

# **Quellenstein Pen & Paper**



*by Uwe Elbling*

# Quellenstein Pen 'n' Paper

## Einführung

QPnP ist zunächst einmal ein klassisches Pen & Paper Rollenspiel. Ein Meister führt eine Gruppe aus Helden durch ein spannendes und abwechslungsreiches Abenteuer. Die Helden werden zu Beginn erschaffen und dienen den Mitspielern von nun an als Avatar in der Welt von *Eltherana*. Sie erkunden die Welt, sammeln Erfahrung beim Bestehen von Abenteuern und Investieren verdiente Reife- und Fertigkeitspunkte in Attribute und Talente, sowie Waffenspezialisierungen und (magische) Fähigkeiten.

Während der Abenteuer gibt es verschiedene Prüfungen für die Helden. Sie werden *Proben* genannt und werden in Situationen zu Hilfe genommen, in denen es von den Attributen und Talenten eines Helden abhängt, wie eine Situation ausgeht.

Ein Unterschied zu anderen Spielen ist die Nutzung von zwei Würfeln für die Proben. Dadurch gibt es die Möglichkeit, einen *Pasch* zu werfen. Ein Pasch ist immer eine besondere Situation und sie kann den weiteren Verlauf des Abenteuers oder des Kampfes enorm beeinflussen. Bis hin zu göttlicher Einflussnahme.

---

## Die Kämpfe

Die Kämpfe werden größtenteils mit Proben auf die Kampf-, Waffen- und Magie-Werte ausgeführt. Hinzu kommen aktive Fähigkeiten und eine Kampfhaltung, die Angriff oder Verteidigung stärkt. Zuletzt rundet ein ausgeklügeltes Aggro-Management-System, welches visuell neben dem Kampffeld sichtbar ist, das Spielerlebnis ab.

Das Kampffeld ist ein Hexagon-Feld, auf dem sich die Figuren bewegen und Aktionen ausführen. Für den Start reicht ein einfaches DinA4 Blatt aus, auf welches bei Bedarf Hindernisse gestellt werden können. In jedem Abenteuer sind zudem besondere Kampforte als Druckvorlage enthalten, sowie eine Reihe von verschiedenen Schauplätzen wie Straße, Wald, Bach, Gasse oder Gebäude.

Der Kampf selbst verläuft mithilfe von Aktionspunkten sehr dynamisch und ist nicht rundenbasiert. Jede Aktion dauert eine Zeitspanne, die auf einer Leiste abgebildet wird. So ist jeder Kampfteilnehmer je nach Dauer der einzelnen Aktionen häufiger oder seltener an der Reihe. Fähigkeiten können das Ziehen auf dieser Leiste beeinflussen.



## Die Magie

Die Magie ist im Spiel allgegenwärtig. Jedoch tritt die nicht immer in der selben Weise zum Vorschein. Die exklusivste Form ist die der Magier und klassenverwandten. In diesen Helden hat sich die magische Energie als **Mana** manifestiert und sammelt sich im Laufe des Lebens weiter an. Die zweite Form der Magie ist die natürliche Magie. Sie wird von den naturverbundenen Heldenklassen genutzt und zieht die Energie aus der umgebenden Natur. Diese Energie wird **Vita** genannt. Zudem haben sich die Menschen an die Götter gewandt und zu ihnen gebetet und gebittet. Sie wurden von den Göttern erhört und ihnen wurden Wunder zu teil, die als dritte Art der Magie gelten. Hauptsächlich wird sie von Priestera genutzt doch auch Barden, Troubadoure und Zigeuner haben sich mit Liedern und Gesängen bei den Göttern Gehör verschafft. Um diese Magie zu wirken, wird genügend **Glaubenskraft** benötigt.

---

## Warum dieses PnP?

- Der beliebte W12 ist Basis dieses Würfelsystems
  - Aktive Fähigkeiten für jeden gewöhnlichen Helden ohne Magie
  - Entstanden aus der Romanreihe *Weltensaga* von Uwe Elbling
  - Weltsituation, die sich mit den Romanen verändert.
  - Eine Menge Charakter-Eigenschaften für jede Situation
  - Visuelles Aggro-Management-System für Kämpfe
  - Kämpfe selten - aber dann richtig: MMORPG-Kampfsystem meets Hex-Field Taktik
  - Abenteuer sind nicht nur auf den Kampf ausgelegt. Viele Fähigkeiten sind außerhalb des Kampfes sinnvoll.
  - Charaktere, die nicht auf Kampf ausgelegt sind, können sich mit Tränken, Speisen und Stärkungszaubern (Buffs) für einen anstehenden Kampf bereitmachen. (Bei spontanen Überfällen oder Begegnungen ist dies nicht möglich, da dann die Vorteile dieser Charaktere zu groß wären.)
  - 42 spielbare Charakterklassen
  - 100 vorgefertigte Begegnungskarten, um eigene Abenteuer mit den Talenten des QnP zu erstellen. In diesen Begegnungskarten sind Rätsel und Aufgaben aufgeführt, die zum erfolgreichen Abschluss alle Talente des QnP benötigen.
  - Wird ein Pasch bei der Probe gewürfelt, kann in seltenen Situationen sogar ein *Göttlicher Eingriff* eintreten.
- 



## Würfelei

### Eigenschafts-Proben

Diese Proben können vom Meister gefordert werden, wenn es auf genau diese Eigenschaft ankommt.

Proben auf Attribute werden mit 2W12 ausgeführt und es gibt keine Möglichkeit zur Korrektur der gewürfelten Werte. Einer der beiden Würfel muss kleiner oder gleich dem ATR sein, um die Probe zu bestehen.

### Talent-Proben

Dies sind die Standardproben während eines Abenteuers. In fast jeder Situation kann es zu solch einer Probe kommen. Wird im Geschäft gefeilscht, lauert eine versteckte Gefahr, soll ein Schwert geschmiedet oder ein Schloss geöffnet werden. Immer dann gilt der Griff zu den 3W12. Die Würfel werden gemeinsam gewürfelt und anschließend den drei **ATR** (Eigenschaftswerten) der Talentprobe zugeordnet. Dabei kann der **TW** (Talentwert) zur Korrektur einzelner Werte beliebig aufgeteilt werden.

### Kampf-Proben

Diese Proben werden auf dem Kampffeld genutzt, um den Verlauf der Kämpfe auszuwürfeln. Grundsätzlich werden 2W12 geworfen und addiert, um festzustellen, ob ein Angriff erfolgreich war. Zudem gibt es einige Modifikationen der Probe durch Ausprägungen und Fähigkeiten. Es kann ebenfalls zu unerwarteten Situationen kommen, wenn ein Pasch gewürfelt wird. Siehe: [QPnP 05 Gefecht und Arsenal](#).

## Übersicht der Regelwerke

[QPnP 00.1 Einführung in das Spiel](#)

[QPnP 00.2 Einführung in die Welt](#)

[QPnP 00.3 Allgemeine Regeln](#)

[QPnP 01 Die Helden](#)

[QPnP 02 Heldenklassen](#)

[QPnP 03 Erschaffung eines Helden](#)

[QPnP 04 Stufen und Erfahrung](#)

[QPnP 05 Gefecht und Arsenal](#)

[QPnP 06 Magie und Zauberei](#)

[QPnP 07.1 Zaubertricks an der Akademie](#)

[QPnP 07.2 Magie mit der Natur](#)

[QPnP 07.3 Götter, Gebete und Gesänge](#)

[QPnP 08 Die Macht der Gewöhnlichen](#)

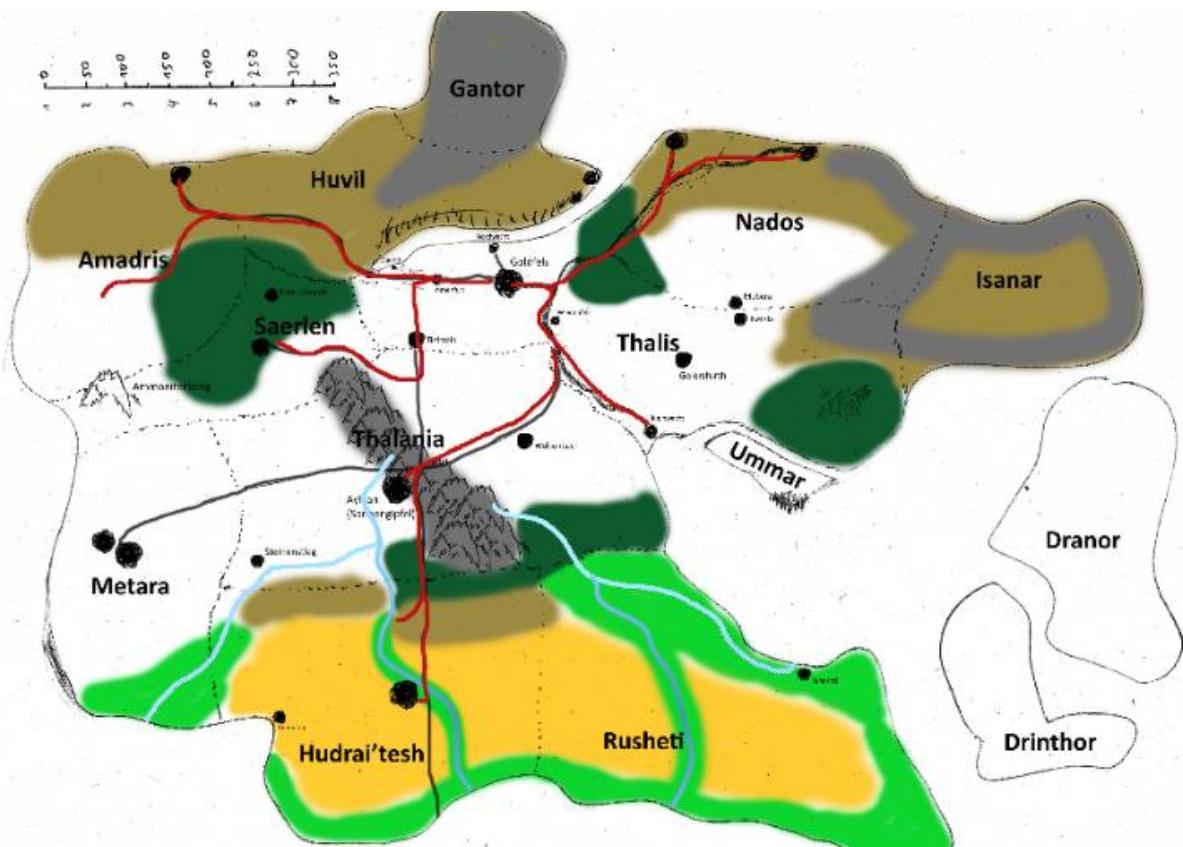


## Die Welt von Quellenstein: Eltherana

Wir befinden uns auf einer von Göttern erschaffenen Welt. Ihr Name: *Eltherana*! Die Götter sind zwar nicht mit dem bloßen Auge am Himmel zu erkennen, doch es gibt Möglichkeiten, diese als farbige Lichtpunkte in der *III. Sphäre* zu erblicken! *Eltherana* wird von verschiedenen Spezies bevölkert, die teilweise der Evolution entsprungen sind. Andere wurden als Experiment der Götter in die Welt gesetzt.

Das Buch *Quellenstein (Roman)* schildert die Ereignisse, die in Gang gesetzt wurden, als sich die *8. Prophezeiung* begann zu erfüllen. Zentrum ist *Thalis* mit der Hauptstadt *Goldfels*. Von dort erkunden die Helden des Romans die Welt und versuchen diese in den Fugen zu halten.

Im Rollenspiel QPnP: Quellenstein Pen&Paper, spielt ihr zu Beginn ebenfalls eine Gottheit und erschafft euch einen Helden oder eine Heldin nach eurem Geschmack. Im Starterpaket steht nur das Gebiet *Thalis* zur Verfügung, in dem es allerdings mit felsigen Klippen am *Arm von Orim*, weiten Grasmeeren nördlich von *Geiersfurth* und verwunschenen Wäldern an der Grenze zu *Nados* und an der Küste im Osten ausreichend zu entdecken gibt. Die Hafenstadt *Kleinwacht* und das *Alte Leuchtfeuer von Ummar* an der Küste bieten allerlei Spielraum für alte Mythen und Legenden.



# Allgemeine Regeln

## Abkürzungen

- SL → Spieleiter
  - QM → Quellenmeister
- 

- LE → Lebensenergie
  - AU → Ausdauer
  - ME → Magische Energie (Vita, Mana, Glaubenskraft)
  - ATR → Attributwert
  - TW → Talentwert
  - AUP → Ausprägung(-swert/-punkte)
  - AUW → Ausprägungswert
- 

- KW → Kampfwert(e)  
(Nahkampf, Fernkampf, Parade, Magie, Kontrolle, Herrschaft)  
(KWN, KWF, KWP, KWM, KWK, KWH)
  - AT → Attacke
  - PA → Parade
  - AW → Ausweichen
  - SW → Schadenswurf
  - S+ → Schadenbonus durch AUP
  - RS → Rüstungsschutz
  - ZA → Zauberattacke
  - AZ → Attacke mit Zauber
  - ZP → Zauberprobe
  - MW → Magiewiderstand? Schadensreduktion, wie RS
  - MA → Magiestärke
- 

- EP → Erfahrungspunkte (Heldenstufe)
  - ZEP → Zusatz EP
  - RP → Reifepunkte (ATR, TW)
  - FP → Fertigkeitspunkte (ZfW, AUP, FW)
-

## Die Würfelei

### **Der „Pasch“**

Wird ein Pasch gewürfelt, ist es immer etwas besonderes! Die gewürfelte Probe ist ganz oder zumindest teilweise bestanden oder aber total schief gegangen. Dabei können unerwartete Ereignisse eintreten.

#### **Kritischer Erfolg**

**Pasch:** (2x1)

Falls es bei der Probe sinnvoll erscheint, treten außergewöhnlich gute Ergebnisse ein.

#### **Glücklicher Wurf**

**Pasch:** (2x2) bis (2x11)

Die Probe ist zumindest teilweise bestanden, es treten aber keine besonderen Ereignisse auf.

#### **Kritischer Fehlschlag**

**Pasch:** (2x12)

Die Probe ist missglückt. Zudem tritt ein negatives Ereignis ein.

#### **Göttlicher Eingriff**

**Tripel:** (3x1) bis (3x12)

Der *Göttliche Eingriff* ist eine äußerst seltene Angelegenheit, da die Götter ihren direkten Einfluss auf die Lebewesen von *Eltherana* fast komplett beendet haben.

Im Spiel wird er folgendermaßen behandelt:

Zunächst wird ein W8 geworfen, welche Gottheit eingegriffen hat. Anschließend zeigt der W12, welche Art von Ereignis eintreten wird. Dazu werden die beiden Tabellen ausgewertet. Passend zur Gottheit entscheidet der Meister, was für ein Ereignis eintritt. (Siehe Richtlinien/Leitfaden zu den Göttern)



## Übersicht Götter

Zahl	Gottheit	Element	Bedeutung	Adjektiv
1	<b>Suzne</b>	Das Sein	Göttin der Natur, des Lebens, oberste Göttin	lebendig
2	<b>Jinsil</b>	Feuer	Gott der Tapferkeit	flammend
3	<b>Ecilareon</b>	Erde	Gott der Gerechtigkeit	gerecht
4	<b>Ajbell</b>	Liebe	Göttin der Leidenschaft	betörend
5	<b>Caresch</b>	Hass	Gott des Krieges	wütend
6	<b>Deutéra</b>	Luft	Göttin des Handwerks	fleißig
7	<b>Nisacci</b>	Wasser	Gottum der Gesundheit	heilsam
8	<b>Zil'Intya</b>	Die Leere	Göttin des Todes	nichtig

Außerordentlicher Erfolg bei göttlichem Eingriff

Würfelwert →	1	2-4	5-9	10-12
Probenart ↓	Erfahrungspunkte	Steigerung TW/AUP	Außerordentliches Objekt	Steigerung ATR
<b>Bewegung</b>	x	x		x
<b>Herstellung</b>		x	x	
<b>Wissen</b>	x	x		x
<b>Kommunikation</b>	x	x		x
<b>Schätzung</b>	x	x		x

Ist für den gewürfelten Wert kein Eintrag in der Tabelle, wird die nächste Spalte mit "x" nach links genommen. Gibt es links keine Option, wird rechts geschaut.

### Erläuterungen zur Tabelle

- Erfahrungspunkte:** Der Held bekommt ein Viertel der aktuellen Stufe sofort als EP. Sollte ein Stufenanstieg eingetreten sein, wird dieser bei der nächsten ausgiebigen Rast (Schlaf  $\geq 6$  Stunden) ausgeführt. Es müssen dabei natürlich nicht alle Punkte ausgegeben werden, da für eine Fortbildung keine Zeit ist.
- Steigerung TW/AUP:** Das genutzte Talent oder die Ausprägung wird um 2 Punkte gesteigert.
- Außerordentliches Objekt:** Sollte es eine Probe zu handwerklichen Tätigkeiten sein, um ein Objekt zu erschaffen, hat dieses Objekt magische Werte oder Eigenschaften. Z.B.: Gefertigter Gegenstand: Waffe/Ring +2, Abwehr von Untoten, Speer kehrt zurück, ...
- Steigerung ATR:** Ein ATR der Probe darf ohne weitere Bedingungen um eins erhöht werden.

## Eigenschafts-Proben

Diese Proben können vom Meister gefordert werden, wenn es auf genau diese Eigenschaft ankommt. Proben auf Attribute werden mit 2W12 ausgeführt und es gibt keine Möglichkeit zur Korrektur der gewürfelten Werte. Einer der beiden Würfel muss kleiner oder gleich dem ATR sein, um die Probe zu bestehen.

