

# Fanwerke

- Zusätzliche Völker
- Klassen
- Alchemie

# Zusätzliche Völker

## HALBLINGE

Volksbonus: +1 auf HÄ, BE oder GE

Volksfähigkeiten: Geschwind (+1VP), Klein (-4VP), Leichtfüssig (+1VP), Magieresistent (-1VP),  
Talentierte (+2VP), Zäher als sie aussehen (+3VP),

# Klassen

## Grundklassen

### Der Runenschütze

Mit dem Erscheinen von „Auf der Sehne“ betritt auch eine neue Hybridklasse magiebegabter Schützen die Bühne.

Diese Klasse muss vom Spielleiter für seine Kampagne freigegeben werden. Runenschützen bilden die Spitze elfischer Bogenkunst.

### Runenschützenmagie

Anders, als Zauberwirker sind Runenschützen (RS) nicht in der Lage, ihre Magie selbst zu wirken, stattdessen müssen sie ihre spezielle Runenmagie über ein Medium - ihrem Runenbogen - kanalisieren. Statt Zaubersprüche zu wirken, prägt der RS spezielle Zauberrunen in seinen Runenbogen.

Diese haben verschiedenste Effekte, die permanent, einmal pro Kampf oder nur bei einem Immersieg wirken.

Mit Erreichen einer neuen Stufe ist der RS automatisch in der Lage, alle ihre Runen zu benutzen.

#### **Vorraussetzung:**

Rasse: Elf (SL-Entscheid)

#### **Klassenbonus:**

GE oder VE +1

#### **Lernkosten**

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK
3	3	3	2	2	3	1*

\*: Pro Steigerung erhöht sich die LK um 2.

#### **Erlernbare Talente:**

wie Späher

**Nicht erlernbare Talente:**

Brutaler Hieb  
Klingenmeister  
Verletzen  
Rüstungsträger

**Erlaubte Waffen:**

Alle

**Erlaubte Rüstungen:**

Stoff, Leder

## Der Runenbogen

Die spezielle Waffe des Runenschützen ist sein Runenbogen. Jeder Schütze kann nur einen Runenbogen gleichzeitig besitzen. Sollte er sich entscheiden, einen neuen Bogen als Runenbogen zu verwenden, verliert der alte automatisch alle seine Fähigkeiten.

In jeden Runenbogen kann nur eine begrenzte Anzahl Runen gleichzeitig geprägt werden, abhängig vom Talentrang in Runenschneiden:  $\text{max. Runen} = 1 + \text{Runenschneiden}$

Das sogenannte Ritual der Bindung dauert 1 Stunde pro möglicher Rune.

**Beispiel:**

Alcêglir, Runenschützin der zehnten Stufe, möchte sich einen neuen Runenbogen erschaffen. Da Alcêglir das Talent Runenschneiden II besitzt, heißt das, dass der neue Runenbogen insgesamt 3 Runen (1+2) fassen kann. Das ganze Ritual der Bindung und Prägung erfordert 3 Stunden.

Runenbögen sind an ihren Erschaffer gebunden und in den Händen anderer Personen nur normale Waffen ohne besondere Fähigkeiten. Runenbögen sind durch normale Gewalt nicht zu zerstören, ihre Sehne reißt nie.

## Talente

### Belagerungsmeister I-III 2 TP

**Krieger 4, Späher 8**

Pro Talentrang wird die Nachladezeit von Kriegsgerät um 1 gesenkt, die Initiative des Schützen um 1 erhöht.

### Bogenmacher I 1 TP

**Krieger 5, Späher 1**

Herstellen, Modifizieren und Reparieren von Pfeilen, Bolzen, Bögen & Armbrüsten. Zerlegezeit wird um 1 verringert.

## Präzisionsschuss I-V 2 TP

### **Krieger 4, Späher 2**

Der Schütze kann pro Talenrang eine Runde zielen. Pro gezielter Runde erhält er +2 auf WB und Initiative (bei Armbrüsten +3).

## Ruhe im Sturm I-III 1 TP

### **Krieger 5, Späher 1**

Pro Talenrang wird der Malus auf Schießen im Nahkampf (Siehe Seite 2) um 1 verringert.

## Runenschneiden I-V 1 TP

### **RS 4(I), 8(II), 12(III), 16(IV), 20(V)**

Pro Talenrang kann der Runenschütze eine weitere Rune in seinen Runenbogen prägen.

## Runenlesen I 1 TP

### **Runenschütze 10**

Der RS kann wie ein Zauberwirker Zauber von Schriftrollen ablesen.

## Runenmeister I 1 TP

### **Runenschütze 12**

Der Runenschütze kann in einen Runenbogen zwei einfache Runen prägen, verbraucht aber nur einen Runen-Platz.

## Mehrfachschuss I-III 2 TP

### **Späher 10**

Pro Talenrang kann ein weiterer Pfeil auf die Sehne gelegt werden, wodurch Schießen +2 und Initiative -2 erhalten.

Es ist dabei möglich, unterschiedliche Pfeile gleichzeitig abzufeuern.

## Nachladen I-III 2 TP

### **Krieger 4, Späher 1**

Pro Talenrang sinkt der Initiativemalus von Armbrüsten um 1 (die Initiative kann dadurch aber nicht über Null ansteigen).

## Runenzauber

Runen können nur in einem Ritual der Bindung geprägt werden und behalten ihre Wirkung, bis der Runenschütze ein neues Ritual vollführt.

Es gibt 4 verschiedene Typen von Runen: (E)infache Runen, (K)omplexe Runen, (A)tributsrunen und (I)mmersiegrunen. Attributsrunen (A) werden zudem noch in die Runenränge I-III unterteilt.

Es kann immer nur eine Attributsrune vom selben Typ zum gleichen Zeitpunkt in den Runenbogen geprägt sein (eine Rune des Schadens I und eine Rune des Schadens II sind zusammen also nicht möglich). Ebenso kann immer nur eine Immersiegrune gleichzeitig enthalten sein.

#### **Rune der Dunkelheit (Stufe 10/K)**

Wesen des Lichts erhalten -2 auf die Abwehr gegen Geschosse aus diesem Bogen.

#### **Rune der Dunkelsicht (Stufe 1/E)**

Der Runenbogen verleiht seinem Träger die Fähigkeit Dunkelsicht, wie die zwergische Rassenfertigkeit.

#### **Rune der Erhellung (Stufe 1/E)**

Der Runenschütze kann den Bogen aufleuchten lassen, so dass er einen Bereich von VE m Radius beleuchtet.

#### **Rune der Geschwindigkeit I (Stufe 4/A)**

Der Runenbogen erhält Initiative+1.

#### **Rune der Geschwindigkeit II (Stufe 10/A)**

Der Runenbogen erhält Initiative+2.

#### **Rune der Pfeilexplosion (Stufe 16/K)**

Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer in unzählige Splitter zerfetzt, die dem Ziel und jeden Umstehenden in  $r=(VE)m$  den abwehrlosen Schaden des Schusses zufügen.

#### **Rune der Stille (Stufe 1/E)**

Der Bogen verursacht keinerlei Geräusche beim Abschießen eines Pfeils.

#### **Rune des Blendens (Stufe 4/K)**

Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer den Gegner für  $(AGI+GE)/2$  Runden blendet, wie der gleichnamige Zauber.

#### **Rune des Durchschlags I (Stufe 8/A)**

Die Schüsse des Runenbogens verursachen Schaden mit -1 auf die Abwehr des Gegners.

#### **Rune des Durchschlags II (Stufe 16/A)**

Die Schüsse des Runenbogens verursachen Schaden mit -2 auf die Abwehr des Gegners.

#### **Rune des Fatalen Treffers (Stufe 20/I)**

Bei einem Treffer per Immersieg darf der Gegner keine Abwehr würfeln.

#### **Rune des Feuers (Stufe 6/I)**

Der Runenbogen verschießt flammende Pfeile, die bei einem Immersieg die Kleidung (W20

Feuerschaden) des Gegners in Brand setzen.

### **Rune des Frosts (Stufe 12/I)**

Der Runenbogen verschießt EisPfeile, die bei einem Immersieg den Gegner für VE Rd. mit frostiger Kälte verlangsamen (Initiative -VE und Laufen -VE/2m).

### **Rune des Gifts (Stufe 20/I)**

Der Runenbogen verschießt GiftPfeile, die bei einem Immersieg den Gegner VE Rd. vergiften (VE abwehrlosen Schaden pro Runde).

### **Rune des Glückstreffers (Stufe 14/I)**

Bei einem Immersieg darf der Runenschütze augenblicklich erneut Schießen (zählt als freie Aktion).

### **Rune des Jägers (Stufe 1/E)**

Der Schütze kann die Position des zuletzt getroffenen Gegners für VE Stunden bestimmen.

### **Rune des Lichts (Stufe 10/K)**

Wesen der Dunkelheit erhalten -2 auf die Abwehr gegen Geschosse aus diesem Bogen.

### **Rune des Rufens (Stufe 1/E)**

Der Runenschütze kann den Bogen zu sich rufen, der mit 1m/Rd. zu ihm schwebt. Dabei kann er Hindernisse umfliegen, aber nicht wegdrücken. Maximale Reichweite VE m².

### **Rune des Schadens I (Stufe 4/A)**

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden.

### **Rune des Schadens II (Stufe 6/A)**

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +1.

### **Rune des Schadens III (Stufe 12/A)**

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +2.

### **Rune des Schadens IV (Stufe 18/A)**

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +3.

### **Rune des Schutzes I (Stufe 4/A)**

Die Rune erzeugt ein Schutzfeld, der Träger erhält PA mag.+1.

### **Rune des Schutzes II (Stufe 14/A)**

Die Rune erzeugt ein Schutzfeld, der Träger erhält PA mag.+2.

### **Rune des Vampirs (Stufe 18/K)**

Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer die Hälfte des verursachten Schadens dem Runenschützen an Heilung zufügt

# Heldenklassen

## Faustkämpfer (FAU)

### Voraussetzungen

Krieger Stufe 10+

Im Faustkämpfer verbindet sich augenscheinlich die rohe Kraft des Berserkers mit dem fokussierten Training des Kampfmönchs, und doch hat er meist nur wenig mit beiden gemein. Er ist kein Krieger der Wildnis wie der Berserker, sondern ein eng mit den Städten und der Zivilisation verbundener Charakter. Er ist kein zurückgezogener Mystiker wie der Kampfmönch, sondern ein handfester Realist und in vielen Fällen auch gesellschaftlich kompetenter Teamplayer – zumindest in den Kreisen, die er frequentierte.

Viele Faustkämpfer entstammen dem eher zwielichtigen Milieu einer Stadt, ja sind sogar in kriminelle Machenschaften verwickelt und setzen als Knochenbrecher die „Wünsche“ von Gildenbossen durch. Solche Charaktere kennen sich meist gut in der Stadt aus, was sich beispielsweise in Rängen in WISSENSGEBIET (STRAßEN DER STADT) äußert.

