besitzen vier riesige Stoßzähne, zwei auf jeder Seite des Maules. Ihr lautes Trompeten und donnerndes Stampfen lässt ihre Feinde erzittern. Sie werden von einigen Völkern als Reittiere im Kampf eingesetzt. Auf ihren Rücken tragen sie dann Kampftürme aus Bambus, in denen sich Bogenschützen und Speerwerfer aufhalten. Um einen Mûmak zu töten, muss man ihn perfekt ins Auge treffen oder mehrere Hundert Bolzen, Pfeile, Schwertstriche o. Ä. gegen ihn führen. Verliert ein Mûmak seinen Reiter, so gerät er außer Kontrolle und tobt blindwütig über den Kampfplatz.

Durchschnittliche Werte eines Mûmak:

			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	700	Stoßzahnangriff	5	10	3W6+30	RS:	25
Aktionspunkte pro KR:	5	Stampfenangriff	4	9	3W6+150	RW Zauberei:	16
						EP für Besiegen:	350 +

23 PHÖNIX

Der Phönix gleicht dem Adler. Sein Federkleid ist rot und weiß gefärbt, seine Flügel leuchten in den Farben des Regenbogens. Ein Phönix erreicht eine Spannweite von 2 bis 3,50 Meter und kann mehrere Hundert Jahre alt werden. In regelmäßigen Abständen entzündet er sich selbst, d.h. er hüllt sich in einen Feuerball und verbrennt zu Asche. Aus der Asche entsteht er kurz darauf wieder neu. Phönixe sind hoch angesehen und man sagt, ihre Tränen könnten alle Krankheiten und Wunden heilen.

Durchschnittliche Werte eines Phönix:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	90+	Klauen-Angriff:	3	10	2W6+4	RW Zauberei:	25
Aktionspunkte pro KR:	6	Biss-Angriff:	2	12	2W6+7	EP für Besiegen:	?
Besonderheiten:	Hüllt sich regelmäßig in einen Feuerball, verbrennt zu Asche und ersteht daraus neu. Seine Tränen gelten als wundersames Heilmittel. Das Töten eines Phönix gilt als ruchlos . Eine EP-Vergabe hierfür ist fraglich.						

24 RIESE

Riesen sind übergroße Männer und Frauen, die abgelegene Wohnstätten (in Wald, Hügeln oder Gebirg) bevorzugen und mehrere Tausend Jahre alt werden können. Sie besitzen enorme Körperkräfte, einige beherrschen sogar kleinere Zauber. Ihr Alltag ist von sehr primitiver Art. Konflikte lösen sie in der Regel mit Gewalt. Sie werden gefürchtet, da sie ganze Landstriche verwüsten können; sie verschlingen Rinderherden, trinken Flüsse leer, trampeln Siedlungen und Ernten nieder usw.

Durchschnittliche Werte eines Riesen:			AP	KGE	TP			
Lebenspunkte*:	240+	Faustangriff	4	14	2W6+20	RW Zauberei:	10	
Aktionspunkte pro KR:	5	Waffeneinsatz	4	12	v	ZGE:	9	
Kraft:	24+						EP für Besiegen:	140 +

25 RIESENSPINNE

Je nach Alter (bis zu mehreren Tausend Jahren) können Riesenspinnen unterschiedliche Größen erreichen. Ihre Augen funkeln unbarmherzig und sitzen in Trauben an ihrem Kopf. An jedem Bein haben sie eine gewaltige Klaue. Wenngleich ihr fetter Körper oft weich und wabbelig erscheint, ist die Haut, vor allem bei den alten Riesenspinnen, vernarbt, knotig und äußerst dick, so dass kaum eine Waffe sie zu durchdringen vermag. Ihre Schwachstellen sind die Augen.

Riesenspinnen sind geduldige, heimliche und geschickte Jäger. Sie lauern im Dunkeln verborgen, oftmals hinter ihren riesigen Netzen. Sie bevorzugen dichte Wälder oder dunkle Gebirgshöhlen. Ihr Stachel ist giftig, wobei sie das Gift sehr dosiert anzuwenden verstehen, je nachdem, ob sie betäuben oder töten wollen. Sind sie auf Beute aus, so betäuben sie ihr Opfer, spinnen es ein und saugen es bei lebendigem Leibe aus, Aas und kaltes Blut sind nicht nach ihrem Geschmack. Alle Lebewesen zählen zur Nahrung einer Riesenspinne und ihr Erbrochenes schafft Dunkelheit und Gestank.

Durchschnittliche Werte einer Riesenspinne:			AP	KGE	TP			
Lebenspunkte:	700 +	Klauen-Angriff:	2	12	3W6+6	RS Leib:	30	
Aktionspunkte pro KR:	8	Stachel-Angriff:	3	12	3W6+25 (+Gift)	RS Beine:	18	
		Biss-Angriff:	3	12	3W6+10	RW Zauberei:	25	
							EP f. Besiegen:	450 +
Besonderheiten:	Die Kampfwerte einer Riesenspinne sind nur für einen offenen Kampf relevant, den sie gewöhnlich vermeiden. Da sie es vorzieht, ihre Opfer aus dem Hinterhalt anzugreifen oder wenn diese sich bereits in ihrem Netz verfangen haben, glücken ihre Angriffe meist ohne Ausnahme aufgrund des Überraschungseffekts bzw. der Wehrlosigkeit des Opfers. Wurde eine Riesenspinne verletzt, so quillt giftige, stinkende, betäubende Flüssigkeit brodelnd aus der Wunde. Licht, (elbische) Entschlossenheit und magische Waffen sind hilfreich im Kampf gegen eine Riesenspinne.							

26 DER SCHWARZE HUND

Über den schwarzen Hund gehen die Meinungen auseinander. Einige halten ihn für einen Beschützer von Reisenden, die er, wenn er sie in der Wildnis trifft, solange begleitet, bis sie sicher ihr Ziel erreicht haben. Andere vertreten die Auffassung, dass der schwarze Hund erscheine, um einen Todesfall in der Familie anzukündigen; meist stehe demjenigen, der ihn erblicke, der Tod bevor.

Der schwarze Hund erreicht eine Größe von etwa 1,20 bis 1,50 Meter und hält sich bevorzugt in Wäldern, Mooren, Heiden und Friedhöfen auf. Er besitzt tiefschwarzes, zottiges Fell und große im Dunkeln glühende Augen.

Durchschnittliche Werte eines schwarzen Hundes:			AP	KGE	TP			
Lebenspunkte:	75 +	Biss-Angriff:	3	15	3W6+12	RW Zauberei:	25	
Aktionspunkte pro KR:	6						EP für Besiegen:	?
Besonderheiten:	Taucht meist unerwartet aus Nebel oder Dunkelheit auf. Seine Gesinnung ist umstritten, daher ist auch die EP-Vergabe fraglich.							

27 VAMPIR

Ein Vampir ist ein untotes Wesen, das sich vom warmen Blut der Lebenden ernährt. Damit wäre alles und nichts gesagt. Jegliche weitergehende Beschreibung mag auf diesen oder jenen Vampir zutreffen, für andere Vampire mag sie sich als völlig unzutreffend erweisen. Ich will dennoch einen Versuch wagen.

Als Untoter verfügt ein Vampir nicht über die körperlichen Eigenschaften lebender Wesen, auch wenn seine Gestalt dies durchaus nahe legen mag. Vampire benötigen keine Luft zum Atmen, sie sind daher immun gegen Atemgifte. Feste Nahrung können sie in der Regel nicht zu sich nehmen. Ihr Blut ist häufig von dunkelroter fast schwarzer Färbung und kann im einen Fall ätzend, im anderen Fall entflammbar usw. sein. Ihre Sinne sind sehr gut ausgebildet: Vampire sehen selbst in völliger Dunkelheit wie ein Mensch bei Tageslicht, ihr Gehör gleicht dem eines Wolfes, ebenso verhält es sich mit ihrem Geruchssinn. Die Schnelligkeit mit der sich ein Vampir bewegen kann, ist vom menschlichen Auge nicht mehr wahrzunehmen. Sie können wie Spinnen klettern, sich in eine Fledermaus oder einen Wolf verwandeln (mit den jeweiligen körperlichen Eigenschaften), ihre Gestalt in Nebel auflösen und dergestalt durch Ritzen dringen. Im Alter werden Vampire immer kräftiger und intelligenter. Da sie oftmals unter den Lebenden wandeln, entwickeln sie viele Talente zu virtuoser Entfaltung – sie haben ja Zeit. Sie besitzen meist ein hervorragendes Gespür für die Empfindungen der Lebenden und verstehen es, dies für sich auszunutzen. Auf das jeweils andere Geschlecht können Vampire eine außerordentlich anziehende Kraft ausüben; sie wirken charmant und erotisch. Durch ihre bloße Gegenwart oder den Einsatz ihrer Stimme können sie ihre Opfer bezaubern und sie zu willenlosen Geschöpfen machen. Die Macht der Beherrschung erstreckt sich auch auf die Tierwelt (Fledermäuse, Wölfe u. Ä.) und weitere untote Wesen; so ist es nicht unüblich, dass ein Vampirfürst über eine Heerschar untoter Diener (Vampire, Leichname, Skelette etc.) gebietet.

Der Ursprung des Vampirismus ist bis heute ungeklärt, seine Verbreitung gilt jedoch als gesichert: Kommt es zum Austausch von Blut zwischen einem Lebenden und einem Vampir, so muss der Lebende nach seinem Tode als Vampir wieder auferstehen. Dieser Tod ist meist sehr nahe. Entweder wird er sogleich vom Vampir selbst herbeigeführt oder das Opfer stirbt binnen einer Woche, in der es zunehmend apathischer wird, unter Fieberkrämpfen leidet, zur Raserei neigt und schließlich scheinbar friedlich entschläft. Darüber hinaus kann ein Lebender auch zum Vampir werden, wenn er Opfer der besonderen Fähigkeit eines Vampirs, dem Entzug von Erfahrungspunkten (*siehe Zauberritual Energieentzug*), wird. Verliert ein Opfer auf diesem Wege alle Erfahrungspunkte, so wird es auch ohne Blutaustausch sterben und als Vampir auferstehen.

Kaum etwas vermag einen Vampir ernsthaft zu verletzen, man könnte fast behaupten, ein Vampir sei unsterblich, wenn er nicht schon tot wäre. Am effektivsten wirkt Sonnenlicht. Wird der Körper eines Vampirs davon berührt, so zersetzt er sich sofort; ein Effekt der nicht mehr rückgängig zu machen ist. Hier erweisen sich auch die Fähigkeiten der Ailoth-Priesterschaft als sehr nützlich. Heilige Symbole, geweihte Waffen, Knoblauch u. Ä. können helfen, sind aber je nach Vampir unterschiedlich wirksam. Einige Vampire zeigen sich völlig unbeeindruckt, andere werden vertrieben, wieder andere können auf diesem Wege ernsthaft verletzt oder gar getötet, d.h. vernichtet werden. In der Regel hat jeder Vampir eine ureigenen Schwäche, die zuweilen mit seinem vormaligen Leben in Bezug steht (bspw. könnte ein Vampir, der in seinem vorherigen Leben ein geiziger Mensch war, durch Silber oder Gold verletzt werden). Es gilt als weitgehend gesichert, dass Vampire kein Spiegelbild besitzen. Des weiteren wird behauptet, sie könnten Orte, die einem klar definierten Besitzer gehören ohne dessen Einladung nicht betreten. Schlägt man einem Vampir einen Pfahl durchs Herz (geeignetes Material ist wichtig), so ist der Vampir gebannt, d.h. er kann sich nicht erheben, solange der Pfahl in seinem Herzen steckt. Zerstört ist ein Vampir dadurch nicht. Auch fließendem Wasser wird eine gewisse Wirksamkeit auf Vampire zugeschrieben. Vampire könnten sich nur kurze Zeit darin aufhalten ohne Schmerzen zu erleiden. Werden sie ins Wasser gezwungen, so verwandelt sich ihr Körper in Nebel und der Vampir muss als Nebelwesen zurück in seine Gruft fliehen. Dort verwandelt er sich wieder zurück und kann erst in der kommenden Nacht wieder umgehen. Ja, die Gruft. Für Vampire besteht die Notwendigkeit, dass sie tagsüber in einem Sarg, einer Gruft oder einem Grab Unterschlupf suchen müssen. Gelingt ihnen dies nicht, so bedeutet dies nicht zwangsläufig ihre Vernichtung. Sie werden schwächer und büßen allmählich ihre besonderen Fähigkeiten ein.

Durchschnittliche Werte eines Vampirs:

		AP	KGE	TP			
Lebenspunkte:	100+	Klauenangriff*	3	14	3W6+8*	RW Zauberei:	20
Aktionspunkte pro KR:	9	Bissangriff**	3	15	3W6+12**	ZGE:	18+
Kraft:	24+					RS***:	15+
Schnelligkeit:	24+					EP für Besiegen:	450 +
Besonderheiten:	* Ein erfolgreicher energischer (30+) Klauenangriff entzieht dem Opfer Erfahrungspunkte (<i>siehe Zauberritual Energieentzug</i>). ** Beim Austausch von Blut wird das Opfer mit Vampirismus infiziert. *** Durch normale Waffen ist ein Vampir nicht zu verletzen.						

28 WARG

Warge sind äußerst gefährliche Wesen. Sie sind das Ergebnis einer Kreuzung zweier Untiere, wahrscheinlich zwischen großen Wölfen oder gar Werwölfen und Bären. Ihr Körperbau ist wolfsähnlich, ihr Gesicht gleicht eher dem eines Bären, allerdings besitzen sie ein langgezogene Schnauze mit riesigen Reißzähnen. Warge können bis zu 5 Meter lang werden und eine Schulterhöhe von knapp 1,50 Meter erreichen. Sie bewegen sich mit hoher Geschwindigkeit, auch über längere Strecken hinweg; auf kurze Distanzen können sie sogar ein Pferd einholen. Warge können klettern.

Ihr muskulöser Körperbau mit harten Knochen schützt sie recht gut vor Angriffen. Im Kampf agieren Warge nahezu blindwütig. Einmal in eine Art Blutausch verfallen, machen sie auch vor Mitgliedern des eigenen Rudels nicht halt.

Sie verfügen über einige Intelligenz, sogar über eine eigene primitive Sprache. Einige Rudel wurden von den Orks „gezähmt“ und finden seither als Reittiere Verwendung.

Durchschnittliche Werte eines Wargs:

		AP	KGE	TP			
Lebenspunkte:	100	Krallenangriff	3	12	2W6+10	RW Zauberei:	10
Aktionspunkte pro KR:	7	Bissangriff	3	12	3W6+8	RS:	7
						EP für Besiegen:	120 +
Besonderheiten:	Warge können sich verständigen und klettern.						

29 WERWOLF

Ein Werwolf ist ein fürchterliches und zugleich bemitleidenswertes Geschöpf. Seine Krankheit, Lykanthropie genannt, bewirkt, dass er sich jeden Vollmond aus einem Menschen in einen mörderischen Werwolf verwandelt. Dass er dabei all seine menschlichen Wertvorstellungen vergisst, kann nicht uneingeschränkt als Segen betrachtet werden. Sein Handeln wird stark von dem kaum zu stillenden Verlangen nach Nahrung gesteuert. Doch was frisst ein Werwolf? Als Notlösung für eine Nacht mag er sich mit einer Handvoll Schafe zufrieden geben, weitaus besser schmeckt ihm allerdings Menschenfleisch, und dabei macht er selbst vor seinen nächsten Verwandten nicht halt. Unglücklicherweise gibt es wenig, was einen Werwolf aufhalten kann: Außer den magischen Kräften von Priestern und Zauberern scheint Silber als einzige wirksame Waffe in Frage zu kommen. Silberne Waffen, ob Schwerter, Messer, Pflöcke o. Ä., all das kann ihm Schaden zufügen und ihn töten.

Da sich ein Werwolf bei Sonnenaufgang wieder in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt, kann er im normalen Leben zwischen zwei Vollmonden lange Zeit unerkant bleiben; bei einigen Exemplaren ist die Verwandlung gar so stark, dass sie sich in Menschengestalt nicht an ihr nächtliches Treiben als Werwolf erinnern können. Dennoch gibt es Hinweise, anhand derer man einen Werwolf in Menschengestalt erkennen kann: Zusammengewachsene Augenbrauen, haarige Handflächen und die gleiche Länge von Zeige- und Mittelfinger.

Ein Werwolf kann etwa anderthalb mal so groß werden, wie in seiner menschlichen Gestalt. Er besitzt ein scharfes Gebiss und mächtige Krallen an den Pfoten. Seine Augen sind oft blutunterlaufen und leuchten gelb im Dunkeln. Seine Geschwindigkeit und Kraft sind atemberaubend. Zu allem Unglück überträgt sich Lykanthropie sehr leicht: Es genügt, von einem Werwolf verletzt zu werden, ganz gleich, ob durch Hieb oder Biss. Auch der Verzehr eines mit Lykanthropie infizierten Tieres kann die Krankheit auslösen.

Es wird auch von Werwölfen berichtet, die ihre Verwandlung sogar in Nicht-Vollmond-Nächten durch reine Willenskraft vollziehen konnten und von Exemplaren, die sich bei starker emotionaler Erregung verwandelten.

Durchschnittliche Werte eines Werwolfs:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	110	Krallenangriff*	3	12	3W6+12	RW Zauberei:	10
Aktionspunkte pro KR:	7	Bissangriff*	3	12	3W6+17	EP für Besiegen:	320 +
Besonderheiten:	* Beide Arten des Angriffs können die Lykanthropie übertragen; AT-Wert der Krankheit: 20.						

30 WOLF

Wölfe sind sehr gesellige, in Rudeln lebende Hetzjäger. Sie erreichen eine Schulterhöhe von bis zu 90 cm und eine Länge von bis zu 1,40 m.

Durchschnittliche Werte eines Wolfs:			AP	KGE	TP		
Lebenspunkte:	55	Bissangriff	3	12	3W6+8	RW Zauberei:	8
Aktionspunkte pro KR:	7					EP für Besiegen:	40

ANHANG F KRÄUTER

Im Folgenden sind verschiedene Gewächse aufgeführt. In der Spalte V.[orkommen] ist angegeben, wie verbreitet eine Pflanze ist: K = kultiviert (wenngleich nicht in allen Kulturen); 1 = weit verbreitet; 2 = durchschnittlich verbreitet; 3 = selten; 4 = sehr selten. Der Kraftwert (Spalte K.) einer Pflanze gibt die Intensität der Wirkung an. Ist der Kraftwert einer verarbeiteten Pflanze höher als der Resistenzwert eines Charakters gegen Gift, so besteht die Möglichkeit, dass der Charakter von der Wirkung abhängig oder beeinträchtigt wird; eine Angriffsprobe auf den Kraftwert der Pflanze wird verglichen mit einer Probe auf den RW Gift oder den Fertigkeitswert *Zechen* des Charakters. Ist das Angriffsergebnis der Pflanze größer, so wird der Charakter vergiftet, süchtig o. Ä. (je nach Wirkung der Pflanze und Entscheidung des Meisters).

Lfd	Name	V.	K.	Wirkung
1	Abbiß	2	4	belebend; hilft gegen Durchfall, Hals- und Hautleiden (<i>Sommermonate</i>)
2	Ablassblume	3	15	Lähmt Muskulatur; tödlich; (<i>Sommermonate</i>)
3	Ackerschachtelhalm	2	3	harntreibend, beruhigt Nagetiere (<i>Il-Selêrva - Il-Argon</i>)
4	Adlerbeeren	2	5	Befreit Atemwege, erfrischt (<i>Herbst</i>)
5	Adlerkraut	2	5	belebend, schweißtreibend (<i>Il-Aea - Il-Oirath</i>)
6	Aggriagrass	2	7	hilft bei Verbrennungen; kühlend (<i>Jahr</i>)
7	Alantwurzel	2	7	stärkt Abwehrkräfte; hilft gegen Husten, Grippe, Erkältung, Magen- und Blasenentzündungen (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
8	Aloëblatt	2	8	hilft bei Verbrennungen und leichten Schnittwunden; belebend; fördert Genesung (<i>Jahr</i>)
9	Alraune	3	16	konzentriert u. „reingt“ Zauberkräfte; häufig Beigabe zu magischen Tränken (<i>Jahr</i>)
10	Altermoos	3	8	heilt Fieber (<i>Jahr</i>)
11	Ammerbeere	2	7	Schlafmittel; schwächt Organismus; (<i>Sommer, Herbst</i>)
12	Angerwurzel	2	8	fördert die Blutgerinnung und stoppt Blutung; (<i>Jahr</i>)
13	Anýamwurzel	2	8	beruhigend, narkotisierend, führt zu erholsamem Tiefschlaf (<i>Jahr</i>)
14	Apfel	K	3	stärkt Abwehrkräfte, Genußmittel (<i>Herbst</i>)
15	Arandurblüte	2	6	fördert Heilung von Brüchen; narkotisierend (<i>Il-Selêrva - Il-Oirath</i>)
16	Arestojablume	2	9	Gegengift (<i>Jahr</i>)
17	Arkenblatt	1	8	belebend, fördert Regeneration (<i>Il-Selêrva - Il-Oirath</i>)
18	Arkenwurzel	1	9	wirkt gegen Husten, Schnupfen, Atembeschwerden; belebend, fördert Genesung von Krankheiten (<i>Sommermonate</i>)
19	Arnika	3	7	Wundheilend, entzündungshemmend, heilt Muskel- und Gelenkschmerzen; hautreizend; bei Überdosierung Magen-Darmbeschwerden, Vergiftungen (<i>Il-Aea - Il-Oirath</i>)
20	Aspenstengel	2	4	heilt Muskelverletzungen, appetitanregend (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
21	Athelas	3	18	kann alle Beschwerden heilen; volle Wirkung nur in den Händen eines wahren Königs (<i>Jahr</i>)
22	Atlasrose	2	7	schützt Augen vor hellem Licht oder Blendung (<i>Jahr</i>)
23	Attich	2	8	harntreibend; heilt Unterleibsbeschwerden und Geschlechtskrankheiten (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
24	Augentrost	1	6	stärkt Abwehrkräfte, hilft bei Augenkrankheiten (<i>Il-Ailoth - Il-Yanimê</i>)
25	Bacnusschilf	2	10	heilt zerschmetterte Knochen (<i>Frühjahr - Herbst</i>)
26	Baderwurz	3	10	fördert / heilt Sehvermögen (<i>Winter</i>)
27	Baldrian	1	7	hilft bei psychischen Krankheiten, wirkt entspannend, heilt Kopfschmerzen; Verwendung bei Massage zur Muskelentspannung; versetzt langsam in Schlaf (<i>Il-Yanimê - Il-Aea</i>)
28	Basilikum	1	4	hilft bei Harnerkrankungen, Fieber, Mundfäule, Husten; belebend (<i>Il-Siêva - Il-Oirath</i>)
29	Beifuß	2	8	macht zur „Wildsau“; stärkend (<i>Il-Argon - Il-Oirath</i>)
30	Belladonna	2	8	hilft bei Muskelverletzungen; bei Überdosierung Übelkeit und Schmerzen, evtl. tödlich; aphrodisierend (<i>Il-Selêrva - Il-Ailoth</i>)
31	Belorianflechte	2	5	stärkt Abwehrkräfte (<i>Frühjahr - Herbst</i>)
32	Beranstrauch	3	12	Beere od. hellrote Flüssigkeit verursacht bei Schlucken Lähmung; AT: 14; die Fasern der Rinde besitzen die Fähigkeit - wenn bspw. zu einer Tasche geflochten-, Kräuter frisch zu halten (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
33	Bernsteingras	2	5	hilft gegen Würmer; harntreibend (<i>Frühjahr und Herbst</i>)
34	Bettlermoos	3	9	erhält organisches Material (<i>Jahr</i>)
35	Birne	K	2	kann magische Kräfte gut bündeln; Genußmittel (<i>Herbst</i>)
36	Blauaug	3	6	verbesserte Sicht und leichte Wärmesicht (<i>Il-Siêva - Il-Yanimê</i>)
37	Brandblume	3	8	Euphorie; steigert Zauberkraftigkeiten, setzt Bewegungsfertigkeiten herab (<i>Sommer</i>)
38	Brennessel	1	5	harntreibend, abführend, blutbildend, blutstillend, erwärmend (<i>Sommer</i>)
39	Brombeere	2	4	hilft bei Durchfall; fördert Regeneration (<i>Sommermonate</i>)
40	Brotblume	3	6	Euphorikum (<i>Frühjahr - Herbst</i>)
41	Brustwurz	2	7	belebend; fördert Regeneration; hilft gegen Fieber, Erkältungen, Verdauungsbeschwerden (<i>Sommer, Herbst</i>)
42	Buntnessel	3	11	Heilt Knochen (<i>Jahr</i>)
43	Caernblume	4	12	rötlicher Saft; verursacht Blutgerinnsel; (<i>Jahr</i>)
44	Caerngras	3	12	Lebenserhaltung (<i>Jahr</i>)
45	Carännuss	3	7	weißes Pulver; löst augenblicklich leichte Euphorie aus; schädigt Geisteskräfte; (<i>Il-Oirath</i>)
46	Cesperblatt	3	12	heilt Verbrennungen (<i>Jahr</i>)
47	Curibeere	2	6	heilt Muskelverletzungen; desinfizierend (<i>Il-Yanimê - Il-Lostêre</i>)
48	Cuxblume	3	8	belebend; erweitert Bewußtsein (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
49	Dachsstachel	2	5	fördert Regeneration und Durchblutung (<i>Herbst</i>)
50	Dämonenkraut	3	9	Lebenserhaltung (<i>Il-Aea - Il-Argon</i>)
51	Dasselblatt	2	7	belebend, blutstillend, desinfizierend (<i>Frühjahr</i>)
52	Diebeswurzel	1	2	schreckt Insekten ab; widerlicher Geruch (<i>Jahr</i>)
53	Druidenblume	3	5	belebend (<i>Il-Selêrva - Il-Oirath</i>)
54	Dunkelbeere	3	8	belebend, aphrodisierend (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
55	Dystermoos	2	6	schädigt Gehör, schwächt Lebenskräfte; (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
56	Ebenholzblume	2	4	heilt Verstauchungen / Zerrungen (<i>Frühjahr</i>)
57	Eibenmoos	3	7	heilt Knochen; schmerzstillend (<i>Jahr</i>)
58	Eisenkraut	3	10	lindert Zahnschmerzen; verbessert Reaktion und Schnelligkeit (<i>Frühling und Sommer</i>)
59	Elbenwurzel	3	14	Kräftigt Herz, fördert Regeneration (<i>Jahr</i>)