Durch die Anzahl der Würfel können folgende Ereignisse eintreten:

- Glücklicher Wurf → Kein besonderer Effekt.
  - Kritischer Erfolg → Besonderes Ergebnis!
  - Kritischer Fehlschlag → Es können irritierende Ereignisse eintreten:
    - Der Held gibt irreführende Information an die Gruppe oder führt eine irreführende Aktion aus.
    - Beispiele:
      - Der Held hat nicht nur etwas übersehen, sondern explizit darauf hingewiesen, dass da gar nichts sein kann.
      - Eine bekannte Person nicht nur *nicht erkannt*, sondern für eine andere gehalten.
- 

## Talent-Proben

Dies sind die Standardproben während eines Abenteuers. In fast jeder Situation kann es zu solch einer Probe kommen. Wird im Geschäft gefeilscht, lauert eine versteckte Gefahr, soll ein Schwert geschmiedet oder ein Schloss geöffnet werden. Immer dann gilt der Griff zu den 3W12. Die Würfel werden gemeinsam gewürfelt und anschließend den drei **ATR** der Talentprobe zugeordnet. Dabei kann der **TW** zur Korrektur einzelner Werte beliebig aufgeteilt werden.

Durch die Anzahl der genutzten Würfel können folgende Ereignisse eintreten:

- Glücklicher Wurf → Es sind zwei beliebige ATR bestanden.
  - Kritischer Erfolg → Die gesamte Probe ist bestanden, es kann ein besonderes Ereignis eintreten!
  - Kritischer Fehlschlag → Die Probe ist gründlich misslungen. Zudem ist auch noch etwas Schlechtes passiert. (Z.B. ist der tagelang gefertigte Bogen zerbrochen und das Material weg.)
  - Göttlicher Eingriff → Die Probe ist durch Götterhand bestanden worden. Es tritt ein besonderes Ereignis ein!
- 



## Kampf-Proben

Diese Proben werden auf dem Kampffeld genutzt, um den Verlauf der Kämpfe auszuwürfeln. Grundsätzlich werden 2W12 geworfen und addiert, um festzustellen, ob ein Angriff erfolgreich war. Zudem gibt es einige Modifikationen der Probe durch Ausprägungen und Fähigkeiten. Es kann ebenfalls zu unerwarteten Situationen kommen, wenn ein Pasch gewürfelt wird. Siehe: *QPnP 05 Gefecht und Arsenal*.



# 01 Die Helden

Die Helden von Eltherana definieren sich neben der Spezies und ihrer Herkunft & Abstammung, durch ihre Heldenklasse. Anschließend werden durch Attribute, Talente und deren Ausprägungen, sowie durch aktive und passive Fähigkeiten, Magie und Gebete einzigartige Charaktere erschaffen.

## Spezies

Auf Eltherana gibt es derzeit sieben bekannte Spezies, die mehr oder weniger untereinander interagieren. Die zahlenmäßig dominierende und am weitesten verbreitete Spezies ist der Mensch. Unter dieser haben sich die meisten und unterschiedlichsten Völker entwickelt, welche in jedem Teil der Welt beheimatet sind. Von den Menschen sind derzeit sechs Völker spielbar.

Ähnliche Strukturen und Kulturen wie bei den Menschen haben sich bei den Halblingen entwickelt, jedoch mit Fokus auf Handwerk und Handel. Es sind kleinwüchsige, äußerlich den Menschen ähnliche Wesen, die ebenfalls in weiten Teilen von Eltherana zu Hause sind. Es gibt drei Völker, von denen das auf dem nördlichen Kontinent Edorian heimische Volk der Felsläufer spielbar ist.

Die letzte spielbare Spezies ist die der Echsen, von denen sich die Gattung der Salamandri auf dem nördlichen Kontinent, Edorian, ausgebreitet hat. Die Salamandri haben sich aus den Salamandern entwickelt und leben überwiegend in Wäldern und sumpfigen Gebieten oder an bewaldeten Berghängen. Sie bewegen sich auch auf zwei Beinen und haben Hände, die zwar nicht ganz so filigran wie die der Menschen sind, aber trotzdem geschickt. Ihre Kultur hat enorme Tempelanlagen hervorgebracht, die sich meist in undurchdringlichen Wäldern verbergen.

---

## Herkunft & Abstammung

Die Völker der Menschen sind vielseitig und einzigartig. Es gibt verschiedene Herrschaftsformen und gesellschaftliche Ausprägungen unter ihnen. Jedes der verfügbaren Völker hat seinen eigenen Charme. Ebenso die Felsläufer der Halblinge. Sie haben ihre Heimat in Amadris gefunden. Es gibt allerdings auch in anderen Herrschaftsgebieten Siedlungen einzelner Geschlechter. Sie hegen trotz der Entfernung stetigen Kontakt mit ihren Städten durch lange Reisen der Handelskarawanen. Zuletzt bieten die Salamandri eine spielerische Alternative. Ihr zurückhaltendes, überlegtes Wesen und die ausgeprägten Jagdinstinkte sind gegensätzlich, führen aber zu einem fordernden Spielerlebnis.

Spezies	Völker
Menschen	Mittelländer, Südländer, Inglacim, Waldvolk, Nomaden, Morula
Halblinge	Felsläufer
Echsen	Salamandri

Für die Auflistung von Startbonus und Stufenanstieg ME gilt folgende Darstellung:

**ME** → Magische Energie → (Mana/Glaubenskraft/Vita)

Beim Stufenanstieg der LE wird immer aufgerundet! (→ W8 / 2)

## Übersicht über die Attribute

Körper	Geist	Umgebung	Charakter
ST → Stärke	GK → Gedächtniskraft RE	→ Reflex	VE → Verantwortung
AG → Agilität	VS → Verständnis	IN → Instinkt	BE → Beherrschung
GE → Geschick	KR → Kreativität	AF → Auffassungsgabe	EM → Empathie
EL → Eleganz	PR → Pragmatismus	AM → Aufmerksamkeit	MA → Magiestärke

## Übersicht über die Eigenschaften

- LE → Lebensenergie
- AU → Ausdauer
- ME → Magische Energie (Vita, Mana, Glaubenskraft)
- ATR → Attributswert
- TW → Talentwert
- AUP → Ausprägung(-swert/-punkte)
- AUW → Ausprägungswert

## Die Völker

### Menschen

Die Menschen bewohnen weite Teile des Kontinents Edorian. Unter ihnen gibt es viele Völker, die sich den Umweltbedingungen der Gebiete angepasst haben.

**Start LE:** 22

**Start ME:** 25/35/45

**Stufenanstieg LE:**  $W8/2 + x \rightarrow$  Je nach Volk und Wurf (2-8 LE pro Stufe)

**Stufenanstieg ME:**  $W8/2$  (Glaubenskraft +1)  $\rightarrow (+1\text{-}4 / +2\text{-}5 / +1\text{-}4)$

**Attribute:** Geschick  $\geq 5$

**Talente:** keine Vorgaben

**Passive Fähigkeit:** fingerfertig

### Steckbrief Inglacim

Die Inglacim haben ihre Heimat im hohen Norden in Gantor und Huvil. Dort ist das Leben kalt und rau, was diesen Menschen ihre Standhaftigkeit gegenüber Kälte und Wind gebracht hat. Ihr Körperbau ist kräftig und ihre blassen Haut fast ledrig. Die am häufigsten vertretene Haarfarbe ist blond. Hinzu gesellen sich helle Brauntöne sowie weiß.

Was tagsüber als ein eher wortkarges Volk auftritt, entpuppt sich am wärmenden Feuer und mit einigen Bechern Met, als redselig und fröhlich. Dann wird in ausgiebigen Erzählungen und Balladen über Abenteuer zur See geschwärmt und über die glorreiche Unterstützung in den Schlachten des Großen Kriegs. Die spirituellen Anführer sind Priestera von Nisacci und dienen im Volk als Heiler und Bewahrer. Zudem gibt es bei den Inglacim einige Frost- und Eishexen sowie Hexer. Die meisten Inglacim leben in Stämmen, selbst in den spärlich gesäten größeren Städten sind die meisten Viertel direkt wenigen Stämmen zuzuordnen.

Startbonus LE: +4

Startbonus ME: +0/+4/+2 (6)

Stufenanstieg LE:  $W8/2 + 4$  (4)

Stufenanstieg ME: +2/+4/+2 (8)

#### Attribute

ST  $\geq 6$  Ausstatter  $\geq 2$

PR  $\geq 6$  Schmiedekunst  $\geq 2$

IN  $\geq 4$  Sternenkunde  $\geq 3$

BE  $\geq 4$  Nahkampf  $\geq 2$

#### Passive Fähigkeit

kräftig

### **Steckbrief Grünländer**

Die Grünländer sind das verbreitetste Volk der Menschen, das sich in den am besten bewohnbaren Teilen Edorians entwickelt und ausgebreitet hat. Es sind Menschen heller Hautfarbe. Die Farbe der Augen und Haare sind in allen Varianten der Natur zu finden. Da der Körper sich auf wenige Extreme einstellen musste, konnte sich der Geist freier und schneller entfalten, als es bei den meisten anderen Völkern der Fall gewesen ist. Aus dieser Situation hat sich ein Volk des Fortschritts entwickelt. Burgen, Städte und Dörfer aus Stein und stabilem Holz prägen die Gebiete. Universitäten und Akademien wurden erschaffen, um den Geist weiter zu fördern. Je nach Herrschaftsgebiet sind diese Errungenschaften mehr oder weniger ausgeprägt. In Thalis, Thalania und Saerlen sind Wohlstand und Bildung weit verbreitet. In Nados haben sich die Bewohner mehr auf die einfache Lebensweise in der Natur eingestellt und keine so großen Städte gegründet, allerdings werden die verfügbaren Errungenschaften in Magie und Technik gerne genutzt. In Metara haben sich seit dem Großen Krieg einige bedeutende Städte der Grünländer entwickelt. Die Grünländer, die sich nach Isanar zurückgezogen haben, sind größtenteils Magische Forscher geworden und haben dabei den Blick für die übrigen Teile des Lebens verloren.

Es gibt neben den Magiae noch weitere magiebegabte unter den Grünländern. Dazu zählen die Hexen, die häufig als Waldhexe vertreten sind sowie ein großes Netzwerk an Tempeln aller Gottheiten in denen Priestera dienen, um dem Volk göttlichen Beistand zu bringen.

Startbonus LE: *keiner*

Startbonus ME: +4/+3/+2 (9)

Stufenanstieg LE: W8/2 +1 (1)

Stufenanstieg ME: +3/+5/+4 (12)

Attribute Talente	Passive Fähigkeit
-------------------	-------------------

EL ≥ 6	Verständigung ≥ 2	ausgeglichen
--------	-------------------	--------------

KR ≥ 6	Ernährungskunst ≥ 3
--------	---------------------

AF ≥ 4	Gesellschaftskunde ≥ 2
--------	------------------------

VE ≥ 4	Herrschaft ≥ 2
--------	----------------

### **Steckbrief Waldvolk**

Das Waldvolk ist vor langer Zeit aus dem Volk der Grünländer geschaffen worden. Zunächst entstand eine Gruppe, die sich der Natur verschrieben hatte, um ihr zu dienen, sie zu schützen und zu bewahren. Sie hielten sich an die Lehre von Suzne und priesen sie. Nachdem Ansiedlungen in vielen Gebieten gegründet wurde, pflegten diese trotz der Entfernung regelmäßigen Austausch. Mit der Zeit wurde Suzne auf sie aufmerksam. Ihr gefiel das Treiben des Waldvolks, wie es sich nannte, und bot Ihnen einen Pakt an. Sie sollten mit langem Leben gesegnet werden, wenn sie im Gegenzug das Versprechen abgaben, immerfort für die Natur zu sorgen und diese als höchstes Gut zu schützen. So sollten die erlernten Fähigkeiten von jedem einzelnen länger eingesetzt werden können. Die Anführer des Waldvolks sind die magiebegabten Druiden. Sie sind ebenfalls die Boten und die Augen für die Natur, die in ganz Edorian umherreisen. Die größte Stadt befindet sich in Metara und ist so gut verborgen, dass sie den meisten Völkern unbekannt ist. Die größte bekannte Ansiedlung liegt an der Küste von Thalis zu Dranor. Es gibt ebenfalls einige kleinere Ansiedlungen in Thalis und Thalania, die alle regelmäßigen Kontakt untereinander pflegen. Mitglieder des Waldvolks sind von heller Hautfarbe und ihre Haare können alle Farben haben, die die Natur bereit ist zu geben. Ebenso ist es mit den Augen. Die Statur ist elegant und nicht zu groß, dadurch sind sie behände und geschickt. Jede Sippe (Ansiedlung) hat eine bevorzugte Waffe, die in der Regel von den Druiden und Waldläufern genutzt wird. Andere Waffen haben eine Malus.

Startbonus LE: *keiner*

Startbonus ME: +1/+2/+4 (7)

Stufenanstieg LE: W8/2 +3 (3)

Stufenanstieg ME: +1/+2/+4 (7)

Attribute	Talente	Passive Fähigkeit
GE oder MA $\geq$ 6	Jagdgeschäft $\geq$ 3	flink
VS $\geq$ 6	Holzgeschäft $\geq$ 1	
AM $\geq$ 4	Weltkunde $\geq$ 2	
VE $\geq$ 4	Fernkampf oder Magiekunde $\geq$ 3	

---

### **Steckbrief Südländer**

Südländer sind Menschen mit grundsätzlich heller Hautfarbe, doch haben sie durch ihre Nähe zum Ozean und der vielen Sonne einen rot-braunen Teint entwickelt. Ihre Haut ist von Wetter geprägt und die Haare sind zumeist schwarz. Dunkle Brauntöne sind ebenfalls vorhanden, häufiger bei Frauen. Ihre Statue ist ähnlich der Mittelländer, allerdings etwas kleiner. Das Gemüt ist freudig und leicht. Sie sind in der Regel zuvorkommend und hilfsbereit. Heimisch sind die Südländer in den Küstengebieten des Ozeans am südlichen Edorian sowie den dortigen bewaldeten Ufern der Flüsse. Zudem gibt es in Rusheti als auch in Hudrai'tesh einige Städte, die von ihnen errichtet und geführt werden. Diese dienen häufig als Handelsknoten in Steppe und Wüste. In den Städten ist es nicht ungewöhnlich Fakire auf ihren fliegenden Teppichen zu sehen. Sie dienen zusammen mit den Priestera der Ajbell als Schützer des Volkes.

Bomaeira, als Händlerin verkleidet, ergriff das Wort mit einem weichen Akzent, wie ihn die südländischen Händler häufig vorbrachten.

**Startbonus LE:** *keiner*

**Startbonus ME:** +4/+2/+1 (7)

**Stufenanstieg LE:** W8/2 +2 (2)

**Stufenanstieg ME:** +3/+3/+2 (8)

**Startbonus:** *Eine Ausprägung* +2

**Stufenanstieg:** *Eine Ausprägung* +1

Attribute	Talente	Passive Fähigkeit
EL ≥ 6	Gaukelei ≥ 3	spontan
KR ≥ 6	Alchemie ≥ 3	
AF ≥ 4	Magiekunde ≥ 2	
EM ≥ 4	Herrschaft ≥ 1	

---

### **Steckbrief Nomaden**

Die Nomaden sind die Ursprünge der Morula und Heremi. Sie sind von schwarzer oder zumindest dunkler Hautfarbe. Als wanderndes Volk sind sie es gewohnt, der Hitze, dem Staub und der Trockenheit entgegenzutreten. Entsprechend haben sich ihre Körper entwickelt. Es sind große und muskulöse Menschen mit langen Beinen und Armen. Ihre Ausdauer ist enorm und die langen Beine sind hervorragend zum Rennen geeignet. Die Nomaden meiden die Städte für längere Aufenthalte und ziehen in langen Karawanen durch Rusheti und Hudrai'tesh. Wenn ihre Karren und Kamele voll beladen sind, wird das Lager vor den Toren einer Stadt aufgeschlagen und die Waren der Wüste feilgeboten. Magische Unterstützung bekommen Nomaden von Sandhexen und selten von Magiae. Die Magiae sind bei den Nomaden aus unerklärlichem Grund alle Dunkelmagier oder auf dem Wege dorthin. Die verehrte Gottheit ist Suzne, deren Lehren die Hexen weitergeben. Zudem gibt es einige Geweihete von Suzne, die die wandernden Sippen begleiten.

**Startbonus LE:** +3

**Startbonus ME:** +2/+3/+3 (8)

**Stufenanstieg LE:** W8/2 +3 (3)

**Stufenanstieg ME:** +1/+3/+3 (7)

**Startbonus:** Eine Fähigkeit wählen

**Stufenanstieg:** Ein Talent +1

---

Attribute Talente	Passive Fähigkeit
-------------------	-------------------

AG ≥ 6	Ausstatter ≥ 3	verspielt
--------	----------------	-----------

KR ≥ 6	Verständigung ≥ 2	
--------	-------------------	--

IN ≥ 4	Sternenkunde ≥ 3	
--------	------------------	--

EM ≥ 4	Fernkampf ≥ 1	
--------	---------------	--

---

### **Steckbrief Morula**

Die Morula sind an ihrer einzigartigen Hautfarbe zu erkennen. Sie sind die schwärzesten Menschen auf ganz *Eltherana*. Ihre meist hellblauen oder hellgrünen Augen funkeln wissbegierig und freundlich in den dunklen Höhlen. Durch das freudige Lächeln werden Fremde immer mit strahlenden, weißen Zähnen begrüßt. Das schwarze Haar wird häufig kunstvoll geflochten und erzeugt höheres Ansehen in ihren Sippen. Ihre Ursprünge haben sie als Nomaden in *Rusheti* und sie sind auch fast nur dort anzutreffen. Ein Großteil lebt in den beiden gigantischen Städten *Isna-Inti* und *Fa-Gemith*. Die Übrigen sind noch immer als Nomaden in der Wüste verteilt oder lebt in kleineren festen Hütten- oder Zeltstädten an Oasen oder Flüssen. Einige Mutige, die ihre Andersartigkeit ignorieren und über sie erhaben sind, haben den Weg hinaus aus der Wüste und dem Dschungel gewählt. Kehren diese nach Hause zurück, wird ihnen ein wochenlanges Fest bereitet. Allerdings entspringen auch einige der gefürchtetsten Vereinigungen von Todesgilden und Menschenhändlern aus diesem Volk. Die magischen Interessen vertreten in diesem Volk weitgehend die *Fakire*. Hochrangige *Fakire* bewegen sich mit fliegenden Teppichen durch die großen Städte und dienen als Schützer des Volkes. Ihre Heilmagie ist schwach und Heilung wird hauptsächlich durch Heiler und Apothecariae mit natürlichen Mitteln vollzogen. *Magiae* gibt es ebenfalls in diesem Volk, doch sind es wenige, die diese Gabe in die Wiege gelegt bekommen haben. Zudem sind aus unerklärlichem Grund alle Magiae der Morula *Dunkelmagier* oder auf dem Wege dorthin. Dem entgegen stehen die *Geweihen* der *Zil'Intya*, die zwar der Göttin des Todes dienen, aber die Lebenden auf ihrem langen Weg dorthin begleiten und stärken.

