

HESINDIAN SCHLANGENTREU MAGIER



Diesen Helden solltest du spielen, wenn du ein kluger Magier sein willst, der mit großem Wissen zu beeindrucken weiß, und der Herausforderungen mit seinen magischen Kräften bewältigen kann.

Eigenschaftspröbe

Eine Eigenschaftspröbe wird auf eine der acht Eigenschaften abgelegt. Für die Pröbe wird ein zwanzigseitiger Würfel (1W20) benutzt. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist dir die Pröbe gelungen. Zeigt der Würfel eine höhere Zahl, als dein Eigenschaftswert beträgt, so ist die Pröbe misslungen.

Modifizierte Eigenschaftspröbe

Eine erleichterte Pröbe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, der Eigenschaftswert wird für diese Pröbe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Pröbe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst den Eigenschaftswert für diese Pröbe um den angegebenen Wert reduzieren.

Fertigkeitspröbe

Eine Fertigkeitspröbe auf Talente besteht aus drei Eigenschaftspröben und wird deshalb auch 3W20-Pröbe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Talent angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Pröben innerhalb der 3W20-Pröbe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Pröben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitspröbe für alle drei 1W20-Pröben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Pröbe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Pröbe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Pröbe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitspröbe

Eine erleichterte Pröbe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Pröbe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Pröbe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Pröbe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Pröbe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Pröbe um den angegebenen Wert reduzieren.

Belastung

Belastung (BE) entsteht durch das Tragen von Rüstungen. Die Belastung ist eine Erschwernis für alle Talente, bei denen ein Häkchen bei Belastung in der entsprechenden Spalte eingetragen ist. Außerdem beeinträchtigt sie einige Kampfwerte. Solange der Magier maximal normale Kleidung (BE = 0) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf ihn.

Steigerungsfaktor

Anhand des Steigerungsfaktors (StF) kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 11) ablesen, wie viele Abenteuerpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.

Name Hesindian Schlangentreu

Eigenschaften

MU	KL	IN	CH
12	15	14	14
Mut Fingerfertigkeit	Klugheit Gewandtheit	Intuition Konstitution	Charisma Körperkraft
13	11	11	9
FF	GE	KO	KK

Talente

Talent	Pröbe	BE	StF	Fertigkeitswert
Körpertalente				
Klettern	MU/GE/KK	✓	B	2
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	✓	D	0
Kraftakt	KO/KK/KK	✓	B	0
Schwimmen	GE/KO/KK	✓	B	2
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		D	3
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		D	2
Verbergen	MU/IN/GE	✓	C	0
Gesellschaftstalente				
Betören	MU/CH/CH		B	0
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	0
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	2
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	2
Überreden	MU/IN/CH		C	2
Verkleiden	IN/CH/GE		B	1
Willenskraft	MU/IN/CH		D	3
Naturtalente				
Fährtensuchen	MU/IN/GE	✓	C	0
Orientierung	KL/IN/IN		B	0
Pflanzenkunde	KL/FF/KO		C	2
Tierkunde	MU/MU/CH	✓	C	0
Wildnisleben	MU/GE/KO	✓	C	0
Wissenstalente				
Geographie	KL/KL/IN		B	6
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	7
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	7
Kriegskunst	MU/KL/IN		B	0
Magiekunde	KL/KL/IN		C	10
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	7
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	✓	C	4
Handel	KL/IN/CH		B	2
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	✓	B	4
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	✓	D	2
Schlösserknacken	IN/FF/FF	✓	C	0

Heldentyp

Magier



Abenteuerpunkte (AP)

AP gesammelt AP ausgegeben

Schicksalspunkte

Wert

Aktuell

3

Vorteile

Hohe Astralkraft VI

Der AsP-Vorrat ist um 6 Punkte höher als üblich (bereits eingerechnet).

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I

Der Magier bekommt 1 zusätzlichen AsP bei jeder Regenerationsphase dazu.

Zauberer

Hesindian ist in der Lage zu zaubern und besitzt Astralpunkte in Höhe von 20 AsP + (als Magier) KL-Wert (+6 durch Hohe Astralkraft VI).