Andere finden sich zwar in dem Milieu wieder, gehen aber zumindest keinen direkten kriminellen Aktivitäten nach, sondern verdingen sich als Aufseher, die in diversen Etablissements für Ordnung sorgen, Unruhestifter hinausbefördern oder aber auch ganz ehrbaren Sicherheitsdienst für verschiedenste Gebäude leisten. Eine gute WAHRNEHMUNG ist für diese Charaktere sehr von Vorteil.

Aber auch das Gesetz selbst hat Nutzen von einigen kräftigen Burschen in ihren Reihen, denn muskelbepackte Wächter sind unerlässlich, um widerspenstige Übeltäter in ihre Schranken zu weisen. Solche Charaktere haben oft den einen oder anderen Rang in WISSENSGEBIET (GESETZ) oder AUTORITÄT (Talentpaket III). Faustkämpfer bei den Ordnungskräften findet man zwar eher selten

im Führungsstab, aber von dem einen oder anderen Kommissar, der kräftig zulangen kann, hat man gewiss schon gehört.

Hartgesottene Ermittler dagegen bewegen sich wiederum wieder eher im Grenzbereich des Gesetzes und liefern Gerechtigkeit nach Auftrag auf Honorarbasis. Zwar ist häufig das bevorzugte Mittel ihrer Nachforschungen die „handfeste Befragung“, aber auch WAHRNEHMUNG, HEIMLICHKEIT, DIEBESKUNST, BILDUNG und diverse WISSENSGEBIETE erweisen sich in ihrem Beruf als nützlich.

Ähnliche Fertigkeiten setzt auch ein Vigilant ein, der das Verbrechen jedoch nicht aus Beruf bekämpft, sondern aus Berufung. Vermummt und einsam die nächtlichen Straßen patrouillierend, sind seine Fäuste die Waffe der Wahl, um überwältigte Schurken lebend aber kampfunfähig der



(überforderten) Stadtwache zu übergeben. Manche Faustkämpfer sind jedoch auch ehrliche aber einfache Arbeiter. Harte Tätigkeiten, die schwere körperliche Arbeit und Muskelschmalz erfordern, wie Lastentransport, Dock- und Bauarbeiten, Holz fällen oder Bergbau, bringen so manches Raubein hervor, das nach getaner Arbeit gerne mal ein bisschen Dampf ablässt.

Verschiedene HANDWERKS-Fähigkeiten finden sich meist unter den Kompetenzen solcher Burschen.

Ein weiterer großer Anteil von Faustkämpfern ist allerdings in der Tat sportlich trainiert. Die Schnittmenge zum Faustkämpfer mit zweifelhaftem Ruf findet man wohl bei den Preisboxern, die für Geld in zwielichtigen Arenen antreten und die Zuschauer auf ihren Sieg oder ihre Niederlage wetten lassen. Mehr als der Gewinn aus dem Sieg ist solchen Typen oft nicht wichtig – manchmal allerdings aus durchaus edlen oder gar tragischen Gründen.

Glamouröser geht es bei den Schaukämpfern zu, die in großen Arenen vor jubelndem Publikum auftreten, oft in phantasievoller Kostümierung eine stereotypische Rolle verkörpernd. Neben dem Sieg ist diesen Kämpfern vor allem die Unterhaltung der Zuschauer wichtig. Daher ist Akrobatik ein gern eingesetztes Talent, um das Publikum mit waghalsigen Manövern zu erfreuen. Auch eine hohe Aura ist wichtig,

damit das Publikum einem Kämpfer gerne zujubelt – oder ihn aus vollem Herzen ausbuht. Echte Athleten jedoch nehmen nur an ehrlichen Wettkämpfen und Turnieren teil, in denen zwar dem Gewinner ein dickes Preisgeld winkt, vor allem jedoch auch Ruhm und die Anerkennung der Mitstreiter. Neben klassischen Kampfsportarten wie Boxen oder dem Pankration bringen auch andere Sportarten, vor allem kontaktreiche Mannschaftssportarten wie Rugby oder Shinty, Charaktere hervor, die die Voraussetzungen für einen wahren Faustkämpfer mit sich bringen. Schließlich gibt es unter den Faustkämpfern noch wahre Kampfkünstler, die mit Disziplin und Ernsthaftigkeit die gleichen Techniken trainieren wie die Kampfmönche, doch weniger mit einer mystisch-meditativen Herangehensweise als mit einer körperlich sportlichen. Diese runden ihre Fähigkeiten häufig mit speziellen Techniken aus verschiedensten waffenlosen Kampfstilen ab.

<b>Talente nach Zugangsstufe</b>	<b>Talente alphabetisch</b>
Anknurren (TP II) 10 (V)	Achtloser Vorstoß (TP II) 12 (III)
Beinfeger (TP I) 10 (V)	Anknurren (TP II) 10 (V)
Brutaler Hieb 10 (V)	Aufprall (s.u.) 12 (III)
Einstecker 10 (X)	Beinfeger (TP I) 10 (V)
Erschütternder Schlag (TP II) 10 (V)	Blutige Heilung 16 (III)
Gegenhalten (TP II) 10 (III)	Blutrache (TP III) 14 (V)
Kämpfer 10 (V)	Bodenkampf (TP II) 12 (V)
Knochenbrecher (TP II) 10 (V)	Brutaler Hieb 10 (V)
Muskelprotz (s.u.) 10 (V)	Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Prügler 10 (V)	Ehrenduell (TP III) 12 (V)
Riesenblütig (TP III) 10 (V)	Einstecker 10 (X)
Schwitzkasten (s.u.) 10 (V)	Entwaffnen (TP I) 12 (V)
Verdunklungshammer (TP II) 10 (V)	Erschütternder Schlag (TP II) 10 (V)
Waffenloser Meister 10 (V)	Fresssack (TP III) 12 (V)
Achtloser Vorstoß (TP II) 12 (III)	Gegenhalten (TP II) 10 (III)
Aufprall (s.u.) 12 (III)	Heftiger Ansturm (TP I) 12 (V)
Bodenkampf (TP II) 12 (V)	Kämpfer 10 (V)
Doppelschlag (TP III) 12 (V)	Knochenbrecher (TP II) 10 (V)
Ehrenduell (TP III) 12 (V)	Mächtiger Schwinger (s.u.) 12 (V)
Entwaffnen (TP I) 12 (V)	Mattenkracher (s.u.) 12 (V)
Fresssack (TP III) 12 (V)	Muskelprotz (s.u.) 10 (V)
Heftiger Ansturm (TP I) 12 (V)	Prügler 10 (V)
Mächtiger Schwinger (s.u.) 12 (V)	Raserei 12 (III)
Mattenkracher (s.u.) 12 (V)	Riesenblütig (TP III) 10 (V)
Raserei 12 (III)	Schwitzkasten (s.u.) 10 (V)
Stirb, Feigling! (TP III) 12 (V)	Stirb, Feigling! (TP III) 12 (V)
Wurftechnik (s.u.) 12 (V)	Unempfindlichkeit (s.u.) 14 (III)
Blutrache (TP III) 14 (V)	Verdunklungshammer (TP II) 10 (V)
Unempfindlichkeit (s.u.) 14 (III)	Waffenloser Meister 10 (V)
Blutige Heilung 16 (III)	Wurftechnik (s.u.) 12 (V)

## Faustkämpfer und Waffenlose Kampfstile

Ähnlich Kampfmönchen können auch Faustkämpfer Waffenlose Kampftechniken erlernen. Da sie aber keinerlei mystisches Training zugunsten einer stärker fokussierten Kampfausbildung aufgeben können, müssen sie für das Erlernen besonderer Kampftechniken in ihrem normalen Trainingsplan Platz finden. Das heißt, ein Faustkämpfer muss jede einzelne Kampftechnik als eigenes Talent erwerben, dass er bis auf Rang V ausbauen kann. Die Zugangsstufe entspricht dabei jener für Kampfmönche.

## Optionale Regel: K.O.-Schlag

Diese Regel gewährleistet, dass waffenlose Angriffe weniger tödlich ausfallen als bewaffnete. Dies kann für einen waffenlosen Kämpfer selbst von Vorteil sein, wenn er einen Gegner einfach nur ausschalten, aber nicht töten möchte.

Die Regel besagt ganz einfach, dass ein waffenloser Angriff, der einen Gegner mit positiver LK trifft, diesen auf keinen Fall unter -1 LK bringen kann, gleichgültig wie stark der Angriff war.

Allerdings verursachen weitere waffenlose Angriffe auf einen Gegner mit negativer LK ganz normal Schaden und können ihn unter KÖR-LK bringen und damit tödlich sein.

## Einschüchtern (KÖR oder GEI + AU)

### **Anknurren (TP II), Autorität (TP III), Schlitzohr**

Ein erfolgreicher vergleichender Wurf gegen GEI + VE bringt den eingeschüchterten Charakter dazu, etwas zu tun, was der einschüchternde Charakter wünscht. Am Spieltisch vorgetragene Worte oder beschriebene Gesten und Handlungen können einen Bonus von -8 bis +8 geben. Versucht der einschüchternde Charakter sein Gegenüber eher mit körperlicher Überlegenheit einzuschüchtern, geht der Wurf auf KÖR + AU.

Bedroht der Charakter sein Gegenüber eher mit Worten, geht der Wurf auf GEI + AU.

Ein Sieg bei einer Einschüchtern-Probe kann allerdings niemals dazu führen, dass ein bedrohter Charakter etwas tut, vor dessen Konsequenzen er mehr Angst hat als vor dem Bedrohenden (nach Maßgabe des Spielleiters).

Auf solche Forderungen wird ein bedrohter Charakter bestenfalls zum Schein eingehen, um sich später durch Flucht oder Suche nach Beistand wieder herauszuwinden.

Nach einem Einschüchterungsversuch – egal ob erfolgreich oder nicht – hat der einschüchternde Charakter zukünftig -4 auf alle sozialen Proben außer weiteren Einschüchterungen gegenüber seinem Ziel.

## Talente

### Aufprall

#### **FAU 12 (III)**

Der Charakter kann sich mit seiner ganzen Körpermasse auf einen am Boden liegenden Gegner stürzen oder auf einen Gegner, der zwei oder mehr Größenkategorien kleiner ist. Dies zählt als waffenloser Angriff, auf den der Charakter einen Bonus von KÖR mal Talentrang erhält, plus eventuell Höhe in Metern x 3, falls der Charakter aus einer erhöhten Position angreift.

Sollte der Angriff fehlschlagen oder es dem Gegner gelingen, sämtlichem Schaden zu entgehen durch Anwendung einer Fähigkeit, die impliziert, dass er sich aus dem Weg manövriert hat (z.B. Talente AUSWEICHEN, ICH MUSS WEG! oder optionaler Vermeiden- Kampfwert), richtet sich der Angriff in voller Höhe gegen den Charakter selbst, wobei Patzer ausgeschlossen sind.