**Startbonus LE:** +2

**Startbonus ME:** +4/+2/+0 (6)

**Stufenanstieg LE:** W8/2 +3 (3)

**Stufenanstieg ME:** +4/+2/+1 (7)

**Startbonus:** Eine Ausprägung +2

**Stufenanstieg:** Eine Ausprägung +1

#### **Attribute Talente**

AG ≥ 6 Verständigung ≥ 2 dunkel

GK ≥ 6 Alchemie ≥ 2

AF ≥ 4 Heilkunde ≥ 4

VS ≥ 4 Nahkampf ≥ 1

#### **Passive Fähigkeit**

## **Halblinge**

**Start LE:** 22

**Start ME:** 15/30/35

**Attribute:** Verständnis ≥ 5

**Talente:** keine Vorgaben

**Passive Fähigkeit:** robust

### **Steckbrief Felsläufer**

Das Volk der Felsläufer hat seine Ursprünge in Amadris. Die steinigen Steppen, die sich vom Ammonitenberg an der westlichen Küste entlang ziehen, waren namensgebend. Dort haben die Felsläufer in ihren Ursprüngen steinige Behauungen und andere Kreationen erschaffen, die als Götzen der Götter angebetet wurden. Geweihte erschufen diese und errichteten sie an Orten der Macht. Deutéra war von diesen Steinkreationen beeindruckt und fand gefallen an den kleinwüchsigen, geschickten Lebewesen. Seither ist sie die Schützerin des Volkes und aller Halblinge. Neben den Geweihten gibt es unter den Felsläufern noch einige Kultisten. Diese gehören in ihrer Magieverwandtschaft zu den Magiae der Menschen und bedienen sich ebenfalls den Möglichkeiten der Schulmagie. Von der Küste her breiteten sich die Felsläufer in ganz Amadris aus und eröffneten regelrecht ein Handelshaus neben dem nächsten, gepaart mit den unterschiedlichsten Handwerksbetrieben. Im Laufe der Jahrhunderte bildeten sich feste Handelsrouten durch Huvil, Saerlen und Thalis. Einige Felsläufer haben sich sogar in Nados und Isanar niedergelassen und dort Handelposten errichtet, die mit der Zeit zu Städten herangewachsen sind. Bei allen Felsläufern ist das Zusammengehörigkeitsgefühl sehr ausgeprägt, sodass selbst viele Bewohner der Städte in Nados und Isanar regelmäßig mit den Handelskarawanen in die Heimat Amadris reisen. Die Gestalt der Felsläufer ist etwas kräftiger als die ihrer Verwandten. Ihre Haarpracht ist voll und dicht und erstrahlt in glänzenden, dunklen schwarz-braun-grau-Tönen. Ihre Augen haben die Farben von Bernstein oder Aquamarin.

**Startbonus LE:** keiner

**Startbonus ME:** +2/+3/+3 (8)

**Stufenanstieg LE:** W8/2 +2 (2)

**Stufenanstieg ME:** +1/+3/+3 (7)

**Startbonus:** Ein Handwerkstalent +2

**Stufenanstieg:** Ein Handwerkstalent +1

**Attribute Talente**

GE ≥ 6 Verständigung ≥ 4 Händler

KR ≥ 6 Steingeschäft ≥ 2

AF ≥ 4 Heilkunde ≥ 1

EM ≥ 4 Kontrolle ≥ 2

**Passive Fähigkeit**

---

## Echsen

**Start LE:** 22

**Start ME:** 20/30/40

**Attribute:** Agilität ≥ 6

**Talente:** keine Vorgaben

**Passive Fähigkeit:** agil

### **Steckbrief Salamandri**

Die Salamandri haben sich in den tiefen Wäldern von Metara entwickelt und sich von dort in den näheren Gebieten ebenfalls ausgebrettet. Die feuchten Laubwälder boten zunächst Schutz und Nahrung für die aufrecht gehenden Echsen, bis sie ihren Platz in Edorian gefunden hatten. Anschließend entwickelte das verborgene Volk ein heiteres und aufgewecktes Temperament und erkundete neugierig die angrenzenden Ländereien bis hin zum Gebirge in Thalania. Südlich der Stadt Aylaan, an der Flussgabelung, entstand auch die größte Stadt der Salamandri außerhalb von Metara. Dort wurde ebenfalls eine große Kultstätte der salamandrischen Kultisten errichtet, in der reger Austausch zwischen den verschiedenen magie-verwandten Lebewesen Magiae, Fakiren und Kultisten herrscht. Sie hat sich zum Zentrum der Schulmagie entwickelt. Die größten Tempel-Anlagen befinden sich allerdings in Metara und stammen aus der *Zeit der Heimlichkeit*, in welcher die Salamandri noch verborgen lebten.

Die offene Kultur der Kultisten spiegelt das eigentliche Wesen der Salamandri wider. Auch wenn die konturlose, glatte Haut der Salamandri Distanz auszudrücken scheint, lädt das freudige, breite Lächeln zum Näherkommen ein. Die breiten Wangenknochen und die kurze runde Schnauze wirken freundlich, auch wenn bei jedem Lachen die unzähligen, scharfen Zähne zum Vorschein kommen. Der haarlose Kopf mit den beiden nach oben herausragenden Augenhöhlen wird meist von Tüchern oder Hüten bedeckt. Die Augen funkeln von blass-gold über orange-rot bis hin zu violett. Ihre Statur ist leicht vornüber gebeugt und elegant. Der kräftige, kurze Schwanz dient der Balance bei schnellen Bewegungen und kann als Waffe genutzt werden.

Anders als viele andere Völker sind die Salamandri auch auf dem Wasser unterwegs. Sie lieben das kühle Nass auf ihrer Haut, wenn ihnen die Wellen auf dem Schiff entgegen spritzen. Mit ihren großen zweimastigen Handelskoggen fahren sie Häfen in Amadris und Huvil, sowie Hudrai'tesh und Ket'hiin an.

**Startbonus LE:** *keiner*

**Startbonus ME:** +4/+2/+3 (9)

**Stufenanstieg LE:** W8/2 +1 (1)

**Stufenanstieg ME:** +4/+2/+3 (9)

**Startbonus:** *Ein Bewegungstalent* +2

**Stufenanstieg:** *Ein Bewegungstalent* +1

---

<b>Attribute Talente</b>	<b>Passive Fähigkeit</b>
--------------------------	--------------------------

EL ≥ 6	Jagdgeschäft ≥ 4 gesprächig
--------	-----------------------------

VS ≥ 6	Steingeschäft ≥ 2
--------	-------------------

IN ≥ 4	Magiekunde ≥ 2
--------	----------------

BE ≥ 4	Nahkampf ≥ 1
--------	--------------

---

## Heldenklassen

Folgenden Kombinationen aus Spezies, Volk und Heldenklasse sind in der Welt von *Eltherana* vertreten.

### Tabellarische Übersicht

Klasse / Spezies →	Halbling	Echsen	Menschen		Grünländer	Waldvolk	Inglacim	Südländer	Morula	Nomaden
Magiea (S)			x		x		x	x	x	x
Kultisten (S)	x	x								
Priestera (G)	x		x		x		x	x		
Barde (G)	x	x	x		x	x	x	x		
Druide (N)			x			x				
Hexe (N)			x		x	x	x	x	x	x
Krieger			x		x	x	x	x	x	x
Amazone			x			x	x	x	x	x
Späher	x	x	x		x	x	x	x	x	x
Jäger	x	x	x		x	x	x	x	x	x
Messerwerfer			x		x	x	x	x	x	x
Schildwache			x		x	x	x	x	x	x
Dieb	x	x	x		x	x	x	x	x	x
Apothecarius	x		x		x	x	x	x	x	x
Seemann		x	x		x	x	x	x	x	x
Schmied		x	x		x	x	x	x	x	x

## Regeln zu Heldenklassen

Alle Informationen zu den verfügbaren Heldenklassen sind in Kapitel 2 zu finden. (*QPnP 02 Heldenklassen*)

---

### Attribute

Die Attribute bilden die Basis für alle Proben, die ein Held während der Abenteuer bestehen muss. Es gibt primäre Attribute und sekundäre.

**Primäre Attribute** fließen in zwei von drei Teilen in die Proben der Talente ein und sind in *Körper* und *Geist* aufgeteilt.

#### Körper (19x)

- **[ST] Stärke** (4x)  
Kraft, Arme, Konstitution
- **[AG] Agilität** (4x)  
Körperbau, Laufen, Klettern, Ausweichen
- **[GE] Geschick** (6x)  
Finger, Balancieren, vorsichtig sein
- **[EL] Eleganz** (5x)  
Auftreten, Bewegung, Außenwirkung

#### Geist (29x)

- **[GK] Gedächtniskraft** (7x)  
Erinnerung, Orientierung, Dialoge
- **[VS] Verständnis** (8x)  
Nachvollziehen, Zusammenhänge erkennen
- **[KR] Kreativität** (8x)  
Neue Ideen, Auswege finden, Lösungen ohne Mittel finden
- **[PR] Pragmatismus** (6x)  
Schnelle Handlungsfähigkeit, unkomplizierte Lösungen, kein Perfektionismus

Die **Sekundären Attribute** steuern den letzten der drei Teile zu den Talentproben bei und sind in *Umgebung* und *Charakter* aufgeteilt.

### Umgebung (13x)

- **[RE] Reflex** (2x)  
Schnelle Reaktion ohne nachzudenken, ausweichen, festhalten, fangen
- **[IN] Instinkt** (3x)  
Gefühl, dass etwas geschehen wird; plötzlich vorsichtig sein; wie rede ich mit jemandem; blind agieren
- **[AF] Auffassungsgabe** (3x)  
Schnelles Aufnehmen von Informationen (Umgebung, Gespräche, Lesen, Bilder)
- **[AM] Aufmerksamkeit** (4x)  
Jedes Detail sehen/hören/wahrnehmen (Umgebung, Gespräche, Lesen, Bilder)

### Charakter (14x)

- **[VE] Verantwortung** (3x)  
Überlegtes handeln, Führungskraft, Entscheidung treffen
  - **[BE] Beherrschung** (6x)  
Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Lachen unterdrücken, Ängsten standhalten, Tarnung aufrechterhalten
  - **[EM] Empathie** (3x)  
Mitleid, mitfühlen, trösten, helfen wollen, nicht zuerst an sich selbst denken
  - **[MA] Magiestärke** (2x)  
Magie im Umfeld spüren, Innere Macht der Magie
    - (S) Konzentration des Mana in einem Helden
    - (N) Fähigkeit Vita aus der Natur ziehen zu können
    - (G) Effizienz des Energieaustauschs mit einer Gottheit
-

## Talente

Talente sind zwei der primären Attribute und eine sekundäre Eigenschaft zugeordnet. Mit diesen drei Werten wird die *Talentprobe* ausgeführt. Talentproben sind nötig, wenn eine besondere Situation eintritt, bei der es auf die Talente eines Helden ankommt. Soll ein Schloss geknackt werden, wird eine Probe auf *Diebeskunst* ausgeführt. Muss eine Tasche aus Leder hergestellt werden, ist das Talent *Ausstatter* gefordert. Es kann vorkommen, dass eine geforderte Probe nicht eindeutig zugeordnet werden kann, dann kann der Meister in Absprache mit dem Helden entscheiden, welche Probe ausgeführt werden soll. Soll ein Held sich leise an einer Wache vorbeibewegen, kann eine Probe auf *Diebeskunst* oder auch auf *Jagdgeschäft* ausgeführt werden, da beide Talente es erfordern, sich leise bewegen zu können.

Es sollten sich alle erforderlichen Aktionen zu einem der 25 verfügbaren Talente zuordnen lassen. Es gibt die Möglichkeit, sich in bestimmten Talenten gezielt fortzubilden. Dazu sind zu jedem Talent unzählige Ausprägungen verfügbar. Zu den Ausprägungen gibt es nur eine Vorschlagsliste, die beliebig erweitert werden kann. Hat Ilaria zum Beispiel Schleichen als Ausprägung von einem der beiden Talente *Diebeskunst* oder *Jagdgeschäft* erlernt, wird zu jeder Probe auf *Schleichen* die Ausprägung genutzt anstatt des Talentwerts. Alles Weitere zu Ausprägungen ist im entsprechenden Abschnitt dieses Kapitels zu finden.

Zu den 24 Handwerks-, Wissens- und Bewegungstalenten kommen 4 Kampftalente hinzu. Diese bilden die Basis für alle Aktionen im Kampf. Zu ihnen lassen sich eine Menge an Waffentypen als Ausprägungen erlernen, sowie einige andere Aktionen, die im Gefecht nützlich sind.

## Beschreibung der Talente

### Handwerk (10)

- **Diebeskunst** (AG+GK+AF)  
Schleichen, sich verstecken, Taschendiebstahl, Schlösserknacken, Gasenwissen, ...
- **Gauklerei** (EL+KR+AU)  
Feilschen, verhandeln, musizieren, Akrobatik, ...
- **Jagdgeschäft** (GE+PR+IN)  
Pfeile herstellen, Leder gerben, Schleichen/Anpirschen, Tiere zerlegen, Jagen\*
- **Ausstatter** (GE+KR+AM)  
Lederverarbeitung (Gürtel, Taschen, Köcher, Sattler, Kleidung), Schneiderei (Kleidung, Gewänder)
- **Verständigung** (EL+VS+EM)  
Gezieltes unterhalten, Informationen erfragen, zwischen den Zeilen lesen
- **Schmiedekunst** (ST+VS+BE)  
Waffen, Hufeisen, Metallverbindungen, Eisengießen, ...
- **Steingeschäft** (ST+PR+BE)  
Rohlinge von Runen; Statuen; Katapult-Munition; Pfeil-, Bolzen-, Spearspitzen; ...
- **Holzgeschäft** (GE+KR+RE)  
Herstellung: Bogen, Pfeile, Stäbe, Möbel; Korbmacher, Schiffe bauen, ...
- **Ernährungskunst** (GE+VS+IN)  
Tee, Gerichte und Tränke zum Stärken; Viel Essen aus wenigen Zutaten; (Stärkungsnahrung für einen Kampf wirkt nur, wenn ein Charakter schwach genug ist! Dieser kann auch durch Magie oder Krankheit geschwächt sein!)
- **Alchemie** (EL+KR+VE)  
Wissen über Kräuter, (Edel-)Steine und ihre Eigenschaften, Wissen über Tränke zur Stärkung, Heilung, Entgiftung und Regeneration

\* Sonderfall: Bei der Jagd wird die Ausprägung der genutzten Waffe mit dem Jagdwert addiert. Für einen *Blattschuss* muss dann eine Probe um 4 erschwert ausgeführt werden. Diese Methode kann auch angewendet werden, wenn ein Held mit Jagdgeschäft ganz in Ruhe, aus der Deckung heraus auf eine andere Person schießen möchte. Dann wird allerdings nur der normale Schaden um 4 erhöht und es gibt keinen *Blattschuss*.

### Wissen (5)

- **Weltkunde** (VS+GK+AF)  
Landkarten, Wissen über (ferne) Städte und Länder, Landschaften der Welt, Ozeane, Kontinente

- **Sternenkunde** (VS+KR+AM)  
Sterne, Zeiteinheiten, Prophezeiungen; Orientierung an den Sternen (Land/Wüste/Wasser)
- **Gesellschaftsk.** (GK+VS+EM)  
Wissen über verschiedene Formen von Gesellschaft, Situation in anderen Ländern/Staaten, Etikette, Anreden, Höflichkeit
- **Heilkunde** (GK+PR+AF)  
Wunden versorgen, Krankheiten, Gifte und Gegengifte, Umschläge und Bäder, Naturheilkunde
- **Magiekunde** (GK+KR+MA)  
Zauber in Runen einbetten, Zauberei erkennen, Magische Gegenstände erkennen, Wissen über Zauber aller Arten.

### **Bewegung (4)**

- **Schwimmen** (AG+GK+BE)
- **Reiten** (EL+PR+EM)
- **Klettern** (GE+KR+BE)
- **Lenken** (ST+VS+VE)

### **Kampf (4)**

- **Nahkampf** (ST+PR+RE)
- **Fernkampf** (GE+KR+IN)
- **Kontrolle** (EL+VS+AM)
- **Herrschaft** (AG+IN+VE)

Nur mit einer Ausprägung zu einem Waffentalent ist es möglich Angriffe zu modifizieren und bei einer Attacke einen Schadenbonus zu erreichen.

---

## Ausprägungen

Ausprägungen sind einem *Talent* zugeordnet und bedienen sich dessen Probe. Dieses Talent wird als *Basitalent* bezeichnet. Die Anwendung einer Ausprägung ist entweder kostenlos oder kostet ein paar Aktionspunkte. Beispiele von Ausprägungen sind Waffensfähigkeiten wie *Einhändige Schwerter* oder *Langbögen*, Kampfstile wie *Schildkampf* oder Aktionen wie *Anstürmen*.

Der Startwert einer Ausprägung wird beim Erlernen durch den Talentwert (TW) des zugehörigen Talents und durch die Art des Erlernens festgelegt. (siehe *QPnP 03 Erschaffung eines Helden > Ausprägungen*)

## Fähigkeiten, Magie und Gebete

Fähigkeiten sind ebenso wie Magieanwendungen eigenständige Werte, die mit *Fertigkeitspunkten* erlernt und verbessert werden können. Im Gegensatz zu Ausprägungen kosten sie beim Einsatz zusätzlich zu den Aktionspunkten noch Ausdauer, Mana, Vita oder Glaubenskraft.

Proben werden gegen einen der 6 Kampfwerte ausgeführt. (*Nahkampf, Fernkampf, Parade, Kontrolle, Herrschaft, Magie.*)

## Fähigkeiten

Sie sind mächtige Eingriffe in das Kampfgeschehen und schwer zu erlernen. Nur bei jedem durch drei teilbaren Stufenanstieg kann eine neue aktive Fähigkeit erlernt werden. Passive Fähigkeiten werden nur bei der Erschaffung eines Helden ausgewählt.