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Lfd	Name	V.	K.	Wirkung
60	Eldermännchen	4	15	Gegengift (<i>Sommermonate</i>)
61	Enzian	3	10	anregend, stärkend, verdauungsfördernd, appetitanregend, reinigend; häufig als Schnaps verarbeitet (<i>Frühjahr</i>)
62	Erdbeere	2	2	durststillend; erfrischend, aphrodisierend (<i>Il-Selêrva - Il-Argon</i>)
63	Fallkraut	3	12	fördert Regeneration, belebend, hilft bei Brüchen, Verstauchungen, Hexenschuß (<i>Il-Selêrva - Il-Ailoth</i>)
64	Faulbaum	3	7	Getrocknete Rinde wirkt abführend, hilft bei Hämorrhoiden; frische Rinde wirkt als Brechmittel (<i>Il-Oirath</i>)
65	Fedemuss	2	8	stoppt Blutungen (<i>Herbst</i>)
66	Feldthymian	3	9	Schmerzstillend, desinfizierend, auswurfördernd; hilft bei Husten, Krämpfen. (<i>Il-Lostère - Il-Siêva</i>)
67	Fenchel	2	6	Hustenmittel, krampflösend, beruhigt Magen & Darm, appetitanregend, schmerzstillend (<i>Frühjahr</i>)
68	Fieberklee	3	10	appetitanregend; verdauungsfördernd, hilft gegen Fieber (<i>Herbst</i>)
69	Fingerblatt	4	14	lähmt Geist und Willen; (<i>Frühjahr</i>)
70	Flachs	3	9	Entzündungshemmend, belebend, krampflösend, schmerzstillend, fiebersenkend (<i>Sommer, Herbst</i>)
71	Gabelkaktus	3	7	belebend; (<i>Jahr</i>)
72	Gerberflechte	3	13	belebend, anregend (<i>Jahr</i>)
73	Gilbblume	3	10	fördert Regeneration, wundheilend (<i>Frühling, Herbst</i>)
74	Goldrute	2	6	Wassertreibend, entzündungshemmend (<i>Il-Argon - Il-Yanimê</i>)
75	Grillenblatt	3	8	euphorisierendes Halluzinogen; bewirkt krankhaft gute Laune, verbessert Reaktionsvermögen (<i>Herbst</i>)
76	Güldenstengel	3	8	heilt Knochenverletzungen; fördert Haarwuchs (<i>Il-Argon - Il-Ailoth</i>)
77	Hagebutten	2	8	fiebersenkend, erfrischend, belebend, stärkt Abwehrkräfte (<i>Herbst</i>)
78	Hamamelis	3	10	Blutstillend, aromatisch; hilft bei leichten Verbrennungen, Fußpilz, Prellungen (<i>Herbst</i>)
79	Harlanalge	4	8	ermöglicht Atmen von Wasser (<i>Sommer</i>)
80	Heidelbeere	2	1	lindert Hals- und Rachenbeschwerden; als Wein mit Gewürznelken und Zimt angesetzt (warm trinken): fördert Regeneration, belebend und Linderung von Krankheitsfolgen (<i>Il-Selêrva - Il-Siêva</i>)
81	Henkerbeere	3	14	Verursacht Sehstörungen bis zur Erblindung (<i>Il-Aea - Il-Selêrva</i>)
82	Hexenkraut	3	12	fördert Heilung; stärkt Abwehrkräfte, hilft bei (Kochen und mit Honig einnehmen) Hexenschuß (<i>Il-Siêva - Il-Ailoth</i>)
83	Himbeere	2	6	hilft bei Zahnbeschwerden und Fieber; fördert Regeneration (<i>Sommer</i>)
84	Hirtentäschel	3	8	blutstillend, kreislaufstützend, fördert Verdauung (<i>Jahr</i>)
85	Historstrauch	2	6	Ausdünstungen des lebenden (aktiven) Strauchs wirken schmerzlindernd, beruhigend, einschläfernd; (<i>Sommermonate</i>)
86	Hofnarrengrün	3	16	Halluzinogen; heilt Geistesverlust und Geisteskrankheiten, verursacht leichte Lähmungen (<i>Sommer</i>)
87	Holunder	2	12	stärkt Abwehrkräfte, reinigt Blut, hilft bei unangenehmem Körpergeruch, abführend (<i>Il-Aea - Il-Argon</i>)
88	Huflattich	2	7	Hustenmittel, belebend (<i>Il-Lostère - Il-Selêrva</i>)
89	Hügelkraut	3	8	starkes Schlafmittel; heilt Krankheiten (<i>Jahr</i>)
90	Hügelwurz	3	8	blutstillend, desinfizierend (<i>Il-Lostère - Il-Oirath</i>)
91	Jägerbeere	3	12	schwächt Lebenskräfte, verursacht Verätzungen; (<i>Frühjahr - Herbst</i>)
92	Jahresnessel	2	8	verursacht Atemnot, Erstickung; (<i>Frühjahr</i>)
93	Jammergras	3	6	Ebnet Sphären; ermöglicht Kontakt mit Verstorbenen, Dämonen u. Ä. (<i>Jahr</i>)
94	Johannisbeere	2	1	fördert Regeneration (<i>Il-Aea - Il-Selêrva</i>)
95	Johanniskraut	2	11	Schlafmittel, schützt vor Blitzen, verjagt Gespenster und Hexen (<i>Sommermonate</i>)
96	Kadanblume	2	12	heilt Taubheit; anregend (<i>Jahr</i>)
97	Kaltblümchen	3	9	verursacht Lähmung und Atemnot; (<i>Frühjahr</i>)
98	Kaltwurz	2	3	wirkt appetitanregend (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
99	Kamille	2	5	belebend, fördert Genesung, desinfizierend (<i>Il-Selêrva - Il-Oirath</i>)
100	Kammerwurz	3	13	Führt zu blutigem Auswurf, verursacht Fieber, tödlich; (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
101	Kautzköpfchen	2	7	stärkend, fördert Bewegungsgeschick (<i>Jahr</i>)
102	Kesselbeere	3	9	heilt Verbrennungen; senkt Puls (<i>Sommer</i>)
103	Kieferpilz	4	11	Schützt vor Feuer und Hitze; trübt Wahrnehmung (<i>Herbst</i>)
104	Kirsche	K	2	erfrischend; häufig Beigabe zu Tränken (<i>Il-Siêva - Il-Ailoth</i>)
105	Klabauterknospe	3	8	bewirkt Wärmesicht, verbessert Sehvermögen (<i>Frühjahr, Sommer</i>)
106	Kleeflügelbeere	3	8	verursacht innere Blutungen; (<i>Il-Aea - Il-Oirath</i>)
107	Knabenstrauch	4	14	Wurzel bewirkt Apathie; (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
108	Knoblauch	2	10	blähend, krampflösend, blutdrucksenkend, stärkt Abwehrkräfte, Wurmmittel, Verjüngungsmittel, vertreibt Vampire (<i>Frühjahr - Sommer</i>)
109	Koboldskraut	3	5	stärkt Abwehrkräfte, belebend (<i>Sommer, Herbst</i>)
110	Kornwut	3	12	stärkt Abwehrkräfte (<i>Il-Argon - Il-Ailoth</i>)
111	Kreuzdom	2	11	wirkt stark abführend (<i>Jahr</i>)
112	Laurelin	4	18	Lebensspende (<i>Sommer, Herbst</i>)
113	Lederbeere	4	17	hemmt oder vertreibt Zauberei (<i>Winter</i>)
114	Linde	1	6	stärkt Abwehrkräfte, schweißtreibend, fördert Genesung (<i>Il-Tyraton - Il-Selêrva</i>)
115	Löwenzahn	1	4	magenstärkend, harntreibend, verdauungsfördernd (<i>Jahr</i>)
116	Lungenkraut	2	4	Hustenmittel, fördert Atmung und Lungentätigkeit (<i>Il-Lostère - Il-Selêrva</i>)
117	Mantelnuss	2	10	fördert Magieresistenz (<i>Herbst</i>)
118	Mauseglöckchen	3	10	Herzgift, wirkt heilsam bei Herzversagen (<i>Frühjahr</i>)
119	Melisse	2	6	heilt Erkrankungen der Psyche; bewirkt entspannenden Schlaf, schwächt Willenskraft (<i>Il-Ailoth</i>)
120	Meloviszapfen	3	8	Gegengift (<i>Frühjahr</i>)
121	Minzdorn	3	14	verbessert Ausstrahlung, „ölt“ Stimmbänder, läßt Augen glänzen, schwächt Konstitution (<i>Il-Siêva - Il-Argon</i>)
122	Mirenn	2	7	belebend, stärkt Abwehrkräfte (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
123	Mistel	4	12	Zweig / Blatt verbessert Einsatz von Zauberkraften; Effektivitätssteigerung und Kostenersparnis, entspannend, wehrt Dämonen ab (<i>Jahr</i>)
124	Mistelbeere	4	11	häufige Grundlage magischer Tränke; bei Einnahme Spende von Zauberkraft (<i>Jahr</i>)
125	Morgenstern	3	8	Gegengift; steigert Körperfunktionen (<i>Sommermonate</i>)
126	Murmelbeere	3	8	verwandelt sich bei Kontakt mit Schleimhäuten in Säure (Erblindung oder Zerstörung von Luft- und/oder Speiseröhre); (<i>Herbst</i>)

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Lfd	Name	V.	K.	Wirkung
127	Narålon	3	14	Rinde ist sehr nahrhaft, erfrischend und belebend, spendet Zauberkraft; aus dem schwarzen Holz des Baumes lassen sich Artefakte herstellen, besonders beliebt bei Elben (<i>Jahr</i>)
128	Nassmantelblatt	4	9	Euphorie; sehr nahrhaft (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
129	Nebelgras	3	10	mit Mirena lebenspendend, sonst tödlich (<i>Il-Ailoth - Il-Oirath</i>)
130	Nebelgrasbeere	4	12	lebenspendend, belebend, anregend (<i>Il-Ailoth - Il-Oirath</i>)
131	Oirathwurzel	3	12	Lebenserhaltung (<i>Herbst</i>)
132	Orkflechte	2	8	verursacht Fieber, Schluckbeschwerden; (<i>Frühjahr</i>)
133	Panthergras	4	10	erhält organisches Material (<i>Jahr</i>)
134	Perlenknötchen	2	6	belebend; desinfizierend (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
135	Pestwurz	3	8	Hustenmittel, hilft bei Magenbeschwerden (<i>Il-Argon - Il-Yanimé</i>)
136	Pfefferminz	2	6	hilft gegen Übelkeit, Brechreiz, Kopfschmerzen; fördert Regeneration (<i>Il-Siêva - Il-Ailoth</i>)
137	Pflaumen	K	4	abführend; Genußmittel (<i>Herbst</i>)
138	Pirschblume	1	6	entspannend, einschläfernd; hilft gegen Husten (<i>Il-Argon - Il-Oirath</i>)
139	Preiselbeere	2	5	hilft bei Fieber und Sonnenstich; fördert Regeneration (<i>Il-Oirath</i>)
140	Quendel	3	8	auswurf- und verdauungsfördernd, schmerzstillend, fördert Blutzirkulation, hilft bei Verstauchungen & Schlaflosigkeit (<i>Il-Siêva - Il-Oirath</i>)
141	Rapselblüten	3	6	bewirkt Zahnausfall; (<i>Il-Selêva - Il-Oirath</i>)
142	Räuberwurzel	3	8	Gegengift; senkt Puls (<i>Il-Aea - Il-Oirath</i>)
143	Regenmoos	4	14	belebend; potenzsteigernd (<i>Jahr</i>)
144	Ringelblume	2	8	fördert Regeneration, wundheilend, schmerzlindernd (<i>Il-Siêva - Il-Oirath</i>)
145	Ritterwurzel	4	16	stärkt Zauberkräfte (<i>Frühjahr und Herbst</i>)
146	Rosmarin	2	8	belebend, anregend, fördert Fruchtbarkeit, hilft bei Zyklusbeschwerden, Kopfschmerzen; pflegt Mund und Zähne (<i>Sommer</i>)
147	Roskastanie	2	6	Fördert Blutzirkulation u. ZGE, krampflösend, hemmt Reaktionen (<i>Herbst</i>)
148	Salbei	2	8	belebend, würzig, hilft bei Magen- und Darmbeschwerden, appetitanregend, desinfizierend, hilft bei Mund- und Zahnerkrankungen und Erschöpfung (<i>Sommer</i>)
149	Sanddorn	3	12	belebend, fiebersenkend, stärkt Abwehrkräfte, erfrischend; fördert Heilung und Wohlbefinden, stärkt Knochen und Zahnsubstanz (<i>Herbst</i>)
150	Sandmännchen	4	14	belebende Wirkung während Nachtruhe (<i>Il-Selêva - Il-Argon</i>)
151	Sauerampfer	2	8	hilft gegen Gifte und Krankheiten; verdauungsfördernd (<i>Il-Aea - Il-Selêva</i>)
152	Schafgarbe	2	4	hilft bei Darm-, Rücken- und Unterleibsbeschwerden (<i>Il-Siêva - Il-Oirath</i>)
153	Schöllkraut	4	17	stark narkotisierend; lebhafte Rauschräume; pro Anwendung 10%-Heilchance bei Lykanthropie und Vampirismus (im Anfangsstadium) bzw. 15%-Heilchance bei Tollwut; unmittelbarer Kontakt mit gelbem Milchsaft verursacht Verätzungen und Blasen (<i>Il-Selêva</i>)
154	Seelenrufer	3	10	hemmt den Blutfluß; Opfer wird schwerfällig und benötigt viel Schlaf; (<i>Jahr</i>)
155	Seemannskraut	2	7	verursacht Leibgrimmen; (<i>Jahr</i>)
156	Sichelblatt	3	10	Gegengift (<i>Il-Aea - Il-Argon</i>)
157	Siebengezeit	3	13	heilt Schlachtfeldfieber und Wundfieber; belebend, stärkend (<i>Sommermonate</i>)
158	Silberdistel	3	14	lindert Krankheiten; fördert Regeneration; belebend, blutstillend, heilt Verletzungen durch Orkaffen; ärgert Drachen (<i>Il-Oirath - Il-Yanimé</i>)
159	Silberwurzel	3	8	verursacht Hautreizungen; (<i>Il-Selêva - Il-Oirath</i>)
160	Singzwiebel	3	10	stärkt Geist und Konzentrationsfähigkeit; wachstumsfördernd (<i>Sommer, Herbst</i>)
161	Sodgras	3	14	erhält organisches Material (<i>Jahr</i>)
162	Sonnenhut	2	10	Wundheilend, stärkt Abwehrkräfte, erfrischt, belebt; (<i>Il-Tyration - Il-Yanimé</i>)
163	Spreizfuß	2	6	euphorisierend, stärkt Selbstvertrauen (<i>Il-Oirath</i>)
164	Steinklee	3	9	fördert Orientierung unter Tage; sehr nahrhaft (<i>Il-Selêva - Il-Oirath</i>)
165	Sturmnessel	3	8	Entspannungsmittel; erhöht Duchhaltevermögen (<i>Jahr</i>)
166	Südblattbeere	2	4	entspannend, steigert Wohlbefinden (<i>Il-Tyration - Il-Oirath</i>)
167	Talblümchen	2	4	heilt Verstauchungen / Zerrungen (<i>Sommermonate</i>)
168	Taugoldbeere	3	10	belebend, verursacht Übelkeit (<i>Winter</i>)
169	Tausendgülden- kraut	3	10	appetitanregend, erfrischend, aphrodisierend (<i>Il-Siêva - Il-Ailoth</i>)
170	Tennenkraut	3	15	macht unfruchtbar und verursacht Schmerzen; (<i>Jahr</i>)
171	Tinkelblatt	2	4	fördert Regeneration, steigert Durchblutung (<i>Frühjahr, Herbst</i>)
172	Tränenklee	2	6	belebend; Gebräu hält sich 1 - 2 Wochen (<i>Sommer</i>)
173	Traubenblatt	2	4	Rausch- und Tagträume; nahrhaft (<i>Frühjahr - Sommer</i>)
174	Trauemessel	3	6	stärkt Abwehrkräfte (<i>Jahr</i>)
175	Treugras	3	8	Euphorikum; gestattet gemeinsame Träume mit gleichfalls berauschten Freund (<i>Jahr</i>)
176	Turbblume	4	18	belebend, lebenspendend (<i>Herbst</i>)
177	Uckarinuss	2	6	sehr nahrhaft; anregend (<i>Herbst</i>)
178	Uferklee	4	18	verursacht Lähmung, Erstickungsanfälle, Tod; (<i>Frühjahr</i>)
179	Ulmenbrotpilz	4	18	Gegengift (<i>Il-Ailoth</i>)
180	Urlybbeere	2	9	schwächt Lebenskräfte; (<i>Il-Aea - Il-Argon</i>)
181	Vamrose	3	8	heilt Erfrierungen; fördert Durchblutung (<i>Jahr</i>)
182	Vestenkrautbeere	3	16	belebend, lebenspendend (<i>Il-Aea - Il-Argon</i>)
183	Vulkanwurzel	3	6	schwächt Lebenskräfte; (<i>Herbst</i>)
184	Wacholder	2	8	appetitanregend; harntreibend; hilft gegen Kopfschmerzen und Drachenmagie (<i>Il-Yanimé- Il-Yinaia</i>)
185	Walderdbeere	2	2	durststillend (<i>Il-Selêva - Il-Argon</i>)
186	Waldmeister	2	1	Geschmacksverbesserung; mit Weißwein erfrischend und belebend (<i>Il-Aea - Il-Selêva</i>)
187	Wallwurz	3	6	erfrischend; stärkt Willenskraft und Konstitution; hilft gegen Fieber (<i>Frühjahr oder Herbst</i>)
188	Weintraube	K	3	durststillend, fördert Durchblutung (<i>Herbst</i>)
189	Weißdorn	2	11	beruhigt Herz-Kreislauf, steigert Konzentrationsfähigkeit und begünstigt Zauberei, hilft bei Überforderung (<i>Frühjahr - Herbst</i>)
190	Wetterkraut	3	6	heilt Organverletzungen; potenzsteigernd (<i>Frühjahr, Herbst</i>)

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Lfd	Name	V.	K.	Wirkung
191	Wiesenflechte	2	10	belebend (Frühjahr - Herbst)
192	Winterpilz	4	6	entkrampfend, beruhigend (<i>Winter</i>)
193	Wutkraut	3	10	belebend (mit Honig einnehmen); versetzt in Angriffs-laune, steigert Risikobereitschaft, setzt Verteidigungswillen herab (mit Wein einnehmen) (<i>Sommer</i>)
194	Yaniméblüte	2	11	Euphorikum; erlaubt Visionen /Träume über ein vor dem Schlaf festgelegtes Thema (<i>Jahr</i>)
195	Yavinyawurzel	2	6	Wundheilend, fördert Regeneration (<i>Herbst</i>)
196	Yinaiastrauch	3	8	belebend (<i>Il-Yinaia</i>)
197	Yorináz	3	10	blutstillend, entgiftend (auch bei Speisen), fördert Regeneration, desinfizierend (<i>Jahr</i>)
198	Zaunginsterblüte	3	11	Gegengift (<i>Sommermonate</i>)
199	Zecherpilz	3	12	schwächt Sehvermögen u. Lebenskraft; verleiht Sehergabe; (<i>Herbst</i>)
200	Zehntwurzel	3	10	verbessert motorische Geschwindigkeit (<i>Herbst</i>)

I KRÄUTERVORKOMMEN

Folgende Tabelle gibt an, welche Pflanzen (unterteilt in Kulturpflanze [k], weit verbreitet [1], durchschnittlich verbreitet [2], selten [3] und sehr selten [4]) zur jeweiligen Jahreszeit gefunden werden können. Je nach Qualität des Ortes können unterschiedlich viele Pflanzen der jeweiligen Kategorie vorkommen.