In jedem Fall zählt der Charakter nach Durchführung eines Aufprall-Angriffs ebenfalls als am Boden liegend.

### Mächtiger Schwinger

#### **BER 12 (III), FAU 12 (V), KMÖ 14 (III)**

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter entscheiden, dass sein Angriff einen getroffenen Gegner, sofern dieser maximal die gleiche Größenklasse hat wie der Charakter, unmittelbar zu Boden streckt.

Der Angriff muss waffenlos, mit einer stumpfen Waffe oder mit einer Zweihandwaffe ausgeführt worden sein und mindestens ein Probenergebnis erzielt haben, das dem KÖR-Wert des Gegners entspricht (KÖR x 1,5 bei einem vierbeinigen Gegner). Die Anwendung des Talents darf nach dem

Angriffswurf angesagt werden.

## Mattenkracher

### **FAU 12 (V), KMÖ 14 (V)**

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner, den er im Schwitzkasten hält (s. u.), als Aktion mit Wucht auf den Boden schleudern oder gegen ein Hindernis in Laufen/2 Metern Entfernung (dabei darf es sich um einen weiteren Gegner handeln, der den gleichen Schaden erleidet wie der festgehaltene Gegner).

Der mit diesem Talent verursachte Schaden ist abwehrbar und entspricht dem Ergebnis eines Wurfs mit einem Probenwert von Stärke mal Talentrang. Anwendung dieses Talents beendet einen Schwitzkasten. Der Gegner zählt als am Boden liegend. Gegen einen eventuellen weiteren Gegner kann dieses Talent mit Mächtiger Schwinger (s. o.) kombiniert werden.

## Muskelprotz

### **KRI 1 (III), FAU 10 (V)**

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf Kraftakt-Würfe und auf vergleichende Stärke Proben.

## Schwitzkasten

### **FAU 10 (V), KMÖ 12 (V)**

Anstatt mit einem erfolgreichen Angriff Schaden zu verursachen kann der Charakter entscheiden, den angegriffenen Gegner zu ergreifen und festzuhalten, sofern dieser nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als der Charakter und der Angriff ein Probenergebnis von mindestens KÖR des Gegners erzielt hat. Ein ergriffener Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält einen Abzug in Höhe des Talentranges auf alle Aktionen (einschließlich der Versuche, sich zu befreien).

Der Charakter kann als Aktion in jeder folgenden Runde den Schwitzkasten aufrecht erhalten und dabei zusätzlich aktionsfrei am ergriffenen Gegner abwehrbaren Schaden in Höhe seiner Stärke verursachen. Den Schwitzkasten aufrecht zu erhalten erfordert keinen weiteren Würfelwurf an sich, ermöglicht dem festgehalte nur dann, sich zu befreien, wenn diesem als Aktion ein Wurf auf AGI+ST gegen KÖR+ST des Charakters gelingt.

Der Charakter kann den Schwitzkasten jederzeit aktionsfrei auflösen. Solange der Charakter den Schwitzkasten aufrechterhält, kann er sich maximal mithalbem Laufen bewegen, +1 Meter pro Talentrang (bis zu einem Maximum von Laufen des Charakters in Metern).

## Wurftechnik

### **FAU 12 (V), KMÖ 12 (III)**

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner, den er erfolgreich mit einem waffenlosen Angriff getroffen hat, ergreifen und 1 + Talentrang in Metern weit wegschleudern, sofern dieser Gegner maximal die gleiche Größenklasse hat. Der Gegner erleidet zusätzlichen Schaden entsprechend Sturzschaden für die geworfene Distanz, gegen den ganz normal Abwehr gewürfelt werden kann, und liegt am Boden.

Der geworfene Gegner kann auch gegen ein Hindernis oder einen weiteren Gegner geworfen

werden. Dies begrenzt nur die Reichweite des Wurfs, nicht aber den resultierenden Schaden. Ein weit der von einem geworfenen Charakter getroffen wird, erhält den gleichen Sturzschaden.

## Unempfindlichkeit

**BER 16 (III), BLU 16 (III), FAU 14 (III), KMÖ 14 (III)**

Dank zäher Haut, antrainierter Schmerzunempfindlichkeit und reflexartigen Muskelanspannungstechniken kann der Charakter pro Talentrang 1 Schadenspunkt von jedem gegen ihn gerichteten Angriff ignorieren.

## Raubritter

Raubritter sind unehrenhafte Banditen die jeden noch so hinterlistigen Trick verwenden um ihre Opfer auszunehmen. Alles was sie nicht mitgehen lassen können wird zerschmettert oder niedergebrannt. Sie sind die Idealen Anführer einer Räuberbande.

### **Vorraussetzungen:**

Krieger der Stufe 10+ keine Angehörigkeit einer Ordnungswahrenden Gemeinschaft

Talente:

Blocker 10 (V)

Brutaler Hieb 10 (V)

Beute Schätzen 10 (V)

Heimlichkeit 12 (V)

Kämpfer 10 (V)

Parade 10 (V)

Reiten 10 (V)

Schlachter 16 (III)\*

Schlachtruf 12 (III)

Schlitzohr 10 (V)

Verletzen 14 (V)

Überraschung! 12 (III)\*

Panzerung zerschmettern 14 (V)

Wahrnehmung 10 (X)

## Plünderer

Plünderer sind Nutzer der Gelgenheit, sie sind immer dort wo es was zu holen gibt und fort wenn die Ordnung zurück kehrt. Sie sind kampferprobt und nehmen sich was sie wollen.

### **Vorraussetzungen:**

Späher der Stufe 10+ keine Angehörigkeit einer Ordnungswahrenden Gemeinschaft

Talente:

Beute Schätzen 10 (V)

Chaos schüren 14\* III

Gier 12\* (III)

Heimlichkeit 10 (V)

Salve 14 (V)

Sattelschütze 10 (III)

Scharfschütze 10 (V)

Schütze 10 (V)

Reiten 10 (V)

Verdrücken 10 (III)

Wahrnehmung 10 (X)

Überraschung! 12 (III)\*

Zauberauslösen 12 (III)

## Talente

### Schlachter

#### **Rau 16 (III)**

Der Raubritter mit diesem Talent kennt kein Erbarmen, mit gezielten Schlägen richtet er seine Feinde hin. Falls die Lebenskraft eines Feindes unter einen Wert sinkt, der dem Schlagenwert entspricht, erleidet er den halbierten Stärkewert des Rubritters +1 pro Talentrang als abwehrlosen Schaden bei jedem Angriff zusätzlich. Wenn Feinde jedoch befragt werden sollen muss der Raubritter auf diesen Bonus verzichten, da er sie durch Schlachter unweigerlich tötet.

### Überraschung!

#### **Rau 12 (III) Plü 10 (III)**

Der Charakter weiß um die Vorteile des Überraschungseffekt und kann diese bis zum Maximum ausschöpfen. Wenn ein Charakter mit diesem Talent die Initiative auslöst wird der +10 Initiative Bonus für jeden Talentrang um 2 Runden verlängert außerdem erhält er während dieser Zeit +1 auf all Proben.

### Chaos schüren

#### **Plü 14 (III) Rau 14 (III)**

Charaktere mit diesem Talent wissen wie man seine Feinde demoralisiert. Für jeden Talentrang kann er einmal pro Kampf versuchen "das Chaos zu schüren", dazu führt er einen normalen Angriff gegen ein Mitglied der feindlichen Fraktion durch welche als "Anführer" anerkannt wird (Um diese

zu erkennen kann eine Bemerkungsprobe gewürfelt werden, falls es nicht offensichtlich ist. Die effektiv verursachten Schadenspunkte werden dann von dem Probenwert einer Gei+Ve Probe als Malus abgezogen. Diese Probe müssen alle Feinde ablegen die den Angriff mitbekommen, falls sie ihn verpatzen erhalten sie einen -1 Malus auf alle weiteren Proben bis zum Ende des Kampfs. Falls der Angriff den Anführer ausschaltet ergreift der Feind in Panik die Flucht.

## Gier

### **Plü 12 (III)**

Am Anfang eines Kampfes kann der Plünderer mit diesem Talent für jeden Gegner aktionsfrei eine Beute Schätzen Probe würfeln. Für jeden Gegner der einen für "plünderungswürdig" erklärten Gegenstand +1 pro Talentrang auf Schlagen&Schießen. Es entscheidet zwar der SL welcher Gegenstand einen Bonus bringt, jedoch sollten alle offensichtlichen magische Gegenstände, Gegenstände aus besonderen Materialien und alles aus purem Gold gelten.

## Leichnam

In den entlegensten Winkeln der Welt, in tiefen Höhlen und natürlich an der Spitze gewaltiger Heere aus Untoten trifft man auf ihn. Den Leichnam. Wer sich für diesen unheiligen Weg entscheidet, entsagt, zugunsten unvergleichlicher Macht, auf immer der Welt der Lebenden. Diese Wesen aus dunkler Magie und totem Fleisch trachten einzig und allein danach ihre Macht zu mehren und die Welt mit Horden von Untoten zu überfluten.

Diese neue Heldenklasse ist nur für Schwarzmagier und Zauberer spielbar. Heiler haben aufgrund ihrer Verbindung zum Licht nicht die Möglichkeit sich zu einem Leichnam zu entwickeln. Leichname haben keinen Zugriff auf heilende Magie und erhalten bei Ihrer Erstellung obligatorisch das Talent „Diener der Dunkelheit“, „Unnatürliche Wiedergeburt“ und „Phylakterium erschaffen“. Der Spieler muss sich also, wenn er einen Leichnam spielen will diese Talentpunkte vorher reservieren.

Talente:

Phylakterium erschaffen 10 (I)

Mächtige Erweckung 15 (V)

Ritual der Narben 14 (III)

Untote Horden 10 (X)

Todeskraft 10 (V)

Zauberermacht 10 (X)

Nekromantie 10 (V)

Sensenspötter 16 (III)

Totenrufer 12 (V)

Magische Runen 10 (III)

Unnatürliche Wiedergeburt 10 (I)

## Erfahrungsmalus

Ein Leichnam teilt einen Teil seiner Erfahrung mit seinen untoten Dienern, weswegen sie von der Stärke ihres unheiligen Herrn profitieren. Gleichwohl braucht der Leichnam entsprechend länger um eine neue Stufe seiner Ausbildung zu erreichen.

STUFE	ERFAHRUNG
10	
11	6.500
12	8.350
13	10.250
14	12.350
15	14.500
16	16.750
17	19.450
18	21.250
19	24.500
20	27.750

## Körperliche Erscheinung eines Leichnams

Der Leichnam hat im Größten die körperliche Erscheinung des bestehenden Charakters.

Allerdings hat seine Haut durch seine Verbindung mit dem Schattengott Baarn jegliche Farbe verloren und seine Haare werden weiß. Dunkle Schatten liegen unter den Augen eines jeden Leichnams. Seine Muskeln verschwinden ebenso wie sein Fett und er ähnelt äußerlich sehr einem Skelett.