Nachteile

Artefaktgebunden

Ist der Magier nicht in direktem Kontakt mit seinem Magierstab, kann er nur erschwert zaubern. Dieser Nachteil erschwert Zauber um -1, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist.

Schlechte Eigenschaft (Neugier)

In jeder Situation, in der die Neugier des Magiers angesprochen sein könnte, muss er eine Probe auf Willenskraft bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er sich besonders neugierig verhalten.

Sonderfertigkeiten

Sprachen & Schriften

Garethi (die Verkehrssprache der meisten Menschen Aventuriens)

Bosparano (eine alte, ausgestorbene Gelehrtensprache der Menschen)

Abenteuerpunkte (AP)

Abenteuerpunkte (AP) sammelt dein Held durch bestandene Abenteuer. Sie werden dazu verwendet, neue Fähigkeiten zu erlernen und bestehende zu verbessern.

Schicksalspunkte (Schips)

Schicksalspunkte sind ein Maß für das Glück des Helden und können für folgende Optionen eingesetzt werden. Für jede Option kann jeweils nur 1 Schip pro Handlung/Probe eingesetzt werden:

- **Erster im Kampf:** Der Held kann in einer Runde zuerst handeln.
- **Probe wiederholen:** Beliebige viele Würfel einer Probe dürfen erneut gewürfelt werden, dies gilt sowohl für 1W20-Proben wie auch für 3W20-Proben.
- **Schadenswurf wiederholen:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff des Helden kann 1W6 neu gewürfelt werden.
- **Verteidigung:** Der Verteidigungswert des Helden (PA und AW) steigt für die aktuelle Runde um 4.

Die Regeln für Regeneration und Heilung findest du auf Seite 11 in diesem Heldenbogen.

Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Du solltest bei Misslingen der Probe deinen Helden unvorsichtig handeln lassen, sodass er z. B. ohne Vorsichtsmaßnahmen unbekannte Orte betritt oder nicht gründlich nach Fallen sucht. Die schlechte Eigenschaft muss nicht ständig angewandt werden, sondern nur, wenn es gut passt. Neugier sollte nicht dazu benutzt werden, die gesamte Heldengruppe ständig in Gefahr zu bringen und den Zorn der übrigen Helden auf sich zu ziehen.

Hesindian kann alle hier aufgeführten Sprachen nicht nur sprechen und verstehen, sondern auch lesen und schreiben.

Initiative (INI)

Die INI bestimmt, wer in einem Kampf zuerst handelt. Zum angegebenen Basiswert wird noch das Ergebnis eines sechseckigen Würfels (1W6) addiert. Derjenige mit dem höchsten Gesamtergebnis fängt an. Bei Gleichstand zählt zunächst der höhere Basiswert. Ist auch dieser Wert gleich, entscheidet ein Wurf mit dem W6 (der höhere Wurf gewinnt).

Geschwindigkeit (GS)

Die GS gibt an, wie viele Schritt (Meter) sich dein Held innerhalb von 1 Runde bewegen kann. Wenn zusätzlich auch eine Aktion für die Bewegung eingesetzt wird, kann deine Heldin sich bis zu der doppelten Distanz in Schritt bewegen.

Ausweichen (AW)

Um einem Angriff zu entgehen, kann man eine Probe auf AW würfeln. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Ausweichenwert ist dein Held dem Angriff entgangen.

Angriff (AT)

Um einen Angriff durchzuführen, muss eine Probe auf AT gelingen. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Attackewert hat dein Held einen erfolgreichen Angriff gestartet, dem das Ziel aber durch eine Parade oder Ausweichen entgehen kann.

Parade (PA)

Um einen Angriff zu blocken, kann man eine Probe auf PA würfeln. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Paradowert hat dein Held den Angriff abgewehrt.

Trefferpunkte (TP)

Waffen verursachen TP. Würfle die Anzahl der sechsseitigen Würfel (W6), die bei der Waffe angegeben sind, und addiere den Wert, der zusätzlich angegeben ist. Das Ergebnis sind die TP eines Angriffs.

Fernkampf (FK)

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss eine Probe auf FK gelingen. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Fernkampfwert hat dein Held einen erfolgreichen Angriff gestartet. Eine Verteidigung ist nur durch eine Schilde-Parade oder Ausweichen möglich, diese ist jedoch um -2 (bei Wurfaffen) oder -4 (bei Armbrüsten und Bögen) erschwert.