Jeder **gewöhnliche Held** (also keine magiekundige Heldenklasse) startet mit **zwei aktiven** und **einer passiven** Fähigkeit. Dabei kann aus den verfügbaren Fähigkeiten der Spezies-Klassen-Kombination gewählt werden. Sollte die Kombination über keine passive Fähigkeit verfügen oder diese nicht gewünscht sein, können drei aktive erlernt werden. **Magiekundige** Helden hingegen starten mit **einer passiven** Fähigkeit und **keiner aktiven** Fähigkeit. Aktive Fähigkeiten können magiekundige Helden erst ab Heldenstufe 7 erlernen.

*QPnP 08 Die Macht der Gewöhnlichen > Aktive Fähigkeiten, QPnP 08 Die Macht der Gewöhnlichen > Passive Fähigkeiten*

## Schulmagie

Einige Heldenklassen verfügen über die Macht, magische Energie zu binden und zu nutzen. Diese magische Energie wird zumeist als **Mana** bezeichnet. Bei Anwendungen der Schulmagie hat der Held das Mana bereits in seinem Körper angesammelt und nutzt dieses.

*QPnP 07.1 Zaubertricks an der Akademie > Magierzauber*

## Natürliche Magie

Bei Zaubern der natürlichen Magie wird natürliche Energie benötigt, weitläufig als **Vita** bezeichnet. Sie wird direkt bei der Anwendung aus der Umgebung abgesaugt und umgewandelt. Dies bietet eine enorme Menge an verfügbarer Energie, macht aber das Zaubern in Gebäuden und Höhlen schwer. Die meisten Anwender natürlicher Magie verfügen über einen magischen Gegenstand, der es zumindest in begrenztem Umfang erlaubt, Energie aus der Natur aufzunehmen und später zu nutzen.

*QPnP 07.1 Zaubertricks an der Akademie > Natürliche Zauber*

## Gebete und Bitten

Die Kraft der Priester und einiger anderer gläubiger Heldenklassen ist die **Glaubenskraft**. Sie spiegelt die Verbindung und das Vertrauen in die zugehörige Gottheit wider, sowie den Willen, weitere Wunder zu erbitten. Zur Anwendung von Zaubern wird eine Gottheit angerufen, welche dann die Wirkung entfesselt. Priester haben an sich keine eigene Macht, sondern sind von dem Wohlwollen der Götter abhängig. Weitere Heldenklassen, die Glaubenskraft nutzen, sind Barden, Troubadoure und Zigeuner.

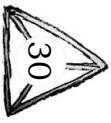
*QPnP 07.3 Götter, Gebete und Gesänge*

## Anhang

### Startwerte der Spezies und Völker

Spezies/Volk	LE	ME	Attribute	Talente	Fähigkeiten	Ausprägungen
Menschen	22	25/25/45				
Grünländer	-	+4/+3/+2 (9)				
Waldvolk	-	+1/+2/+4 (7)				
Inglacim	+4	+0/+4/+2 (6)				
Südländer	-	+4/+2/+1 (7)				
Morula	+2	+4/+2/+0 (6)				
Nomaden	+3	+2/+3/+3 (8)				
Halblinge	22	15/30/35				
Felsläufer	-	+2/+3/+3 (8)				
Echsen	22	20/30/40				
Salamandi	-	+4/+2/+3 (9)				

ME = Mara / Vita / Glaubenskraft



## Die Formeln

Name	Formel	Anmerkung
Ausdauer	ST + (2xAG) + BE	
Aktionspunkte	(AG + PR + Kontrolle)/2	
Initiative	(PR + RE + IN)/3	
Magiewiderstand	(BE + MA)/3	
Nahkampf	(ST + PR + RE)/2 + Nahkampf	
Parade	(AG + VS + AM)/2 + Kontrolle	
Fernkampf	(GE + KR + IN)/2 + Fernkampf	
Kontrolle	(EL + VS + AF)/2 + Kontrolle	
Herrschaft	(AG + VS + RE)/2 + Herrschaft	
Magiebasis	(GK + VS + MA)/2 + Magiekunde	
Traglast	4 + 4xST	in kg
Mana+	1 + (Stufe/3)	bei Stufenanstieg
Vita+	2 + (Stufe/2)	bei Stufenanstieg
Glaubenskraft+	2 + Stufe	bei Stufenanstieg

## Helden aus den Romanen

- Eldor, Jäger, Bogen
- Travin, Magier, Stab
- Bomaeira, Priester, Streitkolben
- Cordovan, Handwerker.
- Formutato, Druide
- Fianna, Druide
- Ilaria, Hexe,
- Burkhard v. W., Schildwache

## 02 Heldenklassen

Jeder Held hatte vor dem Heldendasein eine gewisse Profession, einen Beruf oder zumindest eine Aufgabe. Diese bestimmt, welche Heldenklasse und damit die verbundenen Möglichkeiten ein Held besitzt.

### Übersicht

#### Kämpfer

Als Kämpfer werden Heldenklassen bezeichnet, die sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf ausgebildet sind. Nur ihr Wunsch nach einer Lieblingswaffe ist ihre Limitierung. **Krieger** und **Amazonen** sind als solche spielbar.

Eine reine Nahkampf-Heldenklasse ist der **Soldat**. Er steht zumeist in erster Gefechtslinie und bedient sich sämtlichen Fähigkeiten, die ein handlicher Schild mit sich bringt. Er ist je nach Herkunft fähig, alle kriegstauglichen Waffenarten zu erlernen.

Den Gegensatz dazu bilden die drei Fernkampfklassen **Jäger**, **Späherin** und **Messerwerferin**. Letztere ist aus einem Wanderzirkus ausgeschieden und nutzt ihr Talent zum Messerwerfen nun zum Bestehen von Abenteuern. Der Jäger ist ein klassischer Fernkämpfer mit Pfeil und Bogen. Die Späherin meidet, wenn möglich den Nahkampf. Muss sie kämpfen, versucht sie die Gegner aus der Ferne zu bezwingen. Klappt dies nicht, sucht sie Hinterhalte oder Möglichkeiten, dem Kampf zu entfliehen. Zudem hat sie die Fähigkeit, vom Pferd zu kämpfen.

Unterstützung bekommen die Kämpfer von der **Schildwache**. Sie verfügt über ein großes Schild und ist enorm gut in der Verteidigung. Zudem versteht sie es, Gegner auf sich aufmerksam zu machen und in ein Gefecht zu verwickeln.

#### Verborgenheit

Auch auf Eltherana gibt es dunkle Ecken und finstere Gassen, in denen sich gefährliche Halunken herumtreiben. Zu diesen zählt die städtische **Diebin**. Sie kennt sich wie kein anderer in den Gassen ihrer Stadt aus und findet sich schnell in anderen Revieren zurecht. Ihr stehen zudem einige Fähigkeiten zur Verfügung, um heimlich in den Kampf einzugreifen.

## Unterstützung

Jeder in einer Abenteuergruppe freut sich über Unterstützung durch andere. Damit diese wirklich gelingt, bedient sich der **Apothecarius** seiner Mixturen, die er mystisch an seinem Alchemielabor gebraut hat. In einem Ledergürtel oder Riemen trägt er eine Unmenge an winzigen Gefäßen und Beutelchen bei sich, die tödlichen Nebel, zerstörerische Explosion und heilsame Wolken hervorbringen. Ganz anders wirkt der **Barde** auf ihre Gruppe ein. Mit Liedern und Gesängen treibt sie ihre Freunde an, heilt sie oder schwächt die Gegner. Alles nur, weil ihre beiden, ihr vertrauten Gottheiten Freude an der Darbietung haben. Der Barde bedient sich wie Priester der Glaubenskraft und wirbt damit um Unterstützung der Götter.

## Freigeister

Im Laufe des *Reisens* treffen wir auf allerlei Freigeister, die dennoch gerne mit anderen gemeinsam auf den Straßen unterwegs sind. Ein **Seemann** oder eine **Matrosin** haben das Leben auf See satt und wollen ihre Stärke, die Widerstandsfähigkeit und die Unerschrockenheit an Land beweisen. Die guten Wetter- und Landkenntnisse helfen ihnen dabei. Ebenfalls auf den Straßen unterwegs sind *Handwerker* wie der **Reisende Schmied** und die **Scherenschleiferin**. Der Schmied besitzt Stärke und Kenntnisse der Schmiede- sowie Steinkunst die unschätzbar wertvoll für eine Gruppe sind. Wenn hingegen ein Scherenschleifer unter den Gefährten ist, sind alle Waffen steht's geschärft und in gutem Zustand. Die Moral ist zudem höher, aufgrund des fröhlichen Gemüts. Abschließend gibt es die kleine Gruppe der **Ausgeglichenen**. Sie versuchen ein Leben zu führen, ohne Ziele und Veränderungen. Dabei verehren sie Suzne und haben von ihr die Fähigkeiten bekommen ein Dutzend Zauber zu wirken – 4 jedes Typs. Zudem sind sie sowohl im Nah- als auch im Fernkampf, sowie im Verhandlungsgeschick ausgebildet. Alle Attribute und Talente haben den selben Startwert.

## **Magiebegabte**

Auf Eltherana gibt es eine Vielzahl von magischen Lebewesen, die sich in verschiedene Typen von Magie unterteilen lassen. Die Lebewesen, die Schulmagie (S) nutzen, wie die Magiae bedienen sich des Mana, das sich im Laufe ihres Lebens in ihnen ansammelt und in jeder erholsamen Ruhezeit wieder regeneriert. Der zweite Magietyp ist die Natürliche Magie (N), die sich der Energie aus der Natur bedient. Druiden und andere Heldenklassen haben Vita, das so viel bedeutet wie die Macht, natürliche Energie aus der umgebenden Natur aufzunehmen. Dieser Wert sinkt bei jeder Anwendung und erholt sich über Nacht, unabhängig von Ruhezeiten von Körper und Geist. Die Vita kann durch Training bei einem Stufenanstieg erhöht werden. Als letzter Magietyp gilt die Göttliche Magie (G), sie ist nicht ganz vergleichbar mit den vorherigen beiden Typen, da sie nicht direkt auf Eltherana verwurzelt ist, sondern von den Göttern entfesselt wird. Gläubige investieren ihre Glaubenskraft, indem sie ein Gottum anrufen und eine Tat erbitten. Durch regelmäßige Gebete sind diese Heldenklassen eng mit einer Gottheit verbunden, sodass sie die Bitten erhört und die gewünschte Tat vollbringt. Für diese wird ein Teil der Energie aufgewendet, die der zaubernde Held durch die Bitte an das Gottum gesandt hat. Der andere Teil stärkt die Gottheit dauerhaft. Aus diesem Grund besteht eine beidseitige Abhängigkeit. Hauptsächlich Priestera bedienen sich dieser Magie.

### ***mit Heilmagie***

Als Heilmagie werden Zauber gezählt, die innerhalb weniger Augenblicke ein Lebewesen heilen können, sodass die Verwundungen kaum mehr sichtbar sind und das Lebewesen nicht mehr einschränken. Priestera (G) bedienen sich der Göttlichen Magie um sich oder anderen zu Helfen. Druiden und Hexen (N) ziehen die Kraft aus der Natur.

### ***ohne Heilmagie***

Die beiden Heldenklassen Magiae (S) und Kultist (S) haben keine oder nur sehr schwache Heilmagie zur Verfügung.

## Passive Fähigkeiten

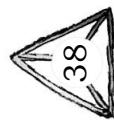
Passive Fähigkeiten (14)	Klasse	Volk/ pezies	Beschreibung	Kommentar
aggressiv	Krieger		Aggro+1 bei Aggressiver Kampfhaltung	
agil		Spezies: Echsen	Gegnerwechsel zusammen mit Aktion.	Aktion muss auf den Gegner bezogenen sein.
Alchemist	Apothecarius		Talent: Alchemie +3	
aufmerksam				
ausgeglichen	Soldat	Grünländer	AT+1 und PA+1 bei Ausgegl. Kampfhaltung	
berittene Schützin	Späherin		Keine Mali beim Fernkampf zu Pferd	Reittier
berittener Kampf	Späherin		AT+3 beim Nahkampf vom Reittier	Reittier
betörend	Priestera			
Blutdurst	Krieger		Alle 3 erzeugte Aggro Perlen 1 LE Regeneration Gegner AT-2 bei Dunkelheit/Halbdunkel	Wird diese passive Fähigkeit nicht gewählt kann die Hautfarbe nicht ganz schwarz sein.
dunkel		Morula		
empathisch	Priestera von Jinsil		Ausprägung: Menschenkenntnis +3	Ausprägung für Priestera von Jinsil erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
erfinderisch	Apothecarius			
erhaben	Schildwache		PA+2 bei Defensiver Kampfhaltung	
feuerfest	Reisender Schmied		Feuerschaden um Stufe/2 + 2 reduziert	
fingerfertig	Jäger	Spezies: Menschen	Talentproben Handwerk II sind um 1 erleichtert	
flammend	Priestera von Jinsil		Schaden +3 gegen Wesen des Dunkelreichs, Düsterwesen und Untote	
fleißig	Priestera			
flink		Waldvolk	Änderung der Kampfhaltung zusammen mit Aktion.	Aktion muss auf den Gegner bezogenen sein.

geduldig gehorsam gerecht gesprächig Gruppenfreund Händler heilsam heimlich Kampfzauberer konzentriert kräftig Langfinger lebendig Magie-durchwoven Magiekontrolle naturverbunden neugierig nichtig reisend robust selbstlos spontan	Diebin Priestera Messerwerferin Kultisten  Priestera Diebin Magiae Jäger Soldat Diebin Priestera Magiae Magiae Druiden Priestera Kultisten Druide, Schildwache Messerwerferin	Salamandri  Felsläufer    Inglacim     Halblinge  Südländer	Ausprägung: Schlösser öffnen +3	Ausprägung für Diebe erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
			Talent: Verständigung +3	
			RS+x, wenn im Umkreis von 2 Feldern x Helden stehen.	
			Ausprägung: Feilschen +3	Ausprägung für Felsläufer erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
			Ausgeglichene Aggro trotz Aggressiver Kampfhaltung.	Typ: Dieb, etc.
			Ausprägung: Zauberfokus +3	Ausprägung für Magiae erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
			+3 bei einem überlegten Fernschuss (~30m)	
			Schaden+2, bei Aggressiver Kampfhaltung	Stumpfe Hieb- oder Stabwaffen
			Ausprägung: Taschendiebstahl +3	Ausprägung für Diebe erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
			Manaregeneration +2	
			Manaregeneration +2	
			Ausprägung: Tierkontakt +3 Kommunikation mit Tieren	Ausprägung für Druiden erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
			Talentproben <i>Handwerk I</i> sind um 1 erleichtert	
			RS+2 bei Defensiver Kampfhaltung	
			<i>Kampfhaltung</i> vor jedem Angriff neu festlegen.	

überzeugend	Barde	Talent: Verständigung: +2 Ausprägung: Überzeugen +3	Ausprägung für Barde erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
	Priester des Ecilaeron	Ausprägung: Zweihändig +3	Ausprägung für Priester des Ecilaeron erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
	Zigeunerin	Nomaden	Talent: Gaukelei +3 Ausprägung: Schleichen +3
	Diebin		Ausprägung für Diebe erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
	Priester des Ecilaeron		Ausprägung für Priester des Ecilaeron erlernbar ab Stufe 7 oder bei Erschaffung.
	Späherin, Barde	Thalianer	AT+2 bei Defensiver Kampfhaltung <i>Parade eines weiteren, nicht fokussierten Angreifers.</i>
	Amazone		Kampf im Regen, Nebel, Sturm: genutzte Waffe+2
	Seemann / Matrosin		
wütend	Priester		

## Aktive Fähigkeiten

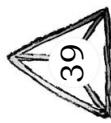
Name	Gattung / Art / Typ	Probe	AP	Kosten	Effekt/Aktion	Erfordert
<b>Waffenhörigkeiten</b>						
					AP+ = Aktionsleiste Schritte vor	
<b>Fernkampf (10)</b>						
Gezielter Schuss	Pfeil & Bolzen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Schaden+	zugel. Waffe
Verlangsamender Schuss	Pfeil & Bolzen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Unterbrechender Schuss	Pfeil & Bolzen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Zauberunterbrechung: Zauberfokus-Probe	zugel. Waffe
Überspannen	Pfeil & Bolzen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Schaden+	zugel. Waffe
Doppelpfeil	Bogen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Zwei Gegner: AT 2x AT	zugel. Waffe
Schnellschuss	Bogen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Zwei Gegner: AT	zugel. Waffe
Zwillingsbolzen	Armbrust	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Zwei Gegner: AT	zugel. Waffe
Doppelschlag	Schleudern	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Zwei Gegner: AT	zugel. Waffe
Festnageln	Wurfwaffen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Verlangsamten	Wurfwaffen	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Kopfnuss	Schleudern	Fernkampfbasis	2AP	Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
<b>Nahkampf (21)</b>						
Beben	2H Stumpf	Nahkampfbasis	4AP	Ausdauer	3 angre. Felder Gegner: AP+	zugel. Waffe
Donnerschlag	1H+2H Stumpf	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	1 Gegner: AP+	zugel. Waffe
Betäuben	1H Stumpf	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Doppel-Mühle	Kette	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	Zwei Waffen (beidhändig)
Doppelschlag	Stich	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	Schaden+	zugel. Waffe
Durchbohren	Stich	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	Schaden+, bluten	zugel. Waffe



Geduckter Angriff	1H Klinge, 1H Stumpf, Stich	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Keine Parade	zugel. Waffe
Gegenschlag	1H Klinge, 1H Stumpf, Stich	Nahkampfbasis	1AP Ausdauer	AT nach erfolgreicher PA	zugel. Waffe
Klingentanz	1H Klinge, Stich	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Schaden+, bluten	zugel. Waffe
Klingenwirbel	1H Klinge	Nahkampfbasis	5AP Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	zugel. Waffe
Kraufschlag	1H Klinge	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Niederwerfen	Stab&Stange	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Presche	2H Klinge, 2H Stumpf	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Gegner AP+	zugel. Waffe
Schwingen	Kette	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	zugel. Waffe
Siehelschlag	2H Klinge	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	zugel. Waffe
Speerstoß	Stab&Stange	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Schaden+, bluten, AP+	zugel. Waffe
Stabwirbel	Stab&Stange	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	zugel. Waffe
Sturmangriff	1H+2H Klinge, 1H Stumpf	Nahkampfbasis	5AP Ausdauer	Bewegung, mehrere Gegner: AT	zugel. Waffe
Stürmen	1H+2H Klinge, 1H Stumpf	Nahkampfbasis	3AP Ausdauer	Bewegung+Schaden Gegner	zugel. Waffe
Waffenwurf	1H Klinge, 1H Stumpf	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Fernkampf	zugel. Waffe
Windmühle	Kette	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	zugel. Waffe
Zerschmettern	2H Stumpf	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Schaden+, AP+	zugel. Waffe
Sprungblockade	1H Klinge	Nahkampfbasis	4AP Ausdauer	AT nebenstehende Person: parieren & Aggro erhöhen.	zugel. Waffe