Seine Augen verfärben sich weiß. Auf der weißen Haut des Leichnams können sich verschiedene Runen bilden die seine Zaubermacht stärken. Im Verlauf seines Nicht-Lebens kann der Leichnam diese Runen modifizieren.

## Entstehung eines Leichnams

Um einen Charakter in einen Leichnam umzuwandeln ist eine Reihe von Ritualen vonnöten.

Der Zauberwirker, der sich für diesen unnatürlichen Weg entscheidet, muss zu aller erst seine Seele in einem Phylakterium versiegeln (siehe „Phylakterium erschaffen“). Danach ist er nicht mehr in der Lage Nahrung zu sich zu nehmen und wird nach einer Ablaufzeit von fünf Wochen sterben. Während dieser Zeit erhält der Charakter einen Malus von 3 auf alle Proben.

Kurz vor seinem Tod (maximal 24 Stunden) muss er das Talent unnatürliche Wiedergeburt anwenden. Wenn der Charakter dann stirbt, wird er als Leichnam wiedergeboren und hat Zugriff auf alle Talente und Zauber des Leichnams.

## Besondere Merkmale

Der Körper eines Leichnams verschwindet nach dessen Ableben. Der Leichnam kann nur endgültig vernichtet werden, wenn man sein Phylakterium vernichtet. Andernfalls erschafft er sich nach einer Ablaufzeit von 48 Stunden am Versteck seines Phylakteriums erneut (siehe „Unnatürliche Wiedergeburt“).

Jeder Leichnam verliert alle Punkte, die der Charakter in KÖ hatte. Diese werden auf Geist



aufgerechnet. Einem Leichnam ist es nicht mehr möglich Kraftakt Proben zu bestehen. Tiere meiden den Leichnam aus Angst. Es ist ihm nicht möglich ein normales Pferd zu reiten. Der Leichnam kann allerdings ein Pferd töten und es als Untoten wiedererwecken. Dieses Pferd untersteht dann der alleinigen Kontrolle des Leichnams und lässt sich von niemandem sonst besteigen. Ebenso ist heilende Magie tödlich für den Leichnam. Sollte der Leichnam mit heilender Magie angegriffen werden, entspricht der Schaden dem Probenergebnis geteilt durch 3.

Ein Leichnam ist offensichtlich als Untoter zu erkennen und erhält dadurch einen Malus von 3 auf alle Proben sozialer Interaktion.

## Das Phylakterium

Das Phylakterium eines Leichnams steht für seine Lebensessenz. Es ist das Einzige, das ihn noch mit der Welt der Lebenden verbindet.

Zu Beginn seiner unheiligen Existenz bindet der Zauberer, der ein Leichnam werden will im Zuge eines Rituals (siehe „Phylakterium erschaffen“) einen Teil seiner Seele an einen unbelebten abschließbaren Gegenstand, der daraufhin zu seinem Phylakterium wird.

Ein Leichnam weiß immer, wo sich sein Phylakterium befindet. Er wird es mit allen Mitteln beschützen, denn ohne es würde er seine beinahe-Unsterblichkeit für immer verlieren.

Sollte das Phylakterium eines Leichnams zerstört werden, kann er sich kein neues mehr erschaffen und würde, nach einem weiteren Tod nie wieder auferstehen.

## Talente

### Unnatürliche Wiedergeburt

#### **Leichnam 10 (I)**

Der Leichnam verschwindet nach dessen Ableben und hinterlässt nichts als einem Häufchen Staub. Wenn zum Zeitpunkt seines Todes mindestens ein Untoter unter der Kontrolle des Leichnams stand kommt der Leichnam mit der vollen Anzahl LK zurück. Der Untote stirbt bei diesem Prozess. Falls nicht muss sich der Leichnam seiner eigenen Energie bedienen um seine Regeneration abzuschließen. Nach einem Ablauf von 48 Stunden regeneriert er sich beim Versteck seines Phylakteriums und kommt, falls kein Untoter unter seiner Kontrolle war, mit der Hälfte seiner LK zurück.

Er verliert einen Punkt in GEI.

### Magische Runen

#### **Leichnam 10 (III)**

Der Leichnam erhält ein tieferes Verständnis von den Energien die ihn umgeben und kann sie in Runen auf seinem Körper bannen. Pro Talentrang kann er seinen Wert in GE, VE, oder AU um +2 erhöhen.

### Phylakterium erschaffen

## **Leichnam 10 (I)**

Um seine Seele zu bannen, braucht der Leichnam ein abschließbares Gefäß. Dies kann alles sein, zum Beispiel eine Truhe oder ein Schmuckkästchen. Die einzige Voraussetzung ist, dass es ein geschlossenes Gefäß ist. Eine Vase zum Beispiel wäre ungeeignet.

Außerdem benötigt er das Horn eines Einhorns, die Schuppen eines Drachen, die Essenz eines Untoten und ein Teil seiner Selbst. Das können Haare oder Haut bis hin zu einem Finger oder einer Hand sein. Die Menge benötigter Materie variiert abhängig von der Größe des zu verzaubernden Gefäßes.

Die Zutaten werden verbrannt und die Asche wird dann in das Gefäß gelegt. Wenn die entsprechende Formel gesprochen wird bindet der Leichnam seine Seele an das Gefäß. Das Gefäß ist nun nur noch von dem Leichnam zu öffnen und kann nur vernichtet werden, indem es in einen aktiven Vulkan geworfen wird. Erst wenn das Gefäß zerstört ist, kann der Leichnam endgültig getötet werden. Sollte der Leichnam sein Phylakterium bei sich tragen, bleibt es beim Tod des Leichnams im Staub der sich bildet zurück und verschwindet nicht wie der Rest des Wesens. Wer immer das Phylakterium eines Leichnams mit sich trägt, erhält einen Malus von -4 auf alle Proben. Das Phylakterium kann mittels „Magie entdecken“ entdeckt werden.

# Waffenschmied

## **Waffenschmied (WSM)**

„Macht die Waffe den Krieger aus oder der Krieger die Waffe? Ja, sicher, ein guter Krieger ist mit jeder Waffe eine Bedrohung. Und selbst die beste Waffe ist nicht viel Nutzen in den Händen von jemandem, der sie nicht zu führen versteht. Aber nur die besten Krieger sind wahrhaftig eins mit ihrer Waffe, und nur die besten Waffen werden von wahren Meistern geführt.

Sieh dir dieses Schwert in meinen Händen an. Ich habe es selbst geschmiedet, perfekt angepasst und ausbalanciert auf meine

Fähigkeiten. Es gibt niemanden, der es besser führen kann als ich, oder der eine bessere Waffe für mich anfertigen könnte. Ich und dieses Schwert, wir sind eine Einheit!...

Und du? Kennst du überhaupt den Namen desjenigen, der deine Waffe geschmiedet hat?“

## **Voraussetzungen:**

Krieger der Stufe 10 +, Talent Handwerk (Waffenschmied) III

<b>Talente nach Zugangsstufe</b>	<b>Talente alphabetisch</b>
Beute Schätzen 10 (III)	Archivar (TP I) 16 (I)
Einbetten 10 (V)	Beute Schätzen 10 (III)
Geborenes Genie (TP III) 10 (V)	Blutschmied (TP I) 14 (V)
Handwerk 10 (V)	Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Identifizierer (TP I) 10 (V)	Drachentöter (TP III) 14 (III)
In die Kerbe! (TP II) 10 (V)	Einbetten 10 (V)
Kämpfer 10 (V)	Geborenes Genie (TP III) 10 (V)
Magieresistent 10 (V)	Gegenstand benutzen (TP I) 12 (III)
Optimierte Verwertung (TP III) 10 (X)	Geist verleihen (TP I) 16 (III)
Rüstung verstärken (s.u.) 10 (III)	Golem zerschmettern (TP III) 12 (III)
Schnellziehen (TP III) 10 (V)	Handwerk 10 (V)
Techniker (TP III) 10 (X)	Identifizierer (TP I) 10 (V)
Tüftler (s.u.) 10 (V)	In die Kerbe! (TP II) 10 (V)
Unbeugsame Abwehr (TP II) 10 (V)	Kämpfer 10 (V)
Waffe schärfen (s.u.) 10 (III)	Magieresistent 10 (V)
Doppelschlag (TP III) 12 (V)	Magiertöter (TP III) 12 (V)
Gegenstand benutzen (TP I) 12 (III)	Niedermähen (TP II) 14 (III)
Golem zerschmettern (TP III) 12 (III)	Optimierte Verwertung (TP III) 10 (X)
Magiertöter (TP III) 12 (V)	Panzerung zerschmettern 12 (V)
Panzerung zerschmettern 12 (V)	Perfektion 12 (V)
Perfektion 12 (V)	Rüstträger 12 (X)
Rüstträger 12 (X)	Rüstung verstärken (s.u.) 10 (III)
Schildkonter (TP II) 12 (V)	Schildkonter (TP II) 12 (V)
Schutz vor Elementen 12 (III)	Schlossknacker 14 (III)
Sprengmeister (TP III) 12 (III)	Schnellziehen (TP III) 10 (V)
Steingespür (TP III) 12 (V)	Schutz vor Elementen 12 (III)
Waffenkenner 12 (V)	Sprengmeister (TP III) 12 (III)
Blutschmied (TP I) 14 (V)	Steingespür (TP III) 12 (V)
Drachentöter (TP III) 14 (III)	Techniker (TP III) 10 (X)
Niedermähen (TP II) 14 (III)	Tüftler (s.u.) 10 (V)
Schlossknacker 14 (III)	Unbeugsame Abwehr (TP II) 10 (V)
Verletzen 14 (V)	Verletzen 14 (V)
Zauber auslösen 14 (III)	Waffe schärfen (s.u.) 10 (III)
Archivar (TP I) 16 (I)	Waffenkenner 12 (V)
Geist verleihen (TP I) 16 (III)	Zauber auslösen 14 (III)
Zauberrüstung (s.u.) 16 (III)	Zauberrüstung (s.u.) 16 (III)

## Rüstung verstärken

### WSM 10 (III)

Der Waffenschmied kann ein Rüstungsteil, dass er eigenhändig herstellt, mit +1 PA pro Talentrang gegenüber gleichwertigen Rüstungsteilen anfertigen, bis zu maximal dem doppelten PA-Grundwert des Rüstungsteils.

Der Marktpreis eines solchen Meisterstücks erhöht sich um 1/3 pro zusätzlichem PA-Punkt. Dies muss bei der Ermittlung von Fertigungskosten und -dauer berücksichtigt werden. Außerdem erhöht sich ein eventueller Initiativemalus des Rüstungsstücks pro 2 zusätzliche PA-Punkte um 1, ein eventueller Laufen-Malus um 0,5.