Ladezeit (LZ)

Die Ladezeit gibt an, wie lange es dauert, eine Fernkampfwaffe zu laden. Je größer diese Zahl, desto länger dauert es, bis die Waffe für einen Fernkampfangriff einsatzbereit ist.

Reichweite

Die Angabe Reichweite zeigt an, bis zu welcher Distanz das Ziel als nah/mittel/weit gilt. Die Reichweite hat Einfluss auf die TP und die Modifikatoren der FK-Probe.

Besondere Kampfwerte

Initiative

12

Ausweichen

6

Geschwindigkeit

8



Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Magierstab	9	9	1W6+2
Dolch	7	4	1W6+1
Waffenlos	7	4	1W6



Fernkampfwaffen

Waffen	FK	Reichweite (Schritt)			Ladezeit
		Nah FK+2	Mittel 0	Weit FK-2	
Munition					
Munition					
Munition					

Kampfsonderfertigkeiten

Verteidigungshaltung	



Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Normale Kleidung	0	0	



Lebenspunkte (LeP)

Max. Aktuell

27	
----	--

Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Stangenwaffen	GE/KK 16	-1/+3
Dolche	GE/KK 15	0/0
Raufen	GE/KK 14	0/0

TP	Kampftechnik	Munition
Nah TP+1	Mittel 0	Weit TP-1

Kampftechniken

Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Nahkampf	Dolche	GE	B 6	7	4
	Hieb Waffen	KK	C 6	7	3
	Kettenwaffen	KK	C 6	7	
	Raufen	GE/KK	B 6	7	4
	Schilde	KK	C 6		3
	Schwerter	GE/KK	C 6	7	4
	Stangenwaffen	GE/KK	C 9	10	6
	Zweihand-hieb Waffen	KK	C 6	7	3
Fernkampf	Zweihand-schwerter	KK	C 6	7	3
	Armbrüste	FF	B 6	7	
	Bögen	FF	C 6	7	
	Wurfwaffen	FF	B 6	7	

Rüstungsschutz (RS)

Rüstungen schützen mit ihrem RS vor Schaden. Nachdem Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff ermittelt wurden, wird von diesen der RS abgezogen, um den endgültigen Schaden, die sogenannten Schadenspunkte (SP), zu bestimmen (TP - RS = SP).

Belastung (BE)

Belastung entsteht durch das Tragen von Rüstungen. Die Belastung ist eine Erschwernis für alle Talente, bei denen ein Häkchen bei Belastung in der entsprechenden Spalte eingetragen ist. Außerdem beeinträchtigt sie einige Kampfwerte. Solange der Magier maximal normale Kleidung (BE = 0) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf ihn.



Schadenspunkte (SP)

Nachdem von den Trefferpunkten der Rüstungsschutz abgezogen wurde (falls vorhanden), sind die verbliebenen Punkte SP, die von den Lebenspunkten des Ziels des Angriffs abgezogen werden.

Lebenspunkte (LeP)

Deine LeP geben an, wie es um deine Gesundheit bestellt ist. Immer, wenn du Schadenspunkte erleidest, sinken deine LeP um den entsprechenden Betrag. Hast du keine LeP mehr, dann liegt dein Held im Sterben.

Kampftechnik

Jede Waffe wird unter einer Kampftechnik geführt. Der Einfluss der Kampftechnik wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Schadensbonus

Hat ein Held einen höheren Wert in der beim Schadensbonus angegebenen Eigenschaft, erhält er für jeden Punkt über diesem Wert +1 auf TP mit dieser Waffe. Sind zwei Eigenschaften angegeben, zählt nur der Wert mit dem höchsten Bonus. Der Schadensbonus wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



AT/PA-Modifikator

Jede Waffe verfügt über einen AT/PA-Modifikator, der den AT- und PA-Wert um den angegebenen Betrag verändert. Der AT/PA-Modifikator wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Verteidigungshaltung

Mit dieser Sonderfertigkeit kann man für die aktuelle Runde seine Verteidigungswerte (PA und AW) um +4 erhöhen. Dafür kann man diese Runde keine Aktionen mehr ausführen. Verteidigungshaltung muss am Anfang der Runde angesagt werden. Nur mit Nahkampf-techniken einsetzbar.