W60	Frühling				W60	Sommer				W60	Herbst				W30	Winter			
	1	2	3	4		k	1	2	3		4	k	1	2		3	4	1	2
1		3	9		1		1	2		1		4	9		1		6	9	
2		5	10		2		3	9		2		6	10		2		10	10	
3		6	19	43	3		5	10	43	3		7	21	43	3		8	21	43
4		7	21		4	17	6	19		4		8	32		4		12	26	
5		8	32		5		8	21		5		11	34		5		12	34	
6		12	34		6		11	34		6		12	36		6		13	42	113
7		13	40		7		12	36		7		13	40		7		13	44	
8	17	15	42	69	8		13	37	60	8	14	16	42	103	8		16	46	
9		16	44		9		15	40		9		20	44		9		16	57	
10		20	46		10		16	42		10		22	45		10		16	59	123
11		22	48		11	18	22	44		11		23	46		11		22	66	
12		23	50		12		25	46		12		25	48		12		22	71	
13		25	53	107	13		29	50	79	13		31	54	107	13		47	72	
14		30	54		14		30	53		14		33	57		14		47	78	124
15		31	57		15		31	57		15		41	59		15		96	84	
16		33	58		16		39	58		16		47	64		16	52	96	89	
17		51	59		17		41	59		17		49	68		17		101	90	
18		55	61	123	18	24	62	63	112	18		55	70	112	18		101	93	133
19		56	63		19		74	70		19		65	71		19		111	127	
20		62	66		20		83	71		20		74	72		20		111	154	
21		67	71		21		85	72		21		77	73		21		155	161	
22		80	72		22		87	76		22		96	75		22		155	165	143
23	52	87	73	124	23		95	78	123	23	35	98	78	123	23		194	168	
24		88	78		24		96	82		24		101	84		24		194	170	
25		92	81		25		99	84		25		108	89		25			174	
26		94	84		26		101	86		26		111	90		26	115		175	192
27		96	89		27		108	89		27		117	91		27			181	
28		98	90	128	28		111	90	124	28		122	93	124	28			181	197
29		99	91		29		119	91		29		134	100		29				
30		101	93		30		136	93		30		139	109		30				
31		108	97		31	104	144	102		31		147	126						
32		111	100		32		146	105		32		155	127						
33		116	105	133	33		148	106	130	33		162	129	128					
34		122	106		34		152	109		34		163	131						
35		132	118		35		155	110		35		171	135						
36		134	120		36		162	121		36		177	140						
37		151	127		37		166	125		37		184	149						
38	114	155	142	143	38		167	127	133	38	137	189	154	130					
39		162	141		39		172	129		39		191	158						
40		166	154		40		173	135		40		194	160						
41		171	156		41		180	140		41		195	161						
42		173	159		42		185	142		42			165						
43		180	161	145	43		189	141	143	43			170	133					
44		185	164		44		191	154		44			174						
45		186	165		45		194	156		45			175						
46		189	170		46			157		46			181						
47		191	174		47			159		47			183						
48		194	175	150	48			160	150	48			187	143					
49			181		49			161		49			190						
50			182		50			164		50			196						
51			187		51			165		51			197						
52			190		52			169		52			199						
53	115		197	153	53			170	179	53	188	115		145					
54					54			174		54									
55					55			175		55									
56					56			181		56									
57					57			182		57									
58				178	58			193		58									
59					59			197		59									
60					60			198		60									

W60: Wurf mit W6 (Ergebnis *10; Ausnahme: 6 zählt als 0) und W10 (markiert Einerstelle; Werte von 1-10)

ANHANG F TRÄNKE & TINKTUREN

Name	SG	Zutaten	Wirkung
Angstmet (150 S)	22	2 l Obstbranntwein, 1 Attichwurzel, 1 Büschel Bernsteingras, 1 Raspeblüte, 1 Yorináz-Blatt, 12 Traubenblätter, 3 Mistelblätter	AT: 15; ($\frac{1}{2}$ Liter / 4 Anwendungen) das Opfer wird für 2W6 h äußerst schreckhaft, zuckt bei jeder Kleinigkeit zusammen und läßt sich durch kleinste Drohgebärden bis zur Verzweiflung in Angst versetzen; es sieht in allem eine Gefahr; Wille sinkt auf 1.
Argonmet (200 S)	26	1 l Bier, 1/8 l Honig, Samen von Siebengezeit od. 5 Blätter Eisenkraut, 3 Elbenwurzeln, 1 Blatt Beifuß, 1 Mistelblatt	SF: 7; (1 Liter / 4 Anwendungen) der Benutzer wird für 20 Minuten gestärkt: seine Kraft steigt um 5 Punkte, seine Kampfwerte um jeweils 4 Punkte und seine TP steigen um 6 Punkte.
Baumgeist (230 S)	26	$\frac{1}{4}$ l Wasser, $\frac{1}{4}$ l Weißwein, 1/8 l Kuhmilch, 3 Pflaumen, 1 Blatt Pfefferminz, 1 Blatt Aloë, 1 Ackerschachtelhalm, 2 Güldenstengel, 1 Blatt Athelas, 1 Kirsche, 1 Mallomblatt, 1 Alraune, 2 Mistelblätter, 1 Mistelbeere, 1 Wiesenflechte	SF: 4; (15 Tropfen / 15 Anwendungen) wird ein Tropfen des Destillats auf den Sämling einer Pflanze gegeben, so wächst diese in Windeseile zu Normalgröße; wird das Destillat von einem humanoiden Lebewesen eingenommen, so wächst dieses pro Anwendung um W3+1 cm, übermäßiger Genuß führt jedoch zu Folgeschäden
Brandwein (150 S)	22	$\frac{1}{2}$ l Brantwein, 4 Prisen Zunder, 1 Arkenwurzel, 7 Brennesselblätter, 1 Eidechschwanz, 2 Pflaumen, 1 Carännuss, 2 Hirtentäschel	SF: 3; AT: 15; ($\frac{1}{4}$ Liter / 3 Anwendungen) Beim Ausatmen (auch Sprechen!) verwandelt sich der Atem des Anwenders in einen Feuerstoß - Ausnahme: betont flaches Atmen; Mund- und Rachenraum des Anwenders sind gegen Feuer immun; Länge und Wirkung des Feuerstoßes variieren mit der Heftigkeit des Ausatmens (bis etwa 1,5 m und 10+3W10 TP); Dauer: 3 min.
Drachenfeuer (300 S)	26	$\frac{1}{4}$ l Brantwein, 1/8 l Drachenblut, 2 Adlerbeeren, 1 Alraune, 2 Silberwurzeln, 1 Prise Goldstaub	($\frac{1}{8}$ Liter / 1 Anwendung) Destillat reagiert mit Luft zu einem gigantischen Feuerball; SP durch Feuer: 10 m Umkreis 50+5W20; 20 m Umkreis: 25+5W10; 30 m Umkreis: 15+3W10
Drachenglut (200 S)	22	1/8 l Bier, 1/8 l Brantwein, 1/8 l Schafsmilch, 4 Silberwurzeln, 6 Varnosen, 18 Kirschen, 4 Kreuzdorn-Beeren, 12 Waldmeister-Blüten	AT: 16; ($\frac{1}{2}$ Liter / 4 Anwendungen) das Opfer wird für 2W3 Stunden etwa alle 20 Minuten von ungefähr fünfminütigen Anfällen geplagt; dabei treten die Augen hervor, das Opfer schwitzt heftig und muß beständig kleine Rauchwölkchen husten, teilweise kommt es zu blutigem Auswurf; das Gesicht läuft rot an und das Opfer wird von heißem Leibgrimmen geplagt, begleitet von heftigem, donnerndem Stuhlgang; pro Anfall erleidet das Opfer 3W3+3 SP; solche Anfälle können auch durch Verärgerung o.ä. hervorgerufen werden
Druidenblut (200 S)	30	1 $\frac{1}{2}$ l Rotwein, 4 Mistelbeeren, 1 Kieselstein, 1 Birne, 7 Historstrauch-Blätter, 1 Büschel Treugras, 7 Ammerbeeren, 1 kleines Stück Kohle	AT: 15; (49 Tropfen / 7 Anwendungen) Das Opfer verfällt in Lethargie und zwischen ihm und demjenigen, der ihm als nächster in die Augen sieht, bildet sich ein magisches Band, vermittels dem sich der „Partner“ nach Belieben mit den Lebens- und Zauberkraftpunkten des Opfers versorgen kann, auch über den Höchstwert hinaus; stirbt das Opfer bei dieser Prozedur, so wird es zu einem ruhelosen Geist, dessen Schicksal bzw. Bestimmung von Opfer, Täter und Spielleiter abhängt
Eilwasser (220 S)	30	$\frac{3}{4}$ l Obstbranntwein, 2 Zehntwurzeln, 2 Blätter Eisenkraut, 1 Büschel Dystermos, 1 Pirschblume, 6 Mistelblätter od. 1 Alraune	SF: 5; (1 Liter / 6 Anwendungen) der Anwender kann für 5 Minuten alle motorischen Handlungen mit doppelter Geschwindigkeit ausführen; z. B. 2 AT oder 2 PA pro KR; gegnerische PA-4
Elbenlicht (120 S)	22	$\frac{1}{2}$ l Weißwein, 2 Waldmeisterblüten, 7 Grillenblätter, 2 Mirena-Beeren, 1 Elbenhaar, $\frac{1}{2}$ Birne, 1 Mistelblatt	SF: 10; (1 Liter / 6 Anwendungen) die Aura des Anwenders steigt für 3W6 h um 5 Punkte und alle Aktionen, bei denen es auf persönliche Ausstrahlung ankommt, sind um 5 Punkte erleichtert
Heiltrank (50 S)	17	$\frac{1}{4}$ l Wasser, 1 Traubenblatt, 4 Mirena-Beeren, 2 Wacholderbeeren, 3 Wallwurzeln	($\frac{1}{2}$ Liter / 4 Anwendungen) heilt augenblicklich 10 LeP
Hexenwein (150 S)	22	1 Hühnerkralle, 1 Büschel Katzenhaar, $\frac{1}{2}$ l Kräuterschnaps, 2 Alraunen, 2 Federnüsse, 3 Fieberklee-Blätter, 5 Portionen Traubenblatt, 3 Blatt Yorináz	SF: 7; AT: 16; (1 Liter / 4 Anwendungen) das Opfer gerät für 3W3 Stunden in den Bann des Anwenders, regeneriert in dieser Zeit jedoch alle verlorenen LeP, fühlt sich danach sehr erfrischt und hat das Gefühl, ihm wäre etwas Gutes widerfahren
Kriegerwasser (170 S)	22	$\frac{1}{2}$ l Obstbranntwein, 1 Blatt Hexenkraut, 2 Ringelblumenblüten, 2 Mistelblätter, 1 Blatt Yorináz, 3 Johannisbeeren	SF 2; ($\frac{1}{2}$ Liter / 4 Anwendungen) alle Kampfwerte steigen um 1 Punkt; die TP erhöhen sich um 1 Punkt und der Rüstungsschutz des Anwenders steigt um 2 Punkte; Wirkungsdauer: 20 min.
Lebenstrunk (225 S)	22	$\frac{1}{2}$ l Brantwein, 1 Federnuss, 5 Walderdbeeren, 2 Portionen Regenmoos, 3 Alraunen	($\frac{1}{2}$ Liter / 4 Anwendungen) heilt augenblicklich 50 LeP
Liebestrunk (65 S)	17	$\frac{1}{4}$ l Met, 2 Blatt Basilikum, 2 Tollkirschen (Belladonna), 2 Elbenwurzeln, 1 Blatt Fieberklee, Schale eines Apfels, 3 Mistelblätter	SF: 5; AT: 14; ($\frac{1}{2}$ Liter / 5 Anwendungen) das Opfer wird für 1W3 h von einem starken sexuellen Verlangen erfaßt, das es mit dem nächstbesten Lebewesen (gleiches oder verwandtes Volk; vorwiegend anderes Geschlecht) zu stillen versucht;
Liebeswein (170 S)	22	1/8 l Rotwein, 3 Kirschen, 3 Tollkirschen (Belladonna), 1 Attichwurzel, 1 Blauaugblume, 2 Tinkelblätter, Haarsträhne, Speichel o.ä. der Fixperson	SF: 5; AT: 15; (1/8 Liter / 3 Anwendungen) das Opfer wird für 1W3 h von einem starken sexuellen Verlangen nach der festgelegten Person erfaßt; es läßt nichts unversucht, dieses Verlangen zu stillen;
Luchsentrunk (185 S)	30	$\frac{1}{4}$ l Obstbranntwein, $\frac{1}{4}$ l Milch, 4 Walderdbeeren, 1 Diebeswurzel, 3 Blatt Eisenkraut, 3 Blatt Pfefferminz, 3 Klabauteknospen	SF: 2; ($\frac{1}{2}$ Liter / 4 Anwendungen) der Anwender erhält die Fähigkeit, sich für 3W10 Minuten leise und heimlich zu bewegen: Bonus von +8 auf Schleichen, Verbergen und verwandte Manöver; +5 auf Klettern und Schlösser öffnen
Meisterwasser (200 S)	30	$\frac{1}{2}$ Liter Met, 1 Alraune, 2 Rapselblüten, Samen von 3 Spreizfuß-Blüten, 2 Ringelblumenblüten, 3 Blatt Pfefferminz, 10 Preiselbeeren	SF: 10; ($\frac{1}{2}$ Liter / 3 Anwendungen) der Anwender wird besonders geschickt im Herstellen von Gegenständen; sein Wert in der betreffenden Fertigkeit steigt um 10 Punkte; die Wirkungsdauer reicht zur Herstellung eines Gegenstandes, wenn der Herstellungsvorgang nicht unterbrochen wird
Nektar Siévas (250 S)	30	1 Attichwurzel, 3 Dunkelbeeren, 1 Yaniméblüte, 2 Blatt Yorináz, 7 Erdbeeren, 5 Tollkirschen (Belladonna), 1/8 l Stutenmilch, $\frac{1}{2}$ l Weißwein, 1 Prise Zimt, 1 Fingerhut Honig, 5 Mistelblätter od. 1 Alraune	SF: 12; AT: 18; (21 Tropfen / 3 Anwendungen) das Opfer wird für 3W3 Stunden von ekstatischen Träumen und Vorstellungen heimgesucht und empfindet ein starkes Verlangen nach dem Anwender; zudem erfährt die „Liebeskraft“ eine Steigerung; im Beisammensein mit dem Anwender erlebt das Opfer höchste sinnliche Erfüllung

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Name	SG	Zutaten	Wirkung
Novizenwein (350 S)	26	½ Liter Weißwein, 1 Birne, 1 Apfel, 5 Erdbeeren, 10 Walderdbeeren, 5 Spreizfuß-Samen, 8 Preiselbeeren, 2 Büschel Treugras, 16 Heidelbeeren, 5 Mistelbeeren, 5 Sonnenblumenkerne, 10 Rosinen, 2 Haselnüsse, 1 Yaniméblüte;	SF: 15; (¾ Liter / 6 Anwendungen) der Anwender erwirbt in 4-stündigem Schlaf Wissen bzw. Können in einer beliebigen Fertigkeit (auch KT oder Zauberei) in Höhe von 2W3 Punkten; pro Anwendung verliert er allerdings permanent einen Punkt seiner Lebensenergie und es besteht eine 30%-Chance, daß ein Wissensverlust in einer zufällig ausgewählten - vom Charakter allerdings bereits erlernten - Fertigkeit des gleichen Bereichs (also Kampf, Zauber oder sonstiges) eintritt; die ausgewählte Fertigkeit, bei der es sich auch um die zu steigemde handeln kann, sinkt auf W100 % des aktuellen Wertes, mindestens jedoch um 2 Punkte
Schleiersaft (225 S)	26	½ l Weißwein, 3 Alraunen, 1 Atlasrose, 2 Blauaug-Blumen, 3 Südblattbeeren, 2 Apfel, 3 Mistelbeeren	SF: 2; (½ Liter / 4 Anwendungen) der Anwender (und nur dieser, keine Kleidung oder Ausrüstung) wird für 3W3 Minuten (Spielleiterwurf) unsichtbar
Traumgeist (70 S)	17	½ l Rotwein, 3 Pirschblumen, 10 Heidelbeeren, 1 Traubenblatt, 1 Yaniméblüte, 2 Ammerbeeren, 2 Gewürznelken	AT: 16; (1 Liter / 6 Anwendungen) das Opfer fällt innerhalb von 5W6 Minuten in tiefen Schlaf, aus dem es für die Dauer von mindestens 20 Minuten durch nichts zu erwecken ist
Willenswasser (130 S)	22	¾ l Brantwein, 1 Alraune, 2 Blatt Melisse, 2 Portionen Hofnarrengrün, ½ Birne, Prise Pfeffer	AT: 15; (1 Liter / 6 Anwendungen) das Opfer wird für 2W3 h apathisch und kann keine Entscheidungen mehr fällen ist jedoch offen für Anweisungen Dritter; für Willensproben des Opfers, solchen Vorschlägen zu widerstehen, gilt ein zu erreichender Mindestwert von 34 Punkten.
Winterwein (1200 S)	34	1/8 l Obstbrantwein, 1 Baldrianwurzel, 1 Baderwurz, 3 Blätter Yornáz, 1 kleines Büschel Panthergras, 1 Silberdistel, 2 Alraunen	(1/8 Liter / 1 Anwendung) der Anwender fällt in einen erholsamen Schlaf von mindestens 6 Stunden Dauer (je schwerer und fortgeschrittener die Krankheit oder Vergiftung, desto länger der Schlaf); in dieser Zeit erholt er sich vollständig
Wutwurz (120 S)	22	1 Liter Bier, ¼ l Brantwein, ½ Alraune, ½ Silberdistel, 2 halbe Walderdbeeren, 1 Kirschkern, 1 Diebeswurzel, 1 Orkhaar	AT: 17; (1 Liter / 4 Anwendungen) das Opfer wird für 2W6 h cholerisch, erregt sich über jede Kleinigkeit, gerät in Zorn; der Zornwert steigt auf 20; pro Anlaß ist eine Zornprobe durchzuführen, liegt das Ergebnis der Probe mindestens beim Wert 30, so wird das Opfer gewalttätig
Zaubertrank (145 S)	17	½ Liter Wein, 1 Ritterwurzel, 3 Mistelbeeren;	SF: 2; (½ Liter / 3 Anwendungen) führt augenblicklich 60 ZKP zu (auch über Höchstwert hinaus)
Zwergenglut (110 S)	22	1 l Met, 8 Adlerbeeren, 5 Dunkelbeeren, 4 Blätter Fallkraut, 2 Varnosen, 1 Altaril-Splitter	SF: 3; (1 Liter / 6 Anwendungen) spendet für 4 Stunden wohlige Wärme und schützt vor Erfrierungen; bei Einnahme vor dem Einschlafen, wird geruh-samer Schlaf bereitet (Regeneration verdreifacht)
Zwergenschwitze (90 S)	22	½ l Bier, 1/8 l Essig, 1 Prise Zunder, ¼ l Brantwein, 3 Spreizfußsamen, 5 Wallwurzwurzeln, 6 Dasselblätter, 1 Baldrian-Wurzel, 1 Diebeswurzel	SF: 2; (1 ½ Liter / 6 Anwendungen) Ausdauersteigerung und Kräftigung für 2 Stunden (doppelter Kraftaktwert, TP+3, KR + AU je + 5, fördert zugleich den Haarwuchs; findet zudem Nutzenwendung beim Feuermachen und Desinfizieren von Wunden (senkt Wundfieber-Angriff auf 2)

Stehen die notwendigen Zutaten nicht zur Verfügung, so können Ersatzzutaten verwendet werden; je nach Stimmigkeit der Ersatzzutat wird die Alchimie-Probe modifiziert.

ANHANG G KRANKHEITEN

Krankheit	Ursachen	Angriff	Wirkung	Behandlung
Alpdrücken	Überarbeitung, Nervenerregung, übermäßiger Drogenkonsum, bes. in Verbindung mit spätem und zu reichhaltigem Abendessen	6 / 1	Mehr oder weniger starkes Angstgefühl während des Schlafes (½ Regeneration), als ob eine Zentnerlast auf der Brust liege und die „Luft abdrücke“. Je nach Intensität: ½ oder 2/3 Wille; Angstwert *2.	Entspannungsübungen; viel Bewegung in frischer Luft; Schlafen bei offenem Fenster auf harter, kühler Unterlage (Roßhaar); Kräuteraufguß, kalte Bäder
Appetitlosigkeit	Geistige Überarbeitung, übermäßiger Genuß von Nikotin, Zauber-Patzer, verlorenes ZGE-Gefecht	6 / 2	Mehr oder weniger ausgeprägte Verweigerung der Nahrungsaufnahme; Verlust von W3 Punkten LeP und 1 Punkt KR pro Tag, keine Regeneration.	Frischobstsäfte, Rohkost, viel Bewegung
Bandwurm	Verzehr von verdorbenem Fisch, Schweine- oder Rinderfleisch	12 / 1	Heißhunger bei häufig bestehender Appetitlosigkeit, Brechreiz; weißlich-gelbe, platte kleinnudelartige Gebilde im Stuhl; Verlust von W3 LeP pro Tag; -6-Einbuße auf Motorische Handlungen.	Rohe Möhren, Zwiebeln, rohes Sauerkraut, Knoblauch, Schwarzbrot; Seifenwassereinläufe; Kürbiskerne.
Bauchfellentzündung	Mindestens 2 Ernste Verletzungen im Unterleib	10 / -	Fieber, evtl. Schüttelfrost, heftige, brennende, schneidende oder stechende Leibscherzen; brettharter Leib, Verstopfung, beschwerliche Atmung; der Kranke liegt meist apathisch, mit angezogenen Beinen da; Brechreiz; täglicher Verlust von 2W3 LeP, keine Regeneration, Motorische Handlungen -17.	Nahrungs- und Flüssigkeitszufuhr stoppen; Salbei und Kamillentee; Arme und Hände mit Essig abwaschen
Blasenentzündung	Erkältung des Unterleibs, nasse und kalte Füße	10 / -	Häufige Harnentleerungen; brennende Schmerzen in Hamnröhre nach Entleerung; Fieber; blutiger, stark riechender Urin; halbierte Regeneration; Motorische Handlungen -8.	Heiße Unterleibsdämpfe, heiße Fußbäder; leichte, salzlose Kost
Brüche	Patzer bei Proben auf Akrobatik, Springen o.ä.; Stürze	3 / -	Motorische Handlungen je nach Schwere des Bruchs eingeschränkt	Ruhigstellen, Richten, Schienen
Durchfall	Genuß von verdorbenen Speisen	13 / 3	Starke Darmaktivität; 50%-Chance, bei Anstrengungen Schließmuskel-Kontrolle zu verlieren; generelle -3-Einbuße auf motorische Handlungen	Verschiedene Tees; entspannende Körperhaltung einnehmen
Erkältung	Langer Aufenthalt im Regen, Unterkühlung bei Nachtruhe	13 / 13	Fieber, Kopfschmerzen, Mattigkeit, Husten, Schnupfen; zeitweise Verlust von KR, AU, VS; keine Regeneration	Schweißserzeugende Maßnahmen

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Krankheit	Ursachen	Angriff	Wirkung	Behandlung
Gelbsucht	Genuß verdorbener Lebensmittel, Trinken von od. Baden in verseuchtem Gewässer	16 / 15	Appetitlosigkeit, unklare Magenbeschwerden, Übelkeit, Erbrechen, Durchfall; später Augenweiß färbt sich gelb, dann ganze Haut; verlangsamter Puls, leichtes Fieber, Urin dunkel bzw. bierbraun; tägl. Verlust: LeP: -W10, KR: -W3; keine Reg.	Betruhe, Wärme- und Hitzeanwendung, strenge Diät, verschiedene Tees
Grippe	Zu langer Aufenthalt im Regen o.ä.	12 / 13	Allgemeine Mattigkeit, dumpfe Kopfschmerzen, gering erhöhte Temperatur; tägl. Verlust: W3+2 LeP, motorische Handlungen -6; keine Regeneration	Zitronen-, Apfelsinensaft; Fußbäder, kalte Wickel, Tees
Hexenschuß	Patzer bei KR-Probe od. entsprechender Fertigkeit-Probe; nasse Füße	7 / -	Heftiger, plötzlich auftretender, langanhaltender Schmerz in der Lenden- und Kreuzgegend. Der Kranke geht halbgebogen; Aufrichten ist fast unmöglich. Motorische Handlungen -17.	Heiße Bäder; Massage der Rückenmuskulatur
Hitzschlag	Hitzestauung im Körper, meist bei körperlicher Betätigung in schwüler Luft; Nikotin- und Alkoholgenuß begünstigen Auswirkungen	9 / -	Trockene Zunge, Enge auf der Brust, Atembeschwerden, leichte Übelkeit, Bläßwerden des Gesichts, Taumeln; dann Bewußtlosigkeit, beschleunigte Atmung, rote bis blaurote Gesichtsfarbe, Erbrechen; Verlust von je 1W3 Punkten auf alle Eigenschaftswerte des Geistes	Lagerung an schattigem Platz mit bewegter Luft, Entkleiden; Besprengen mit Wasser; Abreiben mit rauem Tuch; kühles Wasser mit Salz od. verdünnte Fruchtsäfte
Höhlenkrankheit	Bisse von Fledermäusen, Ratten oder Kranken	12 / ?	Starke Beklemmung und Atemnot; Erstickungsanfälle; in Höhlen sind alle Werte halbiert (evtl. Folgeschäden)	Aufenthalt im Freien, Frischluftzufuhr; Singen; Sauerampfer
Lungenentzündung	Nicht behandelte Erkältung (nach W10 Tagen)	15 / 6	Hohes Fieber, Schüttelfrost, erschwerte Atmung, Husten, Mattigkeit, schleimiger Auswurf; tägl. Verlust: LeP: -W6+3, KR / AU: - 1W3; keine Regeneration.	Frischluftzufuhr, warm Einpacken, sehr kalte Beinwickel, Einläufe
Lykanthropie	Biß von infiziertem Wesen	20 / ?	Der Erkrankte verwandelt sich allmählich in ein Werwesen und übernimmt mehr und mehr dessen körperliche und geistige Merkmale.	Göttliches Wunder o.ä.
Schlachtfeldfieber	Kontakt mit Ghulen, Geiern oder Geierkot	13 / 6	Nach 3 Tagen: stärker werdendes Fieber, Leibschmerzen, gelbliche Färbung der Lippen; Pro Tag Verlust von W3 Punkten KR, AU und W6 LeP; keine Regeneration.	Kalte Umschläge, Einläufe, Aderlaß, Tees
Schnupfen	Unterkühlung, lange Zeit im Regen	14 / 13	Schnupfen, Einbußen auf Geruch- & Geschmackssinn, halbierte Regeneration	Heiße Fußbäder, kalte Wickel, Tees
Sumpffieber	Aufenthalt in Sumpfgebieten, besonders nachts	13 / 9	Wahnvorstellungen; Fieberträume; gesteigerte Ängste; pro Tag 2W6+3 SP für LeP; keine Regeneration	Kalte Wickel; bequeme, weiche Unterlage für Ruhestatt
Syphilis	Gonokokken-Infizierung durch Geschlechtsverkehr mit infizierter Person, durch infizierte Hände, Kleider o.ä.	13 / ?	Kitzeln und Brennen in Hamröhre, speziell beim Wasserlassen; gelblich-grünlisches Sekret tritt aus; Schmerzen in Nierengegend; Einschränkung der motorischen Leistungsfähigkeit: -8; tägl. Verlust von 1W3 LeP.	Pudem, warm einpacken
Tollwut	Biß von infiziertem Wesen	16 / ?	Nach W20*10 Tagen: Schluckbeschwerden, Appetitlosigkeit, Krämpfe, Atemnot, Fieber; Wahnvorstellungen, Schwächung; Pro Tag Verlust von 2W3 LeP; keine Regeneration.	Mit Schafsmilch einreiben; eiweißhaltige Nahrung verabreichen
Verstauchungen	Patzer bei Akrobatik-, Springen- o.ä. Proben	8 / -	Häufig begleitet von Bluterguß; Schwellung des Gelenks; Motorische Handlungen bis zu -12 reduziert.	Kaltes Wasser anwenden, Stützverband mit kalten Umschlägen;
Wundfieber	Verletzung durch schmutzige Waffen, Ork Waffen, Tierbisse; mißlungene Erste-Hilfe-Probe bei Wundversorgung	13 / 1	Lymphdrüsen schwellen an und schmerzen; Fieber, Schüttelfrost; Pro Tag Verlust von W3 Punkten KR, AU und W6 Punkten LeP, der sich jeden Tag um 1 zusätzlichen Punkt erhöht, keine Regeneration.	Kalte Umschläge, Hochlagern, verschiedene Tees

* Der erste Wert gilt als Angriffs (AT)-Wert der Krankheit bei gegebenen Ursachen; der zweite Wert gilt als AT-Wert durch die Gegenwart eines Kranken.