**Schild (6)**

Presche	Schild	Nahkampfbasis	5AP Ausdauer	Bewegung, Gegner: AT	Schild (+zugel. Waffe)
Wilde Wand	Schild	Nahkampfbasis	4AP Ausdauer	Mehrere Gegner: AT	Schild (+zugel. Waffe)
Umstoßen	Schild	Nahkampfbasis	2AP Ausdauer	Gegner AP+	Schild



**Götterwerk**

<b>Gebete &amp; Bitten (8)</b>		<b>Wirkung auf ausführenden Helden</b>			
Stoßgebet Suzne	Heilung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Zil Intya
Stoßgebet Jinsil	Angriff	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Nisacci
Stoßgebet Eclareon	Stärkung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Deutéra
Stoßgebet Ajbell	Gegnerkontrolle	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Caresh
Stoßgebet Caresh	Angriff	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Ajbell
Stoßgebet Deutéra	Stärkung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Ecilareon
Stoßgebet Nisacci	Heilung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Jinsil
Stoßgebet Zil Intya	Schwächung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Glaube nicht Suzne

**Spezies und Klassenfähigkeiten****Gesänge und Lieder (12)**

Heilsamer Gesang	Heilung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Gruppe: Regeneration LE
Reinigendes Lied	Heilung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Gruppe: Regeneration LE
Antreibender Spruch	Stärkung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Ein Held: Schaden+
Lobruf	Stärkung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Ein Held: AT+
Stärkender Gesang	Stärkung	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Ein Held: PA+

Liederwoge	Angriff	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Schaden, 1 Gegner	Barde, Troubadour, Zigeuner
Liedersturm	Angriff	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Schaden, 1-3 Gegner	Barde, Troubadour, Zigeuner
Schwindelig	Gegnerkontrolle	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Gegner AT-	Barde, Troubadour, Zigeuner
Betörende Melodie	Gegnerkontrolle	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	2 Aggro in jedes Gläschen	Barde, Troubadour, Zigeuner
Milde Melodie	Gegnerkontrolle	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Gegner AP+1	Barde, Troubadour, Zigeuner
Aufruhr	Gegnerkontrolle	Magiebasis	5AP	Glaubenskraft	Leeren aller Aggro-Gläschen	Barde, Troubadour, Zigeuner
Einschüchterndes Lied	Gegnerkontrolle	Magiebasis	2AP	Glaubenskraft	Ein Gegner 1 Feld zurück	Barde, Troubadour, Zigeuner

**Physische Eigenarten (4)**

Gegnerkontrolle	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	Ein Gegner AP+	Salamandri
Gegnerkontrolle	Nahkampfbasis	2AP	Ausdauer	Ein Gegner 1 Feld zurück	Salamandri
Gegnerkontrolle	Nahkampfbasis	4AP	Ausdauer	Alle Gegner 1 Feld zurück	Salamandri
Angriff	Nahkampfbasis	4AP	Ausdauer	Alle Gegner Schaden AU	Salamandri

**Defensiver Kampf (1)**

Blockade	Gegnerkontrolle	Nahkampfbasis	3AP	Ausdauer	Blockiert benachbarte Felder für Gegner für 1 Zug	Schildwache
Verschwinden	Gegnerkontrolle	Nahkampfbasis	3AP	Ausdauer	Alle Helden Aggro für alle Gegner bei denen die Diebin Aggro hat.	Diebin

## Beschreibungen der Heldenklassen

- Primäre Attribute: können 2 pro Stufe gesteigert werden.
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Steigen jede 3. Stufe (3, 6, 9, ...) um +1
- Bei Rüstungen ist immer der schwerste Typ angegeben, der getragen werden darf. (Platte -> Brustpanzer -> Kette -> Leder -> Stoff)

### Krieger

Den Krieger oder die Kriegerin gibt es in jeder Form und in jedem Volk. Mal in Form eines Axt-schwingenden Nordmannes, mal als flinke Jägerin mit Blasrohr eines Eingeborenenstammes oder als tänzelnde Echse mit zwei Säbeln. Bei dieser Klasse ist fast jede Kombination von Waffen erlaubt, jedoch sollte die zur Herkunft des Helden passen oder zumindest eine nachvollziehbare Geschichte erzählt werden.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Stürmen:** Bewegung + Schaden an 1 Gegner
  - **Spezielle Ausbildung:** Eine beliebige Waffenfertigkeit mit max. 3 AP erlernen
- Passive Fähigkeit:
  - **Blutdurst:** Je 3 erzeugte Aggro Perlen 2 LE Regeneration
  - **aggressiv:** Aggro+1 bei Aggressiver Kampfhaltung
- Primäre Attribute: ST, KR
- Sekundäre Attribute: n/a
- Kerntalente: Nahkampf, Herrschaft
- Kernausprägungen:
- Waffen: Alle, QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit Waffe und Schild, QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit Zweihandwaffen, QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit zwei Waffen
- Rüstungen: Alle

## Amazone

Amazonen gibt es in einigen Gebieten des Grünlandes, als Dorfgemeinschaften, Zeltstädte oder Waldfestungen. Sie folgen alle dem Kodex, der sie als Frauen an die alleinige Spitze der Gesellschaft stellt. Männer sind in deren Auffassung nur niedere Geschöpfe, die den Frauen in allen Belangen zu dienen haben. In den Niederlassungen leben nur Frauen und Kinder bis 1 Jahr. Jungen werden anschließend zu Frauen der *Veralteten Lehre* gebracht und sind von da an nicht mehr existent.

Da die Amazonen stetig in der Gefahr leben, dass eine Armee der Männer sie überfallen könnte, besteht das Leben neben der Versorgung fast ausschließlich aus Kampftraining. Selten kommt es vor, dass sich eine Amazone vom Kodex abwendet, manchmal gehen erfahrene Amazonen auf Reisen, um die *Veraltete Welt* zu erkunden und Wissen zu sammeln.

Sehr selten kommt es vor, dass eine Amazone die Möglichkeit in Betracht zieht, dass die Lehre des Kodex nicht ganz vollkommen sein könnte und wendet sich ab. Diese sind es dann häufig, die sich auf der Suche nach einer neuen Aufgabe in Abenteuergruppen wieder finden und die Welt mit einer offeneren Ansicht erkunden.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Sprungblockade:** Angriff auf nebenstehende Person parieren & Aggro erhöhen.
- Passive Fähigkeit:
  - **wendig:** AT eines weiteren, nicht fokussierten Angreifers parieren.
  - **agil:** Gegnerwechsel zusammen mit Aktion.
- Primäre Attribute: ST, VS
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Kontrolle, Ausstatter
- Kernausprägungen:
- Waffen: Speere, Säbel, Buckler, Rundschild, Hiebwaffen, nur einhändig, QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit Waffe und Schild
- Rüstungen: keine Platte. Kette, Leder.

## Soldat

Der Soldat oder auch seltener die Soldatin war einst ein gehorsames Wesen, das Befehle befolgte und wenig entscheiden konnte. *Befehle werden befolgt oder Menschen sterben! So ist das in unserer Welt!* Die Worte eines ranghohen Offiziers während des Großen Kriegs gelten als Leitsatz für den Beruf.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Knaufschlag:** Gegner AP+
- Passive Fähigkeiten:
  - **ausgeglichen:** AT+1 und PA+1 bei Ausgegl. Kampfhaltung
  - **kräftig:** Schaden+2, bei Aggressiver Kampfhaltung mit Stumpfen Hieb- oder Stabwaffen
- Primäre Attribute: ST, BE
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Nahkampf, Gesellschaftskunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Nahkampf, QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit Waffe und Schild, QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit Zweihandwaffen
- Rüstungen: keine Platte. Kette.

## Späherin

Schnell, beweglich und dabei steht's vorsichtig - das sind die Merkmale eines Spähers. Tief in fremden und gefährlichen Landen fühlen sie sich wohl, die Neugier und das Unwissen treibt sie an, sowie die Dankbarkeit und das Gold ihrer Auftraggeber. Eine Späherin ist nur leicht bewaffnet und meidet, wenn möglich den Nahkampf. Sie sucht immer wieder die Entfernung zum Gegner und die Flucht ist ein akzeptables Mittel, um den Kampf zu überwinden.

- Aktive Fähigkeiten:
  - Verlangsamender Schuss: Gegner AP+
- Passive Fähigkeit:
  - **vorsichtig:** AT+2 bei defensiver Kampfhaltung
  - **berittene Schützin:** Keine Mali beim Fernkampf vom Reittier
  - **berittener Kampf:** AT+3 beim Nahkampf vom Reittier
- Primäre Attribute: EL, VS
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Fernkampf, Weltkunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Bogen, Armbrust, Speer, Wurfspeer, Schwert
- Rüstungen: Leder
- Stichworte: Reisende, Landkunde, verstecken, vorsichtig, aufmerksam, reiten

## Jäger

Der Jäger ist in der Regel ein Natur-liebender Zeitgenosse. Er wohnt oder verbringt die meiste Zeit in den Wäldern und dort fühlt er sich heimisch. Aufgrund seines handwerklichen Geschicks erstellt er viele seiner Werkzeuge und Waffen selbst. Zudem liegt ihm auch die Natur- und Pflanzenkunde. In Gesellschaft ist der Jäger zumeist überlegt und ruhig. Beobachtet seine Umgebung genau, so dass sein Gegenüber sich manchmal fragt, ob er überhaupt wahrgenommen wird.

Kommt es zum Gefecht ist es dem Jäger am liebsten, wenn der Gegner bereits tot am Boden liegt, wenn der Jäger bei ihm ankommt. Ist dies nicht der Fall, geht der Griff zur Hiebwaffe. Ein Buschmesser, ein Säbel oder ein Langdolch sind seine Favoriten.

- Aktive Fähigkeiten:
  - Gezielter Schuss: Schaden+
- Passive Fähigkeit:
  - **fingerfertig**: Talentproben Handwerk II sind um 1 erleichtert
  - **konzentriert**: +3 bei einem überlegten Fernschuss (~30m)
- Primäre Attribute: GE, KR
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Jagdgeschäft, Fernkampf
- Kernausprägung:
- Waffen: Bogen, Hiebwaffen
- Rüstungen: Leder
- Stichworte: ruhig, genau, überlegt, Einzelgänger, guter Wille, hilfsbereit, aufmerksam

## Messerwerferin

Früher in einem Wanderzirkus zu Hause oder als Alleinunterhalterin, ist die Messerwerferin stetig auf Reisen und erkundet die bevölkerten Gebiete. Abends gerne in Gesellschaft in einer Taverne ist sie stets gesprächig und nimmt auch kein Blatt vor den Mund. Die Messerwerferin ist sich ihres Talents und der Präzision bewusst und versteckt dieses auch nicht. Selbstüberzeugt betritt sie jedes neue Dorf. Sollten sich Möglichkeiten zum Glücksspiel mit Würfeln oder Karten bieten, ist sie immer dabei. Bei hitzigen Diskussionen kommt es schon einmal vor, dass das Wurfmesser als Argument plötzlich nahe den Händen des gegenüber im Tisch steckt.

Im Gefecht werden die Wurfmesser von dem Brustgurt oder dem Gürtel genutzt, solange kein Gegner in der Nähe ist. Anschließend wird mit allen Arten von Dolchen und Messern, mit einer oder zwei Waffen, aggressiv der Gegner bearbeitet.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Durchbohren:** Schaden+, bluten
- Passive Fähigkeit:
  - **spontan:** Kampfhaltung vor jedem Angriff neu festlegen.
  - **gesprächig:** Talent: Verständigung +3
- Primäre Attribute: GE, KR
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Gauklerei, Verständigung
- Waffen: Dolche & Messer, Wurfmesser
- Kernausprägung:
- Rüstungen: Selten Leder
- Stichworte: Reisende, ehemals im Wanderzirkus, Glücksspielerin, selbstüberzeugt, gesprächig (sprüchig), Draufgängerin

## Schildwache

Die Schildwache ist ein Garant für die Sicherheit einzelner Personen auf dem Schlachtfeld. Ausgebildet bei hohem Adel oder in privaten Kasernen, bedient sie sich Fähigkeiten zur Gegnerkontrolle ebenso wie Fähigkeiten zur Verteidigung. Ihr Gemüt ist ruhig und überlegt und damit hat sie im Gefecht häufig eine gute Ausgangssituation.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Blockade:** Blockiert benachbarte Felder für Gegner für 1 Zug
- Passive Fähigkeit:
  - **erhaben:** PA+2 bei Defensiver Kampfhaltung
  - **robust:** RS+2 bei Defensiver Kampfhaltung
- Primäre Attribute: AG, PR
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Kontrolle, Nahkampf
- Kernausprägung:
- Waffen: Turmschild, Lanzen, Hiebwaffen (1-Hand), QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampf mit Waffe und Schild
- Rüstungen: Brustpanzer aus Eisen + Kette
- Stichworte: Ursprung (Adelshaus, Landbesitz), Schwere Rüstungen, passiv, überlegt, gehorsam, ausgeglichen, ruhig

## Diebin

Die Diebin fühlt sich in jeder größeren Stadt zu Hause. Überall wo es offene Taschen und verschlossene Truhen gibt, ist sie zu finden. Häufig ist oder war sie ein Mitglied von Diebesgilden, die im Untergrund agieren und ein Netzwerk von Schwarzmärkten angelegt haben. Die Diebe können Meuchelmörder nicht ausstehen und in einigen größeren Städten kommt es zeitweise zu ungewollten offenen Konflikten zwischen zwei eigentlich im Verborgenen agierenden Parteien. Durch ihre täglichen Bewegungen durch die Gassen der Städte findet sie sich in jeder fremden Stadt gut zurecht und hat ein Gespür für die Orte von geheimen Treffen. Gepaart mit der Erfahrung aus der Gesellschaftskunde ist sie eine sehr gute Stadtführerin.

Im Kampf ist die Diebin von ihren Fähigkeiten überzeugt, sich aus gefährlichen Situationen einfach zu entziehen. Dadurch agiert sie energisch bei Angriffen und vorsichtig, wenn sie nicht aktiv kämpft. Manche haben sich sogar dem Kampf mit zwei Waffen verschrieben, den sie dank ihrer Geschicklichkeit beherrschen.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Verschwinden:** Alle Helden reihum Aggro für alle Gegner bei denen die Diebin Aggro hat.
- Passive Fähigkeit:
  - **heimlich:** Ausgeglichene Aggro trotz Aggressiver Kampfhaltung.
  - **verstohlen:** Ausprägung: Schleichen +3
  - **Langfinger:** Ausprägung: Taschendiebstahl +3
  - **geduldig:** Ausprägung: Schlösser öffnen +3
- Primäre Attribute: GE, GK
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Diebeskunst, Gesellschaftskunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Mini-Armbrust, Schleuder, Dolche, Kurzschwerter
- Rüstungen: Leder
- Stichworte: Stadt, Gesellschaftskunde, vorsichtig, energisch, schleichen, Gegensatz zu Meuchelmördern!

## Apothecarius (-a)

Der **Apothecarius** bedient sich seiner Mixturen, die er mystisch an seinem Alchemielabor gebraut hat. In einem Ledergürtel oder Riemen trägt er eine Unmenge an winzigen Gefäßen und Beutelchen bei sich, die tödlichen Nebel, zerstörerische Explosion und heilsame Wolken hervorbringen. Dadurch ist er ein vielschichtiger Unterstützer der Abenteuergruppe. Durch seine stetigen Experimente ist er häufig an Zeiten und seine Alchemieausstattung gebunden und ist eher zurückgezogen und beobachtend.

Im Kampf hält er sich im Hintergrund und beobachtet, an welchem Ort nun eine kleine Überraschung sinnvoll wäre. In der Regel nimmt er Wurfgeschosse oder Wurfschlingen als Waffe.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Langer Wurf:** Kleines Objekt kann präzise bis zu 5 Felder geworfen werden.
- Passive Fähigkeit:
  - **Alchemist:** Talent Alchemie +3
  - **erfinderisch:** Gerade Stufen: neues Rezept oder Erlerntes+1
- Primäre Attribute: GE, VS
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Alchemie, Heilkunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Wurfgeschosse, Dolche, Wurfschlingen
  - → Fläschchen (komprimiert): Gift, Öl, Sprengpulver (Salpeter), Heilwolke
- Rüstungen: Leder
- Stichworte: zurückgezogen, ruhig, beobachtend, erfängerisch

## Barde

Barden findet man im ganzen Land. Sie reisen von Ort zu Ort, von Stadt zu Stadt und suchen Menschen, die das Abenteuer anziehen und folgen ihnen entweder aktiv oder auf Entfernung, um von den Taten und Ereignissen zu berichten. In der Regel sind sie als musikalische Unterhaltung an Höfen und Festen gern gesehene Gäste.

Durch ihre Lebensweise kennen sie Land und Leute und wissen viel über die politischen Machenschaften. Dadurch haben sie auch gelernt, die eigenen Interessen zu vertreten. Ihre Kraft holen sie aus einer starken Selbstüberzeugung und den Göttern Jinsil und Caresch. Sollte es auf den Reisen brenzlig werden, verfügen sie über intensive Gesänge und Melodien, die, mit denen sie sich aus solchen Situationen befreien können.