Kampftechniken

Alle Nah- und Fernkampfwaffen sind einer Kampftechnik zugeordnet. Wie gut dein Held eine Kampftechnik beherrscht bestimmt, wie hoch seine Spielwerte AT, PA und FK sind. Der Einfluss der Kampftechniken wurde in den Spielwerten deiner Heldin bereits berücksichtigt.



Fertigkeitsprobe

Eine Fertigkeitsprobe auf Zauber besteht aus drei Eigenschaftsproben und wird deshalb auch 3W20-Probe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Zauber angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Proben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitsprobe für alle drei 1W20-Proben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Probe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitsprobe

Eine erleichterte Probe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Probe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Probe um den angegebenen Wert reduzieren.

MU	KL	IN	CH
12	15	14	14
Mut Fingerfertigkeit	Klugheit Gewandtheit	Intuition Konstitution	Charisma Körperkraft
13	11	11	9
FF	GE	KO	KK

Zauber

Balsam Salabunde			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/FF	4	1 AsP pro LeP	16 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	sofort	Magier	B

Das Ziel erhält nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Magier kann maximal so viele AsP einsetzen, wie sein FW beträgt. Die Menge der AsP, die eingesetzt werden, müssen vor dem Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Blitz dich find			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
(MU/IN/CH)-2	10	4 AsP	1 Aktion
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
8 Schritt	4 Runden	Magier	A

Alle Fertigkeitsproben und Proben auf Attacke, Parade und Ausweichen sind während der Wirkungsdauer für das Ziel des Zaubers um -1 erschwert. Aufgrund des Widerstands des Willens des Ziels ist der Zauber um -2 erschwert. Die Erschwernis ist oben in der Probe bereits vermerkt.

Duplicatus			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/CH	7	8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	10 Runden	Magier	C

Der Magier erzeugt zwei illusionäre Doppelgänger. Bei gelungenen AT gegen das Ziel würfelt es mit 1W6: Bei 1-4 wurde nur ein Doppelgänger getroffen und das Ziel erleidet keinen Schaden. Bei 5-6 wurde das Ziel getroffen und muss sich verteidigen.

Astralpunkte (AsP)

Max. Aktuell

41

Tradition:

Magier

Astralpunkte (AsP)

Deine AsP geben an, wie es um deine Zauberkraft (Astral-energie) bestellt ist.

AsP-Kosten

Die AsP-Kosten geben an, wie viele AsP vom Vorrat des Helden abgezogen werden, wenn der Zauber gelingt. Misslingt der Zauber, dann müssen nur die halben Kosten (aufgerundet) vom Vorrat abgezogen werden.

Zauberdauer

Die Zauberdauer gibt an, wie viele Aktionen ein Held benötigt, um den Zauber zu wirken. In der letzten Aktion der Zauberdauer wird die Fertigungsprobe auf den Zauber abgelegt.

Reichweite

Das Ziel eines Zaubers muss innerhalb der Zauberdauer immer in Reichweite des Zaubers sein, sonst misslingt der Zauber automatisch. Bei der Reichweite *selbst* kann der Magier nur sich selbst verzaubern, die Reichweite *Berührung* bedeutet, dass der Magier sich selbst oder ein anderes Ziel verzaubern kann.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein Zauber wirkt (z. B. in Runden oder Minuten).

Ignifaxius

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/CH	8	8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
16 Schritt	sofort	Magier	C

Ein Flammenstrahl schießt auf das Ziel zu. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+6 Trefferpunkte. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff und kann entsprechend mit einer aktiven Schilde-PA abgewehrt werden, und auch ein Ausweichen -2 ist möglich. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Motoricus

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/FF/KK	4	4 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
8 Schritt	5 Minuten	Magier	B

Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal 5 Schritt pro Aktion und dürfen maximal so viel wiegen wie ein Schwert (also etwa 1 Stein). Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine Probe auf *Kraftakt* nötig.

Penetrizzel

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/IN	3	6 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	1 Minute	Magier	B

Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Das Material darf maximal 60 Halbfinger (also 60 cm) dick sein. Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernenden aus.