ANHANG H ZAUBERRITUALE

I VORBEMERKUNGEN

Im Folgenden sind die Zauberrituale nach Bereichen geordnet aufgelistet. Die Magiebereiche Dimensionen, Elemente, Energie, Physik und Psyche stehen all jenen Charakteren offen, die durch ihre **Berufsausbildung** damit konfrontiert wurden, dies sind in erster Linie die Zauberer, Hexen, Druiden, Valaris und Nekromanten. Nicht alle Bereichszauber eignen sich gleichermaßen für die jeweiligen Berufsgruppen; hier sollte der Spieler rollengerechte Entscheidungen treffen. Für Waldläufer, Hexen, Druiden und Priester sind zudem jeweils eigene Listen aufgeführt, auf die auch nur diese Berufsgruppen Zugriff haben. Elben und Nixen – und nur diese – können die jeweiligen volksspezifischen Zauberrituale erlernen.

Wirkt ein Zauberritual über eine bestimmte Zeitspanne, so ergibt sich diese normalerweise aus der Zaubermacht und dem Zaubergrad des Charakters. Der Zaubergrad gibt dabei die maximale Zeiteinheit (KR, Minuten, Stunden, Tage oder Wochen) an und die Zaubermacht die Anzahl der Einheiten (also z. B. maximal 11 Tage bei ZM 11 und ZaG 4). Einige Zauberrituale besitzen jedoch eine eingeschränkte Wirkungsdauer; diese ist ggf. bei der jeweiligen Wirkungsbeschreibung angegeben (z. B. Stunden, wenn das Zauberritual maximal ZM Stunden wirken kann).

Erläuterungen zu den Abkürzungen:

Zauberzeit (Zz) gibt die Zeitspanne in Aktionspunkten (AP) an, die benötigt wird, um den Zauber zu wirken, d.h. bei einer Zz-Angabe von 3 wirkt der Zauber **nach** Einsatz von drei AP. Ein „!“ bedeutet, dass der Zauber mindestens 1 AP in Anspruch nimmt, d.h. er kann auch bei den Fertigkeiten **Geistesblitz** oder **Intuition** nicht augenblicklich gewirkt werden. Möglicherweise erfordert der Einsatz eines Zauberrituals mehr AP, als einem Charakter pro KR zur Verfügung stehen; in diesem Fall verbraucht er die verbleibenden AP in der darauffolgenden KR. Bei einigen Ritualen findet sich die Angabe „v“ für variabel; dies bedeutet, dass die Zauberzeit variieren kann.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Schwierigkeitsgrad (SG) gibt den Zaubermachtwert an, den ein Charakter mindestens erreicht haben muss, um dieses Ritual erlernen zu können; gibt zugleich die Kosten des Rituals in ZKP an.

Resistenzwert (RW): ein Häkchen (√) zeigt an, dass dem Zauberziel ein Resistenzwurf gegen Magie zusteht (der hier zu erreichende Mindestwert entspricht dem Ergebnis des Angriffszaubers). Ein weiterer Zusatz (z.B. ½) zeigt an, dass ein erfolgreicher RW-Wurf nicht vollständig vor der Magie schützt, sondern lediglich die Wirkung (z.B. ½ Wirkung) beeinflusst; das Kürzel Ggz steht für Gegenzauber, was bedeutet, dass das jeweilige Zauberritual einen Gegenzauber gegen ein anderes Ritual darstellt (dem Ziel daher auch keine RW-Probe zusteht).

2 BEREICH DIMENSIONEN

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Beschwörung	6	10	-	Der Zaubernde beschwört ein beliebiges nichtmagisches Wesen. Dieses materialisiert aus dem Nichts und steht unter der Kontrolle des Zaubernden. Je nach ZaG variiert die Mächtigkeit des Wesens (z. B. ermöglicht der 5. ZaG die Beschwörung eines mächtigen Menschenkriegers). Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Dämon beschwören	7	18	-	Der Zaubernde beschwört einen Dämon. Dieser kommt aus einer anderen Dimension und steht unter der Kontrolle des Zaubernden. Der Dämon besitzt einen Angriffswert von 10+W20 Punkten, verfügt über 150+W100 LeP und verursacht pro Angriff 5W20 Schadenspunkte. Ein Dämon kann nur durch magische Waffen oder Zauberei (RW Magie: 10+W20) verletzt werden. Da Dämonen nur ungern beschworen werden, muss der Zaubernde nach Ende der Wirkungsdauer eine erneute ZGE-Probe ablegen; ist das Ergebnis kleiner als 30 Punkte, bleibt der Dämon und bekämpft den Zaubernden bis einer von beiden vernichtet ist. Bei einem Glückszauber erscheint ein Hoher Dämon mit Angriff: 20+W20, 300+W100 LeP und 3W100 TP; ein Patzer lässt ebenfalls einen Hohen Dämon erscheinen, allerdings wendet sich dieser sofort gegen seinen Beschwörer. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Einkerkerung	7	17	√	Das Ziel wird in eine anderen Dimension geschleudert und muss dort sein Dasein fristen. Es kann lediglich durch den Zauber <i>Freiheit</i> gerettet werden. Dieser muss an dem Ort gesprochen werden, an dem das Ziel von der Einkerkerung heimgesucht wurde.
Elementar beschwören	7	16	-	Der Zaubernde beschwört ein Elementarwesen (Feuer, Wasser, Erde oder Luft). Dieses materialisiert aus dem Nichts und steht unter der Kontrolle des Zaubernden. Das Elementarwesen verfügt über 80+W100 LeP und verursacht pro Angriff (AT-Wert: 5+W20) 5W20 TP je nach Art des Elements. Elementarwesen bekämpft man am effektivsten wie das jeweilige Element (Kreativität einsetzen!). Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Freiheit	7	17	Ggz.	Der Zaubernde befreit ein mittels <i>Einkerkerung</i> in eine andere Dimension geschleudertes Ziel. Der Zauber muss am Ort der Einkerkerung gesprochen werden und das Ergebnis der <i>Freiheit</i> -ZGE-Probe muss mindestens so hoch sein wie das Ergebnis der <i>Einkerkerungs</i> -ZGE-Probe.
Fremde Sicht	3	3	√	Das Ziel kann durch die Augen eines beliebigen Lebewesens innerhalb seiner Wahrnehmungsweite sehen.
Geistfessel	4	4	√	Der Geist des Ziels wird für die Wirkungsdauer gefesselt, d.h. das Ziel verharrt an Ort und Stelle, wirkt geistig abwesend und zeigt keinerlei Reaktionen (Reflexe ausgenommen). Tatsächlich nimmt es aber das Geschehen um sich herum wahr.
Hohe Beschwörung	7	14	-	Der Zaubernde beschwört ein beliebiges magisches oder nichtmagisches Wesen. Dieses materialisiert aus dem Nichts und steht unter der Kontrolle des Zaubernden. Je nach ZaG variiert die Mächtigkeit des Wesens (z. B. von Wichteln über Kobolde bis hin zu Einhörnern oder Drachen). Da magische Wesen nur ungern beschworen werden muss der Zaubernde nach Ende der Wirkungsdauer eine erneute ZGE-Probe ablegen; ist das Ergebnis kleiner als 30 Punkte, bleibt das Wesen und bekämpft den Zaubernden bis dieser oder das Wesen vernichtet ist. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Hohe Lebensspende	10	11	√	Der Zaubernde kann einen Verstorbenen erwecken, indem er seine Seele in den Körper zurückholt; die Seele des Zieles muss noch existieren. Das Ziel erwacht sofort und ist im Vollbesitz aller Lebenskräfte (möglicherweise aber in einem arg mitgenommenen Körper).
Insektenschwarm	4	4	-	Der Zaubernde beschwört aus dem Nichts einen Insektenschwarm, den er während der Wirkungsdauer von bis zu ZM KR beliebig steuern kann, d.h. er gibt eine Richtung an, in die sich der Insektenschwarm bewegen soll. Trifft dieser mit einem Wesen zusammen, so fällt der Schwarm über dieses her und verursacht pro KR 1W20 SP; darüber hinaus wird die Wahrnehmung des Ziels beeinträchtigt: alle Kampf- und Zaubermanöver sind um ZaG Punkte erschwert.
Leben spenden	8	8	√	Der Zaubernde kann einen Verstorbenen erwecken, indem er seine Seele in den Körper zurückholt; die Seele des Zieles muss noch existieren. Nach der Erweckung findet das Ziel während einer Dauer, die der Todesdauer entspricht, allmählich zu seiner vormaligen Stärke zurück.
Lebenskraft	5	5	√	Das Ziel wird in komaähnlichen Tiefschlaf versetzt und sein Tod für 1h pro ZaG des Zaubernden hinausgezögert, d.h. der Körper wird konserviert und die Seele verlässt ihn nicht.
Magische Waffen	3	6	-	Der Zaubernde beschwört eine magische Waffe mit einem TP-Bonus in Höhe seines ZaG. Nach der Wirkungsdauer verschwindet die Waffe wieder. Max. Wirkungsdauer: KR
Rückschau	6	3	√	Der Zaubernde hat eine Vision der Vergangenheit; die Vision muss mit dem Ort, Gegenstand oder der Person in Beziehung stehen, der bzw. die beim Einsatz des Spruches berührt wurde. Der Zaubernde fällt für die Dauer der Konzentration in Trance.
Schlingkraut	6	5	√	Dieser Spruch belebt die Beblätterung eines Gebiets [bis zu ZM² Meter]. Die Blätter greifen entweder eine bestimmte Art von Wesen an oder alle, die das Gebiet betreten. Dies muss der Zaubernde bei der Anwendung des Spruchs festlegen. Alle betroffenen Wesen im Gebiet erleiden pro KR 1W6 Angriffe deren AT-Werte von der Art und Dichte der Beblätterung abhängig ist. Pro geglücktem Angriff werden alle Handlungen des Opfers um 1 Punkt erschwert. Beim Einsatz des Spruchs kann der Zaubernde festlegen, dass die Angriffe nur solange durchgeführt werden, bis das Ziel gefangen ist, d.h. sich nicht mehr bewegen kann. Andernfalls verliert das Opfer pro gefangener KR 1 Lebenspunkt.
Seelenfluch	3	10	√	Die Seele des Zieles wird in ein beliebiges Objekt in Sichtweite des Zaubernden geschleudert; das Ziel erleidet einen Malus von 6 Punkten auf alle Handlungen bis das Objekt zerstört ist; es weiß stets, in welcher Richtung sich seine Seele befindet.
Seelenraub	4	13	√	Die Seele des Zieles wird aus dessen Körper gerissen; sie bleibt für die Wirkungsdauer dort, wo sich körperlose Seelen aufhalten; sie kann nur durch <i>Leben spenden</i> vorzeitig zurückgeholt werden. Das Ziel ist bewusstlos bis die Seele zurückkehrt.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Seelentausch	4	13	√	Der Zaubernde transferiert seinen „Geist/Seele“ für die Wirkungsdauer in den Körper des Zieles und dessen „Geist/Seele“ wird unterdrückt. Während er den Körper des Ziels kontrolliert, kann der Zaubernde nur 50% normaler Aktivität durchführen; nach Ablauf der Wirkungsdauer kehrt er in seinen eigenen Körper zurück, der während des Zaubers in einem magischen Tiefschlaf liegt.
Teleportation	6	12	-	Der Zaubernde versetzt sich selbst und alles, was er am Körper trägt an einen anderen Ort, der ihm bekannt sein muss. Sollen andere Personen mitversetzt werden, so müssen sie sich an den Händen fassen, sodass ein Kreis entsteht. Bei einem Patzer bleibt der Zaubernde in einer anderen Dimension gefangen, wird an einen völlig anderen Ort versetzt o. Ä.
Tierbeschwörung	5	7	-	Der Zaubernde beschwört ein Tierwesen. Dieses materialisiert aus dem Nichts und steht unter der Kontrolle des Zaubernden. Je nach ZaG variiert die Mächtigkeit des Tiers (z. B. von Ameise über Katze bis Pferd). Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Tote erwecken	6	7	√	Der Zaubernde kann einen Leichnam dazu bringen, sich zu erheben und zu bewegen; während der Wirkungsdauer gehorcht der Leichnam den Befehlen des Zaubernden; pro Befehl ist eine energische Willens- oder Auprobe erforderlich.
Totenruf	5	8	-	Der Zaubernde kontaktiert den Geist eines Toten, welcher ihm die Ursache seines Todes (z.B. Rache, Raubmord, Unfall usw.) sowie ggf. eine Beschreibung des Mörders liefert; der Zauber muss innerhalb von 24 h nach dem Tod am Todesort oder zu einem beliebigen Zeitpunkt über den Leichnam gesprochen werden.
Untote vertreiben	2	5	√	Zwingt Untote oder erweckte Tote zu Flucht oder Zerfall (30+).
Untotes Wesen	7	12	√	Der Zaubernde kann bis zu ZaG tote Körper in Untote verwandeln. Um diesen einen Befehl zu erteilen, ist eine energische Willens- oder Auprobe erforderlich. Solange den Untoten kein Befehl erteilt wird, schlurfen sie langsam umher und greifen jedes lebende Wesen in ihrer Nähe an. Untote können gebannt, vertrieben oder auch einfach in kleine Stücke gehackt werden. Die Mächtigkeit des jeweiligen Untoten ist abhängig von seinem vormaligen Leben und der Höhe der ZGE-Probe des Zaubernden.
Wandelnder Geist	7	12	-	Der Zaubernde fällt in Schlaf; während der Wirkungsdauer kann sein Geist einer Geistererscheinung gleich umherstreifen; kehrt er vor Ende der Wirkungsdauer nicht in seinen Körper zurück, besteht eine 25%-Chance (1-5 auf W20), dass ein beliebiger Geist seinen Körper übernimmt und der Zaubernde zum Geisterdasein verdammt ist.
Zeitstopp	8	16	-	Der Zaubernde hält den Lauf der Zeit für 5 KR an. Er selbst kann sich bewegen und Handlungen ausführen. Alles was er während des Zeitstopps tut (z.B. Angriffe, Zauber etc.), tritt schlagartig mit Wiederbeginn des Zeitlaufs ein. Gelingt dem Zaubernden eine tödliche ZGE-Probe (40+), so kann er die Wirkungsdauer gemäß ZM und ZaG festsetzen. Da dies allerdings ein sehr mächtiger Zauber ist, muss der Zaubernde pro Minute Wirkungsdauer zusätzlich ZKP in Höhe von 1W20 aufwenden.

3 BEREICH ELEMENTE

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Beben	5	7	-	Löst ein schwaches Erdbeben aus, das schlecht konstruierte Bauten zum Einsturz bringen kann.
Blitzstrahl	4	8	-	Ein Blitzstrahl entspringt der Hand des Zaubernden und verursacht TP; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Donnerschlag	4	6	-	Erzeugt einen sehr lauten Knall dicht an den Ohren des Ziels; das Ziel erleidet SP und ist für SP / 5 KR benommen; alle Wesen im Umkreis von ZM m sind für SP / 10 KR benommen.
Eisstrahl	4	6	-	Aus der Handfläche des Zaubernden bricht ein Eisstrahl und verursacht TP durch Kälte; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Entzünden	3	2	-	Lässt brennbare Materialien augenblicklich in Flammen aufgehen.
Erdbeben	10	15	-	Der Zaubernde löst ein Erdbeben aus, das er um bis zu ZaG Stunden verzögern kann; die Schwere des Erdbebens richtet sich nach der Höhe der ZGE-Probe: -5: der Boden unter dem Zauberer bebt; 6-16: schwaches Beben; 17-29: mittleres Beben; 30-39: starkes Beben; 40+: tödliches Beben
Feuer	3	5	√	Lässt ein beliebiges Objekt entflammen; die Flammen verursachen regulären Schaden durch Feuer; ist das Objekt immun gegen Feuer, so bleibt es selbst unversehrt, derjenige, der es berührt jedoch nicht unbedingt. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Feuer löschen	4	6	(Ggz)	Alle nicht-magischen Feuer im Wahrnehmungsbereich des Zaubernden verlöschen augenblicklich; um magisches Feuer zu löschen, muss der entsprechende Gegenzauber überboten werden.
Feuerball	4	8	-	Ein faustgroßer Feuerball schießt aus der Hand des Zaubernden und explodiert mit Auswirkung auf ZM m Umkreis; verursacht SP durch Feuer; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Feuerstrahl	4	7	-	Aus der Handfläche des Zaubernden bricht ein Feuerstrahl und verursacht SP durch Feuer; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Feuersturm	10	16	√ ½	Der Zaubernde verursacht ein Unwetter, statt Wasser regnet es Feuerbälle, die brennbares Material entzünden und SP verursachen. Der maximale Durchmesser des betroffenen Gebiets ist abhängig von der ZM und dem ZaG: ZaG 1: ZM Meter, ZaG 2: ZM*3 Meter, ZaG 3: ZM*10 Meter, ZaG 4: ZM*100 Meter, ZaG 5: ZM km. Maximale Wirkungsdauer: Stunden.
Feuerwand	4	9	√ ½	Erzeugt auf einer Breite von bis zu ZM m eine undurchsichtige, bis zu ZaG m dicke Wand aus Feuer mit einer Höhe von bis zu ZaG m. Das Durchschreiten verursacht SP durch Feuer und entzündet u. U. brennbare Materialien. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Feuerwerk	5	8	-	Ein faustgroßer Lichtball schießt aus der Hand des Zaubernden und explodiert zu einem prächtigen Feuerwerk; ab ZaG 3 kann der Zaubernde Bilder entstehen lassen, ab ZaG 5 können die Bilder auch Bewegungen durchführen.
Herrschaft über die Wolken	7	12	-	Der Zaubernde besitzt volle Kontrolle über alle Wolken in Sicht (einschließlich Nebel); er kann Gewitterwolken steuern und ausregnen lassen, kann sie aber nicht erzeugen.
Kälteball	4	7	-	Eine 30 cm große Kugel intensiver Kälte schießt aus der Hand des Zaubernden und explodiert mit Auswirkung auf ZM m Umkreis; verursacht SP durch Kälte; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Kältewand	4	8	-	Erzeugt auf einer Breite von bis zu ZM m eine durchsichtige, bis zu ZaG m dicke Wand intensiver Kälte mit einer Höhe von bis zu ZaG m. Das Durchschreiten verursacht SP durch Kälte. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Nebel	5	4	-	Der Zaubernde lässt Nebel entstehen. Der maximale Durchmesser des betroffenen Gebiets ist abhängig von der ZM und dem ZaG: ZaG 1: ZM Meter, ZaG 2: ZM*3 Meter; ZaG 3: ZM*10 Meter; ZaG 4: ZM*100 Meter; ZaG 5: ZM km. Die Sichtweite im Nebel ist abhängig von der Höhe der ZGE-Probe: 6-16: 50 m; 17-25: 30 m; 26-29: 10 m; 30-33: 1 m; 34-36: 30 cm; 37+: 1 cm Maximale Wirkungsdauer: Stunden.
Orkan	6	14	-	Beschwört die Kräfte der Natur zu einem wilden Orkan; Wogen von 6 m bis 15 m Höhe, strömender Regen, Windgeschwindigkeiten von 40 bis 100 km/h; kann um bis zu ZaG Stunden verzögert werden.
Sommerzeit	10	13	-	Erhöht die Temperatur in ZM*100 m Umkreis um den Zaubernden allmählich um bis zu ZM*ZaG Grad.
Spruchablenkung	-	7	Ggz	Lenkt einen Elementar-Angriffspruch von seiner Bahn ab und gibt diesem ein neues Ziel; Das Zauberesultat des anderen Zauberers muss überboten werden.
Steinfeuer	3!	8	√	Lässt Stein auf einer Oberfläche von bis zu (ZaG*10)m ² entflammen; erzeugt dabei ZaG m hohe Flammen und pro KR ZaG-abhängige SP. Max. Wirkungsdauer: Stunden
Sturmwind	4	9	√	Erzeugt auf einer Breite von bis zu ZM m eine bis zu ZaG m dicke Wand dichter, wildbewegter Luft mit einer Höhe von bis zu ZaG m. Alles Stoffliche, das die Wand durchqueren will, legt ggf. eine Kraftprobe ab; ist das Ergebnis kleiner als die ZGE-Probe, so wird das Opfer umhergeschleudert und erleidet je nach Beschaffenheit der Umgebung bzw. dem Ergebnis einer Abrollenprobe unterschiedlich viel SP. Max. Wirkungsdauer: Stunden
Sturmwind	7	12	-	Aus den ausgebreiteten Armen des Zaubernden bricht ein Sturm, der sich kegelartig verbreitert, bis er in maximal 100*ZM m Entfernung einen Kreis von maximal ZM*5 m erfasst; alle Wesen in diesem Bereich erleiden ZaG-abhängige TP.
Tödlicher Nebel	5	12	√	Der Zaubernde lässt tödlichen Nebel entstehen. Der maximale Durchmesser des betroffenen Gebiets ist abhängig von der ZM und dem ZaG: ZaG 1: ZM Meter, ZaG 2: ZM*3 Meter; ZaG 3: ZM*10 Meter; ZaG 4: ZM*100 Meter; ZaG 5: ZM km. Die Sichtweite im Nebel ist abhängig von der Höhe der ZGE-Probe: 6-16: 50 m; 17-25: 30 m; 26-29: 10 m; 30-33: 1 m; 34-36: 30 cm; 37+: 1 cm. Alle Wesen im Innern des Nebels erleiden beim Atmen pro KR ZaG-abhängige TP. Maximale Wirkungsdauer: Stunden.
Wasserkorridor	5	6	-	Erzeugt einen bis zu ZM*100 m langen, bis zu ZaG m breiten und bis zu ZaG+ZM m tiefen Korridor durch eine beliebige Flüssigkeit (der Korridor muss nach oben offen sein).
Wasserstrahl	4	5	-	Aus der Hand des Zaubernden bricht ein Wasserstrahl; im Kampf eingesetzt erleidet das Opfer TP; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Wasserwand	4	-	√	Erzeugt auf einer Breite von bis zu ZM m eine bis zu ZaG m dicke Wand dichten, wildbewegten Wassrs mit einer Höhe von bis zu ZaG m. Alles Stoffliche, das die Wand durchqueren will, legt ggf. eine Kraftprobe ab; ist das Ergebnis kleiner als die ZGE-Probe, so wird das Opfer umhergeschleudert und erleidet je nach Beschaffenheit der Umgebung bzw. dem Ergebnis einer Abrollenprobe unterschiedlich viel SP. Wasserempfindliches Material wird beschädigt. Max. Wirkungsdauer: Stunden
Wintereinbruch	10	13	-	Senkt die Temperatur in ZM*100 m Umkreis um den Zaubernden allmählich um bis zu ZM*ZaG Grad.