Alternativ kann der Waffenschmied ein fertiges Rüstungsteil zeitweise um seinen Talentrang in PA-Punkten verstärken, wiederum bis zu den doppelten permanenten nicht-magischen PAPunkten des Rüstungsstücks. Die gleichen Änderungen von Initiative- und Laufen-Mali wie oben kommen auch hier zum Tragen.

Diese Anwendung des Talents funktioniert wie das Reparieren eines Gegenstandes (GRW, S. 88),

benötigt aber Materialien im Wert des halben Grundpreises eines entsprechenden Rüstungsstücks. Außerdem halten die Verstärkungen nicht ewig, sondern lösen sich nach Talentrang mal 2 Tagen, minus einem eventuellen

Verzauberungsbonus des Gegenstands, wieder ab. (Eventuelle einem Gegenstand innewohnende Magie versucht stets, dessen gewohnte Struktur beizubehalten, und verträgt sich nicht gut mit künstlichen Modifikationen.)

## Tüftler

### **HWK 16 I, GEL 12 III, WSM 10 V**

Einmal pro Monat pro Talentrang kann der Charakter versuchen, die Kenntnis eines Zauberspruchs zu simulieren. Dazu muss ihm GEI + VE + Wissensgebiet (Magie) gelingen, wobei er ein Probenergebnis mindestens in Höhe der Stufe des zu simulierenden Zauberspruchs erzielen muss (ist der Zauberspruch für mehrere Klassen verfügbar, gilt die Klasse mit der niedrigsten Zugangsstufe).

Bei einem Erfolg kann der Charakter den Zauberspruch zwar nicht wirken, aber ihn in einem einzelnen magischen Gegenstand einbetten, als hätte er Kenntnis von diesem Zauber. Mit dem Herstellungsprozess des Gegenstandes muss innerhalb von einem Tag

pro Talentrang begonnen werden, dann ist die Zauberkennntnis bis zur Vollendung des Gegenstandes verfügbar.

Besitzt der Charakter eine Schriftrolle mit dem gewünschten Zauber, ist kein Würfelwurf notwendig. Die Zauberkennntnis steht ihm automatisch zur Verfügung, die Schriftrolle wird dabei verbraucht.

## Waffe schärfen

### **WSM 10 (III)**

Der Waffenschmied kann eine Waffe, die er eigenhändig herstellt, mit +1 WB pro Talentrang gegenüber gleichwertigen Waffenanfertigen, bis zu maximal dem doppelten WBGrundwert der Waffe. Der Marktpreis eines solchen Meisterstücks erhöht sich um 100% pro zusätzlichem WB. Dies muss bei der Ermittlung von Fertigungskosten und -dauer berücksichtigt werden. Außerdem erhöhen sich Initiative und GA-Abzug pro zusätzlichem WB Punkt um 1.

Alternativ kann der Waffenschmied eine fertige Waffe zeitweise um seinen Talentrang in WB-Punkten verstärken, wiederum bis zuden doppelten permanenten nicht -magische WB-Punkten der Waffe. Die gleichen Verbesserungen von Initiative und GA-Abzug wie oben kommen auch hier zum Tragen.

Diese Anwendung des Talents funktioniert wie das Reparieren eines Gegenstandes (GRW, S. 88), benötigt aber Materialien im Wert des halben Grundpreises einer entsprechenden Waffe.

Außerdem halten die Verbesserungen nicht ewig, sondern nutzen sich nach Talentrang mal 2 Tagen, minus einem eventuellen Verzauberungsbonus des Gegenstands, wieder ab. (Eventuelle einem Gegenstand innewohnende Magie versucht stets, dessen gewohnte Struktur beizubehalten, und verträgt sich nicht gut mit künstlichen Modifikationen.)

## Zauberschmied

**WSM 16 (III)**

Der maximal mögliche, durch PA bzw. WB begrenzte Bonus auf einen durch Rüstung verstärken oder Waffe schärfen verbesserten Gegenstand erhöht sich pro Talentrang um 1.

Zeitweise verbesserte Ausrüstung gilt für die Wirkungskdauer der Verbesserung als magisch.

# Alchemie

## Tränke und Gifte

### Einleitung

Diese Regelergänzung dient dazu, das Tränkebrauen aus dem GRW auf wenigen Seiten zusammenzufassen und die Mechanik zu erweitern und verfeinern. Darüber hinaus soll es die Varianz der Tränke etwas erhöhen, indem es nun verschieden starke Tränke und deren Herstellung beschreibt. Auch das Mischen und Zubereiten verschiedener Gifte wird kurz besprochen. Außerdem wurden die im GRW aufgelisteten Tränke übernommen und um einige neue Tränke und Gifte erweitert.

## Über das Brauen

### Voraussetzungen

Zum Brauen magischer Tränke (außer Weihwasser, für dessen Herstellung ein Zauber existiert) benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent Alchemie. Desweiteren benötigt der Zauberwirker die nötigen Zutaten, welche die Hälfte des Tranks kosten, der aus ihnen gebraut werden soll. Schließlich kann der Brauvorgang beginnen, der diverse Arbeitsschritte wie Destillations- und Gärprozesse erfordert.

Der Charakter benötigt für die gesamte Zeit Zugang zu geeigneten Gerätschaften, für das Brauen von Tränken (sh. „Zeit, Labore, Nebenwirkungen“).

Zusätzliche verwendete Talente (vgl. spätere Beschreibung) - ausgenommen das Talent „Alchemie“ selbst - können auch von einem oder mehreren Assistenten in den Brauvorgang eingebracht werden. Die Assistenten müssen zumindest die Hälfte der Brauzeit ebenfalls anwesend sein, um während des Brauvorganges immer wieder nach dem Produkt zu sehen.

### Dauer

Die Dauer (in Tagen) berechnet sich mit:

Dauer (in Tagen) = Goldpreis des Tranks / (1 + Rang in Alchemie\*2 + Ränge in passenden Talenten)

Bei dieser Formel ist der zweite Teil sehr allgemein gehalten und hängt von der Vorbildung und Hintergrund des Alchemisten, sowie dem Trank und seinen Zutaten (sh. Trankzutaten) ab. Hat der Trank einen magischen Feuer-Effekt würden beispielsweise die Talente „Einbetten“ und „Feuerzauberer“ Boni bringen. Ist darüber hinaus eine Komponente ein seltenes Metall oder Schwarzpulver, würden auch die Talente WG:Bergbau oder WG:Metallkunde einen Bonus bringen (die „Zutatenliste“ ist hier auf keinen Fall als vollständig anzusehen).

Hier sind der Kreativität von Spieler und Spielleiter keine Grenzen gesetzt und nie vergessen: In dubio pro lusore (Im Zweifel für den Spieler).

## Brauvorgang und Trankstärke

Der eigentliche Brauvorgang wird mittels zweier Alchemie-Proben ermittelt. Die erste (etwa zur Hälfte der Zubereitungszeit) soll den Start, die Begleitung und Beobachtung des Brauprozesses simulieren (hier helfen auch die bereits bei der Berechnung der Braudauer eingebrachten eigenen oder von Assistenten bereitgestellten Talente). Durch diese Brauprobe kann der Alchemist frühzeitig auf das zu erwartende Ergebnis schließen, mit Zutaten entgegenwirken bzw. feststellen ob der Trank etwas taugt.

**Achtung:** Da in der Startphase des Brauens viel schief gehen kann ist der Patzerbereich bei Probe 1 auf 19 und 20 erweitert.

**Brauprobe 1**  $PW = GEI + VE + Alchemie * 2 + Wahrnehmung + Ränge \text{ in passenden Talenten} + \text{Zeitboni/mali (Putzer bei 19, 20)}$

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich Brauprobe 2 gewürfelt, gelingt der Brauvorgang - hier geht es um das erfolgreiche Fertigstellen des Trankes, hier helfen diverse Talente bezüglich der Inhaltsstoffe nicht mehr.

**Brauprobe 2**  $PW = GEI + VE + Alchemie * 2 + \text{Zeitboni/mali} + \text{Boni/Mali von Schritt 1}$

Abhängig von den Ergebnissen der beiden Proben, ist es dem Alchemisten gelungen einen Trank mit mehr oder weniger starker Wirkung zu brauen. Diese Trankstärke lässt sich in „Schwach, Üblich und Stark“ einteilen, angeblich soll es auch noch stärkere Tränke geben, aber das ist sicherlich ein Mythos.

**Zusammenfassung:** Der Brauvorgang erfolgt über mehrere Phasen und dauert immer zumindest die Hälfte der berechneten Zeitdauer (bis Probe 1):

- 1) Bereitstellung/Kauf Inhaltsstoffe
- 2) Braubeginn (Brauprobe 1)
- 3) Fertigstellung (Brauprobe 2)

Probe 1*	Probe 2	Trankstärke
Patzer	-	-

Misserfolg**	(PW -4) Putzer Misserfolg Erfolg Immersieg	-- Schwach Üblich
Erfolg**	(PW +0) Misserfolg*** Erfolg Immersieg	Schwach Üblich Stark
Immersieg**	(PW+4) Misserfolg*** Erfolg Immersieg	Üblich Stark Extrem

\* Patzer bei 19 und 20!

\*\* Der Brauvorgang kann natürlich immer freiwillig abgebrochen werden.

\*\*\* In diesem Stadium bzw. mit dieser Vorarbeit gelingt es einem geübten Alchemisten den Trank immer „irgendwie“ fertigzustellen (keine Patzer mehr möglich)

**Anmerkung:** Schwache, starke und extreme Tränke lassen sich nicht gezielt brauen – sie entstehen (automatisch) durch die Probeergebnisse.

Beispiel 1: Brauvorgang GESAMT Alchemistin Orestia (GEI: 8, VE: 4, Alchemie III, WG: Bergbau) und ihr Assistent Inox Wahrnehmung I, WG: Pflanzenkunde II) wollen einen Allsichttrank brauen. Als Zutaten (sh. Trankzutaten) verwenden sie Vielsaftbeerensaft und Magnetrolit, neben anderen Inhaltsstoffen im Wert von 50 GM.

- Zubereitungsdauer =  $200/(3*2+1+2) = 22,2$  Tage. (2\*Alchemie III, WG: Bergbau I, WG: Pflanzenkunde II)
- Die erste der beiden Brauproben hat einen PW von  $8+4+3*6+1+1+2+0 = 22$ . (GEI+VE+2\*Alchemie III, WG: Bergbau I, Wahrnehmung I, WG: Pflanzenkunde II, Zeitboni/mali).
- Ergebnis: 15 / 10, geschafft mit 15.
- Da die erste Probe ein Erfolg war, ergibt sich der zweite PW mit:  $8+4+6 + 0 = 18$  (GEI+VE+2\*Alchemie III, Bonus Probe 1, Zeitboni/mali)
- Ergebnis: 20, Misserfolg (kein Patzer möglich).