Tradition

Die Tradition gibt an, ob ein Zauber ein Elfen- oder Magier-Zauber ist. Ein magisch begabter Held gehört einer dieser Traditionen an. Besitzt er Zauber einer anderen Tradition als der eigenen, so sind die Fertigungsproben auf diese Zauber immer um -2 erschwert.

Steigerungsfaktor (StF)

Anhand des Steigerungsfaktors kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 11) ablesen, wie viele Abenteuerpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.

Fertigkeitsprobe

Eine Fertigkeitsprobe auf Zauber besteht aus drei Eigenschaftsproben und wird deshalb auch 3W20-Probe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Zauber angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Proben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitsprobe für alle drei 1W20-Proben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Probe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitsprobe

Eine erleichterte Probe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Probe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Probe um den angegebenen Wert reduzieren.

MU	KL	IN	CH
12	15	14	14
Mut Fingerfertigkeit	Klugheit Gewandtheit	Intuition Konstitution	Charisma Körperkraft
13	11	11	9
FF	GE	KO	KK

Zauber

Respondami			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
(MU/IN/CH)-2	4	8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	15 Minuten	Magier	B
Der Verzauberte muss auf 3 Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Bei anderen Fragen kann der Verzauberte schweigen. Aufgrund des Widerstands des Willens des Ziels ist der Zauber um -2 erschwert. Die Erschwernis ist oben in der Probe bereits vermerkt.			

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Stabzauber ←

Name	Kosten
Bindung des Stabes	keine
Ewige Flamme	1 AsP

Transversalis

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/CH/KO	5	8 AsP + 1 AsP pro Meile	8 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	sofort	Magier	C

Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und seine Ausrüstung (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Dabei kann er nur das mitnehmen, was er auch selbst tragen kann (was also in seinem Heldenbogen vermerkt ist). Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal 10 Meilen vom Zaubernenden entfernt sein. Wenn er den Ort nur sieht (aber nie dort war), ist die Probe um -2 erschwert.

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Bindung des Stabes

Der Stab ist unzerbrechlich und kann höchstens durch Feuer, das heißer als Drachenfeuer oder der Flammenstrahl eines Ignifaxius brennt, zerstört werden.

Ewige Flamme

Das Ende des Stabes brennt wie eine Fackel. Wenn eine Fackel erlöschen würde, z. B. unter Wasser, endet der Stabzauber zwar nicht, aber die Flamme leuchtet solange auch nicht. Steigt der Magier wieder aus dem Wasser, dann entzündet sich die Flamme automatisch wieder. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die ewige Flamme keinen besonderen Vorteil. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier schläft oder bewusstlos wird, oder spätestens nach 1 Stunde.

AsP-Kosten

Die AsP-Kosten geben an, wie viele AsP vom Vorrat des Helden abgezogen werden, wenn der Zauber gelingt. Misslingt der Zauber, dann müssen nur die halben Kosten (aufgerundet) vom Vorrat abgezogen werden.

Zauberdauer

Die Zauberdauer gibt an, wie viele Aktionen ein Held benötigt, um den Zauber zu wirken. In der letzten Aktion der Zauberdauer wird die Fertigungsprobe auf den Zauber abgelegt.

Reichweite

Das Ziel eines Zaubers muss innerhalb der Zauberdauer immer in Reichweite des Zaubers sein, sonst misslingt der Zauber automatisch. Bei der Reichweite *selbst* kann der Magier nur sich selbst verzaubern, die Reichweite *Berührung* bedeutet, dass der Magier sich selbst oder ein anderes Ziel verzaubern kann.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein Zauber wirkt (z. B. in Runden oder Minuten).

Tradition

Die Tradition gibt an, ob ein Zauber ein Elfen- oder Magier-Zauber ist. Ein magisch begabter Held gehört einer dieser Traditionen an. Besitzt er Zauber einer anderen Tradition als der eigenen, so sind die Fertigungsproben auf diese Zauber immer um -2 erschwert.



Steigerungsfaktor (StF)

Anhand des Steigerungsfaktors kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 11) ablesen, wie viele Abenteuerpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.