4 BEREICH ENERGIE

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Anschein	6	6	√	Eine Illusion, die dem Ziel Aussehen und Stimme einer beliebigen humanoiden Gestalt verleiht. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Anwesenheit	5	2	√	Der Zaubernde ist sich der Gegenwart aller intelligenten Wesen im Umkreis von ZM m bewusst; der Zaubernde kennt die Zahl, nicht den Ort.
Aura	2!	2	√	Lässt eine helle Aura um das Ziel erscheinen, die es mächtiger wirken lässt; die Aura steigt um 2*ZaG Punkte. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Bauchreden	3!	3	-	Die Stimme des Zaubernden scheint von einem Punkt seiner Wahl zu kommen.
Beherrschung beenden	3!	5	Ggz	Befreit das Ziel von der Wirkung eines Beherrschungszaubers.
Blindheit	4	5	√	Erzeugt einen Bereich der Dunkelheit um den Kopf des Zieles, der Sehen unmöglich macht, bis der Zauber gebannt oder die Dunkelheit durch <i>Geweihtes Licht</i> vertrieben wird.
Blitzschild	3!	5	√	Das Ziel ist von einer Kugel blauen Lichts umgeben, die es vollständig vor Schäden durch natürlichen Licht- bzw. Blitzeinfluss schützt. Gegen magische Angriffe dieser Art erhält das Ziel einen Schutz von ZaG*10%; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Brechung	3!	3	-	Lässt ein Objekt um bis zu ZM m neben seinem tatsächlichen Standort erscheinen. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Dunkelheit	5	5	-	Der Zaubernde taucht ein Gebiet in eine Dunkelheit, die tiefster Nacht entspricht. Der maximale Durchmesser des betroffenen Gebietes beträgt ZM*ZaG Meter. Maximale Wirkungsdauer: Stunden.
Energieentzug	5!	12	√	Der Zaubernde entzieht dem Opfer Energiereserven, wodurch dieses Erfahrungspunkte in Höhe von ZaG *100 Punkte (und dadurch evtl. Erfahrungsstufen) verliert. Bis der Charakter seine vormalige Erfahrungsstufe wieder erreicht hat, erleidet er auf alle Fertigkeiten einen Malus von 1 Punkt pro verllorener Stufe. (Dies ist eine Standardfertigkeit der Vampire und vieler Geisterwesen.)
Farbenspiel	3!	1	√	Lässt ein Objekt in einer beliebigen Farbe kurz aufleuchten.
Feuerschild	3!	5	√	Das Ziel ist von einer Kugel blauen Lichts umgeben, die es vollständig vor Schäden durch natürliches Feuer schützt. Gegen magische Angriffe dieser Art erhält das Ziel einen Schutz von ZaG*10%; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Fimmern	3!	3	√	Die Gestalt des Zieles scheint zu flimmern und zu verschwimmen; Angriffe gegen das Ziel sind um 3 Punkte erschwert. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Fluch bannen	3!	5	Ggz	Befreit das Ziel von der Wirkung eines Fluches.
Fluch entdecken	5	3	√	Stellt fest, ob auf dem untersuchten Objekt ein Fluch lastet. Liefert eine Analyse über den Ursprung eines Fluches sowie eine Vorstellung seiner Effektivität (Höhe der entspr. ZGE-Probe).
Geisterbildnis	5	7	-	Erzeugt bis zu ZaG Doppelgänger des Zaubernden, die an beliebigen Stellen im Umkreis von bis zu ZM Meter um den Zaubernden erscheinen; diese bewegen sich absolut synchron mit dem Zaubernden. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Geisterrüstung	6	6	√	Das Ziel wird für die Wirkungsdauer von maximal ZM KR durch eine schwach schimmernde Geisterrüstung mit RS in Höhe der ZM vor Schäden durch physische Einwirkungen geschützt.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Geweihete Dunkelheit	5	10	-	Erzeugt eine Bereich magischer Dunkelheit in einem Umkreis von bis zu ZM*ZaG Meter, in dem kein nichtmagisches Licht existieren kann; magisches Licht muss die ZGE-Probe überbieten; Maximale Wirkungsdauer: Stunden
Geweihetes Licht	5	12	-	Beleuchtet einen Bereich von bis zu ZM*ZaG Meter Umkreis um den Zielpunkt; befindet dieser sich an einem beweglichen Objekt oder Wesen, folgt ihm das Licht; die Helligkeit entspricht vollem Tageslicht; wirkt auch bei magischer Dunkelheit (hebt <i>Geweihete Dunkelheit</i> auf); Maximale Wirkungsdauer: Stunden
Gift widerstehen	10	9	✓	Die Wirkung eines Giftes im Körper des Zieles wird für die Wirkungsdauer des Zaubers aufgehalten; dies behebt nicht die bereits hervorgerufenen Schäden.
Göttliche Aura	4	9	-	Der Zaubernde scheint Präsenz und Macht eines niederen Gottes zu besitzen. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Heilung	5	5	-	Dem Ziel werden LeP (in Höhe der Zauber-TP) zugeführt.
Hitzeschild	3!	5	✓	Das Ziel ist von einer Kugel weißen Lichts umgeben, die es vollständig vor Schäden durch natürliche Hitze schützt. Gegen magische Angriffe dieser Art erhält das Ziel einen Schutz von ZaG*10%; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Hoher Schutzschild	3!	12	✓	Das Ziel ist von einer Kugel vielfarbigen Lichts umgeben, die es vollständig vor Schäden durch natürlichen Licht-, Blitz-, Kälte- und Feuereinfluss schützt. Gegen magische Angriffe dieser Art erhält das Ziel einen Schutz von ZaG*10%; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Illusion	4	4	-	Erzeugt ein Trugbild eines Lebewesens, eines Gegenstandes oder einer Szenerie mit bis zu ZM m Radius. Pro ZaG kann zusätzlich eine der folgenden Optionen (Mehrfachwahl möglich) gewählt werden: a) zusätzlicher Sinn (Hören, Schmecken, Fühlen, Riechen) wird getauscht; b) Trugbild bewegt sich nach Wunsch des Zaubernden; c) Trugbild kann mit anderen Trugbildern interagieren.
Kälteschild	3!	5	✓	Das Ziel ist von einer Kugel roten Lichts umgeben, die es vollständig vor Schäden durch natürliche Kälte schützt. Gegen magische Angriffe dieser Art erhält das Ziel einen Schutz von ZaG*10%; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Licht	4	2	-	Erleuchtet einen Kreis mit Radius bis zu ZM Meter um den Zielpunkt; befindet dieser sich an einem beweglichen Objekt oder Wesen, folgt ihm das Licht.
Licht kontrollieren	5	8	-	Der Zaubernde kann die Stärke des Lichts innerhalb seines Wirkungsbereiches kontrollieren; sie kann von hellem Tageslicht bis zu tiefster Dunkelheit variieren und an unterschiedlichen Stellen des Bereiches verschieden sein. Der maximale Durchmesser des betroffenen Gebiets beträgt ZM*ZaG Meter. Maximale Wirkungsdauer: Stunden.
Lichtblitz	3	5	✓	Erzeugt einen grellen Lichtblitz, der alle Wesen im Umkreis von bis zu ZaG*100 Metern für die Dauer von ZM KR blendet.
Lichtstrahl	3!	1	-	Ein Lichtstrahl bricht aus der Hand des Zaubernden; Reichweite: bis zu ZaG*5 Meter; Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Magie bannen	4	5	Ggz	Die Wirkung eines Zaubers wird kurzfristig außer Kraft gesetzt und dessen Wirkungsdauer „angehalten“; nach der Wirkungsdauer von <i>Magie bannen</i> tritt die Zauberwirkung des gebannten Spruches für dessen verbleibende Wirkungsdauer wieder in Kraft.
Magie entdecken	5	2	✓	Entdeckt alle aktiven Zauber oder magischen Gegenstände, die in einem Umkreis von bis zu ZM m um das Ziel wirken.
Magie zerstören	5	10	Ggz	Die Wirkung eines Zaubers wird aufgehoben.
Magieschild	3!	7	✓	Das Ziel ist von einer Kugel weißen Lichts umgeben, welche alle magischen Angriffe gegen das Ziel enorm erschwert: Mindestwert = 34; Die Kugel kann magische SP absorbieren, deren Höhe der ZM-abhängigen TP des Magiekundigen entspricht; wurden alle SP aufgebraucht, erlischt die Kugel, Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Magiespiegel	2	8	✓	Die Luft um das Ziel scheint weiß zu flimmern; alle magischen Angriffe werden auf den Angreifer zurückgeworfen; Anzahl der zurückgeworfenen Angriffe: ZaG*2; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Magisches Geschoss	4	7	✓	Aus der Hand des Zaubernden schießt eine geballte Ladung Energie auf das Ziel und verursacht magische TP; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Resistenz senken	3	6	✓	Senkt einen beliebigen Resistenzwert des Zieles um bis zu ZaG Punkte; Maximale Wirkungsdauer: Stunden.
Runen	10	8	-	Der Zaubernde kann einen Spruch mittels Runenschrift auf Papier auftragen; der niedergeschriebene Zauberspruch kann durch Lesen einmal eingesetzt werden. Das Runenpapier kann wiederverwendet werden. Die Runenschrift kann so benutzt werden, daß ihre Wirkung den Leser trifft.
Schatten	5	5	✓	Das Ziel und alle Objekte an seinem Körper scheinen im Schatten zu liegen und sind dadurch in dunklen Bereichen kaum zu sehen (je nach Situation Bonus auf Verbergen bis +13); Maximale Wirkungsdauer: Minuten.
Schattengestalten	4	4	-	Der Zaubernde kann die Illusion von Schattengestalten oder echte Schatten erzeugen.
Schild	3!	4	✓	Das Ziel ist von einer Kugel beliebigfarbigen Lichts umgeben, welche durch physische Einwirkungen hervorgerufene SP bis zu einer Höhe absorbieren kann, die dem Maximalwert der ZaG-abhängigen TP des Magiekundigen entspricht; wurden alle SP aufgebraucht, erlischt die Kugel; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Schockstrahl	4	8	✓	Ein intensiver elektrisch geladener Lichtstrahl entspringt der Hand des Zaubernden; das Ziel erleidet TP durch Elektrizität; eine energische ZGE-Probe (30+) verdoppelt die TP, bei einem Glückswurf (20) oder einem tödlichen Angriff (40+) werden die TP verdreifacht.
Schutz vor Bösem	3!	6	✓	Das Ziel erhält einen Bonus von ZaG Punkten auf alle Einwirkungen böser Wesen Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Schutz vor Energieverlust	3!	7	✓	Das Ziel ist immun gegen den Verlust von Erfahrungspunkten (<i>Energieentzug</i>); Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Schutz vor Hitze	3!	2	✓	Das Ziel schimmert in einem blauen Licht und ist gegen natürliche Hitze ZaG*10%ig geschützt; Max. Wirkungsdauer: KR.
Schutz vor Kälte	3!	2	✓	Das Ziel schimmert in einem roten Licht und ist gegen natürliche Kälte ZaG*10%ig geschützt; Max. Wirkungsdauer: KR.
Schutz vor Licht	3!	2	✓	Das Ziel wird in Dunkelheit gehüllt und ist gegen natürliches Licht ZaG*10%ig geschützt; max. Max. Wirkungsdauer: KR.
Schutz vor Magie	3!	2	✓	Das Ziel schimmert in einem weißen Licht und ist gegen magischen Schaden ZaG*10%ig geschützt; Max. Wirkungsdauer: KR.
Schutz vor normalen Waffen	3!	2	✓	Normale Waffen (auch +x-Waffen) ohne magische Eigenschaften können dem Ziel keinen Schaden zufügen; Max. Wirkungsdauer: KR.
Schutz vor Versteinigung	3!	6	✓	Das Ziel ist vollständig vor Versteinigung geschützt; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Symbol entfernen	4	5	Ggz	Entfernt ein <i>Symbol</i> . Der Wert der Plazierungs-ZGE-Probe für das Symbol muss überboten werden.
Symbol erkennen	5	3	✓	Gibt an, welcher Spruch in einem einzelnen Symbol platziert ist.
Verbergen	3!	4	✓	Das Ziel scheint für Entdeckungszauber nicht anwesend zu sein; Max. Wirkungsdauer: Minuten.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Wort des Todes	4	18	√	Das Ziel erleidet bis zu ZaG*W100 TP durch Druck, Feuer, Kälte, Hitze, Elektrizität o.ä. nach Wahl des Zaubernden; dieser Zauber gilt als Ruchloser Zauber!
Zauberfalle	2!	9	√	Das Ziel ist vor einer Anzahl von Zaubern in Höhe des ZaG des Zaubernden geschützt. Werden Zauber gegen das Ziel gewirkt, so werden diesem die für den jeweiligen Zauber anfallenden ZKP-Kosten zugeführt (sofern das Ziel magiebegabt ist); Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Zauberstoß	3!	9	-	Dieser Zauber durchschlägt jeden magischen Schutz und verursacht ZM SP durch Druck; darüber hinaus senkt es die Magieresistenz des Ziels um ZaG Punkte.

5 BEREICH PHYSIK

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Ablenken	3!	3	-	Lenkt ein Objekt von seiner (Flug-) Bahn ab; soll mit dem abgelenkten Objekt ein Ziel getroffen werden, so ist für dieses Ziel eine zusätzliche ZGE-Probe nötig; die Bewegungsenergie des Objektes kann durch diesen Zauber nicht verändert werden.
Aufhalten	3!	2	√	Hält ein Objekt in seiner Bewegung auf; das Ziel kann auf diese Weise nicht bewegt werden; der Druck wirkt nur in eine Richtung.
Blatt im Wind	5	7	√	Das Ziel wird gewichtslos, hat aber keine magische Kontrolle über seine Bewegung; sein Gewicht kehrt zum Ende der Wirkungsdauer allmählich zurück.
Blutungsstopp	5	5	-	Der Zaubernde stoppt den Blutverlust einer Wunde; die Wunde schließt sich.
Brechen	4	4	√	Der Zaubernde bewirkt eine bis zu ZM*10 cm lange Riss- oder Bruchstelle in einem Objekt.
Durchblick	4	6	√	Lässt durch sämtliches unbelebtes Material sehen.
Entnebeln	4	5	(Ggz)	Löst allen Nebel im Umkreis von bis zu ZaG*50 m um den Zaubernden auf.
Felsenkorporus	4	4	-	Der eigene Körper wird fest wie Fels (keine Bewegung und kein Einsatz von Sprüchen möglich).
Fluch der Anmut	5	9	√	Das Ziel ist überirdisch schön. Jeder anderen Geschlechts, der das unverhüllte Gesicht des Zieles sieht oder sich ihm auf 1 m nähert, versucht bei misslungener meisterlicher Willens-Probe (34), das Ziel in seine Gewalt zu bringen und zu verschleppen.
Fluch der Hässlichkeit	5	9	√	Das Ziel ist außerordentlich hässlich; jede Person, die sein unverhülltes Gesicht erblickt oder sich ihm auf 1 m nähert, legt eine äußerst schwere Willensprobe (30) ab, bei deren Misslingen sie das Ziel angreift; selbst bei gelungener Probe empfindet der Betrachter extremen Widerwillen gegenüber dem Ziel; selbst eine Mutter mag unter Einfluss des Fluches verlangen, dass das Ziel im Hof ist und in der Scheune schläft, obwohl ihre - je nach Beziehung zum Kind modifizierte - Willens-Probe gelingen könnte.
Fluch der Reizlosigkeit	5	10	√	Völlige Verarmung der Sinne, kein Sinnesorgan des Zieles nimmt etwas wahr.
Fluch der Unfruchtbarkeit	5	7	√	Das Ziel ist steril und impotent.
Geisterkorporus	6	8	√	Das Ziel und alles was es direkt auf der Haut trägt wird geisterhaft und kann durch Materie dringen.
Gemächlichkeit	5	5	√	Ziel kann nur im Schrittempo gehen.
Geschwindigkeit	4	6	√	Der Zaubernde od. das Ziel kann das Doppelte der normalen Handlungen ausführen (200% Manövermöglichkeit). Max. Wirkungsdauer: KR.
Gesichtsformung	7	7	√	Der Zaubernde kann die Form des Gesichtes verändern, um das Aussehen zu wechseln.
Hohe Nachtsicht	5	6	√	Das Ziel kann auch in magischer Dunkelheit wie am Tage sehen; Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Hohe Unsichtbarkeit	5	11	√	Das Ziel und alles, was es direkt auf der Haut (oder was es da sonst hat) trägt oder mit der Haut berührt, wird unsichtbar; Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Kräftigung	4	4	√	Erhöht die Kraft und die TP des Ziels um 5 Punkte; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Lähmen	4	7	√	Das Ziel ist gelähmt.
Lauschen	4	4	√	Das Gehör des Ziels wird äußerst empfindlich; +10 auf Gehör; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Magenfluch	5	7	√	Ziel hat Magengeschwüre und kann nur Brot und Milchprodukte essen; andere Nahrung führt zu Scherzanzfällen, die für W8 h behindern (-14).
Nachtsicht	5	3	√	Das Ziel kann in normaler Dunkelheit so deutlich wie am Tage sehen; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Nebelgestalt	6	9	√	Der Körper des Ziels wird nebelartig und kann mit 30 km/h fliegen, durch Ritzen dringen, sich bis beinahe zur Unsichtbarkeit ausbreiten und auflösen usw.; der Zaubernde kann jedoch in dieser Gestalt keine Zauber wirken.
Nebelsicht	5	3	-	Der Zaubernde kann bei Niederschlag aller Art wie an einem klaren Tage sehen; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Öffnen	4	4	-	Auf normalem Wege verschlossene Schlösser öffnen sich.
Pein	4	10	√	Das Ziel fühlt Schmerzen, die ganz natürlich scheinen und verliert bis zur Heilung ZM*10 % (max. 90 %) seiner momentanen LeP (der Zaubernde bestimmt die Art des Schmerzes). Das Ziel weiß nicht, dass es einem Zauber unterliegt, da die Wirkung langsam eintritt. Dieser Zauber zählt zu den Ruchlosen Zaubern!
Pflanze heilen	6	3	√	Der Zaubernde kann Schaden an einer Pflanze heilen.
Pflanzengestalt	7	5	√	Der Zaubernde kann die Gestalt einer bestimmten Pflanze annehmen; er sieht aus wie die vorgetäuschte Pflanze und fühlt sich auch so an, behält seine Körpergröße jedoch bei.
Pflanzenhaut	5	3	√	Macht die Haut des Ziels so hart wie Rinde (RS 6); Max. Wirkungsdauer: KR.
Pflanzenkontrolle	6	6	√	Der Zaubernde kann die Bewegungen einer Pflanze kontrollieren; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Pflanzenwuchs	5	6	-	Der Zaubernde kann eine Pflanze wachsen lassen, indem er deren Samen pflanzt; die Pflanze erreicht ihre volle Größe in W20 KR.
Reinigen	6	4	-	Reinigt Flüssigkeit von allen Ablagerungen und darin gelösten Substanzen.
Schleudern	3!	4	-	Der Zaubernde kann ein Objekt wegschleudern und damit TP verursachen.
Schloss	4	4	-	Der Zaubernde kann alle Schlösser, die er sieht, verschließen (= normal verschlossen).
Schnuppern	4	4	√	Die Nase des Ziels wird äußerst empfindlich; +10 auf Geruch- und Geschmackssinn; +5 auf Fertigkeiten wie Kochen u.ä.; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Schreien	5	3	√	Die Stimme des Ziels wird bis zu ZM-mal so laut.
Schweben	5	6	√	Gestattet dem Ziel, sich bis zu ZM m pro KR in beliebiger Richtung zu bewegen; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Sichtumkehrung	5	6	√	Ziel sieht nachts wie am helllichten Tag, am Tag dagegen wie in tiefster Nacht.
Silberblick	5	6	√	Das Ziel sieht alle bewegten Objekte doppelt; alle Angriffe des Zieles gegen sich bewegende Gegner sind mit halbiertem AT-Wert auszuführen.
Steifheit	3	4	√	Ein Gelenk des Ziels sperrt.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Stille	5	5	-	Alle Geräusche, die in bis zu ZM*50 cm Umkreis um das Ziel entstehen, sind außerhalb dieses Bereichs unhörbar; +9 auf Schleichen. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Symbol	10	9	-	Plaziert einen Spruch auf einen ortsfesten Stein. Ein Symbol kann nach Wunsch des Zaubernden durch Verstreuen einer bestimmten Zeitspanne, bestimmte Bewegungen, Geräusche, Handlungen usw. ausgelöst werden; der Maximalabstand für eine Auslösung beträgt ZM m; ein Symbol kann mit einer Häufigkeit von ZM Mal pro Tag ausgelöst werden; Bewegung des Blockes zerstört das Symbol.
Tarnung	6	6	✓	Das Ziel und alle Objekte an seinem Körper nehmen Oberflächenstruktur, Farbe und Form des ihn umgebenden Geländes an; dies macht es nahezu unsichtbar, solange es sich nicht bewegt und liefert einen Bonus von +8 auf Schleichen; Bonus von +16 auf Verbergen; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Tasten	4	4	✓	Der Tastsinn wird äußerst empfindlich; +10 auf Tastsinn; +5 auf Fertigkeiten wie Schlösser öffnen...; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Telekinese	5	6	✓	Kann ein Objekt bis zu 30 cm pro Sekunde bewegen. Befindet sich das zu bewegende Wesen oder Objekt in Kontakt mit einem „magieresistenzbegabten“ Wesen, so ist dieser Wert zu überbieten. <i>Konzentration erforderlich!</i>
Tiergestalt	8	8	✓	Das Ziel nimmt die Gestalt einer bestimmten Tierart an; dieser Zauber liefert keine der körperlichen Fähigkeiten der Tierart; die mögliche Tierart legt der Zaubernde unveränderbar fest; pro ZaG kann der Zaubernde eine zusätzliche Tierart auswählen.
Unsichtbares sehen	5	6	✓	Das Ziel kann Unsichtbares sehen. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Unsichtbarkeit	6	9	✓	Das Ziel wird unsichtbar; dieser Zauber wirkt sich nur auf das Ziel an sich, nicht auf getragene Gegenstände, Kleidung u. Ä. aus. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Vergrößerung	5	5	✓	Die Größe des Ziels kann um das x-fache vergrößert werden, wobei x dem ZaG des Zaubernden entspricht.
Verkleinerung	5	5	✓	Die Größe des Ziels kann um das x-fache verkleinert werden, wobei x dem ZaG des Zaubernden entspricht.
Verschmelzen	5	8	✓	Das Ziel kann in ein beliebiges festes, unbelebtes Material eindringen; das Ziel kann während der Wirkungsdauer das Material zu beliebiger Zeit verlassen.
Versteinerung	6	12	✓	Das Ziel wird in Stein verwandelt, behält aber sein Aussehen bei.
Verwandlung	8	12	✓	Die Gestalt des Ziels wird beliebig verändert; etwaige Fähigkeiten der neuen Gestalt erhält das Ziel nicht.
Verwandlungsende	3!	10	Ggz	Beendet eine Verwandlung des Ziels.
Verwesung	5	11	✓	Die Haut des Ziels löst sich am ganzen Körper ab und verweset.
Vibration	3!	1	✓	Lässt ein Objekt vibrieren; zerbrechliche Dinge können dadurch zerstört werden (Energische ZGE-Probe). Wird das Objekt von jemandem gehalten, muss der Haltende eine GE-Probe machen (zu vergleichen mit Ergebnis der ZGE-Probe); bei Misslingen entgleitet das Objekt.
Vollendete Pflanzengestalt	8	12	✓	Das Ziel kann die Gestalt einer bestimmten Pflanze annehmen; es sieht aus wie die vorgetauschte Pflanze und fühlt sich auch so an; es können zusätzlich Geruch und physische Eigenschaften der Pflanze angenommen und die Größe halbiert oder verdoppelt werden.
Vollendete Tiergestalt	8	14	✓	Das Ziel nimmt die Gestalt und Geruch einer bestimmten Tierart an; dieser Zauber liefert keine speziellen Fähigkeiten der vorgetauschten Tierart, wie Feuerodem oder Magieresistenz, wohl aber grundlegende körperliche Eigenschaften (z.B. Bewegung und Angriffsmöglichkeiten); der Zaubernde kann die Größe halbieren oder verdoppeln; die mögliche Tierart legt der Zaubernde unveränderbar fest; pro ZaG kann der Zaubernde eine zusätzliche Tierart auswählen.
Vollendete Verwandlung	8	17	✓	Die Gestalt des Ziels wird beliebig verwandelt und das Ziel erhält die mit dieser Verwandlung einhergehenden Fähigkeiten; wird das Ziel in ein magisches Wesen verwandelt, so muss der Zaubernde zur Rückverwandlung eine erneute ZGE-Probe ablegen; liegt das Ergebnis dieser Probe unter 30 Punkten, so gelingt die Rückverwandlung nur zu ZaG*10 %; aus dem Ziel entsteht ein Mischwesen.
Zauberschloss	5	8	-	Eine Tür oder ein Behälter kann auf magische Weise verschlossen werden; ein Öffnen ist nur durch gewaltsames Aufbrechen oder Aufheben des Zauberspruchs möglich.
Zauberseil	4	5	-	Hält der Zaubernde ein Seil, kann er es dazu bringen, sich in voller Länge in beliebige Richtung zu bewegen und Knoten zu binden.
Zeichen der Benommenheit	5	7	-	Erschafft ein Zeichen auf einer festen Fläche. Das Zeichen kann nach Wahl des Zaubernden auf eine der folgenden Arten ausgelöst werden: nach einer bestimmten Zeitspanne, bei bestimmten Bewegungen, bei bestimmten Geräuschen, bei Berührung, beim Lesen des Zeichens usw. Es verschwindet, sobald eine Person seiner Wirkung erliegt. Ein <i>Zeichen der Benommenheit</i> macht das Ziel für maximal ZM KR benommen.
Zeichen d. Blendung	5	8	-	Wie <i>Zeichen der Benommenheit</i> , aber das Ziel wird geblendet.
Zeichen der Furcht	5	9	-	Wie <i>Zeichen der Benommenheit</i> , aber das Ziel ergreift die Flucht.
Zeichen d. Lähmung	5	8	-	Wie <i>Zeichen der Benommenheit</i> , aber das Ziel ist gelähmt.
Zeichen d. Schlafes	5	8	-	Wie <i>Zeichen der Benommenheit</i> , aber das Ziel fällt in einen Schlaf, aus dem es während der Wirkungsdauer nicht geweckt werden kann.
Zerschmettern	5	9	✓	Zerschmettert einen anorganischen Gegenstand bis zu einer Größe, die maximal dem ZM-fachen der Größe des Zaubernden entsprechen kann. Alle Lebewesen in ZM m Umkreis erleiden 2W10 TP; ein etwaiger Träger 2W10+10 TP.