Leider ist Orestia beim Abschluss des Trankes ein grober Fehler passiert, als geübte Alchemistin, schafft sie es allerdings den Trank irgendwie fertigzustellen – sie hat nun einen „Allsichttrank (Schwach)“.

## Trankzutaten

Die Zutaten für die Tränke und Gifte kosten prinzipiell die Hälfte des bei den Tränken angegebenen „Einkaufspreises“ für „Übliche“

Tränke. Davon sind wiederum die Hälfte spezielle, für jeden Trank spezifische Inhaltsstoffe. Die andere Hälfte sind

Verbrauchmaterialien, Lösungen, allgemeine Kräuter und Gerätschaften.



Während die Spieler versuchen können die speziellen Inhaltsstoffe über diverse andere Wege zu beschaffen (suchen, stehlen etc.), sind die allgemeinen Inhaltsstoffe immer zu bezahlen. Sollte ein Alchemist alle Spezialinhaltsstoffe bereits besitzen, würde ihn ein Trank so also etwa ein Viertel des Verkaufspreises in der Herstellung kosten.

## Spezialzutaten

Spezialinhaltsstoffe sind vielfältig, haben manchmal ähnliche Effekte und sind so bis zu einem Grad austauschbar. Wichtig hierfür sind die Klassen bzw. Aspekte, die ein Trank hat. Bei der folgenden Liste ist angegeben, wie stark eine Einheit des Inhaltsstoffes ist.

Die angegebenen Talente wiederum können, bei Verwendung des Inhaltsstoffes und Verfügbarkeit des Talenten (selbst oder über

Assistenten), die Zeitdauer verkürzen sowie die erste Brauprobe erleichtern (sh. „Dauer“ bzw. „Brauvorgang“). Dies ist auch der

Vorteil gegenüber der Vorgangsweise „alle“ Inhaltsstoffe zu kaufen – durch das beschaffen bestimmter Spezialinhaltsstoffe, die individuelle Stärken unterstützen kann der Vorgang beschleunigt und erleichtert werden.

Für die Gnome unter uns: Jeder vorhandene Trank selbst kann wiederum als Spezialzutat für einen seiner Aspekte herangezogen

werden, weil der geübte Alchemist die gewünschte Eigenschaft herausdestillieren kann. Ein Trank als Zutat entspricht einer schwachen bis mittleren Spezialzutat.

## Zutatenliste

Diese Liste ist **NICHT** vollständig und sollte von den Spielern und dem SL gemeinsam erweitert werden!

<b>Drachendrüse</b> Stark	Arkan, Gift/Schaden, Feuer/ Explosion
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde/Drachen	
<b>Augenballlid</b> Stark	Arkan, Gift/Schaden, Feuer/ Explosion
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde	
<b>Drachenschuppe</b> Schwach	Arkan, Schutz
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde/Drachen	
<b>Drachenknochen</b> Mittel	Arkan, Schutz, Optimierung/ Veränderung
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde/Drachen	

<b>Dynamis-Kristall</b> Mittel	Arkan, Feuer/Explosion
WG: Bergbau/Sprengstoff, Einbetten	
<b>Dynamis-Stein</b> Schwach	Feuer/Explosion
WG: Bergbau/Metallkunde/Sprengstoff	
<b>Einhornhaar</b> Mittel	Arkan, Schutz, Heilung
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde	
<b>Einhornhorn</b> Stark	Arkan, Schutz, Heilung
Jäger, WG: Sagen und Legenden/Tierkunde	
<b>Goblinohrerschmalz</b> Schwach	Gift/Schaden, optimierung, Veränderung
<b>Heilbeere</b> Mittel	Heilung
WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde	
<b>Heilkraut</b> Schwach	Heilung
WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde	
<b>Kräuter und Pflanzen aller Art</b> Schwach, Mittel, Stark	alle
<p>Jäger, WG: Kräuterkunde/Landwirtschaft/Pflanzenkunde</p> <p>Der Alchemist weiß natürlich um die Wirkstoffe aus Wurzeln, Blätter, Stengeln, Säften und Rinden verschiedenster Kräuter und Pflanzen. Grundsätzlich kann er mit dem richtigen Wissensgebiet versuchen eine entsprechende Pflanze zu finden – dabei gilt die Faustregel:</p> <p>Je stärker die Wirkung, desto schwerer ist die Pflanze zu finden, erreichen oder für die Arbeit vorzubereiten (trocknen, dünsten, pulverisieren,...).</p>	
<b>Knochenmark, Eulenbär</b> Mittel	Gift/Schaden
Jäger, WG: Tierkunde	
<b>Magnetrolit</b> Mittel	Optimierung/Veränderung

WG: Bergbau/Metallkunde

**Mineralien aller Art**

Schwach, Mittel, Stark

alle

WG: Bergbau/Metallkunde

Der Alchemist weiß natürlich um die Wirkstoffe aus Pulver, Lösungen und anderen Agregaten verschiedenster Metalle, Mineralien und seltener Erden. Grundsätzlich kann er mit dem richtigen Wissensgebiet versuchen ein entsprechendes Mineral zu finden – dabei gilt die

Faustregel:

Je stärker die Wirkung, desto schwerer ist das Mineral zu finden bzw. abzubauen oder allgemein für die Arbeit vorzubereiten (pulverisieren, lösen, schmelzen...).

**Medusenauge**

Stark

Arkan,  
Optimierung/Veränderung

WG: Sagen und Legenden

**Medusenhaar**

Mittel

Gift/Schaden

WG: Sagen und Legenden

**Mumienstaub**

Mittel

Arkan, Gift/Schaden

Diener des Lichts/Dunkelheit, WG: Untote

**Lorr-Kraut vgl. AvC/RvC**

Stark

Gift/Schaden

WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde

**Manatrazit**

Schwach

Arkan,Optimierung/  
Veränderung

WG: Bergbau/Metallkunde, Einbetten

**Ogerzunge**

Mittel

Schutz

**Orkskalp**

Schwach

Heilung

**Schwarzpulver**

Schwach

Feuer/Explosion

Alchemie, WG: Bergbau

**Tierteile aller Art**

Schwach, Mittel, Stark

alle

Jäger, WG: Landwirtschaft/Tierkunde

Der Alchemist weiß natürlich um die Wirkstoffe aus Knochen, Haaren, Hörnern, Schuppen, Organen bzw. Teilen verschiedenster Tiere und Bestien. Grundsätzlich kann er mit dem richtigen Wissensgebiet versuchen ein entsprechendes Tier zu finden – dabei gilt die Faustregel:

Je stärker die Wirkung, desto schwerer ist das Tier zu finden/erlegen/auszunehmen oder allgemein für die Arbeit vorzubereiten (trocknen, dünnen, pulverisieren,...).

#### **Rinde der Gumbirke**

Mittel

Heilung, Schutz

WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde

#### **Rostassel, getrocknet**

Mittel

Gift/Schaden

WG: Tierkunde

#### **Vielsaftbeere**

Schwach

Optimierung/Veränderung

WG: Braukunst/Kräuterkunde/Pflanzenkunde

#### **Zauberstabsplitter**

Mittel

Arkan

Einbetten, Runenkunde, WG. Theoretische Magie

### **Beispiel 2: Zutaten**

**Beispiel A:** Ein verrückter Gnomenalchemist beschließt einen Berserkertrank zu brauen. Dafür benötigt er normale Inhaltsstoffe im Wert von 25 GM und Spezialinhaltsstoffe die die Klasse „Feuer/Explosion“ einbringen.

Er kann nun versuchen sehr viele Feuerblumen zu finden, oder einige Dynamis-Steine, Schwarzpulver und ein paar Feuerblumen – oder Zutaten mit ähnlichen Eigenschaften.

Die restlichen 25 GM kann er sich nicht ersparen, selbst wenn er eine gewaltige Menge des Spezialinhaltsstoffes zur Verfügung hätte (z.B. mehrere große Dynamis-Brocken).

**Beispiel B:** Der Alchemist aus dem Narmland will einen Feuerodemtrank brauen und dafür seinen Berserkertrank (Üblich) als Zutat verwenden. Genug Berserkertrank könnte ihm die Hälfte seiner Herstellungskosten für Spezialzutaten ersparen.

# Zeit, Labore & Nebenwirkungen

ACHTUNG: Dieser Abschnitt ist optional.

## Zeitersparnis

Der Alchemist kann nach der ersten Berechnung der Dauer festlegen ob er sich besonders viel Zeit lassen, oder besonders schnell brauen will. Er hat die Möglichkeit pro Rang in Alchemie 10% der Zeit schneller oder langsamer zu sein (bis zu 99% bei Rang X).

Je nach eingesetzten Rängen haben alle Brauproben einen Bonus oder Malus von +10 (Zeit +99%) bis -10 (Zeit -99%).

Brauzeiten können so auf bis zu wenige Stunden gesenkt werden. Die Trankbrauzeit kann niemals auf 0 Tage/Stunden gesenkt

werden (weshalb der 10. Talentrang hier „nur“ 9% wert ist!).

Es können nur so viele Tränke gleichzeitig „schneller“ gebraut werden, wie der Alchemist Stufen in „Alchemie“ hat zuzüglich aller Ränge im Talent „Schnelles brauen“, maximal also 13 (vgl. Heldenklasse Apothekarius, SLAY!02).

Anmerkung: Das Talent „Schnelles brauen“ kann den Vorgang noch einmal senken, weil dadurch schon bei der ersten Berechnung der Zubereitungsdauer die Einheit von Tagen auf Stunden gesenkt wird.

Bruchteile von Stunden, würden dann natürlich in Minuten umgerechnet).

## Arbeitsumgebung

Neben genug Zeit ist auch die Arbeitsumgebung sehr wichtig für den Brauerfolg. Hat der Alchemist ein eigenes Labor oder zumindest eine ruhige Umgebung, dann steht einem erfolgreichen Werk nichts im Weg.

Je nachdem wie sehr improvisiert wird (z.B.: Kessel auf Lagerfeuer), kann es sein, dass der Prozess weniger sauber von Statten geht und das Produkt später unerwünschte Nebenwirkungen hat.

Sollte der Brauvorgang in so einem Fall erfolgreich sein wird mittels eines PW: 10-18 Kontroll-Wurfes durch den Spielleiter überprüft ob der Trank Nebenwirkungen hat (bei Misserfolg).

Beispiele zur Entscheidungshilfe:

18 ... improvisiertes Labor in feuchtem Keller

16 ... Zimmer in billiger Hafentaverne

14 ... Toilette in magischer Akademie

12 ... Kessel auf Lagerfeuer im Wald

10 ... Mitten im Trollsumpf

Die Nebeneffekte werden auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt. Die Effekte halten jeweils W20/2 Stunden.

Bei einem Patzer, hat die Nebenwirkung die doppelte Dauer, bzw. den doppelten Effekt – das wird dadurch entschieden ob die Nebenwirkung beim auswürfeln durch eine gerade Zahl (doppelte Wirkung) oder eine ungerade Zahl (doppelte Dauer) ermittelt wurde.