- Aktive Fähigkeiten:
  - Stärkender Gesang: Ein Held: PA+
  - **Einschüchterndes Lied:** Ein Gegner 1 Feld zurück
- Passive Fähigkeit:
  - **überzeugend:** Talent: Verständigung: +2 & Ausprägung: Überzeugen +3
  - **vorsichtig:** AT+2 bei Defensiver Kampfhaltung
- Primäre Attribute: EL, KR
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Gauklerei, Magiekunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Degen, Florett, Blasrohr
- Rüstungen: Stoff
- Lieder und Gesänge werden von Jinsil oder Caresch erhört.
- Stichworte: Hohe Glaubenskraft, Reisender, Menschenkenntnis, Reiten, Gesellschaftskunde, Landkunde

## Reisender Schmied

Nicht in jedem Ort gibt es gute Schmiede, die mehr als den alltäglichen Bedarf herstellen können. So ist die Nachfrage nach herausragenden Schmieden groß. Sie sind steht's begehrte Gäste und wenn sie vor Ort ankommen, wird häufig ein Willkommensfest gegeben.

Beim folgenden Trinkgelage ist der stämmige Schmied ganz vorne mit dabei.

Trotz der Geselligkeit ist er hart im Verhandeln, wenn es um die Preise geht. Er weiß um seinen Ruf und sein Können und sollten sich keine zahlungswilligen Kunden melden, reist er mit Karren und Maultier wieder ab. Wie die meisten Schmiede ist er häufig Mitglied einer Gilde, in der er seine wahre Heimat gefunden hat.

Im Gefecht findet man ihn gut geschützt an der ersten Reihe, in der er mit dem Streithammer seiner Wahl die Gegner bearbeitet, wie heißes Eisen.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Donnerschlag:** Gegner: AP+
- Passive Fähigkeit:
  - **feuerfest:** Feuerschaden um Stufe/2 + 2 reduziert
  - **stark:** Schaden mit Stumpfen Waffen +2
- Primäre Attribute: ST, PR
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Schmiedekunst, Verständigung
- Waffen: Streithammer (1- und 2-Hand), keine Schilder
- Rüstung: Leder, auch Kette
- Stichworte: Schmieden, Feilschen, Maultier + Karren mit Werkzeug, Schmiedegilde/Eisengilde, Landkunde

## **Seemann / Matrosin**

Hart im Nehmen, standfest im Sturm und dabei wenig anspruchsvoll - das sind die Männer und Frauen der See. An sonnigen, windstillen Tagen auf dem Meer genießen sie die Ruhe und das sachte Schaukeln mit dem Besten, was ihre Vorräte oder die See hergibt. Die Geselligkeit an Bord wird großgeschrieben und spiegelt den Zusammenhalt der Mannschaft wider. Dieser wird an den rauen und stürmischen Tagen benötigt, um das Schiff mit der wertvollen Fracht sicher in den nächsten Hafen zu fahren. Dabei wird es manchmal nötig, lauernde Gefahren wie Piraten oder sogar Freibeuter zu bekämpfen. Um die häufig mit Brandpfeilen versehenen Ballisten zu vernichten, ist es nötig, diese Gefechte auf See im Nahkampf auszuführen. Wenn die Schiffe aneinander navigiert wurden, kommt die nächste Stärke der Seeleute zum Einsatz. Mit Äxten, Entermessern und kleinen, fest am Arm verschnürten Schilden wurden die Angreifer attackiert.

Die andere Art der Seeleute sind diejenigen, die auf kleineren Küstenseglern in flachen Gewässern den Seeweg als Transportmittel nutzen. Sie trotzen ebenso der Witterung der Küste und der Gewässer. Balancieren die schweren Waren oder Sänften über schmale Planken an Land und müssen sich ebenfalls gegen Strandräuber zur wehr setzen.

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Umstoßen:** Gegner AP+
  - Geduckter Angriff: Keine Parade
- Passive Fähigkeit:
  - **wetterfest:** Kampf im Regen, Nebel, Sturm: genutzte Waffe+2
  - **standfest:** Ausprägung: Balancieren +3
  - **Standschütze:** Ausprägung: Standschütze +3
- Primäre Attribute: AG, VE
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Schwimmen, Weltkunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Äxte, Hiebwaffen, bevorzugt einhändig, Buckler, Rundschild, selten kleine Armbrüste
- Rüstung: dicht gewebte leinen oder wolle (Oberteile), Leder (nur Hosen)
- Stichworte: stark, rudern, Teamplayer, Landkunde, sparsam, *schnell zufrieden*, Knoten, Seile, werfen

## **Ausgeglichene**

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Umstoßen:** Gegner AP+
  - Geduckter Angriff: Keine Parade
- Passive Fähigkeit:
  - **wetterfest:** Kampf im Regen, Nebel, Sturm: genutzte Waffe+2

- **standfest:** Ausprägung: Balancieren +3
- **Standschütze:** Ausprägung: Standschütze +3
- Primäre Attribute: AG, VE
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Schwimmen, Weltkunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Alle
- Rüstung: Kette
- Stichworte:

## Scherenschleifer

- Aktive Fähigkeiten:
  - **Messersturm:** Gegner AP-
  - **Gesang:** Gruppe AP+
- Passive Fähigkeit:
  - **geschickt:** Kampf im Regen, Nebel, Sturm: genutzte Waffe+2
  - **geschickt:** Ausprägung: Balancieren +3
  - **Achtsam:** Ausprägung: Klingenwaffen der Gruppe: Schaden+1
- Primäre Attribute: AG, VE
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: , Weltkunde
- Kernausprägung:
- Waffen: (Wurf-)Messer, Dolche, 1H-Schwerter
- Rüstung: Leder
- Stichworte:

## Magiae

Ein Magium wurde zu dem geboren, was es nun ist. Es gibt keinen Ausweg aus dem Dasein. Das Mana sammelt sich in ihm seit der Geburt an und Magiae haben Wege gelernt, die Macht zu kontrollieren und zu nutzen. Jedes Magium muss sich spätestens im Alter von 7 Jahren entscheiden, welchem Magiekreis es folgen will. Dann beginnt die Ausbildung, da das Mana im Körper so stark ist, dass es kontrolliert werden muss. Vereinzelt gibt es Magiae, die sich den Gilden abgewandt haben und in der Einsamkeit die Lehre der Magie anbieten, ohne an die Zwänge einer Gilde gebunden zu sein. Diese Magiae sind nicht unbedingt geächtet, solange sie sich an die allgemeinen Regeln der Magie halten, haben aber auch keinen guten Ruf unter den Magiae.

Durch die stetige Konfrontation mit Kontrolle und Beherrschung sind die meisten Magiae in ihrem Verhalten gradlinig und berechenbar. Sie haben gelernt, ihre Gabe gerecht und nützlich einzusetzen und die Mehrzahl tut dies auch. Viele stehen in Diensten herrschender Parteien oder Personen in ganz Eltherana. Einige bieten ihre Dienste gegen Gold oder forschen und lehren an den Akademien.

Die Magiae führen in der Regel keine Waffen aus Metall, da Metall die Eigenschaft hat, das Wirken von Zaubern einzudämmen. Entsprechend werden keine Rüstungen mit Eisenteilen getragen. Zudem sehen es die Regeln der Akademien und Gilden vor, dass Magiae sich in Roben oder Roben-ähnlichen Gewändern kleiden. Sie selbst sehen es als Ausdruck ihrer Überlegenheit - sie benötigen keine Rüstungen. Zudem zieren sie sich gerne mit magischen Symbolen ihres Magiekreises, der Gilde oder Akademie. Gewöhnliche Personen sehen die Kleiderordnung als Erkennungszeichen und fühlen sich besser, wenn sie wissen, wer ihnen gegenüber steht.

Häufig erkennt man Magiae allerdings auch an ihrem Verhalten. Sie sind höflich und ruhig, aufmerksam im Gespräch und haben einen würdevollen Gang. Auf diese Eigenschaften wird an den Akademien ebenfalls viel Wert gelegt.

Im Kampf beobachtet ein Magium zunächst die Situation, um dann gezielt einen oder mehrere Gegner zu attackieren oder die Gegebenheiten des Kampfplatzes durch Manipulation der Elemente zu verändern. Im Nahkampf bedient es sich allen Möglichkeiten von magischen Schilden und Stößen über Verlangsamung des Gegners bis hin zu Unsichtbarkeit. Die meisten Magiae würden den Nahkampf aber lieber vermeiden.

## Geschichte

„....Erinnerst du dich an die Geschichte der Magier? Als die ersten Kinder mit übersinnlichen Kräften das Licht der Welt erblickten und verbrannten und erhängt wurden, weil keiner wusste, wie man mit dieser Bedrohung umgehen sollte? Es hat Jahrhunderte des Wandels gebraucht, bis Magier in der Gesellschaft anerkannt wurden, so wie es heute der Fall ist. Auch heute ist nicht bekannt, warum nur einigen die Gabe der Magie in die Wiege gelegt wird“

---

- Aktive Fähigkeiten:
  - QPnP 07.1 Zaubertricks an der Akademie > Magierzauber
- Passive Fähigkeit:
  - **Magiekontrolle:** Manaregeneration +2
  - **Kampfzauberer:** Ausprägung: Zauberfokus +3
- Primäre Attribute: EL, MA
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Magiekunde, Alchemie
- Kernausprägung:
- Waffen: Stab, Dolch, kein Eisen, Schleuder
- Rüstung: Roben aus Gewebe, wie es die Gilden und Gesetze vorschreiben. Lederne Rüstungen können unter der Robe getragen werden, dies wird aber eher als Zeichen gesehen, den eigenen Fähigkeiten nicht zu vertrauen. Kein Eisen, da eindämmende Wirkung.
- Stichworte: #tbc
- Veränderung → Wandlung?
- Erschaffung?

## Kultisten

Die Kultisten nehmen wie die Magiae seit Beginn ihres Lebens Mana in ihrem Körper auf und bedienen sich derselben Art von Magie. Auch sie nutzen die Schulmagie. Kultisten sind allerdings nicht so strikt an die Magiekreise gebunden, einzig den konträren Beziehungen zwischen jeweils zwei Kreisen müssen sie sich unterwerfen. Ihnen fällt es leichter, Zauber aus verschiedenen Kreisen zu lernen, dafür schaffen sie es nicht, die höchsten Ränge eines Zaubers zu erreichen.

Kultisten sind in der Regel selten als Individuum anzutreffen. Die leben gewöhnlich in großen Anwesen, Burgen oder Ansiedlungen in der Nähe von Kultstätten. Dort studieren sie die Beschaffenheit der Magie und ihren Ursprung. In ihren Reihen gibt es ebenfalls Reisende, die in kleinen Gruppen durch die Lande ziehen, um neue Mitglieder anzuwerben. Reisende zeichnen sich durch hohe Menschenkenntnis und Überzeugungskraft aus.

Im Kampf sind die Kultisten vielseitig unterwegs. Sie bevorzugen den Angriff aus der Ferne, sind bisweilen aber auch zwischen den anderen Gruppenmitgliedern im Nahkampf mit Dolchen und Stichwaffen aus verzauberten, nicht-metallischen Materialien zu finden. In der Gruppe fühlen sie sich gut geschützt und bewegen sich geschickt. Zur Abwehr helfen ihnen dabei kleine Rundschilder mit dem Wappen ihres Kultes.

- Aktive Fähigkeiten:
  - QPnP 07.1 Zaubertricks an der Akademie > Magierzauber
- Passive Fähigkeit:
  - **Reisend:** Talentproben *Handwerk I* sind um 1 erleichtert.
  - **Gruppenfreund:** RS+x, wenn im Umkreis von 2 Feldern x Helden stehen.
  - **Kampfzauberer:** Ausprägung: Zauberfokus +3
- Primäre Attribute: KR, BE
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Magiekunde, Steingeschäft (Runen)
- Kernausprägung:
- Waffen: Dolche, Stichwaffen aus Vulkanglas oder Stein, Wappenschilder (Buckler),
- Rüstungen: dicke Leinengewänder. Teilweise mit Leder verstärkt.
- Stichworte: #tbc

## Druiden

Die Druiden sind geistliche Führer des Waldvolks oder Anwerter für solche Positionen. Sie haben die Fähigkeit zum Wirken von Zaubern von Suzne erhalten. Ihr haben sie es zu verdanken, dass sie dafür die Magische Energie aus der Umgebung nutzen können. Diese Fähigkeit spiegelt ihre Vita wieder. Jeder

Druide beherrscht eine Auswahl an Zaubern aus dem gesamten Kompendium, das dem Aufgabenbereich entsprechend gestaltet ist. Die meisten Druiden, die unterwegs mit anderen Abenteurern sind, sind Reisende, deren Aufgabe es war, zwischen den Siedlungen des Waldvolk umher zu reisen und dabei entweder immer andere Gebiete der Wildnis oder die Umgebung von Ansiedlungen und Städten zu beobachten. Sie waren Augen und Ohren des Waldvolk, um Veränderungen zu erkennen.

Druiden sind überlegt, warmherzig und hilfsbereit. An höchster Stelle steht jedoch die Erhaltung von Geschaffenem oder Gewachsenem. Jeder Neuanfang ist unnötig. Nach diesem Leitmotiv fällt ein Druide die Entscheidung und handelt danach.

Trotz ihrer Naturverbundenheit sind Druiden gesellig und lieben auch die Besuche in den Städten. Dort lernen sie die Gepflogenheiten der anderen Völker, um zu erfahren, warum viele so lieblos mit der Natur und alten Orten und Denkmälern umgehen.

Im Kampf sind Druiden vielseitig und überraschen immer wieder mit unerwarteten Aktionen. Dabei bedienen sie sich von Stäben, über schwere Hiebwaffen und diverse Wurfwaffen bis hin zu Zaubern fast allem, was nützlich ist. Entsprechend ist ein Druide mal im Nahkampf als auch in weiterer Entfernung zu finden.

- Aktive Fähigkeiten:
  - QPnP 07.2 Magie mit der Natur > Naturzauber
- Passive Fähigkeit:
  - **robust:** RS+2 bei Defensiver Kampfhaltung
  - **naturverbunden:** Ausprägung: *Tierkontakt Kommunikation* mit Tieren
  - **reisend:** Talentproben *Handwerk II* sind um 1 erleichtert
- Primäre Attribute: GK, VE
- Sekundäre Attribute:
- Kerntalente: Verständigung, Magiekunde
- Kernausprägung:
- Waffen: Stäbe, Hiebwaffen (ein- zweihändig), Speer, Wurfmesse, Wurf-pfeile, Keulen (Magisch)
- Rüstungen: Gewänder aus Leder und Leinen. Mitunter auf Nahkampf spezialisierte auch lederne Harnische.
- Zusammenhang zwischen Zaubern, Waffen und Rüstungen: einige Zauber sind nur mit vollkommener Bewegungsfreiheit und ohne Waffe auszuführen. Also leichte Rüstungen und einhändige Waffe. Andere können auch mit Lederharnisch und Zweihandwaffe ausgeführt werden. Druide aus dem Rat oder Reisender Druide.
- Stichworte: #tbc

## Priester

Die Priester sind allesamt mit einer Gottheit verbunden und dienen dieser, so wie diese den Priester dient. Die Gottheiten sind so unterschiedlich, dass es zu wenige Gemeinsamkeiten gibt, um diese hervorzuheben. Deshalb sind im Folgenden die verschiedenen Priester jeder Gottheit beschrieben.

## Übersicht Götter

Zahl	Gottheit	Element	Bedeutung	Adjektiv
1	Suzne	Das Sein	Göttin der Natur, des Lebens, oberste Göttin	lebendig
2	Jinsil	Feuer	Gott der Tapferkeit	flammend
3	Ecilareon	Erde	Gott der Gerechtigkeit	gerecht
4	Ajbell	Liebe	Göttin der Leidenschaft	betörend
5	Caresch	Hass	Gott des Krieges	wütend
6	Deutéra	Luft	Göttin des Handwerks	fleißig
7	Nisacci	Wasser	Göttin der Gesundheit	heilsam
8	Zil'Intya	Die Leere	Göttin des Todes	nichtig

## Geweihte von Suzne

Die Geweihten von Suzne halten steht's ihre schützende Hand über die Natur und das Leben. In ihren Augen gibt es keinen Zweck und keinen Grund, aus dem ein Leben ausgelöscht werden sollte. Sie stehen für das lebendige Leben, das zusammen mit anderen geführt wird und in dem Rücksicht und Wohlwollen vorherrschen.

Auf einen Kampf lassen sich Geweihte von Suzne zur Verteidigung und nur im Notfall mit überreden als Angriff ein. Aber auch dann sind sie eher passiv und versuchen die eigenen Reihen zu schützen und zu heilen. Gegner werden nur durch Schwächungen oder Blockaden am Angriff gehindert und versucht aus dem Kampf zu vertreiben. Für Notsituationen stehen wenige Angriffszauber zur Verfügung.

Das übliche Leben der Geweihten findet entweder im Tempel statt oder als reisende Geweihte, die versuchen, die Kunde des Lebens allen Lebewesen Teil werden zu lassen. Es kann diverse Gründe geben, warum sich Geweihte von dem direkten Dienst an Suzne befreien lassen. Häufig ist es der Drang, die Welt nach boshaften Orten und Lebewesen zu durchsuchen, um diese zu bekehren, was beim Dienst im Tempel oder als *Herold des Lebens* so nicht möglich ist.

- Heilung und Erhaltung!
- Aktive Fähigkeiten:
  - QPnP 07.3 Götter, Gebete und Gesänge > Gebete und Bitten der Priester
- Passive Fähigkeiten:
  - **Reisend:** Talentproben *Handwerk I* sind um 1 erleichtert.
  - lebendig:
- Kerntalente: Verständigung, Sternenkunde
- Kernausprägung: Überzeugen (Verständigung)
- Waffen: Kampfstab
- Rüstungen: Stoff, Leinen
- Kleidung und Auftreten: Die Geweihten von Suzne sind in grüne Kluften gekleidet, die an die frischen Blätter im Frühjahr erinnern. Oft mit braunen, ledernen Einsätzen verstärkt. Als Diener der obersten Gottheit sehen sie sich als unvergänglich und sind an jedem Ort, an dem Geschichte geschrieben wird, anwesend. Dadurch sind sie auch darauf vorbereitet, in Kämpfen als Heiler und Schützer mitzuwirken.
- Stichworte: #tbc

## Priestera des Ecilareon

Der Gerechtigkeit verschrieben, gelten die Priestera des Ecilareon als Sinnbild eines gerechten und unvoreingenommen Lebewesens. Sie selbst treten stark und selbstüberzeugt auf, vertreten ihre Meinung vehement und scheuen auch keine Konfrontation.