6 BEREICH PSYCHE

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Alter Freund	5	5	✓	Das Ziel hält den Zaubernden für einen guten Freund.
Argwohn	7	7	✓	Das Ziel sieht die Handlungen seiner Gefährten in einem verdächtigen Licht.
Attentäter	8	16	✓	Das Ziel wird zum Attentäter; für jede Person, die dem Ziel zum ersten Mal begegnet, besteht eine 50%-Chance, dass diese vom Ziel als Opfer ausgewählt wird. Das Ziel plant daraufhin ein Attentat. Die Zauberwirkung endet spätestens mit einem erfolgreichen Attentat. Ruchloser Zauber!
Befehl	3!	4	✓	Das Ziel muss einen Befehl des Zaubernden ausführen. Das Ziel bemüht sich während der Wirkungsdauer intensiv, den Befehl auszuführen.
Benommenheit	3!	2	✓	Das Ziel ist benommen; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Beruhigung	4	4	✓	Das Ziel führt für keine offensiven Handlungen durch und kämpft nur in Selbstverteidigung. Max. Wirkungsdauer: Minuten.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Betrüger	8	5	✓	Das Ziel versucht ständig zu betrügen (z.B. beim Aufteilen von Beute, beim Kartenspiel usw.).
Denkanstoss	3!	3	✓	Der Zaubernde lässt das Ziel einen bestimmten Gedanken denken.
Dieb	8	8	✓	Das Ziel wird zum Kleptomanen, und wenn eine meisterliche Willensprobe (34) misslingt, versucht es alles zu stehlen, was ihm ins Auge sticht (solange mit dem Diebstahl keine Gewaltanwendung verbunden ist).
Einfühlung	5	6	✓	Das Ziel kann Gedanken und Gefühle eines bestimmten Tieres verstehen.
Ekel	8	6	✓	Das Ziel entwickelt eine Abneigung gegen ein vom Zaubernden bestimmtes Objekt; sofern es die Wahl hat, meidet das Ziel dieses Objekt.
Fremde Welt	8	11	✓	Das Ziel sieht und hört eine Welt, in der alle tatsächlich existierenden Objekte vertreten sind, aber in veränderter oder verzerrter Form (ein Zwerg könnte wie ein Ork erscheinen, ein Haus wie eine Höhle usw.).
Freundesmörder	8	16	✓	Wenn sich das Ziel im Kampf nicht weiter als 3 m von Freunden aufhält, wird es jede KR mit 50% Wahrscheinlichkeit einen zufällig ausgewählten Freund angreifen und zu töten versuchen. Als Freund gilt z.B. jeder Weggefährte. Ruchloser Zauber!
Furcht	6	5	✓	Das Ziel fürchtet den Zaubernden für und versucht zu fliehen.
Gedächtnisschwund	10	7	✓	Das Ziel verliert die Erinnerung an einen vom Zaubernden bestimmten Zeitraum.
Gedankenaustausch	5	8	✓	Gestattet Zauberndem und Ziel, Gedanken auszutauschen; sind beide Magiekundige, können sie auch ZK-Punkte austauschen oder ihre magischen Kräfte vereinen, um mächtigere Zauber zu wirken.
Gedankenraub	6	10	✓	Der Zaubernde kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung des Zieles löschen; <i>Konzentration erforderlich, andere Handlungen um 50% eingeschränkt.</i>
Gedankenstimme	4	7	✓	Der Zaubernde kann sich gedanklich mit einem beliebigen denkenden Wesen (dem Ziel) unterhalten.
Gedankenwelt	5	6	✓	Der Zaubernde erfüllt die Gestimmtheit des Ziels (ob es lügt, betrügt, reinen Gewissens ist o. A.); Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Gedankenzunge	4	9	✓	Der Zaubernde kann durch seine Gedanken mit jedem intelligenten Wesen sprechen; dieses hat den Eindruck, dass der Zaubernde in der Muttersprache des Wesens mit ihm redet.
Gefühle wecken	3!	3	✓	Löst ein beliebiges Gefühl aus.
Gegner	5	8	✓	Das Ziel sieht einen imaginären Gegner und muss gegen ihn kämpfen, bis er „besiegt“ ist; der Gegner hat dieselben Fähigkeiten wie das Ziel, richtet jedoch keinen Schaden an (d.h. er verfehlt stets sein Ziel).
Greuel	8	12	✓	Das Ziel fürchtet ein vom Zaubernden bestimmtes Objekt; Willens-Proben des Ziels sind in Gegenwart des Gegenstands der Abscheu meisterlich (34); misslingt die Probe, so verliert das Ziel die Beherrschung, ist das Probenergebnis gar kleiner als 22, so flieht das Ziel vor dem Gegenstand; wird das Ziel gezwungen, in der Nähe des Objektes seiner Furcht zu bleiben, wird es allmählich wahnsinnig.
Hasenfuß	8	7	✓	Das Ziel ergreift in panischer Angst die Flucht, sobald es in eine gefährliche Situation gerät.
Illusionenstopp	6	7	Ggz	Lässt das Ziel durch alle Illusionen sehen.
Kontrolle	10	18	✓	Das Ziel steht unter vollständiger Kontrolle des Zaubernden.
Läufer	8	13	✓	Das Ziel läuft aus voller Kraft, bis es vor Erschöpfung zusammenbricht und stirbt. Man kann es festhalten, aber es nimmt seinen mörderischen Lauf wieder auf, sobald es freikommt. Ruchloser Zauber!
Lügner	6	4	✓	Bei jeder Aussage des Zieles besteht 50%-Chance, dass es lügt.
Mörder	8	14	✓	Es besteht eine 25%-Chance, dass das Ziel versucht, eine Person zu töten, wenn es ihr zum ersten Mal begegnet. Ruchloser Zauber!
Räuber	8	10	✓	Das Ziel wird zum Kleptomanen, und wenn ihm eine meisterliche Willensprobe (34) misslingt, versucht es alles zu stehlen, was ihm ins Auge sticht; das Ziel greift notfalls zur Gewalt, um zu stehlen.
Reue	8	10	✓	Das Ziel entwickelt nach 2 Tagen Schuldgefühle über einen Vorfall in seiner Vergangenheit und weigert sich, eine solche Handlung zu wiederholen; war die ZGE-Probe energisch, so führt das Ziel an jedem Tag, an dem eine schwere Willens-Probe (22) fehlschlägt Sühnehandlungen für den Vorfall aus, für den es sich schuldig fühlt.
Ruf	2!	4	✓	Zwingt das Ziel, zum Zaubernden zu kommen und ihm unbeweglich gegenüberzustehen (notfalls kämpft es sich den Weg frei). Der Zaubernde darf sich ebenfalls nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle über das Ziel.
Schizophrenie	8	12	✓	Nach zwei Tagen entwickelt das Ziel eine 2. Persönlichkeit anderer „Gesinnung“, die während ZaG*10 % der Zeit aktiv ist (zufällig bestimmt).
Schlaf	4	4	✓	Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.
Schlaflosigkeit	6	8	✓	Das Ziel leidet unter Schlafstörungen: nach 2 Tagen dieses Leidens gilt für das Ziel ein Malus von 5 P. auf alle Aktivitäten (bis zur Heilung).
Schmerzfrei	4	9	✓	Das Ziel ignoriert alle Schmerzen; es bleibt aktiv bis seine Lebenspunkte auf den negativen Wert seines aktuellen Höchstwertes fallen; es ignoriert alle Abzüge durch Verwundungen. Bei Überschreiten des Grenzwertes erleidet es einen völligen Zusammenbruch und stirbt.
Schurke	8	8	✓	Es besteht eine 40%-Chance, dass das Ziel eine Person angreift, wenn es ihr zum ersten Mal begegnet.
Seelenbann	6	12	✓	„Geist / Seele“ des Zieles erleiden Höllequalen; in jeder KR, in der sich der Zaubernde konzentriert, gehorcht das Ziel beliebig vielen gesprochenen Befehlen; bei sich einander widersprechenden Befehlen tut das Ziel nichts. Ruchloser Zauber!
Selbstmörder	8	13	✓	Immer, wenn das Ziel verwundet wird, sich lächerlich macht oder bei einer Aufgabe versagt, versucht es sich auf einfallreiche Weise umzubringen.
Suche	8	10	✓	Das Ziel erhält 1 Aufgabe (die zu erfüllen es in der Lage sein muss) und erleidet eine vom Meister festzulegende Strafe (oder 3W100 TP), wenn es sie nicht erfüllt.
Telepathie	6	8	✓	Der Zaubernde kann die Gedanken des Zieles lesen und es bestimmte Gedanken denken lassen; <i>erfordert Konzentration!</i>
Tiefschlaf	6	11	✓	Das Ziel wird bewusstlos und kann nicht geweckt werden.
Tierbeherrschung	5	7	✓	Der Zaubernde kann die Handlungen eines bestimmten Tieres kontrollieren.
Tiersprache	5	7	✓	Gestattet dem Ziel, die Sprache einer bestimmten Tierart zu verstehen und zu sprechen.
Träumer	8	10	✓	Das Ziel lebt in einer eigenen Phantasiewelt, die während der Konzentrationszeit des Zaubernden völlig von diesem kontrolliert wird; es ist keinerlei Aktivität oder Sinneswahrnehmung des Zieles möglich; <i>Konzentration erforderlich!</i>
Tugendräuber	8	10	✓	Bis zu ZaG Persönlichkeitsmerkmale des Zieles werden pervertiert; dazu gehören Merkmale wie Sanftheit, Loyalität, Sparsamkeit, Fröhlichkeit, Ehrfurcht usw.
Tumber Tor	8	10	✓	Eine geistige Eigenschaft des Ziels wird um maximal ZM Punkte reduziert. Sinkt ein Eigenschaftswert unter 01, so fällt das Ziel in ein Koma, bis der Wert wieder 01 erreicht; er steigt um 1 pro Tag, bis 01 erreicht ist bzw. nach der Wirkungsdauer bis der vorherige Wert erreicht ist.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Verfolgungswahn	8	9	√	Das Ziel glaubt nach zwei Tagen, nur von Feinden umgeben zu sein; es vertraut niemandem länger als 1 h und lässt sich mit niemandem länger als 1 h ein.
Verwirren	5	5	√	Das Ziel ist verwirrt. Es läuft planlos umher; trifft es dabei auf ein Wesen, greift es dieses mit 50%-iger Wahrscheinlichkeit an. Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Vollständige Schlaflosigkeit	6	12	√	Das Ziel leidet unter Schlaflosigkeit und kann nur mit Hilfe von Drogen oder Magie (d.h. einem Schlafzauber) überhaupt schlafen; Schlafzauber gegen das Ziel müssen mit Mindestergebnis 37 gelingen; falls das Ziel keinen Schlaf findet, wird es allmählich wahnsinnig.
Vorahnung	1!	2	√	Gibt die wahrscheinlichste Handlung einer Person in den nächsten 10 Sekunden an; liefert keine Details, wenn es sich bei einer Handlung allerdings um einen Zaubereinsatz handelt, werden auch der geplante Spruch und dessen Ziel bekannt.
Wahnsinniger	8	14	√	Das Ziel wird von einer beliebigen Geisteskrankheit nach Wahl des Zaubermenschen befallen.
Wahrheit	4	3	√	Das Ziel muss eine Frage wahrheitsgemäß beantworten.
Wasserfurcht	6	6	√	Das Ziel weigert sich strikt, ein Boot zu betreten oder ins Wasser zu steigen.
Zauderer	8	7	√	Das Ziel ist unfähig, Entscheidungen zu treffen oder aktiv zu werden; es kann sich weiter gegen Angreifer wehren und verteidigen.
Zerbrochener Geist	10	17	√	Das Ziel verliert seine gesamten geistigen Fähigkeiten und vegetiert dahin. Ruchloser Zauber!
Zwietracht	8	10	√	Das Ziel ist unfähig, mit jemandem zusammenzuarbeiten oder ihm auch nur zuzustimmen.

7 BEREICH ELBENZAUBER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Elbengold	5	5	√	Das Ziel glaubt, Gold (oder einen anderen besonderen Schatz) zu sehen, dies kann ein Schatz im Wald sein oder die Bezahlung durch einen Elben ö.ä.; im Besitz des Nichtelben verwandelt sich das Gold allmählich in herblich gefärbte Blätter des Waldes.
Ent aufrütteln	8	9	√	Der Zaubermensch kann einen Ent oder Huorn aufrütteln.
Lied d. Beruhigung	12	2	√	Das Ziel wird beruhigt und kann keine aggressiven Handlungen durchführen.
Lied d. Bezauberung	12	4	√	Das Ziel hält den Zaubermenschen für einen guten Freund.
Lied d. Furcht	12	6	√	Das Ziel fürchtet den Zaubermenschen und versucht die Flucht zu ergreifen.
Lied d. Haltens	12	5	√	Das Ziel kann nur 25% seiner normalen Handlungen durchführen.
Lied d. Herrschens	12	12	√	Das Ziel muß dem Zaubermenschen gehorchen.
Lied d. Panik	12	10	√	Das Ziel gerät in Panik und stürzt davon, wobei es den größten Teil seiner Ausrüstung fortwirft, um schneller zu werden.
Lied d. Schlafes	12	3	√	Das Ziel fällt in einen leichten Schlaf.
Lied d. Vergessens	12	7	√	Das Ziel vergißt, was sich während einer bestimmten, vom Zaubermenschen festgelegten Zeitperiode zugetragen hat. Die maximale Länge der „vergessenen“ Zeitperiode ist identisch mit der Länge der Zeit des Zaubers/Musizierens * ZM.
Lied d. Wandeln	12	8	√	Während der Elb musiziert, verlassen die Zuhörer (alle oder einige ausgewählte) gedanklich ihren derzeitigen Aufenthaltsort und begeben sich in eine Welt nach Ausgestaltung des Elben; die Zuhörer können sich darin frei bewegen und diese Welt erscheint ihnen real zu sein; nimmt der Elb bekannte Stimmungen (die an fast jedem Ort aufzuspüren sind) in sein Lied auf, so kann er seine Zuhörer auch in die Vergangenheit schicken; daß es sich hierbei um einen Zauber handelt, wird den Zuhörern häufig erst dann bewußt (wenn überhaupt), wenn der Elb sein Lied beendet und sie sich wieder in ihrer „Ausgangswelt“ befinden; während der Zauberdauer können die Zuhörer in der Ausgangswelt einfache Handlungen durchführen, die ihnen jedoch nicht bewußt sind; Beobachtern erscheinen die Zuhörer geistig abwesend zu sein (was sie auch sind); für Handlungen in der anderen Welt legen die Charaktere normale Proben ab.
Musik der Valar	12	5	√	Der Elb kann durch Gesang oder Musik mit einem Ziel sprechen; das Ziel kann eine Pflanze, ein vernunftbegabtes Wesen, ein Fluß o. Ä. sein.
Schutz des Waldes	5	6	-	Der Elb kann eine Pflanze zu Bewegungen veranlassen, bspw. könnte ein Baum seine Äste und Zweige so bewegen, daß sie den Elben vor neugierigen Augen schützen.
Springquell	5	5	-	Der Elb veranlaßt Wasser an einer beliebig bestimmten Stelle einem Springbrunnen gleich zu springen.
Waldgesichter	5	4	√	Ein Ziel ist der Ansicht, daß in Bäumen, Sträuchern usw. Gesichter oder Fratzen erscheinen.
Waldwege	5	7	-	Der Elb bewirkt, dass sich im Wald Wege öffnen, schließen oder verändern.

8 BEREICH NIXENZAUBER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Lockung	5	10	√	Das Ziel ist so angetan vom Liebreiz der Nixe, dass es ihr überallhin (auch ins Wasser) folgt; es lässt nichts unversucht, um in ihrer Gegenwart zu sein; begibt es sich dabei in akute Lebensgefahr (z.B. durch Ertrinken), so kann das Ziel eine meisterliche Willens-Probe (34) ablegen, bei deren Gelingen es die Gefahr erkennt und Gegenmaßnahmen ergreifen kann; es sucht jedoch noch immer die Gesellschaft der Nixe.
Nixenquell	3	5		Die Nixe kann das Wasser in ihrer Umgebung „steuern“, d.h. sie kann Strömungen, Wellen, Springquellen etc. beliebiger Art erzeugen.
Nixenruf	4	6	√	Die Nixe kann Wasserlebewesen beliebiger Art und Anzahl zu sich rufen und sie dann „befehligen“, d.h. die Fische, Frösche, Delphine, ... machen sich auf den Weg, um so schnell wie möglich zur Nixe zu kommen, dann verhalten sie sich nach den Wünschen der Nixe (Formationsschwimmen, Wasserballett, Fröschechor, Angriff, Transport...); die ZGE-Probe entscheidet auch darüber, wie viele Lebewesen und wie schnell sie erscheinen.
Wasserbotschaft I	6	3		Die Nixe kann in eine abgefüllte Flüssigkeit (vornehmlich Wasser) eine Botschaft zaubern.
Wasserbotschaft II	5	4	√	Reicht die Nixe eine vermittelte Wasserbotschaft I verfasste Botschaft einer Person (dem Ziel), haucht dann über die Wasseroberfläche und küsst der Person die Stirn, so kann diese Person im Wasser die Botschaft als bewegte Bilder erkennen.
Wasserodem	2!	5	√	Mit einem Kuss auf den Mund kann eine Nixe einem anderen Wesen die Fähigkeit verleihen, unter Wasser zu atmen.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

9 BEREICH DRUIDEN-RITUALE

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Amulett	7	9	√	Der Druiden fertigt ein Amulett mit Teilen des Opfers (Haare, Nägel o.ä.) an; er kann dann Merkmale des Opfers benutzen; bspw. kann er sich dessen Stimme bedienen; in diesem Fall verliert das Opfer seine Stimme während sie vom Druiden benutzt wird.
Baum	5	10	√	Der Druiden verwandelt den Körper des Ziels in einen Baum; der Geist / die Seele / das Bewusstsein des Ziels sind in diesem Baumkörper gefangen; das Ziel kann seine Umgebung nach wie vor wahrnehmen, sich jedoch nur mittels „baumischer Möglichkeiten“ mitteilen; sollte dies für das Ziel eine neue Erfahrung sein, so verhält es sich bei solchen Kommunikationsversuchen äußerst tolpatschig.
Baumtor	4	8	-	Gestattet dem Ziel, sich in einen Baum zu begeben und aus einem anderen Baum in bis zu ZM*10 m Entfernung wieder zu erscheinen.
Blitz und Donner	4	5	-	Der Druiden kann in der Umgebung nach Belieben Blitz und Donner erzeugen.
Böser Blick	2!	7	√	Das Ziel leidet fortan an einer Krankheit oder Phobie nach Wahl des Druiden.
Brücke	3	6	-	Der Druiden streut mit einer Handbewegung Erde über einen Abgrund o.ä. und erzeugt dadurch eine Brücke über den bestreuten Bereich.
Deutung	10	6	-	Der Druiden blickt in die Zukunft; hierzu kann er auf verschiedene Weise vorgehen: a) er sucht sich eine hochgelegene Stelle, zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, in dessen Mitte er sich niederlässt; in der Zeit vom Sonnenuntergang bis zu den frühen Morgenstunden beobachtet und deutet er Aktivitäten am Himmel, besonders den morgendlichen Vogelflug; b) er liest in den Eingeweiden von Lebewesen; c) der Druiden versetzt sich in Trance und spricht mit den Toten.
Dolchweihe	10	7	-	Der Druiden weihet sich einen Dolch zum Ritualdolch; dieser Dolch kann nun Zaubersprüche aufnehmen, ist durch gewöhnliche Krafteinwirkung nicht zu zerstören und besitzt ein einfaches Bewusstsein; er kann bedingt Befehle des Druiden ausführen, d.h. der Dolch verhält sich nach den Wünschen des Druiden, wenn er (auch von einer anderen Person) genutzt wird; auch kann der Druiden den Dolch fortan nutzen, um Kräfte zu konzentrieren (Absprache mit Spielleiter) und dem Erdreich pro Tag ZKP in Höhe von ZM entziehen (als Regeneration der eigenen ZKP); die Dolchweihe kostet den Druiden einen permanenten ZKP.
Erdberuhigung	10	9	-	Der Druiden beruhigt die Erde und beendet dadurch ein Erdbeben, Vulkanausbruch oder ein ähnliches Naturphänomen.
Initiation	12	12	√	Der Druiden bereitet einen Schüler zur Aufnahme in die Gemeinschaft der Druiden vor; hierzu wird - neben anderen Zutaten - das Blut des Druiden mit dem Blut des Schülers im Druidenkessel gemischt und zu einem Initiationstrank gebraut; der Schüler verliert dabei das Bewusstsein; kommt er wieder zu sich, trinkt er vom gebrauten Trank; zwischen Druiden und Schüler besteht nun ein besonderes Band, das ihnen die Verschmelzung ihrer Zauberkräfte ermöglicht, wenn sie sich an den Händen fassen; der Schüler kann Zauberrituale des Druidenbereichs lernen - solche, die sein Meister ebenfalls beherrscht; der Druiden erhält eine permanenten ZKP; dieses Ritual wird auch bei der Aufnahme in den eigentlichen Druidenzirkel vollzogen (wenn der Schüler zum selbständigen Druiden wird), dann allerdings mit dem Blute aller Druiden des Zirkels; das Band zwischen Meister und Schüler erfasst nun auch die Druiden des Zirkels und der junge Druiden kann nun auch andere Zauberrituale erlernen.
Miniatur	7	9	√	Der Druiden fertigt eine Miniatur des Opfers an; dabei müssen Teile des Opfers (Haare, Nägel o.ä.) mitverwendet werden; der Druiden kann dann über die Miniatur dem Opfer Schmerzen zufügen oder ihm Ideen eingeben.
Wort der Furcht	2!	5	√	Das Ziel fürchtet den Zaubermagden und flieht vor ihm.
Wort d. Schlafes	2!	3	√	Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.
Wort d. Schmerzes	2!	10	√	Das Ziel erleidet 50% der SP, die es noch einstecken kann, bevor es bewusstlos wird.
Wort des Todes	2!	18	√	Das Ziel erleidet ZaG*W100 TP durch Druck, Feuer o.ä. nach Wahl des Zaubermagden. Ruchloses Ritual!
Wort d. Zwists	2!	10	√	Das Ziel ist unfähig, mit jemandem zusammenzuarbeiten oder ihm auch nur zuzustimmen.