Nebenwirkungen treten bei der Einnahme eines Trankes zusätzlich zu dessen eigentlichem Effekt auf. Nebenwirkungen können nicht durch das Nippen an einem Trank herausgefunden werden.

### Beispiel 3: Schnelles brauen am Lagerfeuer

Orestia (sh. Beispiel 1) möchte alleine versuchen in einem Kessel am Lagerfeuer aus

gefundenem Manatrazit einen Zauberwechseltrank möglichst schnell zu brauen, die Grundzutaten im Wert von 2,5 GM hat sie dabei, das Manatrazit stellt den Rest der Grundkosten dar.

- Zubereitungsdauer =  $5/(6+1) = 0,7$  Tage. (2\*Alchemie III, WG: Bergbau I).
- Sie will versuchen die Brauzeit um noch einmal 30% zu kürzen (Dauer: 0,5 Tage=12 Stunden, der Malus für beide Proben dadurch -3)
- Die erste der beiden Brauproben hat einen PW von  $8+4+6+1-3 = 16$ . (GEI+VE+2\*Alchemie III, WG: Bergbau I, Zeitmalus).
- Ergebnis: 5, geschafft.
- Da die erste Probe ein Erfolg war, ergibt sich der zweite PW mit:  $8+4+6+4-3 = 19$  (GEI+VE+2\*Alchemie III+Bonus Probe 1-Zeitmalus)
- Ergebnis: 15, geschafft.

Orestia hat nun einen „Zauberwechseltrank (Üblich)“ hergestellt. Da sie am Lagerfeuer gearbeitet hat, wirft der SL verdeckt einen Kontrollwurf (und notiert das Ergebnis).

- PW:12, Ergebnis 15 (Misserfolg).
- Eine Nebenwirkung tritt auf: W20, Ergebnis: 3

Der Zauberwechseltrank wird zwar den gewünschten Effekt haben, leider tritt beim Anwender nach der Einnahme ein unangenehmer Juckreiz auf, der die Fortbewegung für W20/2, Ergebnis  $5/2 = 2$  Stunden beeinträchtigen wird. Anmerkung: Wäre Orestia „Apothekaria“ und hätte zumindest einen Talentrang „Schnelles brauen“, könnte sie den Trank in gerade einmal 0,5 Stunden = 30min brauen.

W20	Nebenwirkung	Effekt	Dauer
1-2	Juckreiz	Laufen -2	W20/2 Stunden
3-4	Ausschlag	Soziales -4	W20/2 Stunden
5-6	Blutende Nase	KÖR-1	W20/2 Stunden
7-8	Hustenreiz	Schleichen -4	W20/2 Stunden
9-10	Atemnot	AGI-1	W20/2 Stunden
11-12	Kopfweh	GEI-1	W20/2 Stunden
13-14	Müdigkeit	INI -4	W20/2 Stunden
15-16	Zuckungen	Abwehr -2	W20/2 Stunden
17-18	Tränende Augen	Angriff -2	W20/2 Stunden
19-20	Tinitus	Abklingzeit*2 -3 max. Mana	W20/2 Stunden

Tränke vs. Gifte: Sollte statt einem Trank ein Gift gebraut werden, dann treten Nebenwirkungen nicht bei einem Misserfolg, sondern bei einem Erfolg (oder Immersieg) auf. Wobei die Probewerte statt 18 → 10 von 10 (Labor) → 2 (Sumpf) liegen.

# ÜBER DIE TRÄNKE

Hier finden sich die Tränke aus dem GRW, sowie einige neue Gebräue (markiert mit einem °). Bei den einzelnen Tränken sind die Auswirkung der Stärke und deren Preise angegeben. Der bei den Beschreibungen angegebene Preis ist der Einkaufspreis für Spielercharaktere und so zu verstehen:

Preis: Schwach | **Üblich** | Stark | Extrem

Der Preis für einen „Üblichen“ Trank, entspricht jener Zahl, die für die Berechnung der Zubereitungsdauer herangezogen wird.

## ABKLINGTRANK

Preis: 25 | **50** | 100 | 200 GM

Klasse: Arkan

Diese meist hellblauen Tränke halbieren (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/3 Runden	1 Kampf	W20/2 Stunden	W20 + 5 Stunden

## AGILITÄTSTRANK°

Preis: 75 | **150** | 300 | 600 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung Dieser körnig, weiße, leicht milchige Trank verdoppelt AGI für die Dauer von (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
AGI/2 KR	AGI KR	2*AGI KR	AGI Min

## ALLHEILUNGSTRANK

Preis: 400 | **1000** | 1900 | 2800 GM

Klasse: Arkan, Heilung

Von milchiger Färbung, wirkt dieser Trank den Zauber Allheilung auf den Trinkenden. Allheilungstränke (Schwach) können nicht dazu verwendet werden abgetrennte Extremitäten wieder anzufügen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

Glückstrank (Stark)+ Heilung, andauernd (Stark)	1 Dosis	2 Dosen	3 Dosen
--	---------	---------	---------

### ALLSICHTTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Für die Dauer von (sh. unten) kann der Trinker Magie, Unsichtbares und Verborgenes (Fallen, Geheimtüren usw.) automatisch erkennen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 Minuten	W20 Minuten	W20 Stunden	W20 +10 Stunden

### ALTERUNGSTRANK

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung Der Trinkende wird augenblicklich (sh. unten) Jahre älter, Haare und Nägel wachsen entsprechend.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+10	W20+20

### ATEMFREITRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz

Der Trinker dieses sprudelnden Trankes braucht für eine Dauer von (sh. unten) nicht zu atmen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
KÖR Minuten	KÖR Stunden	KÖR+HÄ Stunden	KÖR*2 Stunden

### BERSERKERTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Feuer/Explosion

Dieses von verrückten Orkschamanen entwickelte, dampfende Getränk heilt (sh. unten) Kampfrunden jeweils (sh. unten) Lebenskraft. In der Runde nach der letzten Runde explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe der erwürfelten Heilung (Abwehr gilt).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------



2 KR W20/2 LK	3 KR W20 LK	4 KR W20 LK	5 KR W20+3 LK
------------------	----------------	----------------	------------------

#### DRACHENSCHUPPENTRANK°

Preis: 50 | **100** | 200 | 350 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Nach Einnahme dieses schimmernden Trankes, bekommt der Anwender für einen Kampf (1-2 Minuten) Züge eines Drachen. Er kann einmalig versuchen auf Sicht aktionsfrei Angst zu erzeugen. Wer GEI+VE+(sh. unten) nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes (sh. unten) auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
-1	-2	-3	-5

3

#### FEUERODEMTRANK°

Preis: 300 | **500** | 1000 | 1500 GM

Klasse: Feuer/Explosion

Der Anwender kann einmalig einen feurigen Odem ausstoßen. Dieser erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen, Boni sh. unten) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt. Der Kegel ist 10m lang und am Ende 6m breit. Bei einem Immersieg steht das Opfer in Flammen.

Wird der Trank getrunken und W20 Minuten lang nicht eingesetzt, explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe des Probeergebnisses.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
+3	+6	+9	+12

#### FLIEGENTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieser oft gelbe Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Fliegen (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen, PE = Probeergebnis).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PE/2 * 5KR	PE * 5KR	2*PE * 5KR	4*PE * 5KR

#### GIFTBANNTRANK

Preis: 75 | **150** | 300 | 600 GM

Klasse: Arkan, Heilung, Schutz

Wirkt den Zauber Giftbann (sh. unten) auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
Giftschutz (1 Stunde, Abwehrbo- nus +4)	Giftbann	Giftbann +Heiltrank	Giftbann + Heiltrank, gross

### GLÜCKSTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Arkan, Schutz

Der Trinkende kann für eine Dauer von (sh. unten) alle Patzer ignorieren.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20 Minuten	W20 Stunden	2W20 Stunden	W20 Tage

### HEILTRANK

Preis: 5 | **10** | 20 | 40 GM

Klasse: Heilung

Dieses oftmals rote Getränk heilt (sh. unten) Lebenskraft.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+3	W20+5

### HEILTRANK, GROSSER

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Heilung

Diese meist weinroten Tränke heilen (sh. unten) Lebenskraft.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20	2W20	2W20+5	2W20+10

### HEILTRANK, ANDAUERNDER

Preis: 10 | **20** | 40 | 80 GM

Klasse: Heilung

Dieses oft purpurne Getränk heilt (sh. unten) Runden lang (sh. unten) Lebenskraft/Runde.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

W20 1 LK	2W20 1 LK	2W20 2 LK	2W20+5 3 LK
-------------	--------------	--------------	----------------

#### KAMPFTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Meist von oranger Farbe erhöht solch ein Trank Schlagen und Abwehr für die Dauer (sh. unten) um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	24 h	W20/4 Tage

#### KLETTERTRANK

Preis: 25 | **50** | 100 | 200 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Der Charakter kann für (sh. unten) mit seinem normalen Laufen-Wert wie eine Spinne klettern, selbst kopfüber an der Decke.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20 Min	2W20 Min

#### KONZENTRATIONSTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Dieser oft graue Trank verdoppelt GEI für die Dauer von (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
GEI/2 KR	GEI KR	2*GEI KR	GEI Min

#### MANATRANK°

Preis: 5 | **10** | 20 | 40 GM

Klasse: Arkan

Dieses oftmals blaue Getränk stellt (sh. unten) Manapunkte wieder her.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+3	W20+5

#### MANATRANK, GROSSER°

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan

Diese meist dunkelblaue Tränke stellen (sh. unten) Manakraft wieder her.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20	2W20	2W20+5	2W20+10

MANATRANK, ANDAUERNDER°

Preis: 20 | **40** | 80 | 160 GM

Klasse: Arkan

Dieses oft fast violette Getränk stellt (sh. unten) Runden lang (sh. unten) Manakraftkraft/Runde.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 1 Mana	W20 1 Mana	W20 2 Mana	W20+5 3 Mana

ROSTATEMTRANK°

Preis: 125 | **250** | 500 | 750 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Der Anwender kann einmalig nach Einnahme des orange-rot-bräunlichen Trankes einen rostigen Atem ausstoßen. Der Kegel ist 6m lang und am Ende 3m breit.

Für jeden Anwesenden im Zielbereich wird eine Angriffsprobe (Wert sh. unten) geworfen, wobei der schwerste metallische, nicht magische Gegenstand jeweils einen Angriffsmalus in Höhe von WB (Waffe) bzw. PA (Panzerung) verursacht. Gelingt der Angriff trotzdem, zerfallen alle metallischen Teile des betroffenen Gegenstands zu Staub.