Ausrüstung

Gegenstand	Wo getragen?	Gegenstand	Wo getragen?
Dolch	Am Gürtel	Umhängetasche	Am Körper
Geldbeutel	Am Gürtel	Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	Umhängetasche
Kleidungsset	Am Körper	Zunder (25x)	Zunderdose
Kohlestift	Umhängetasche		
Lampenöl, 8 Stunden Brenndauer	Umhängetasche		
Magierstab	In der Hand		
Öllampe	Umhängetasche		
Starker Zaubertrank (1W6+4 AsP)	Am Gürtel		
Tagebuch	Umhängetasche		
Verfügbar ab KK 10			
Verfügbar ab KK 11			
Verfügbar ab KK 12			
Verfügbar ab KK 13			
Verfügbar ab KK 14			
Verfügbar ab KK 15			
Verfügbar ab KK 16			

Jeder Gegenstand (auch Waffen und Rüstungen) wird unter Ausrüstung in das Heldendokument eingetragen. Wenn alle Zeilen belegt sind, kann der Held keine weiteren Gegenstände mehr tragen. Er muss dann erst einen Gegenstand ablegen, um einen Zeilenplatz für einen neuen Gegenstand zur Verfügung zu stellen. Es gibt einige Gegenstände, von denen mehrere in einen einzelnen Zeilenplatz eingetragen werden können. Dazu zählen Verbände, Zunder und Munition wie Pfeile und Bolzen. Von diesen Gegenständen können jeweils 25 Stück in eine Zeile eingetragen werden.

Für jeden Punkt Körperkraft verfügt der Held zum Tragen von Ausrüstung über eine Zeile (mit jeweils zwei Zeilenplätzen). Eine grau unterlegte Zeile ist für den Helden zu Spielbeginn noch nicht nutzbar und steht erst zur Verfügung, nachdem sein KK-Wert gesteigert wurde (pro zusätzlichem Punkt KK kommt eine weitere Zeile mit zwei Zeilenplätzen dazu).

Besonderer Gegenstand	
Gegenstand	Wo getragen?
Wirkung	

Geldbeutel			
6		5	
Dukaten		Heller	
22		0	
Silbertaler		Kreuzer	
Umrechnungskurs			
1 Dukat	10 Silbertaler	100 Heller	1.000 Kreuzer

Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Gewandtheit	GE	Reichweite	RW
Astralenergie	AE	Initiative	INI	Rüstungsschutz	RS
Astralpunkt	AsP	Intuition	IN	Schadenspunkt	SP
Angriff	AT	Kampftechnikwert	KTW	Schicksalspunkte	Schips
Ausweichen	AW	Klugheit	KL	Steigerungsfaktor	StF
Belastung	BE	Konstitution	KO	Trefferpunkt	TP
Charisma	CH	Körperkraft	KK	Verteidigungswert	VW
Fernkampf	FK	Ladezeiten	LZ	Wirkungsdauer	WD
Fertigkeitspunkt	FP	Lebensenergie	LE	Würfel mit sechs Seiten	W6
Fertigkeitswert	FW	Lebenspunkt	LeP	Würfel mit zwanzig Seiten	W20
Fingerfertigkeit	FF	Mut	MU	Zauberdauer	ZD
Geschwindigkeit	GS	Parade	PA		

STEIGERUNG

Im Laufe des Heldenlebens entwickelt sich dein Held immer weiter und kann seine Fähigkeiten mittels erworbener Abenteuerpunkte (AP) verbessern. Die Kostentabelle gibt die jeweiligen Kosten in Abenteuerpunkten für den neuen Wert an. Die Kosten zur Steigerung müssen für jeden Punkt einzeln gezahlt werden. Gesteigerte Spielwerte kannst du in den dafür vorgesehenen leeren Feldern auf dem Heldenbogen eintragen.

Einige einfache Zauber werden nach Spalte A gesteigert, die meisten Talente, Zauber und alle Kampftechnikwerte nach Spalte B oder C und einige besonders wichtige Talente, mächtige Zauber sowie Lebens- und Astralpunkte nach Spalte D. Eigenschaftswerte werden sogar nach Spalte E gesteigert.