10 BEREICH HEXEN-RITUALE

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Amulett	v	9	√	Die Hexe fertigt ein Amulett mit Teilen des Opfers (Haare, Nägel o.ä.) an; sie kann dann Merkmale des Opfers benutzen; bspw. kann sie sich dessen Stimme bedienen; in diesem Fall verliert das Opfer seine Stimme während sie von der Hexe benutzt wird.
Böser Blick	2!	7	√	Das Ziel leidet fortan an einer Krankheit oder Phobie nach Wahl der Hexe.
Hahnenwort	v	8	-	Die Hexe zeichnet einen Kreis auf den Boden und schreibt die Buchstaben des Alphabets darum; auf jeden Buchstaben legt sie mehrere Weizenkörner und in die Mitte des Kreises setzt sie einen weißen Hahn; wird dem Hahn dann eine beliebige Frage gestellt, beginnt er verschiedene Körner zu picken; aus den dazugehörigen Buchstaben lässt sich ein Wort bilden, dass die Frage beantwortet.
Hexenknoten	v	6	-	Die Hexe knüpft einen Knoten und bindet darin spezielle Kräfte; so kann sie bspw. Wind mit 5 Knoten in ein Taschentuch knüpfen, wird der erste Knoten gelöst, so kommt eine leichte Brise auf, beim dritten Knoten bereits ein starker Wind und beim fünften Knoten ein Sturm; auch könnten Knoten in ein Seil gebunden werden und dieses Seil in einem Gebäude untergebracht werden, als Folge ist es Besuchern des Gebäudes unmöglich, sich über irgendeine Sache einig zu werden; auch direkter Einfluss auf spezielle Kräfte einer Person (Liebeskraft, Neugier, Hunger usw.) ist möglich; die Hexe bestimmt die jeweilige Wirkung; das Ritual ist für jeden einzelnen Knoten durchzuführen.
Hexenweihe	1 h+	12	√	Die Hexe bereitet eine Schülerin zur Aufnahme in die Gemeinschaft der Hexen vor; hierzu wird - neben anderen Zutaten - das Blut und der Speichel der beiden im Hexenkessel gemischt und zu einem Initiationstrank gebraut; nach der Einnahme des Trankes geraten Hexe und Schülerin in Ekstase; zwischen Hexe und Schülerin besteht nun ein besonderes Band, das ihnen die Verschmelzung ihrer Zauberkräfte ermöglicht, wenn sie sich an den Händen fassen; die Schülerin kann Zauberrituale des Hexenbereichs lernen - solche, die ihre Meisterin ebenfalls beherrscht; die Hexe erhält eine permanenten ZKP; ein ähnliches Ritual wird auch bei der Aufnahme der Hexe in den eigentlichen Hexenzirkel vollzogen, bei dem die Hexe bestimmte Prüfungen bestehen muss und ihre richtige Hexenweihe während ihrer ersten berauschten Hexennacht erfährt; von nun an erstreckt sich das geistige Band auch auf die Hexen des Zirkels und die junge Hexe kann auch andere Zauberrituale erlernen.
Miniatur	v	9	√	Die Hexe fertigt eine Miniatur des Opfers an; dabei müssen Teile des Opfers (Haare, Nägel o.ä.) mitverwendet werden; die Hexe kann dann über die Miniatur dem Opfer Schmerzen zufügen oder ihm Ideen eingeben.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Schlangenhände	3	11	-	Die Hexe verwandelt ihre Hände in Giftschlangen; der durch diese Schlangen angerichtete Schaden ist real.
Unwetter	10	9	-	Die Hexe bewirkt „schlechtes Wetter“; so kann bspw. die Ernte des betroffenen Landstrichs verhegelt werden.
Vertrauter	2 h	12	√	Die Hexe kann sich geistig auf ein Tier einstimmen (ihren „Vertrauten“). Sie muss dazu den Zauber 1 Woche lang täglich über das Tier sprechen (2 h Konzentration). Danach steht er sie besonderer Verbindung zum Vertrauten und kann durch Konzentration dessen Sinne benutzen. Wird der Vertraute getötet, gilt für 2 Wochen auf alle Handlungen der Hexe ein Malus von 5 Punkten und sie verliert <i>permanent</i> 2W6 ZKP.
Zukunft lesen	v	6	-	Die Hexe kann einen vagen bis konkreten Blick in die Zukunft werfen; dabei erfährt sie näheres über wahrscheinliche Ereignisse, die in Bezug zu einem Gegenstand oder Wesen - oder dem Eigentümer des Gegenstands, bzw. dem Begleiter / Gefährten des Wesens stehen; der Gegenstand oder das Wesen müssen im Besitz der Hexe sein.

11 BEREICH ZAUBER DER WALDLÄUFER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Fährtschwund	5	5	-	Der Waldläufer kann die Fährte eines bestimmten Lebewesens verbergen.
Fährtsprache	v	6	-	Der Waldläufer erhält beim Betrachten einer Fährte eine Vision dessen, was sich ereignete.
Schutz der Natur	6	10	-	Die natürliche Umgebung wacht über den Waldläufer, d.h. er wird vor Unwetter geschützt, den Blicken unfreundlicher Augen verborgen und vor Gefahren gewarnt; Max. Dauer: Stunden.
Sprache der Tiere	3	4	-	Der Waldläufer kann die Sprache eines bestimmten Tieres verstehen und sprechen.
Spurlos	5	7	-	Der Waldläufer kann gehen, ohne eine Fährte oder andere sichtbare Anzeichen seiner Bewegung zu hinterlassen; Max. Wirkungsdauer: Stunden.
Tierruf	5	7	-	Der Waldläufer ruft Tiere der Umgebung zu sich; je höher sein ZaG, desto genauer kann er festlegen, welche Tiere seinem Ruf folgen sollen.
Weg beherrschen	5	8	-	Gestattet dem Waldläufer, einen Weg um ihn herum mit Radius bis zu ZaG m durch die Flora zu öffnen oder zu verschließen. Er kann auch beides gleichzeitig tun: einen Weg vor sich öffnen und hinter sich wieder verschließen. Max. Wirkungsdauer: Stunden

12 BEREICH PRIESTERRITUALE

12.1 ALLGEMEINE RITUALE

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Antlitz Gottes	4	12	√	In der Erscheinung des Priesters scheint sich seine Gottheit widerzuspiegeln; Aura +20; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Aura	4	8	√	Das Ziel ist von einer göttlichen Aura umgeben; Aura +10; Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Eingebung	v	4	√	Das Ziel erlebt in einer Vision, was in den nächsten ZM Minuten geschehen wird, wenn es eine bestimmte Handlung durchführt.
Göttliche Gabe	7	10	√	Ein Wert des Ziels steigt um bis zu ZaG Punkte. Als Dank muss das Ziel eine angemessene Aufgabe zu Ehren der Gottheit erfüllen. Die Gottheit wacht über die Ausführung.
Heiliger Körper	10	14	√	Der Priester schützt den Körper eines Verstorbenen für vor weiterer Verwesung. Bereits bestehende Anzeichen einer Verwesung werden nicht behoben.
Initiation	1 h +	12	√	Das Ziel erhält Zugang zur Priestergemeinschaft; es findet Aufnahme als Adept und steht nun in besonderem Verhältnis zur Gottheit (entsprechende Verhaltensregeln müssen nun sehr viel strikter eingehalten werden); es kann Priesterrituale erlernen und erwirbt die Zauberkraft (nur für Priesterrituale); dieses Ritual erhöht die Zauberkraftpunkte des Priesters, der die Initiation durchführte, permanent um 1 Punkt.
Schwur	3!	5	-	Ein im Beisein des Priesters geleisteter Schwur wird verstärkt; dadurch greift die entsprechende Gottheit womöglich (stärker) in das Geschehen und die Folgen ein.
Seelenruhe	5	14	-	Der Priester bewirkt, dass die Seele eines Verstorbenen den Körper nicht verlässt. Während der Wirkungsdauer von <i>Seelenruhe</i> gilt für den Verstorbenen als Zeitspanne des Todes die Zeit, die zwischen Eintritt des Todes und Sprechen der <i>Seelenruhe</i> verstrichen ist (wichtig für Wiederbelebungsversuche!)
Segen	v	6	-	Das Ziel (Wesen, Handlung, Bündnis...) wird vom Priester gesegnet, wodurch das besondere Augenmerk der entsprechenden Gottheit auf das Ziel gelenkt wird; die Gottheit unterstützt das Ziel, sofern es sich auch gottgefällig verhält; bei blasphemischem Verhalten kann es zu Bestrafungen durch die Gottheit kommen, diese Strafen können auch den Priester treffen.
Stimme Gottes	3	6	√	Die Stimme des Ziels wird göttlich verstärkt. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Taufe	v	9	√	Das Ziel rückt stärker in die Aufmerksamkeit der Gottheit; bei gottgefälligem Verhalten kann das Ziel verstärkt darauf hoffen, daß es von der Gottheit unterstützt wird; das Ziel gehört nun zur „Glaubensgemeinschaft“ / Anhängerschaft der Gottheit; Vergehen gegen das Wesen der Gottheit werden gewöhnlich geahndet.
Traum	6	6	√	Das Ziel hat einen Traum über bis zu ZaG vor dem Einschlafen festgelegte Themen.
Weihe	v	7	√	Ein Gegenstand oder Ort wird der Gottheit geweiht (heiliggesprochen) und „drängt“ künftig danach, im Sinne der Gottheit angewandt zu werden; je nach Art des Gegenstandes oder Ortes und Motivation der Weihe steigt oder fällt der Priester in der Gunst der Gottheit; die Auswirkungen können sehr verschieden sein.

12.2 RITUALE DER ANYAM-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Auferstehung	7	14	-	Das Ziel aufersteht von den Toten und ist im Vollbesitz seiner Kräfte. Beim Wirken des Zaubers (über dem Körper des Verstorbenen) darf die Seele den Körper des Zieles noch nicht verlassen haben. Nach Wirken des Zaubers ist der Priester erschöpft; bevor er nicht mindestens vier Stunden geruht hat, kann er alle Aktionen nur mit <i>halbierten</i> Werten durchführen.
Besinnung	7	4	√	Das Ziel besinnt sich auf seine Kräfte und kann mit größerem Talent (Bonus von ZaG Punkten) ein klar umrissenes Ziel - meist Kampf gegen ein Übel - verfolgen; bei 30+ : Bonus*2; bei 40+ : Bonus*3.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Degeneration	5	7	√	Dem Ziel werden die Regenerationskräfte entzogen; es verbraucht seine Kräfte wie bisher, ist aber nicht mehr in der Lage zu regenerieren.
Falkenblick	v	4	-	Der Priester kann geschärften Auges seine Umgebung aus der Vogelperspektive beobachten.
Geistige Frische	7	10	√	Der Priester kann die geistigen Fähigkeiten des Zieles (einschließlich dessen Erfahrung) wiederherstellen.
Heilschlaf	7	12	√	Das Ziel fällt für 20 / ZaG Stunden in einen tiefen Schlaf; die Haut wird blass und die Atmung flach; der noch lebende Körper heilt in dieser Zeit von allen Gebrechen; das Ziel erhält eine Aufgabe zum Wohle Anýams.
Krankheit heilen	v	8	√	Der Priester kann eine Krankheit des Zieles heilen; mittels ZGE-Probe müssen der RW des Zieles und die Angriffsprobe der Krankheit (Summe) überboten werden.
Krankheiten aufhalten	5	5	√	Stoppt Infektion und/oder Ausbreitung einer Krankheit in einem Ziel, das bereits darunter leidet, so dass keine weiteren Schäden in noch unbetreffenen Teilen des Körpers entstehen.
Nachtruhe	5	3	√	Das Ziel verbringt eine angenehme Nachtruhe, frei von allen Sorgen; es erwacht erfrischt, ausgeruht und voller Tatendrang.
Schneemantel	1 h+	15	-	Der Priester beschwört einen Schneesturm, der das Land - und alle Wunden der Erde - mit Anýams weißem Mantel bedeckt; dies kann Strafe oder Segen (Erfrischung unter Anýams Mantel) für einen Landstrich und seine Bewohner bringen.
Vogelsprache	4	5	√	Das Ziel versteht die Sprache der Vögel und kann mit den Vögeln sprechen.
Wind ändern	5	7	-	Der Priester beschwört einen Wind beliebiger Stärke, der aus einer beliebigen Richtung weht.
Wildruf	4	4	-	Der Priester bittet Anýam um das Erscheinen von jagdbarem Wild.

12.3 RITUALE DER LOSTÉRE-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Einsicht	v	5	-	Gesprächspartner können einander im Beisein des Priesters vollständig verstehen; auch Sprachbarrieren werden überwunden.
Gerechtigkeit	7	11	-	Der Priester bittet Lostére Ungerechtigkeit in ausgleichende Gerechtigkeit zu wandeln.
Lostéres Tränen	v	9	-	Der Priester weilt bis zu ZaG l Wasser; das Wasser wird klar, silbrig und weich; ein Schluck davon erhöht alle geistigen Handlungseigenschaften um jeweils 2 Punkte für ZaG Stunden.
Reue	v	7	√	Der Priester weckt in einem Ziel ein Gefühl der Reue über getanes Unrecht; das Ziel strengt sich ehrlich an, das Unrecht zu sühnen.
Richter	10	5	-	Der Priester erkennt den jeweiligen Anteil an Recht und Unrecht streitender Parteien.
Tapferkeit	7	5	√	Stärkt dem Ziel den Rücken und gibt ihm das Gefühl, das Recht und Lostére auf seiner Seite zu haben; das Ziel wird für die entsprechende Auseinandersetzung gestärkt (Bonus von ZaG Punkten) und sein Durchhaltevermögen vergrößert; bei 30+: Bonus*2; bei 40+: Bonus*3.
Trauer	5	4	√	Das Ziel erlebt tiefste Trauer über einen erlittenen Verlust und ist in der Lage, aus dieser Trauer Mut und Kraft für Zukünftiges zu schöpfen.
Wahrhaftigkeit	v	3	√	Das Ziel muss im Beisein des Priesters immer die Wahrheit sagen; es ist nicht in der Lage, eine Lüge - auch nicht durch Gebärden o.ä. - auszudrücken.

12.4 RITUALE DER TYRA-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Baumsprache	4	5	√	Das Ziel versteht die Sprache der Bäume und kann mit Bäumen sprechen.
Erdwandel	1 h+	14	-	Die Erde tobt und gebiert durch Erdbeben und Unwetter ein neues Gesicht; ein Landstrich wird völlig umgepflügt und neu gestaltet.
Götterfrucht	1 h+	12	-	Der Priester bittet Tyra einen Landstrich, bzw. die darin wachsenden Gewächse mit besonderem Gehalt anzureichern; die Früchte entwickeln einen besonders kräftigen Geschmack, der vom Wesen der Erde vollgesogen ist und besondere Kräfte verleihen kann; die Größe des Landstrichs bzw. die darin liegenden Kraft wird maßgeblich vom Verhalten und der Motivation des Priesters beeinflusst.
Korngeist	v	8	-	Fertigt der Priester im Herbst eine Strohuppe an, so kann er in ihr einen Korngeist binden; wird die Strohuppe zur Aussaat eingegraben, so hilft der Korngeist beim Heranwachsen der Ernte dieses Feldes.
Regen	8	5	-	Löst in bis zu ZM*10 m Umkreis um den Priester einen Regenschauer aus, dessen Heftigkeit von der Höhe der ZGE-Probe abhängig ist.
Regen bannen	8	7	-	Im Umkreis von bis zu ZM*100 m fällt kein Niederschlag.
Tyras Trank	v	9	-	Der Priester weilt ZaG l Flüssigkeit; der Trank schmeckt würzig, schimmert blaßgold; wer davon trinkt, wird besonders belebt: großer Tatendrang, schnelle Auffassungsgabe, beschleunigte Lern- und Heilungsprozesse, Kinder wachsen schneller.
Urbarmachung	1 h+	10	-	Die Bodenqualität eines Landstrichs kann verbessert werden.
Wachstum	5	5	√	Pflanzliche Ziele wachsen in Windeseile zu prächtigster Form.
Wind	5	3	-	Erzeugt für die Konzentrationsdauer eine leichte Brise.
Windrichtung ändern	7	5	-	Andert die Windrichtung.
Windstille	7	6	-	Erzeugt ein Gebiet absoluter Windstille um den Priester (r bis zu ZM m), in das kein Gas von außen eindringen kann.
Wirbelwind	7	11	-	Erzeugt einen Wirbelwind um den Priester mit r ZaG m, der sich mit diesem bewegt. Fernkampfangriffe können den Wirbelwind nicht durchdringen und alle Angriffe oder Bewegungen in oder durch den Wind (mit Ausnahme derer vom Priester) sind um 16 Punkte erschwert.
Wissen	7	4	√	Der Priester kann besondere Einsichten über einen untersuchten Gegenstand (auch Wesen oder abstrakter Gegenstand) erhalten.
Wissensdurst	7	5	√	Der Priester weckt in einem Ziel das Verlangen, möglichst umfassende Erkenntnisse zu einem bestimmten Thema zu erlangen.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

12.5 RITUALE DER AEA-PRIESTER [AUCH: OSIS-PRIESTER]

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Begrüßungstrunk	v	10	√	Der Priester stellt einen erfrischenden und wohlschmeckenden Trank her; der Trank reinigt das Wesen des Trinkenden und macht ihn offen für die Gegebenheiten des Lebens; Lernerfolge gelingen in der Folge einfacher (+ ZaG auf Lernwürfe; sowohl bei W6-Steigerungen als auch bei W20-Glückswurfsteigerung); häufig für Neugeborene und Fürsten (beim Amtsantritt).
Blumenblüte	5	4	√	Alle Blumen, an denen das Ziel vorbeikommt, beginnen zu blühen. (Freude +2)
Durst	5	8	√	Das Ziel schwitzt heftig, muss ständig Wasser lassen und leidet unter großem Durst; der Flüssigkeitsverlust ist durch Trinken nicht auszugleichen, so dass das Ziel allmählich austrocknet.
Jugend	7	12	√	Das Ziel altert mit verminderter Geschwindigkeit und erhält sich lange Zeit kindliches / jugendliches Wesen und Aussehen.
Lachen	5	6	√	Der Priester versetzt die Besucher eines Festes, Treffens o.ä. in ausgelassene Stimmung. Die Stimmung ebbt allmählich ab, sobald das Ereignis endet oder der Priester die Gesellschaft verlässt.
Quelle	7	7	-	Der Priester kann eine Wasserquelle erschaffen.
Vogelstimme	5	5	√	Alle Vögel, an denen das Ziel vorbeikommt, beginnen fröhlich zu singen. (Freude +2)

12.6 RITUALE DER OSIS-PRIESTER [AUCH: AEA-PRIESTER]

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Meeresdämon	7	17	√ (Ggz)	Der Priester kann einen Meeresdämon rufen, vertreiben oder kontrollieren. Der beschworene Dämon besitzt einen Angriffswert von 10+W20 Punkten, verfügt über 150+W100 LeP und verursacht pro Angriff 5W20 Schadenspunkte. Ein Dämon kann nur durch magische Waffen oder Zauberei (RW Magie: 10+W20) verletzt werden. Bei einem Glückszauber erscheint ein Hoher Dämon mit Angriff: 20+W20, 300+W100 LeP und 3W100 TP; ein Patzer lässt ebenfalls einen Hohen Dämon erscheinen, allerdings wendet sich dieser sofort gegen seinen Beschwörer. Max. Wirkungsdauer: Minuten.
Ruf der See	7	5	√	Das Ziel verliert alle Ängste vor dem Meer und blickt enthusiastisch einer Begegnung mit dem Meer entgegen.
Ruhige See	10	8	-	Alles Wasser im Umkreis von bis zu ZM*10 m wird beruhigt;
Wandlung der See	10	8	-	Der Priester kann das Meer beeinflussen, bspw. hinsichtlich Farbe, Wellengang, Form, Strömungen etc.
Wasser	5	6	-	Erlaubt die Kontrolle über die Kräfte eines Wasserlaufs, Sees etc. im Umkreis von ZM m um den Priester.
Wassergestalt	8	11	√	Das Ziel behält seine Gestalt bei, diese besteht aber völlig aus Wasser; das Ziel kann sich hervorragend im Wasser bewegen, kann durch Ritzen dringen u.ä.; es ist in der Lage, Gegenstände zu halten und zu benutzen.
Windesruf	10	7	-	Der Priester beschwört einen Wind beliebiger Stärke, der aus einer beliebigen Richtung weht.
Wolkenbruch	1 h+	12	-	Der Priester beschwört ein Unwetter; dies kann für das betroffene Gebiet Strafe oder Segen (Reinigung) bedeuten.

12.7 RITUALE DER SELÉRVA-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Feldsegen	1 h+	12	-	Der Priester legt eine bestimmte Wirkungskraft (z.B. Rausch, Fröhlichkeit, Fruchtbarkeit,...) über einen Acker, die von allen darauf wachsenden Pflanzen aufgesogen wird und bei späterem Genuss dieser Pflanzen die entsprechende Wirkung zur Entfaltung bringt.
Geburt	v	3	√	Der Priester bewirkt eine sanfte Geburt.
Heilung v. Gegenst.	15	5	√	Ein zerstörter Gegenstand wird auf wundersame Weise wieder in seinen intakten Zustand versetzt.
Impotenz	10	7	√	Das Ziel wird impotent.
Kindersegen	10	7	√	Das Ziel wird mit hohen Fortpflanzungskräften gesegnet.
Kraut	1 h	8	-	Der Priester kann ein in die Region passendes Kraut erschaffen.
Stärkung der Natur	1 h+	14	-	Der Priester bittet Selérva, einen Landstrich zu stärken; in diesem Landstrich gedeiht alles (auch Bewohner) prächtig, wohlgestalt und üppig.

12.8 RITUALE DER SIÉVA-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Ekstase	10	8	√	Das Ziel gerät beim Ausführen einer zu bestimmenden Tätigkeit regelmäßig in Verückung.
Heilende Hand	v	7	√	Der Priester fördert durch Massage o.ä. die regenerativen Kräfte des Ziels und macht es widerstandsfähiger gegen schädliche Einflüsse; Bonus in Höhe des ZaG auf Regeneration und RW.
Hirsch und Stute	10	8	√	Das Ziel wird in einen Hirsch oder eine Stute verwandelt und kann sich mit entsprechenden Artgenossen verständigen.
Lauf	5	5	√	Das Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit rennen.
Liebesnacht	10	6	√	Das Ziel erlebt höchste sinnliche Erfüllung bei seinem nächsten Beischlaf.
Lust	5	7	√	Der Priester versetzt die Besucher eines Festes, Treffens o.ä. in ausgelassene, erotische Stimmung; diese Stimmung ebbt allmählich ab, sobald das Ereignis endet oder der Priester die Gesellschaft verlässt.
Rausch	5	8	√	Das Ziel verfällt in einen Rausch und betreibt die aktuelle Tätigkeit mit enormer Leidenschaft.
Stumpfsinn	5	8	√	Das Ziel kann keinen Genuss mehr erleben; es betrachtet, erlebt und tut alles rein rational ohne emotionale Anteilnahme.
Tanz	5	7	√	Das Ziel erlebt besondere Lust beim Tanzen (Tanzen + 10).

12.9 RITUALE DER ARGON-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Feuerschwert	7	8	-	Der Priester kann mit einem Schwert aus reinem Feuer kämpfen (er selbst ist immun gegen das Feuer); mit diesem Schwert kann er ganz normal attackieren und parieren; das Schwert erzeugt Feuerschaden in Höhe der Z-TP; max. Wirkungsdauer: KR

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Hochschmied	15	9	√	Ein Schmied erhält Inspiration vom Geiste Argons und erlangt besonderes Geschick (Bonus in Höhe des ZaG) zur Fertigung eines Werkstücks; ZGE 30+: Bonus*2; 40+: Bonus*3.
Kampfeslust	7	7	√	Das Ziel wird kampflustig; es lässt sich sehr leicht in eine Auseinandersetzung verwickeln und empfindet großen Spaß und Freude am Kämpfen; über Verletzungen lacht es dem Gegner frech ins Gesicht; die AT-Werte erhöhen sich um 2 Punkte, Rüstungsschutz +1; max. Dauer: Minuten.
Kampfkraft stärken	7	7	√	Stärkt die Kampfkraft des Ziels; das Ziel kämpft im Geiste Argons, tapfer und unbeirrbar; AT und TP: jeweils +2; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Kriegsgeschick	15	8	-	Der Priester ist in der Lage, einen Kampfverband im Gefecht optimal zu führen.
Lauf	5	5	√	Das Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit rennen.
Schmiedefeuere	v	12	-	Der Priester bittet Argon, einem Schmiedefeuere seinen Segen zu geben.
Vulkan	1 h+	15	-	In einem Landstrich öffnet sich die Erde und es kommt zu einem Vulkanausbruch.