In diesen bedienen sie sich der Ein- oder Zweihändigen *Schneide der Gerechtigkeit*. Dies ist ein geweihtes Zeremonien-Schwert, das je nach Kampfstil gepaart mit einem Wappenschild geführt wird. Im Laufe der Zeit verbessert sich das Schwert, sodass es nicht nötig ist, es zu ersetzen. Allerdings ist es auch nicht verboten, andere Schwerter zu nutzen. Hingegen kann die Schneide der Gerechtigkeit von keinem anderen außer des Priesters geführt werden. Fernkampfwaffen werden nicht genutzt. Zauber werden hingegen massiv zur Stärkung und zum Schutz eingesetzt. Einige auch als direkten Angriff auf Gegner.

Das übliche Leben der Priestera findet entweder im Tempel statt oder als reisende Priestera, die versuchen, die Kunde der Gerechtigkeit allen Lebewesen Teil werden zu lassen. Es kann diverse Gründe geben, warum sich Priestera auf dem direkten Dienst von Ecilareon befreien lassen. Häufig ist es der Drang, die Welt nach ungerechten und respektlosen Despoten zu durchsuchen, um diese zu bekehren, was beim Dienst im Tempel oder als *Herold der Gerechtigkeit* so nicht möglich ist.

- Stärke durch Gerechtigkeit!
- Aktive Fähigkeiten:
  - [QPnP 07.3 Götter, Gebete und Gesänge > Gebete und Bitten der Priester](#)
- Passive Fähigkeiten:
  - **Reisend:** Talentproben *Handwerk I* sind um 1 erleichtert.
  - gerecht:
  - **Verteidiger:** Ausprägung: Schildkampf +3
  - **Vernichter:** Ausprägung: Zweihändig +3
- Kerntalente: Verständigung, Sternenkunde
- Kernausprägung: Überzeugen (Verständigung)
- Waffen: Ein- und Zweihändige Schneide der Gerechtigkeit, Wappenschild
- Rüstungen: Leder
- Kleidung und Auftreten: Die unfehlbare Gerechtigkeit, das sind die Priestera von Ecilareon. Sie unterstützen (bestimmen) die Rechtsprechung der Politik und sind überzeugt, mit Gotteshilfe die Wahrheit zu erkennen. Ihre Kleidung besteht aus ledernen Kilts (Quillt) mit goldenen Symbolen der Gerechtigkeit. Die Oberteile sind enges Wams aus Leinen.
- Stichworte: #tbc

## Priestera von Jinsil

Die Priestera von Jinsil erkennst man sofort an ihren strahlenden Gewändern. Die Sonne auf der Brust ist ein unverkennbares Merkmal. Egal ob im Tempel, auf dem Markt als *Herold der Flamme* oder auf dem Schlachtfeld. Das Emblem zierte jede Art von Kleidung und Rüstung.

Im Tempel findet der Besucher ein offenes Ohr, das sich mit Empathie einer Sache annimmt und diese zu Ende bringt. Auf dem Markt findet der Betrachter einen überzeugenden und freundlichen Herold, der es schafft die Leute an sich zu binden. Auf dem Schlachtfeld sieht der Beobachter ein energisches und gewaltiges Auftreten, das die Gegner stetig in der Defensive hält.

Das übliche Leben der Priestera findet entweder im Tempel statt oder als reisende Priestera, die versuchen, die Kunde des reinigenden Feuers allen Lebewesen Teil werden zu lassen. Es kann diverse Gründe geben, warum sich Priestera auf dem direkten Dienst von Jinsil befreien lassen. Häufig ist es der Drang, die Welt nach Lebewesen aus dem Dunkelreich, Düsterwesen oder Untoten zu durchsuchen, um diese zu vernichten, was beim Dienst im Tempel oder als *Herold der Flamme* so nicht möglich ist.

- Reinigendes Feuer!
- Aktive Fähigkeiten:
  - [QPnP 07.3 Götter, Gebete und Gesänge > Gebete und Bitten der Priester](#)
- Passive Fähigkeiten:
  - **Reisend:** Talentproben *Handwerk I* sind um 1 erleichtert.
  - **flammend:** Schaden +3 gegen Wesen des Dunkelreichs, Düsterwesen und Untote
  - **empathisch:** Ausprägung: Menschenkenntnis +3
- Kerntalente: Verständigung, Sternenkunde
- Kernausprägung: Überzeugen (Verständigung)
- Waffen: Ein- und zweihändige Streitkolben (gesegnet)
- Rüstungen: Kette
- Kleidung und Auftreten: Die Kleidung besteht aus einer strahlend weißen Robe, auf deren Brust eine feurig-flammende, orange-rote Sonne, das Emblem von Jinsil, prangt. Die Priestera von Jinsil sehen sich als Stütze von Ecilareon und gleichzeitig als Vollstrecker der gerechten Urteile. Sie wollen die Welt von Bösen reinigen, sind allerdings nicht aggressiv, sondern emphatisch und überlegt.
- Stichworte: #tbc

## 03 Erschaffung eines Helden

### Spezies, Herkunft und Heldenklasse

Du als Gottheit hast zunächst die Wahl zwischen Spezies und Klasse Deines Helden. Die verfügbaren Spezies und Klassen sind in Kapitel 1: Die Helden und Kapitel 2: Die Heldenklassen zu finden.

### Attribute

Es gibt insgesamt **16 Attribute**. Auf diese werden zu Beginn **89 Attributpunkte** verteilt. Von diesen hat jede Klasse zwei *Kernattribute*, die mind. einen Wert von 6 haben müssen. Weitere Startwerte können durch Spezies oder Volk vorgegeben sein. Für den Überblick: ein komplett ausgeglichener Held hat alle Attribute bis auf eine auf dem Wert 5 hätte und die letzte auf dem Wert 4.

Negative Eigenschaften/Schwächen gibt es nicht als Charakterwert, sie werden als Gegenwert zu den Attributen gesehen. Jähzorn -> Kontrolle, Höhenangst -> Agilität. Als Probe auf Jähzorn wird der Kehrprobe zu Kontrolle (ATR=7) genutzt. Bedeutet, der Jähzorn Wert ist  $12-7=5$  -> ist der W12 Wurf 1-5 übernimmt der Jähzorn die Kontrolle, größer 5, ist der Jähzorn überwunden.

**Vereinfacht:** Negative Eigenschaften/Schwächen gibt es nicht als Charakterwert, sie werden als Gegenwert zu den Eigenschaften gesehen. Jähzorn -> Kontrolle, Höhenangst -> Agilität.

Als Probe auf eine Schwäche, muss eine Probe+1 (erschwert) auf das zugehörige Attribut bestanden werden. Das bedeutet, der W12-Wurf muss *höher* als der ATR sein.

- Beispiel A, ATR 6 (Kontrolle)
    - Wurf 6-12 (entspricht Schwäche-Wert 7) -> der Jähzorn siegt.
    - Wurf 1-5, der Jähzorn ist überwunden.
  - Beispiel B, ATR 8
    - 8-12 (entspricht Wert 5) -> der Jähzorn übernimmt die Kontrolle.
    - 1-7, der Jähzorn ist überwunden.
1. Jähzorn
  2. Höhenangst
  3. Raumangst
  - 4.
  5. Habgier (T)
  6. **Neid** (T)
  7. Eitelkeit (T)
  8. Todesangst
  9. Götterfurcht
  10. Maßlosigkeit (T)
  11. **Hass** (T)

## 12. Trägheit (T)

---

1. Hochmut (saligia)
2. Habgier (avaritia)
3. Wollust (luxuria)
4. Zorn (ira)
5. Völlerei (gula)
6. Neid (invidia)
7. Trägheit (acedia)

Eldor: Er versuchte die Vorstellung zu verdrängen, aber mit unerklärlichen Phänomenen hatte er schon immer seine Probleme gehabt und diese Erscheinung machte ihm zu schaffen.

## Talente

Es gibt insgesamt **24 Talente**. Diese sind in vier Kategorien eingeteilt: 10x *Handwerk*, 5x *Wissen*, 5x *Bewegung* und 4x *Kampf*. Zu Beginn werden insgesamt **49 Talentpunkte** verteilt. Jede Klasse hat *Kerntalente*, die mind. einen Wert von 4 haben müssen. Weitere Startwerte können durch Spezies oder Volk vorgegeben sein.

## Individualisierung

Neben den Grundwerten eines Helden stehen noch weitere Möglichkeiten zur Verfügung, einen Helden anzupassen. Folgende Individualisierungen können erlernt oder angewandt werden:

- Ausprägungen
- Aktive Fähigkeiten
- Magieanwendungen (Zauber)
- Umwandlung von Fertigkeitspunkten
  - in *Mana* (3 FP = +2 ME)
  - in *Glaubenskraft* (1 FP = +1 ME)
  - in *Vita* (1 FP = +2 ME)
  - in *Lebensenergie* (2 FP = +1 LE)

Für diese Werte stehen beim Erschaffen des Helden **20 Fertigkeitspunkte** (FP) zur Verfügung. Sie können beliebig unter den aufgelisteten Möglichkeiten verteilt werden.

## Ausprägungen

Für jedes Talent können Ausprägungen erlernt werden. Diese sind eine Spezialisierung eines Basistalents und bieten entsprechend Vorteile. Sie können bei Stufenanstieg besser gesteigert werden, bieten im Kampf mehr Möglichkeiten

und im Handwerk bessere Ergebnisse durch Rezepte oder Baupläne, die ohne Ausprägung nicht genutzt werden können.

Bei der Probe wird der Wert des Basistalents zum Wert der Ausprägung hinzugefügt und kann gleichwertig genutzt werden.

Zu den Ausprägungen zählen alle Spezialisierungen zu Waffengattungen. Ausbildungen zur Verteidigung, sowie verschiedener Kampfstile und einige Methoden zur Regulierung der Aggro. Im Handwerklichen Bereich wären *Bogenbauer*, *Waffenschmied*, *Koch* oder *Steinmetz* passende Beispiele. Es können aber auch Wissentalente die Basis sein, wie beim *Verzauberer* oder dem Politiker. Auch einzelne Fähigkeiten wie *Schlösser knacken*, *feilschen* oder *Menschenkenntnis* können eine Ausprägung sein.

Zu den Ausprägungen von *Kampftalenten* und *Kampfstilen* ist eine vollständige Liste in den Regeln vorhanden. Die Liste für die *Spezialisierungen der Waffengattungen* hat Ambitionen vollständig zu sein, kann aber ergänzt werden. Die Vorschlagsliste zu den *Spezialisierungen der allgemeinen Talente* kann je nach Bedarf erweitert werden.

#tbc links oder Dateien zu den Ausprägungen einfügen.

Wichtig im Zusammenhang mit den Ausprägungen, sind Rezepte, Bauanleitungen und Lehrmeister. Zum Beispiel kann ein *Schreiner* (Holzgeschäft) die Ausprägung *Bogenbauer* erlernen, wenn er sich entsprechendes Wissen durch Bücher, Manuskripte oder Lehrmeister aneignen kann. Mit dieser Ausprägung ist er fähig, Bauanleitungen für Bögen zu verstehen und umzusetzen.

Jede Heldenklasse hat *Kernausprägungen*, die bereits auf bestimmte Art erlernt wurden. Bei der Erschaffung können zusätzlich bis zu 5 Fertigkeitspunkte **zum Erlernen einer neuen Ausprägung oder zum Verbessern einer vorgegebenen Ausprägung** investiert werden.

Der Startwert beim Erlernen einer neuen Ausprägung hängt von der Art des Erlernens ab.

<i>Art</i>	<i>Kosten</i>	<i>Startwert</i>	<i>Quelle des Wissens</i>
<i>Eigenstudium</i>	2 FP	1	Buch, etc.
<i>Unterricht</i>	3 FP	2	Schule, Gruppe, etc.
<i>Einzelunterricht</i>	4 FP	3	Lehrmeister

Die Kosten für eine Steigerung sind identisch, wie die vom Basistalent.

→ Alle Beschreibungen in der EXCEL Tabelle *QRPG - Charakterbogen-Jäger.xls*

Handwerkliche Meister, gibt es in jeder größeren Stadt, aber vereinzelt auch in Dörfern. Meister der Magie oder des Wissens sowie Waffenmeister fast nur in größeren Städten. Als Lehrmeister gilt jeder Meister eines Handwerks, der von der Gilde anerkannt ist. Dafür wurde ihm ein Zertifikat mit Sigel ausgehändigt. Handwerker ohne Zertifikat gelten als Schulung, sodass trotz eventuell höherer Goldkosten eines Lehrmeisters, nur maximal +2 als Startwert erhalten werden können.

### **Warum sollte ich die Ausprägung eines Handwerks- oder Wissenstalent erlernen?**

Eine Ausprägung wird mit FP anstatt mit wertvollen RP verbessert. Zudem benötigen Anleitungen, Rezepte oder Baupläne meist Fachwissen, um diese nutzen zu können. Ein Schreiner kann zwar einen Bogen bauen, allerdings wird dieser immer weniger Schaden machen und anfälliger für Zerbrechen sein als der billigste Bogen eines Bogenmachers.

### **Warum soll ich eine Waffenausprägung erlernen und nicht den Nahkampf-Wert steigern, um mit allen Waffen gut umgehen zu können?**

Ohne Ausprägung kann kein zusätzlicher Schaden verursacht und nur in der ausgeglichenen Kampfhaltung gekämpft werden. Zudem werden Ausprägungen mit FP gesteigert und können unabhängig vom Basistalent alle um +2 pro Stufe gesteigert werden - auch die Kampfausprägungen.

## Aktive Fähigkeiten

Jeder **gewöhnliche Held** (also keine magiekundige Klasse) hat die Möglichkeit bei der Erschaffung **bis zu drei aktive** Fähigkeiten zu erlangen. Dabei kann zunächst aus den verfügbaren Fähigkeiten der Spezies-Klassen-Kombination gewählt werden. Eine von diesen kann kostenlos erlernt werden. Für die zweite aktive Fähigkeit sind 5 Fertigkeitspunkte aufzuwenden. Die dritte kann nur erlernt werden, sollte keine Passive Fähigkeit gewählt werden. (Siehe [*> Passive Fähigkeiten*])

**Magiekunde Helden** hingegen starten **ohne aktive** Fähigkeit und können diese auch erst ab Heldenstufe 7 erlernen.

Siehe: *QPnP 08 Die Macht der Gewöhnlichen > Aktive Fähigkeiten*, *QPnP 01 Die Helden > Fähigkeiten*

## Passive Fähigkeiten

Viele Heldenklassen, Völker oder Spezies haben passive Fähigkeiten. Diese sind an Spezies, Volk oder Heldenklasse geknüpft und **können nur beim Erstellen ausgewählt werden**.

Jeder **gewöhnliche Held** startet mit **einer passiven** Fähigkeit. Dabei kann aus den verfügbaren Fähigkeiten der Spezies-Klassen-Kombination gewählt werden. Sollte die Kombination über keine passive Fähigkeit verfügen oder diese nicht gewünscht sein, kann dafür eine weitere aktive kostenlos erlernt werden.

**Magiekunde Helden** hingegen haben immer **eine passive** Fähigkeit vorgegeben.

Siehe: *QPnP 08 Die Macht der Gewöhnlichen > Passive Fähigkeiten*

## Magieanwendungen / Zauber

Für magiebegabte Heldenklassen stehen zusätzlich zu den Fähigkeiten und Ausprägungen noch Zauber zur Verfügung. Um sie zu erlernen, werden ebenfalls FP benötigt.

Bei jeder magiebegabten Heldenklasse ist definiert, welche Zauber bei der Erschaffung gewählt werden können und wie viel FP diese kosten. Zusätzlich kann es von dem Werdegang abhängig sein, welche Zauber verfügbar sind.

**#tbc EXCEL Liste mit Zaubern, oder Verweis.**

## Der Heldenbogen

### Die Formeln

Name	Formel	Anmerkung
Ausdauer	ST + (2xAG) + BE	
Aktionspunkte	(AG + PR + Kontrolle)/2	
Initiative	(PR + RE + IN)/3	
Magiewiderstand	(BE + MA)/3	
Nahkampf	(ST + PR + RE)/2 + Nahkampf	
Parade	(AG + VS + AM)/2 + Kontrolle	
Fernkampf	(GE + KR + IN)/2 + Fernkampf	
Kontrolle	(EL + VS + AF)/2 + Kontrolle	
Herrschaft	(AG + VS + RE)/2 + Herrschaft	
Magiebasis	(GK + VS + MA)/2 + Magiekunde	
Traglast	4 + 4xST	in kg
Mana+	1 + (Stufe/3)	bei Stufenanstieg
Vita+	2 + (Stufe/2)	bei Stufenanstieg
Glaubenskraft+	2 + Stufe	bei Stufenanstieg

### Definitionen

Statuswerte, Zustand

LE, ME, AU,

Attribute

Kampfwerte

Waffen

Inventar

Talente (Seite 2)

Ausprägungen (Seite 2)

## 04 Stufen und Erfahrung

- Stufenübersicht aus Excel übernehmen
- Formel für Ausdauer und Aktionspunkte

### Stufenübersicht

$(\text{Stufe}-1)^2 \times 100 + (\text{Stufe}-1) \times 100$

Vereinfacht: Stufe  $\times$  ( $\text{Stufe}-1$ )  $\times 100$

HELDENSTUFE	ERFAHRUNGSPUNKTE
<b>1</b>	0
<b>2</b>	200
<b>3</b>	600
<b>4</b>	1200
<b>5</b>	2000
<b>6</b>	3000
<b>7</b>	4200
<b>8</b>	5600
<b>9</b>	7200
<b>10</b>	9000
<b>11</b>	11000

### Der Stufenaufstieg

#### **EP → Erfahrungspunkte**

Grundsätzlich im Ermessen des Quellenmeisters

Einsteiger Abenteuer → ca. 300 EP / Held

Zusatz EP: besondere (Gruppen-) Leistungen → ca. 25-75 ZEP / Held

#### **10 RP → Reifepunkte**

(ATR, TW, LE, ME)

Durch Reifepunkte werden die Basiswerte eines jeden Helden gesteigert.