Steigerung

Wert/Fähigkeit	Maximalwerte oder maximaler Zukauf	Kosten
Lebenspunkte	KO	StF D
Astralpunkte	Magier: KL, Elfe: IN	StF D
Fertigkeiten	höchste beteiligte Eigenschaft +2	StF A-D
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft +2	StF B oder C
Sonderfertigkeit	–	je nach Sonderfertigkeit
Zauber	14	StF A-C

Kostentabelle (Steigerung mit Abenteuerpunkten)

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105

REGENERATION UND HEILUNG

Regeneration

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.
- Normalerweise beträgt die Regeneration 1W6. Eine Heldin würfelt für Lebens- und Astralpunkte einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni ihrer augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu ihrem aktuellen Wert. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Keine Heldin kann Punkte über den Höchstwert ihrer Lebens- oder Astralpunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration. Bei besonders schlechten Bedingungen, wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden, fällt die Regeneration ganz aus.

Heilung

- Die erste Möglichkeit der Heilung ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden.
- Zusätzlich kann durch den Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine Probe ohne Modifikator, wobei bei Gelingen 3 LeP bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten. Eine Heldin kann pro Regenerationsphase nur einmal von einer

solchen Behandlung profitieren, mehrere gelungene Proben auf *Heilkunde Wunden* fügen also nicht weitere LeP zu den 3 zusätzlich zurückgewonnenen Punkten hinzu.

- Bei der zweiten Möglichkeit kommen Heilmagie, wie der Zauber BALSAM SALABUNDE oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Letzte Rettung und Tod

Wenn die Lebenspunkte einer Heldin auf 0 oder darunter sinken, wird sie handlungsunfähig und darf keine weiteren Proben ablegen, außerdem droht der unwiederbringliche Tod der Heldin.

- Die Heldin verliert dann pro Runde einen weiteren Lebenspunkt.
- Fällt ihre Lebensenergie unter –10 LeP, stirbt die Heldin augenblicklich.
- Sind die Lebenspunkte einer Heldin auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod der Heldin vermieden werden, wenn eine Probe auf *Heilkunde Wunden* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Jede Probe dauert 2 Runden. Bei Misslingen kann die Probe auf *Heilkunde Wunden* wiederholt werden, aber sie wird durch den weiteren Verlust an LeP immer schwerer. Die Lebensenergie der Heldin steigt bei einer gelungenen Probe auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird „Stabilisieren“ genannt.
- Es ist möglich eine sterbende Heldin mit einem Heiltrank zu stabilisieren, solange ihre LeP dadurch auf mindestens 1 LeP steigen.

NOTIZEN



NOTIZEN



NOTIZEN



DIE BARONIEN DER HELDENTRUTZ



HINTERGRUND

Hesindian Schlangentreu wurde in einem Magierturm von einem persönlichen Lehrmeister zum Magier ausgebildet. Neben dem Erlernen der magischen Künste und der Alchimie, beinhaltete diese Ausbildung aber auch die Unterstützung seines Lehrmeisters bei dessen Forschungen und die unliebsame Erfüllung eher lästiger Pflichten im Haushalt. Körperliche Ertüchtigungen gehörten abgesehen von ein paar Unterrichtsstunden im Stockfechten mit dem Magierstab eher nicht dazu.

Schon immer neugierig auf die Welt außerhalb des Turmes, hielt es Hesindian nach dem Ende seiner Ausbildungszeit nicht lange bei seinem Lehrmeister aus. Doch junge Magier haben es gar nicht so einfach in der Welt. So musste Hesindian erst lernen, dass Wein ihm nur in Maßen besser bekommt, und dass auf seinen Magierstab mancherorts eher mit Furcht als mit Respekt reagiert wird.

Zwar wurde er für seinen ersten Auftrag gleich wieder in einen Turm geschickt, aber die Hauptfrau der gräflichen Garde, Erlgard Hohenwald, scheint dennoch eine würdige Aufgabe für Hesindian zu haben. So wie es sich für einen richtigen Magier gehört, macht er sich auf die Suche nach einem mysteriösen Folianten.

ICH WÜRDGE GERNE EINE MAGIERIN SPIELEN

Wenn dein Held machtvolle Magie wirken und sich auf den Einsatz des Magierstabes verstehen soll, du aber eine Frau spielen möchtest, dann ist das gar kein Problem. Ändere einfach den Namen zu Hesindiane Schlangentreu, und fertig ist deine Magierin!