12.10 RITUALE DER AILOTH-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Brennen	2!	7	√	Das Ziel erleidet unter der Berührung des Priesters ein kreisrundes rotes Brandmal; je schwärzer die Seele des Ziels, desto stärker das Mal und desto größer die Schmerzen des Ziels.
Erleuchtung	v	5	-	Die Umgebung wird von einem weißen Licht aufgehellt, das umso heller strahlt, je fester der Glaube an Ailoth vorhanden ist.
Heiliger Zorn	7	6	√	Das Ziel gerät in Zorn (+7) und verfolgt energisch die Kräfte des Bösen; es zaudert nicht, seine Werte beim Kampf gegen finstere Mächte sind um 2 Punkte erhöht.
Ordnung	v	6	-	Der Priester wandelt Tumult in Ruhe und Ordnung; die Wirkung lässt nach, sobald der Priester entschwindet.
Reinigung	1 h+	10	√	Ein Ziel wird von aller Magie gereinigt; da dies auch alle Gesinnung und Werte löscht, wird das Ziel von dem nächsten einwirkenden Einfluss geprägt; wird das Ritual auf Personen angewandt, so verlieren diese ihr Bewusstsein, das sie erst allmählich, ebenso wie ihre vormaligen Fähigkeiten zurückerlangen - allerdings mit frischer (neuer?) Gesinnung; die „gereinigte“ Magie - dabei kann es sich auch um eine schwarze Seele handeln - wird frei (und flieht?); das Ziel muss sich während der etwa einstündigen Zeremonie in der Gewalt des Priesters befinden.
Sonnenfeuer	7	10	-	Der Priester erstrahlt in hellem Licht und aus seiner Hand schießt gebündeltes Sonnenlicht; je nach Material, das vom Sonnenfeuer berührt wird, entzündet es sich; das Licht ist blendend und verursacht bei mindestens 3 AP (Verweildauer) SP durch Hitze/Licht; max. Wirkungsdauer: KR.
Untote bannen	6	7	√	Der Priester vertreibt Untote und Geister.
Verdorren	1 h+	14	-	Über einen Landstrich bricht die Sonne mit unerbittlicher Hitze herein, so dass alles verdorrt und austrocknet.
Weißes Feuer	6	12	-	Der Priester erstrahlt in gleißendem Licht; wer in ansieht wird umso stärker geblendet je schwärzer seine Seele ist; Zauber gegen den Priester verpuffen in spektakulären Feuerstößen.
Zuversicht	8	5	√	Der Priester vertreibt Furcht und Zweifel aus dem Herzen des Ziels und erfüllt es mit Vertrauen auf die Kräfte des Lichts.

12.11 RITUALE DER OIRATH-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Bestattung	v	5	-	Der Priester führt eine ordnungsgemäße Bestattung durch, die dem Toten Ruhe bringt und seiner Seele den Weg ins Totenreich öffnet.
Erholung	10	8	√	Das Ziel sinkt in einen erholsamen Schlaf; es erwacht danach erfrischt und ausgeruht; dreifache Regeneration, d.h. ein etwa 2½-stündiger Schlaf entspricht einer „normalen“ Nachtruhe.
Erweckung	7	14	-	Das Ziel wird vom Tode zum Leben erweckt und startet mit 1 LeP; alle anderen Werte entsprechen in ihrer Höhe dem Zustand im Augenblick des Todes. Die Seele des Zieles darf bei der <i>Erweckung</i> den Körper noch nicht verlassen haben. Der Priester ist nach dem Zauber so erschöpft, dass all seine Handlungen mit <i>halbierten</i> Werten durchzuführen sind, solange er nicht mindestens vier Stunden Ruhe findet.
Korngeist	v	8	-	Fertigt der Priester im Herbst eine Strohuppe an, so kann er in ihr einen Korngeist binden; wird die Strohuppe zur Aussaat eingegraben, so hilft der Korngeist beim Heranwachsen der Ernte dieses Feldes.
Mit Toten sprechen	v	9	-	Der Priester nimmt mit einem Verstorbenen Kontakt auf und erfährt Näheres über die Befindlichkeiten seiner Seele; der Priester kann auch weit in die Vergangenheit „reisen“ und Dinge aus dem irdischen Leben des Verstorbenen erfahren.
Seelenruf	7	9	-	Der Priester ruft die Seele eines Verstorbenen in dessen Körper zurück. Der Zauber muss über dem Körper des Verstorbenen gesprochen werden. Etwaige Verwesungszustände des Körpers werden durch den <i>Seelenruf</i> nicht geheilt!
Seelenruhe	10	9	√	Die Seele des Ziels wird gehindert, nach dem körperlichen Tod des Ziels Ruhe zu finden; die Seele ist zum „Weiterleben“ verdammt, ob als körperloser oder körperhafter Geist oder was auch immer ist vom Wesen des Ziels, den Todesumständen und der Gottheit abhängig.
Speisung	v	7	-	Der Priester vermag eine Gesellschaft mit Brot und Wein zu verköstigen; Brotbeutel und Weinkrug versiegeln bis zur Sättigung des letzten Gastes nicht und Wein und Brot besitzen den vollen Geschmack der größten Reife.
Vertreibung von Untoten	6	7	√	Der Priester vertreibt untote Wesen; will der Priester mit ihnen kämpfen, so kann es zu einem ZGE-Gefecht kommen; im Falle der Niederlage der Untoten, entscheidet der Priester, ob die Seele des Untoten zur Ruhe kommen, gebannt oder ausgelöscht werden soll.
Zufucht	v	6	-	Der Priester bittet Oirath um eine sichere Zufucht.

12.12 RITUALE DER YANIMÉ-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Fährte	v	6	√	Der Priester kann den Weg oder das Schicksal eines Vermissten nachvollziehen; hierzu muss ihm ein persönlicher Gegenstand des Gesuchten zur Verfügung stehen.
Hören	5	5	√	Das Gehör des Ziels wird sehr sensibel und es kann feststellen, ob sich in der Umgebung jemand in Not befindet; max. Wirkungsdauer: Minuten.
Mit Toten sprechen	v	9	-	Der Priester nimmt mit einem Verstorbenen Kontakt auf und erfährt Näheres über die Befindlichkeiten seiner Seele; der Priester kann auch weit in die Vergangenheit „reisen“ und Dinge aus dem irdischen Leben des Verstorbenen erfahren.

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Sternenlicht	10	8	-	Sternenlicht am nächtlichen Himmel beginnt heller zu leuchten und kann auch einen bestimmten Weg weisen; max. Wirkungsdauer: Stunden
Sternenschein	5	8	-	Aus den Augen des Priesters leuchtet Yanimés Glanz; wohin sein Blick fällt, weicht Dunkelheit dem Sternenschein und keine dunkle Magie kann in diesen Bereich eindringen; max. Dauer: Stunden.
Wiederbelebung	1 h+	14	-	Verstorbene werden wiederbelebt, d.h. sie erhalten einen Platz am Sternenhimmel, von dem aus sie in die irdische Welt wirken können.
Wiederkehr	1 h+	14	-	Der Priester ruft die Seele eines Verstorbenen ins Leben zurück; dabei ist es allerdings notwendig, dass die (oder eine andere) adäquate körperliche Hülle vorhanden ist; Spuren des Ablebens werden getilgt, Narben o.ä. bleiben jedoch sichtbar.
Yanimés Abbild	15	12	✓	Das Ziel erscheint überirdisch schön. (Aura +20)
Zuversicht	8	5	✓	Der Priester vertreibt Furcht und Zweifel aus dem Herzen des Ziels und erfüllt es mit Vertrauen auf die Kräfte des Lichts.

12.13 RITUALE DER YINAIA-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Bedeutsamkeit	15	10	✓	Alle Taten des Ziels ziehen weitreichende Konsequenzen im Sinne des Priesters nach sich.
Mondfinsternis	15	12	-	Der Priester bewirkt eine Mondfinsternis.
Schlaf d. Erkennnis	10	10	✓	In einem Traum erlangt das Ziel Einblick in alles Wissen zu einem bestimmten Thema; die Fähigkeiten des Ziels beeinflussen, wie viel davon es sich merken kann.
Schutz	v	5	-	Der Priester bittet Yinaia, ein Objekt zu verhüllen und somit vor Entdeckung zu schützen.
Verborgene Kraft	1 h+	8	-	Der Priester bittet Yinaia unauffällige Kräfte in Bewegung zu setzen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.
Vergessen	15	10	✓	Das Ziel vergisst alles Wissen zu einem bestimmten Thema.
Verschwiegenheit	10	7	✓	Das Ziel erhält die Kraft, allen Versuchen, es zum Sprechen zu bringen, zu widerstehen.

12.14 RITUALE DER GARWE-PRIESTER

Zauber	Zz	SG	RW	Wirkung
Beständigkeit stören	v	9	-	Der - zur Routine tendierende - Alltag einer Person, einer Gemeinschaft o.ä. wird durch unerwartete Ereignisse „aufgeschreckt“.
Erscheinen	v	10	-	Etwas in Vergessenheit Geratenes taucht auf, d.h. es erscheint tatsächlich materiell oder es wird wieder ins Bewusstsein gerückt o.ä.
List	v	7	✓	Das Ziel verfolgt eine fiktive vom Priester festgelegte Fährte.
Schatten Garwes	5	5	-	Der Priester ist nur als Schatten wahrzunehmen.
Verschwinden	v	8	✓	Ein Gegenstand verschwindet plötzlich aus der „Öffentlichkeit“ oder wechselt häufig den Besitzer und scheint dadurch „verschwunden“.

13 STABZAUBER (OFFEN FÜR ZAUBERER)

Bei den Stabzaubern handelt es sich um Zauber, die permanent in den Zauberstab eines Zauberers eingelagert werden. Jede erfolgreiche Einlagerung kostet den Zauberer **permanent** einen ZKP. Das Ritual des Einlagerns erfordert mehrere Stunden. Pro Stunde legt der Zaubernde eine ZGE-Probe (Grund-ZGE) ab und entrichtet die angegebenen ZKP – hier darf sich der Zauberer, wenn er die Spezialfertigkeit *Zaubereffizienz* beherrscht, seinen ZaG von den Kosten abziehen; Minimalkosten von 1 ZKP fallen jedoch immer an. Sobald die Gesamtsumme der ZGE-Proben mindestens dem Einlagerungswert entspricht, ist der Zauber eingelagert und der Zaubernde zahlt den permanenten ZKP. Sinken die ZKP des Zaubernden vor Abschluss des Rituals auf 0 Punkte, so ist das Einlagern fehlgeschlagen und das Ritual muss neu begonnen werden.

Ein Zauberer mit ZaG 5 kann versuchen, das Opfer eines permanenten ZKP zu umgehen; hierzu fährt er mit dem Einlagern solange fort, bis die Summe seiner ZGE-Proben den doppelten Einlagerungswert erreicht haben.

Zauber	ZKP	Einl.	Wirkung
Bindung	2W10	100	Der Zauberstab wird an die Person des Zaubernden gebunden und erhält die Fähigkeit, Zauber aufzunehmen; der Zauberstab kann - außer durch sehr mächtige Magie und extrem heißes Feuer - fortan nicht mehr zerstört werden. Beim Einsatz von Zaubern kann der Zaubernde nun den Zauberstab als „verlängerten Arm“ einsetzen. Dies ist der erste Stabzauber, der in einen Zauberstab eingelagert werden muss .
Kraft	2W20	250	Der Zaubernde legt einen eigenen KRAFT-Wert in den Zauberstab; dieser KRAFT-Wert liegt bei ZaG Punkten und kann vom Zaubernden durch erneutes Einlagern dieses Zaubers um jeweils ZaG Punkte gesteigert werden; führt der Zaubernde künftig ein Zauberritual mit Hilfe seines Zauberstabs durch (d.h. gewöhnlich hält er dazu den Zauberstab in der Hand), so kann er den KRAFT-Wert des Zauberstabs entweder zum Ergebnis seiner ZGE-Probe addieren oder er kann den KRAFT-Wert benutzen, um die Wirkung des Zaubers zu verstärken, z.B. Erhöhung der TP.
Licht	2W8	150	Die Spitze des Zauberstabs verbreitet einen Lichtschimmer; die Intensität des Lichts kann beliebig variiert werden; der Zaubernde kann die Farbe des Lichts nach Belieben variieren.
Seil	2W8	150	Der Zauberstab kann in ein Seil von bis zu 30 m Länge verwandelt werden; auf Befehl des Zaubernden kann das Seil beliebig Knoten binden und lösen.
Tiergestalt	2W20	300	Der Zaubernde kann seinen Zauberstab jederzeit in eine festgelegte Tiergestalt verwandeln; der Zauberstab besitzt dadurch die körperlichen Fähigkeiten des entsprechenden Tieres und steht unter der Kontrolle des Zaubernden.
Variable Fähigkeit	v	v	Der Zaubernde kann in seinen Zauberstab eine beliebige weitere Fähigkeit, Eigenschaft o.ä. einlagern; alle Angaben hierzu sind mit dem Spielleiter abzusprechen.

14 KUGELZAUBER (OFFEN FÜR DRUIDEN, HEXEN, ZAUBERER)

Bei den Kugelzaubern handelt es sich wie bei den Stabzaubern um Zauber, die permanent in die Zauberkegel eines Zaubernden eingelagert werden. Ein Zaubernde kann mehrere Zauberkegel besitzen.

Jede erfolgreiche Einlagerung kostet den Zauberer **permanent** einen ZKP. Das Ritual des Einlagerns erfordert mehrere Stunden. Pro Stunde legt der Zaubernde eine ZGE-Probe (Grund-ZGE) ab und entrichtet die angegebenen ZKP – hier darf sich der Zaubernde, wenn er die Spezialfertigkeit *Zaubereffizienz* be-

VALRAVA - BUCH DER REGELN - ANHANG

herrscht, seinen ZaG von den Kosten abziehen; Minimalkosten von 1 ZKP fallen jedoch immer an. Sobald die Gesamtsumme der ZGE-Proben mindestens dem Einlagerungswert entspricht, ist der Zauber eingelagert und der Zaubernde zahlt den permanenten ZKP. Sinken die ZKP des Zaubernden vor Abschluss des Rituals auf 0 Punkte, so ist das Einlagern fehlgeschlagen und das Ritual muss neu begonnen werden.

Ein Zaubernder mit ZaG 5 kann versuchen, das Opfern eines permanenten ZKP zu umgehen; hierzu fährt er mit dem Einlagern solange fort, bis die Summe seiner ZGE-Proben den doppelten Einlagerungswert erreicht haben.

Zauber	ZKP	Einl.	Wirkung
Bindung	2W10	100	Die Zauberkegel wird an die Person des Zaubernden gebunden und erhält die Fähigkeit, Zauber aufzunehmen; darüber hinaus kann die Zauberkegel - außer durch sehr mächtige Magie und extrem heißes Feuer - fortan nicht mehr zerstört werden. Dies ist der erste Kugelzauber, der in eine Zauberkegel eingelagert werden muss .
Gesicht	2W12	200	Der Zaubernde kann seinen Blick in die Zauberkegel richten und erblickt darin ein ihm bekanntes Wesen bei seiner gegenwärtigen Tätigkeit oder eventuelle gegenwärtige Ereignisse an einem ihm bekannten Ort; je nach Fähigkeit des beobachteten Wesens kann es den Blick des Zaubernden spüren.
Licht	2W8	150	Die Zauberkegel verbreitet einen Lichtschimmer; die Intensität des Lichts kann bis etwa zur Leuchtkraft einer guten Laterne beliebig variiert werden; der Zaubernde kann auch die Farbe des Lichts beeinflussen.
Warnung	2W10	250	Die Zauberkegel leuchtet in einem vom Zaubernden zu bestimmenden Licht auf, wenn sich ein Wesen, das dem Zaubernden übel gesonnen ist, in der nahen Umgebung aufhält.
Variable Fähigkeit	v	v	Der Zaubernde kann in seine Zauberkegel eine beliebige weitere Fähigkeit, Eigenschaft o.ä. einlagern; alle Angaben hierzu sind mit dem Spielleiter abzusprechen.

ANHANG I WERTE UND KÜRZEL

AP (Aktionspunkte): Aktionspunkte geben die Handlungsmöglichkeiten eines Charakters pro Kampfrunde (KR) an; für jedes Manöver verbraucht ein Charakter unterschiedlich viele AP.

AT (Attacke): Eine Angriffshandlung eines Charakters.

AU (Ausdauer): Ein Eigenschaftswert eines Charakters, der angibt, wie lange ein Charakter körperliche Anstrengungen aushalten kann.

Aura: Die Ausstrahlung eines Charakters, seine Wirkung auf die Umwelt.

Bewegungsweite: Ein Wert, der in Abhängigkeit von Volk und Körpergröße die Reichweite eines Charakters angibt; dieser Wert wird bei einigen FkW-Proben, z. B. Rennen, Springen u. Ä. oftmals zum Ergebnis addiert.

BW (Bruchwahrscheinlichkeit): Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Gegenstand bei hoher Belastung bricht; der zweite Wert gibt die Anzahl von W6 an, mit der ein Bruchwurf durchzuführen ist; ist das Ergebnis dieses Wurfes maximal so hoch wie der erste BW-Wert, so bricht der Gegenstand, andernfalls steigt der erste Wert um einen Punkt.

DA (Daimonion): Ein Eigenschaftswert; bezeichnet die „innere Stimme“ eines Charakters, die ihn z. B. vor Gefahren warnen kann

EM (Empathie): Ein Eigenschaftswert; gibt die Fähigkeit an, sich in andere Wesen einfühlen zu können.

EP (Erfahrungspunkte): Ein Charakter sammelt im Laufe seines Daseins Erfahrungspunkte, die bestimmen, wann ein Charakter eine höhere Erfahrungsstufe erreicht.

EwP (Entwicklungspunkte): EwP können eingesetzt werden, um bei der Erschaffung oder beim Stufenanstieg Werte des Charakters zu steigern, Berufe zu lernen u. Ä.

FF (Fingerfertigkeit): Ein Eigenschaftswert, der die Geschicklichkeit eines Charakters angibt, mit der er feinmotorische Aktionen mit den Händen ausführen kann.

FkW (Fertigkeitswert): Die auf dem ersten Blatt des Charakterbogens angegebenen Fertigkeiten von Abrollen bis Zechen.

FS (Fertigkeitsstufe): Die FS gibt bei den Kampffertigkeiten den Grad der Beherrschung an; ab FS 3 kann sich ein Charakter in Spezialkampftechniken üben und ab FS 5 kann er Spezialfertigkeiten erlernen. Pro FS erhöhen sich die TP des Charakters in der jeweiligen Kampftechnik um 1 Punkt.

GD (Gedächtnis): Ein Eigenschaftswert

GE (Gewandtheit): Ein Eigenschaftswert, der die körperliche Geschicklichkeit eines Charakters angibt.

GG (Geruch- und Geschmackssinn): Ein Eigenschaftswert

GH (Gehör): Ein Eigenschaftswert

KGE (Kampfgeschick): Dieser Wert gibt an, wie gut ein Charakter eine bestimmte Kampftechnik beherrscht; Proben auf diesen Wert werden mit 1W20 abgelegt.

KR: 1. Kraft: Ein Eigenschaftswert eines Charakters, der die physische Stärke angibt; starke Charaktere erhalten einen TP-Bonus;

2. Kampfrunde: Einheit zur Einteilung des Zeitablaufs; eine Kampfrunde entspricht in etwa der Dauer von 2 bis 3 Sekunden

KS (Konstitution): Die Belastbarkeit oder Gesundheit eines Charakters; die KS bestimmt auch über die Lebenspunkte eines Charakters.

MG (Meistergrad): bei einigen Berufsfertigkeiten kann ein Charakter Meistergrade erlangen; Meistergrade ermöglichen die Ausübung einer Fertigkeit mit weitaus größerem Geschick, z. B. die Herstellung von +1-Gegenständen bei normalen Proben.

MY (Mystik): Ein Eigenschaftswert; gibt die Fähigkeit an, sich in das Wesen der Götter versenken zu können.

NW (Neigungswert): Der NW gibt die grundsätzliche Begabung eines Charakters für eine bestimmte Fertigkeit an und bestimmt, mit wie vielen W6 Steigerungswürfe maximal durchgeführt werden dürfen bzw. welchen Bonus ein Charakter erhält.

PA (Parade): Eine defensive Handlung eines Charakters.

PH (Phantasie): Ein Eigenschaftswert

RE (Reaktion): Gibt an, wie schnell ein Charakter auf Ereignisse reagieren kann.

Regeneration: Die nächtliche Regeneration eines Charakters bei mind. 8 Stunden ungestörter Nachtruhe beträgt Lebenspunkte in Höhe des Selbstheilungswertes und 2W6+ZM Zauberkraftpunkte.

RS (Rüstungsschutz): Dieser Wert gibt den durch das Tragen von Rüstungsteilen erworbenen Schutz wieder. Der RS wird bei physischen Einwirkungen von den TP abgezogen.

RW (Resistenzwert): Ein Charakter besitzt gewöhnlich drei Resistenzwerte: RW Gift, RW Krankheit und RW Magie. Bei entsprechenden Einwirkungen legt er einen W20-Probe auf den jeweiligen RW ab; ist das RW-Probenergebnis mindestens so hoch wie das Angriffsergebnis, so kann der Charakter dem Angriff widerstehen.

SE (Sensibilität): Ein Eigenschaftswert; die Fähigkeit, Stimmungen der Umgebung (Hass, Bedrohung, Freundschaft, ...) wahrnehmen zu können.

Selbstheilung: Der Selbstheilungswert gibt an, wie viele LeP ein Charakter während einer Nachtruhe regenerieren kann; der Wert ergibt sich aus der Summe der Eigenschaftswerte für KS und AU: -5: 0; 6-24: 1W3; 25-29: 1W6; 30-34: 1W6+3; 35-39: 1W6+5; 40+: 2W6+5.

SG (Schwierigkeitsgrad): Der SG eines Zauberrituals gibt an, wie viel ZKP ein Zauberner investieren muss, um die Zaubervirkung zu erzielen. Darüber hinaus bestimmt der SG, wie hoch die Zaubermacht eines Zaubernenden sein muss, um das Ritual überhaupt durchführen zu können.

Sichtweite: Gibt die maximale Entfernung an, bis zu der ein Charakter eine kübisgroßen Gegenstand scharf sehen kann.

SL (Schnelligkeit): Die körperliche Schnelligkeit eines Charakters; ein Eigenschaftswert.

SP (Schadenspunkte): Schadenspunkte sind die Punkte, die von der Lebensenergie eines Opfers abgezogen werden; bei physischen Einwirkungen entsprechen die Schadenspunkte gewöhnlich den Trefferpunkten abzüglich dem Rüstungsschutz.

ST (Stimme): Gibt Wohlklang und Deutlichkeit bzw. Kraft der Stimme eines Charakters an.

SV (Sehvermögen): Ein Eigenschaftswert

TP (Trefferpunkte): Die Trefferpunkte geben den Schaden an, der durch einen Hieb, Sturz o. Ä. erzielt werden kann.

TS (Tastsinn): Ein Eigenschaftswert

VS (Verstand): Ein Eigenschaftswert

WL (Wille): Ein Eigenschaftswert; gibt die Willenskraft eines Charakters an.

Würfel: W6: der „gewöhnliche“ sechsseitige Würfel mit den Augenzahlen 1 bis 6

W10: ein zehneitiger Würfel mit den Werten 1 bis 10 (0).

W20: ein zwanzigseitiger Würfel mit den Werten 1 bis 20.

W3: ein sechsseitiger Würfel, das gewürfelte Ergebnis wird halbiert und aufgerundet (1,2: 1; 3,4: 2; 5,6: 3).

W4: ein vierseitiger Würfel mit den Werten 1 bis 4. Es gilt die Zahl, die „aufrecht steht“; dieser Würfel wird nicht geworfen, sondern aus etwa 10 bis 20 cm Höhe fallen gelassen.

W8: ein achtseitiger Würfel mit den Werten 1 bis 8.

W12: ein zwölfeitiger Würfel mit den Werten 1 bis 12.

W100 oder W%: Zwei zehneitige Würfel; das Ergebnis eines Würfels wird mit 10 multipliziert, so dass beide Würfelresultate zusammengenommen ein Ergebnis zwischen 01 und 100 (=00) ergeben.

WZ (Witz): Ein Eigenschaftswert; gibt die geistige Schnelligkeit eines Charakters an.

ZaG (Zaubergrad): Der ZaG gibt bei den Zaubervirtigkeiten den Grad der Beherrschung an; ab FS 3 kann sich ein Charakter in speziellen Magiebereichen üben und ab FS 5 kann er Spezialfertigkeiten erlernen. Pro ZaG erhöhen sich die vom Zaubernenden zu erzielenden Trefferpunkte um 1 Punkt. Je nach ZaG kann die Wirkungs-dauer eines Rituals variieren: von KR über Minuten, Stunden, Tage bis Wochen.

ZGE (Zaubergeschick): Dieser Wert gibt an, wie gut ein Charakter eine bestimmte Zaubertechnik beherrscht; Proben auf diesen Wert werden mit 1W20 abgelegt.

ZKP (Zauberkraftpunkte): ZKP geben an, wie viel magische Energie ein Charakter besitzt. Für jede Art von Zauberei müssen Kosten in Form von ZKP entrichtet werden (gewöhnlich entsprechen diese ZKP-Kosten dem Schwierigkeitsgrad (SG) eines Zauberrituals).

ZM (Zaubermacht): Die ZM gibt an, bis zu welchem Schwierigkeitsgrad ein Zauberner Zauberrituale anwenden kann und wie viele TP er durch seine Zauberei maximal verursachen kann (1-10: 1W6; 11-16: 2W6; 17-21: 3W6; 22+: 4W6)