Wird der Trank getrunken und W20 Runden lang nicht eingesetzt, speit der Trinker das furchtbare Gebräu in eine zufällige Richtung aus, wobei er auf alle Fälle selbst betroffen ist.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
8	12	16	20

SCHNELLIGKEITSTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Für die Dauer (sh. unten) erhöht sich der Laufen-Wert des Trinkenden um 100%.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	10 KR	W20 Min

SCHUTZTRANK

Preis: 25 | **50** | 100 | 200 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz Erhöht für die Dauer von (sh. unten) Abwehr um +2.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20 Min	2W20 Min

#### SCHUTZTRANK, GROSSER

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz Erhöht für die Dauer von (sh. unten) Abwehr um +3.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20 Min	2W20 Min

#### SCHWEBENTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieses meist grünliche Getränk wirkt den Zauber Schweben (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen). Der Zauber wirkt sh. unten.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PE/2	PE	PE+5	PE+10

#### STÄRKETRANK

Preis: 75 | **150** | 300 | 600 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Dieser nach Schweiß riechende Trank verdoppelt ST für die Dauer von (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
ST/2 KR	ST KR	2*ST KR	ST Min

4

#### TALENTTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Metallisch riechend, erhöht dieser Trank für (sh. unten) Runden ein vom Anwender bereits beherrschtes Talent um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20+5 KR	W20 +10 KR

### TELEPORTTRANK

Preis: 500 | **1000** | 1900 | 2800 GM

Klasse: Arkan

Dieser rauchige, wirbelnde Trank wirkt den Zauber Teleport auf den Trinker (Probe nur bei „Schwach“ notwendig, PW sh. unten), nicht jedoch auf weitere Charaktere.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PW:15	1 Dosis	2 Dosen	3 Dosen

### TRANK DER GASGESTALT

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieser meist rauchige Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Gasgestalt (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen). Die Dauer sh. unten.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PEX3 KR	PEX5 KR	PEX10 KR	PEX3 Min

### TRANK DER LEBENSKRAFT

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Arkan, Heilung, Schutz

Diese meist blutroten Tränke erhöhen die Lebenskraft um (sh. unten) für (sh. unten) Stunden.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 LK W20/2 h	W20 LK W20 h	W20+5 LK W20+5 h	W20+10 LK W20+5 h

### TRANK DER ZWERGENSICHT

Preis: 8 | **15** | 30 | 60 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Dieses meist schwarze Getränk gewährt für (sh. unten) dem Trinker die zwergische Volksfähigkeit Dunkelsicht (siehe GRW Seite 83).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 Stunden	W20 Stunden	W20+6 Stunden	W20/2 Tage

### UNGLÜCKSTRANK°

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Der Trinkende hat für eine Dauer von (sh. unten) eine höhere Chance für Patzer.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20 Stunden 19-20	W20 Stunden 18-20	2W20 Stunden 18-20	3W20 Stunden 17-20

#### UNSICHTBARKEITSTRANK

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieser oft klare, farblose Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Unsichtbarkeit (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

#### UNVERWUNDBARTRANK

Preis: 500 | **1000** | 2000 | 4000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz

Der Charakter erhält für (sh. unten) Runden +20 auf seine Abwehr durch diesen meist roten, flockigen Trank. Dieser Bonus gilt auch bei Schaden, gegen den normalerweise keine Abwehr zulässig ist.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	2W20	3W20

#### VERGRÖßERUNGSTRANK

Preis: 500 | **1000** | 2000 | 4000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Vergrößert den Trinkenden auf das Doppelte seiner normalen Größe für (sh. unten) Minuten. KÖR, ST und HÄ werden verdoppelt und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/4	W20/2	W20	2W20

#### VERJÜNGUNGSTRANK

Preis: 2500 | **5000** | 10000 | 15000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Der Trinkende wird augenblicklich (sh. unten) Jahre jünger.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+10	W20+20

#### VERKLEINERUNGSTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Verkleinert den Trinkenden auf ein Zehntel seiner normalen Größe für (sh. unten) Minuten. KÖR, ST und HÄ werden solange halbiert und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	2W20	3W20

#### VIELGESICHTSTRANK°

Preis: 50 | **100** | 190 | 250 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieser leicht schleimig, braune Trank wirkt den Zauber „Volksgestalt“ auf den Anwender. Dauer sh. unten.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 Stunden	W20 Stunden	2*W20 Stunden	4*W20 Stunden

#### WACHSAMKEITSTRANK

Preis: 8 | **15** | 30 | 60 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz

Dieses meist klare Getränk gewährt für die Dauer von (sh. unten) auf alle Bemerkungen Proben einen Bonus von +5.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 h	W20 h	2 W20 h	W20/2 Tage

#### WAFFENWEIH

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Über eine Waffe geschüttet, verleiht dieser meist silberne Trank dieser für die Dauer (sh. unten) den Effekt des Zaubers „Magische Waffe“.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden



### WASSERWANDELTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieser oft braune Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Wasserwandeln (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen). Dauer sh. unten

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PE/2 KR	PE KR	PE*2 KR	PE*2 Min

### ZAUBERTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan

Erhöht die Werte Zaubern + Zielzaubern für die Dauer (sh. unten) um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

### ZAUBERWECHSELTRANK

Preis: 5 | **10** | 20 | 40 GM

Klasse: Arkan

Diese meist blauen Tränke gewähren für die Dauer (sh. unten) +10 auf Zauber wechsel.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

### ZIELTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Erhöht die Werte von Schießen und Zielzauber für die Dauer (sh. unten) um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

## ÜBER DIE GIFTE

Gifte und Tränke unterscheiden sich insofern, als dass Tränke (meist) einen positiven Effekt auf den Anwender haben, während Gifte eigentlich immer Schaden verursachen. Im GRW von Dungeonslayers gibt es selbst keine (speziellen) Gifte, die hier aufgelisteten stellen Beispiele dar, und sollen die Kreativität des jungen Alchemisten und seines Meisters (Spieler und SL) anregen.

Gifte haben wie Tränke vier Stärkestufen und sind prinzipiell gleich herstellbar (Brauprozess). Gifte haben aber außerdem einen Tarnwert, welcher Bemerken-Proben erschwert.

Gifte, deren Wirkung in Kampfunden angegeben wird, lassen eine Gift-TrotzenProbe pro Runde zu, solche, deren Dauer in Minuten angegeben wird eine Probe pro Minute. Zauber wie „Giftbann“ helfen natürlich bei der Abwehr gegen den Zauber.

#### ATEMNOT°

Preis: 100 | **200** | 300 | 400 GM

Klasse: Gift/Schaden

Für das Opfer fühlt es sich so an, als würde es für Probeergebnis KR (PW sh. unten) keine Luft bekommen (sh. Regeln für

Ertrinken). Der Probewert wird um  $(KÖR+HÄ)/2$  des Opfers gesenkt.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 4 PW: 15	TW: 4 PW: 20	TW: 4 PW: 25	TW: 4 PW: 30

#### DER BLENDER°

Preis: 20 | **40** | 80 | 160 GM

Klasse: Gift/Schaden

Bei Verzehr ist das Opfer für (sh. unten) blind.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 0 W20/4 h	TW: 4 W20/2 h	TW: 8 W20 h	TW: 12 W20+5 h

#### DER SCHNELLE TOD°

Preis: 1080 | **1600** | 2120 | 3160 GM

Klasse: Gift/Schaden

Dieser Trank ruft in den nächsten beiden KR unglaubliche Schmerzen und innere Wunden beim Opfer hervor. Der Schaden (sh. unten) ist nicht abwehrbar.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 8 10 LK	TW: 10 15 LK	TW: 12 20 LK	TW: 16 30 LK

#### HAUTUM°

Preis: 250 | **350** | 450 | 650 GM

Klasse: Gift/Schaden

Nach Verzehr ist das Opfer sofort für (sh. unten) Minuten betäubt (abzüglich KÖR).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 5 2W20	TW: 5 3W20	TW: 5 4W20	TW: 5 6W20

NIESSAFT°

Preis: 55 | **120** | 190 | 265 GM

Klasse: Gift/Schaden

Der Trank ruft einen starken Niesanfall beim Opfer hervor. Das Opfer darf, sich (sh. unten) vor lauter Niesen nur mit halbierten Laufen-Wert bewegen und hat (sh. unten) Malus auf Angriff und Abwehr.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 0 W20/4 -1	TW: 2 W20/2 -1	TW: 4 W20 -2	TW: 8 W20*2 -2

LÄHMUNGSGIFT°

Preis: 50 | **100** | 180 | 320 GM

Klasse: Gift/Schaden

Dieses Gift lähmt das Opfer für (sh. unten) Kampfrunden (abzüglich KÖR).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 2 W20/2	TW: 4 W20	TW: 6 2W20	TW: 8 4W20

SCHMERZSSAFT°

Preis: 80 | **120** | 160 | 200 GM

Klasse: Gift/Schaden

Ein einfaches Gift, das abwehrbaren Schaden verursacht (PW siehe unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 4 PW: 10	TW: 6 PW: 15	TW: 8 PW: 20	TW: 10 PW: 25

SCHLAFTRUNK°

Preis: 100 | **200** | 300 | 400 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Der Trank schläfert das Opfer in KÖR Kampfrunden ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen

Schlaf, aus dem man durch Kampflärm u.ä. erwachen kann. Wird der Trunk nicht freiwillig eingenommen, dann schläft das Opfer nur ein, wenn eine Probe gelingt (PW siehe unten), wobei die Probe um  $-(KÖR+VE)/2$  des Opfers erschwert wird.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 0 PW: 15	TW: 4 PW: 20	TW: 6 PW: 25	TW: 8 PW: 30

#### TRANK DER FREUNDSCHAFT°

Preis: 200 | **300** | 400 | 500 GM

Klasse: Arkan

Dieser Trank wirkt den Zauber „Freund“ auf das Opfer (PW: 20, kein Patzer möglich, kein Malus). Das Opfer wird die erste Person, die es nach Einnahme sieht als besten Freund sehen (sh. Zauberbeschreibung). Die Wirkung des Trankes hält für Probeergebnis in Minuten.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 5	TW: 10	TW: 15	TW: 20

#### VERDAMPFER°

Preis: 1000 | **1600** | 2300 | 3100 GM

Klasse: Arkan, Feuer/Explosion, Gift/Schaden

Der Trank wirkt den Zauber „Verdampfen“ auf das Opfer (PW:  $20-(KÖR+AU)/2$  des Ziels). Das Ziel beginnt vor magischer Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem Probeergebnis multipliziert mit (sh. unten), das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni von seinen Gegenständen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 4 PE*2	TW: 8 PE*3	TW: 12 PE*4	TW: 16 PE*5

#### VERWIRRUNGSGIFT°

Preis: 300 | **500** | 700 | 900 GM

Klasse: Arkan

Der Trank wirkt den Zauber „Verwirren“ auf das Opfer. Die Wirkung hält Probeergebnis abzüglich GEI in Kampfunden. PW siehe unten (Patzner nicht möglich)

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 3 PW: 18	TW: 4 PW: 20	TW: 5 PW: 24	TW: 6 PW: 30