#### **15 FP → Fertigkeitspunkte**

(ZfW, AUP, FW)

Durch Fertigkeitspunkte werden die spezifischen Werte eines jeden Helden gesteigert oder erlernt, die für die Heldenklasse, die Spielweise oder die Vorlieben des Spielers wichtig sind.

#### **Lebenspunkte**

→ definiert durch Spezies und Heldenklasse.

#### **Magische Energie**

→ definiert durch Spezies und Heldenklasse.

## Reifepunkte (10)

Reifepunkte werden genutzt, um Charakterwerte, Attribute und Talente zu verbessern.

### Steigerungen

Bei den Steigerungen sind immer die Kosten und die maximale Erhöhung pro Stufe zu beachten. Hierzu eine Übersicht:

#### maximal pro Stufe

- Charakterwerte (kein Limit)
- Eigenschaften (+1)
- Talente
  - Handwerk (+3)
  - Wissen (+3)
  - Bewegung (+2)
  - Kampf (+1)

#### Kosten

- Charakterwerte: *speziell*
- Attribute: 3 RP
- Kampftalent: 3 RP
- Übrige Talente: 1 RP

### Charakterwerte

Jeder Held bekommt beim Stufenanstieg Lebenspunkte hinzu. Magische Helden ebenfalls magische Energie. Die Menge ist abhängig von der Kombination aus Spezies und Heldenklasse. Unabhängig davon können RP investiert werden, um diese Werte zu erhöhen.

### Umwandlung von RP

- in *Mana* (3 FP = +2 ME)
- in *Glaubenskraft* (1 FP = +1 ME)
- in *Vita* (1 FP = +2 ME)
- in *Lebensenergie* (2 RP = +1 LE)

*Ausdauer* und *Aktionspunkte* werden berechnet und nicht separat gesteigert.

### Attribute

Es können bis zu drei Attribute um je einen Punkt gesteigert werden.

## **Talente**

Je nach Kategorie können Talente unterschiedlich gut und aufwendig verbessert werden. Dies spiegelt sich in den folgenden Werten wider:

maximal pro Stufe

- Handwerk (+3)
- Wissen (+3)
- Bewegung (+2)
- Kampf (+1)

Kosten

- Kampftalent: 3 RP
- Übrige Talente: 1 RP

## **Fertigkeitspunkte (15)**

Fertigkeitspunkte werden genutzt, um Ausprägungen, Fähigkeiten und Zauber zu verbessern.

Steigerungen

Bei den Steigerungen sind immer die Kosten und die maximale Erhöhung pro Stufe zu beachten. Hier eine Übersicht der maximalen Erhöhung:

maximal pro Stufe

- Ausprägungen (+2)
- Fähigkeiten (+2 oder *Fähigkeitsstufe*+1)
- Zauber (+2 oder *Zauberstufe*+1)

## **Kosten**

Die benötigten FP sind zu speziell und werden im Folgenden aufgeführt.

## **Ausprägungen**

Grundsätzlich können mit jeder Stufe beliebige Ausprägungen erlernt oder verbessert werden. Zu beachten ist, dass es nicht in jedem kleinen Dorf für alle Ausprägungen Lehrmeister oder Schulen gibt, um eine neue Ausprägung zu erlernen. Gerade bei den Wissens- oder Magieausprägungen muss eine größere Stadt aufgesucht werden. (siehe dazu QPnP 03 Erschaffung eines Helden > Ausprägungen).

maximal pro Stufe

- Alle Ausprägungen (+2)

Kosten

- Kampfstile: 3 FP
- Ausprägung ...
  - eines Kampftalents: 3 FP
  - der übrigen Talente: 2 FP

## Fähigkeiten

Zu den Fähigkeiten zählen aktive und passive Fähigkeiten, Gesänge & Lieder, sowie Klassen & Spezies bezogene Fähigkeiten.

Bei Eintritt in eine neue Heldenstufe, kann entweder der Fähigkeitswert (FW) gesteigert oder die Stufe einer Fähigkeit um eins erhöht werden, sofern die Fähigkeit über mehrere Stufen verfügt. Dabei fallen folgende Kosten an:

Fähigkeitsstufe	Kosten	Veränderung
Stufe 0	1 FP	FW+1
Stufe 1	2 FP	FW+1
Stufe 2	3 FP	FW+1
Stufe 3	3 FP	FW+1
Stufe 0-3	4 FP	Fähigkeitsstufe+1

## Magieanwendungen / Zauber

Bei Eintritt in eine neue Heldenstufe, kann entweder die Stufe eines Zaubers um eins erhöht oder der Zauberfertigkeitswert (ZfW) eines Zaubers gesteigert werden. Dabei fallen folgende Kosten an:

Zauberstufe	Kosten	Veränderung
Stufe 0	1 FP	ZfW+1
Stufe 1	1 FP	ZfW+1
Stufe 2	2 FP*	ZfW+1
Stufe 3	2 FP*	ZfW+1
Stufe 0-3	3 FP*	Zauberstufe+1

\* bei Zaubern der eigenen Schule/der Gottheit/des Elements wird ein FP weniger benötigt. Kultisten zahlen bei jeder Steigerung der Zauberstufe nur 2 FP, können aber nur die 2. Stufe erreichen.

## 05 Gefecht und Arsenal

- AUP: Abgleich mit EXCEL Tabelle und Interaktions-Idee AUP: Verschieben?!

### Das Gefecht von Quellenstein

Im Kampf wird ein Hexagon-Feld als Spielfeld genutzt. Auf diesem bewegen sich die Figuren der Helden und Gegner und führen Aktionen mit Aktionspunkten aus. Die Kampfteilnehmer (KTN) haben allerdings *keinen* Vorrat an verfügbaren Aktionspunkten! Die Aktionspunkte spiegeln nur eine Dauer wider, wie viel Zeit eine Aktion einnimmt. Anhand dieser Punkte führt der Kampfteilnehmer eine Aktion aus und zieht auf dem *Reihenfolge-Tableau* die entsprechende Anzahl vor. Der hinterste auf dem Tableau ist immer als Nächstes am Zug. Dadurch ergibt sich stetige Fluktuation in der Reihenfolge, abhängig vom Aufwand der ausgeführten Aktionen. Der Vorteil: Der dynamische Spielverlauf ist nicht an starre Kampfrunden gebunden. Die Idee für dieses System stammt aus der Denkfabrik von marienblau GRAFKDESIGN.

---

### Spielmaterial

Für den Kampf benötigtes Spielmaterial.

### Figuren

Zur Darstellung der Reihenfolge wird für jeden KTN eine Spielfigur benötigt. Es wird ein einfacher Holzspielstein empfohlen. Für die Darstellung auf dem Spielfeld bieten sich Mini-Figuren für Tabletop-Spiele an.

### Würfel

QPnP basiert auf **W12**. Für die Proben werden zwei W12 benötigt. Der meiste Schaden basiert auf **W6**, kann aber bei einigen Zaubern und Waffen auch mit **W8** oder **W10** erwürfelt werden. Die Wirkung von Heil- und Magieränden wird durch W6-W12 ermittelt.

Spielplättchen/Marker

- **Kampfhaltung:** Jeder Held hat einen Marker für *aggressiv*, *defensiv* und *ausgeglichen*
  - Alternativ: Modifikation der Aggro:
    - „Marker +1“ → Gesamt: „+2 Aggro“
    - „Marker +2“ → Gesamt: „+3 Aggro“
    - „Marker -1“ → Gesamt: „Keine Aggro“
- **Aggro:** 12 farbige Holzperlen pro Held. 1-2 freie Farben.
- Behinderung, Verlangsamung:
  - Kleine Metallringe, die um die Figuren gelegt werden.

- Figuren: Kopf (8-9mm), Fuß (12mm)
- Mini-Tableau für Zustände des Charakters
  - Vergrößertes für den QM

## Kampf-Tableau

Die Überlegung ist, ob eine Visualisierung der aktuellen Situation eines Helden benötigt wird. Dazu stehen folgende Möglichkeiten zur Diskussion.

### **Kennzeichnung der Figuren auf dem Kampffeld**

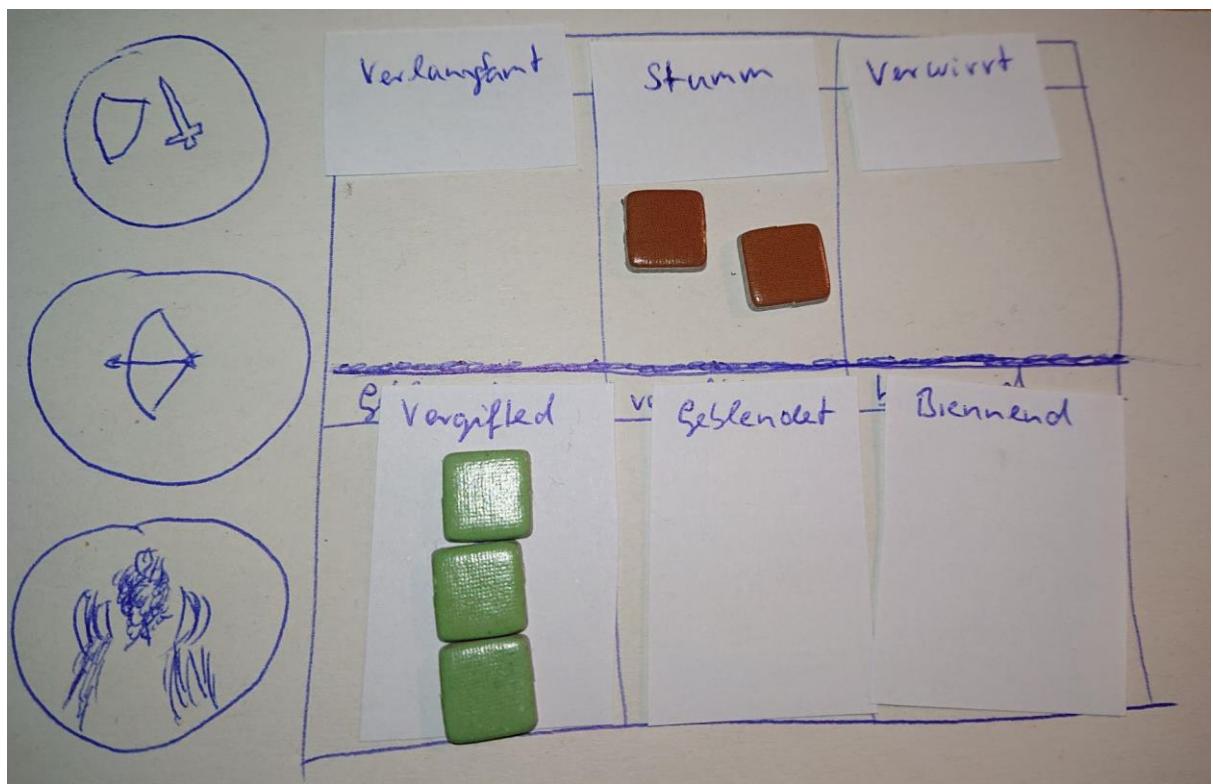
- Status-Rundenzähler
  - Stapelbare, farbige Plättchen unter der Figur
  - Farbige Ringe auf der Figur

### **Spielkarten zur Auslage**

- Holzkegel als Rundenzähler
- Spielkarten (Größe: Rohstoffkarten *Siedler*)
  - Kampfhaltung, Status, Ladezustand

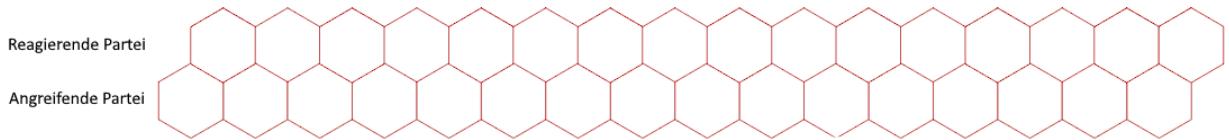
### **Mini-Tableau**

- Links untereinander:
  - Kampfhaltung
  - Status Fernkampfwaffe: ungeladen/geladen
  - Status Zauber: begonnen/vollendet
- Rechts (Anzahl noch nicht vorgegeben):
  - Zustand + Rundenzähler



## Das Reihenfolge-Tableau

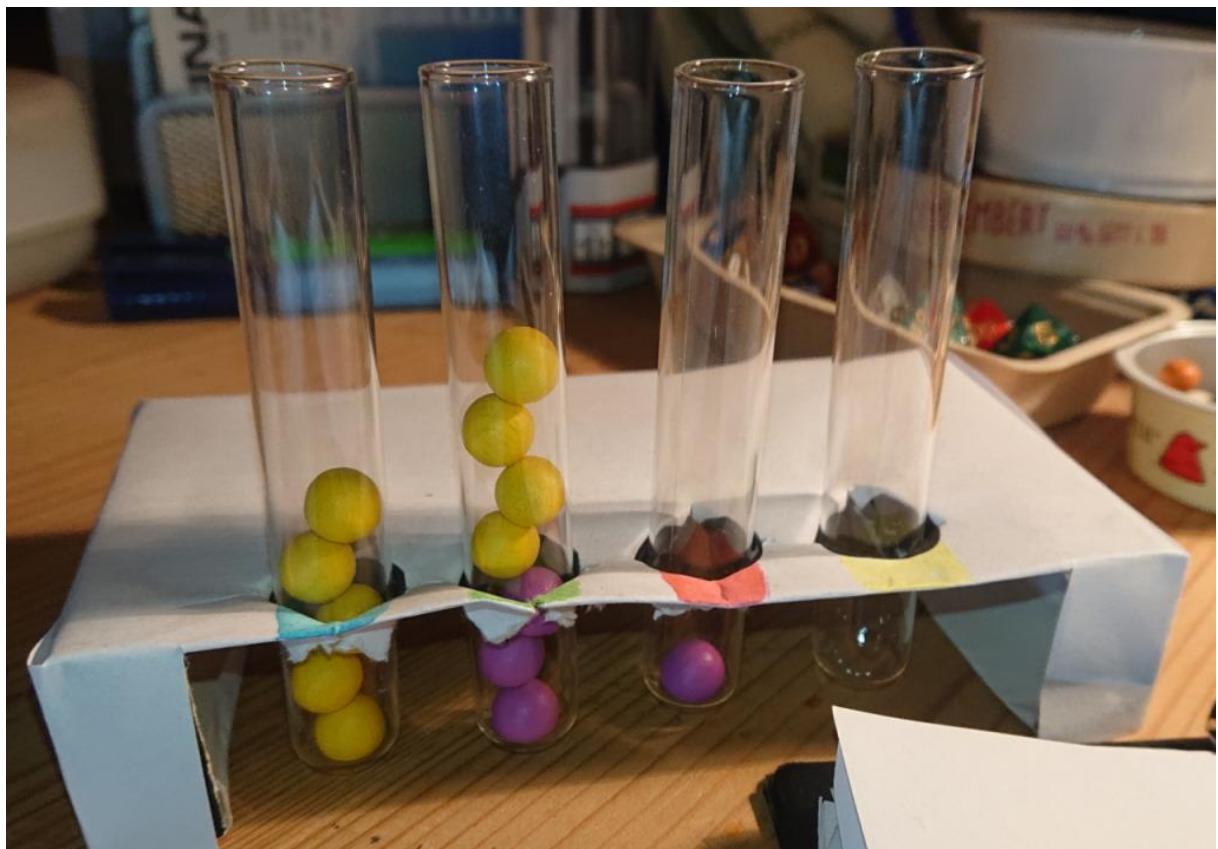
Auf dem Reihenfolgen-Tableau wird die Abfolge dargestellt, in der die Helden und Gegner (KTN) im Kampf agieren können. Der hinterste KTN ist an der Reihe. Durch den Versatz der Felder beider Parteien beginnt immer die *Angreifende Partei* und hat einen Vorteil in der Reihenfolge.



- Vorrücken auf dem Reihenfolge-Tableau:
  - Es wird die Anzahl der genutzten AP weitergezogen.
  - Dabei wird jedes bereits besetzte Feld übersprungen und *nicht* mitgezählt.
  - Am Ende wird wieder vorne begonnen.

## Die Aggro-Gläschen

Die Aggro-Gläschen für jeden Gegner zeigen, welcher Gegner im Moment welchen Helden angreift.



(Im Bild greifen die Gegner Blau und Grün den gelben Helden an und Rot den violetten Helden.)

Für jeden Gegner gibt es ein Reagenzglas am Spielfeldrand. Ein Gegner greift bei seinem nächsten Angriff den Helden an, von dessen Farbe sich die meisten Holzperlen in dem Gläschen befinden.

Dazu hat jeder Held 12 farbige Holzperlen. Greift ein Held erfolgreich an, wird eine Anzahl Holzperlen in das Gläschen des Gegners geworfen. Auch, wenn der Schaden z. B. durch RS auf 0 reduziert worden ist.

Es gibt zudem diverse Fähigkeiten und Zauber, die die Aggro anderweitig beeinflussen.

## Aktionspunkte (AP)

Die AP spiegeln im Kampf die Dauer wider, wie viel Zeit eine Aktion einnimmt. Dazu gibt es definierte Aktionen, die eine bestimmte Anzahl von AP benötigen. Helden und andere KTN haben keinen Vorrat an AP, der aufgebraucht werden kann!

Es können maximal 3AP pro Zug eines KTN genutzt werden. Soll eine Aktion mit mehr ausgeführt werden, wird diese aufgeteilt. Dabei fällt beim ersten Zug der geringste Wert AP an. Die Probe wird erst im letzten Zug gewürfelt.

Die Ausprägung **Schnelles Handeln**, sowie die passive Fähigkeit **Besonnen** erlauben es einem Helden, mehr als 3AP in einem Zug zu nutzen.

Im Grunde spiegelt ein AP eine Zeitspanne von ~2s wider. Dauert ein Zauber z.B. 10s bedeutet dies, er wird über 5AP gewebt, also auf 2 Züge aufgeteilt. Dabei wird der Effekt erst beim zweiten Zug des Helden ausgewürfelt.

Beispiel: Travin nutzt einen Zauber mit 5AP

- *Travin* zieht 2AP auf dem Reihenfolge Tableau
- Andere KTN ziehen so lange, bis *Travin* wieder am Zug ist.
- *Travin* zieht 3AP auf dem Reihenfolge Tableau und würfelt die Zauberprobe.

Folgende Aktionen sind im Spiel vorgegeben:

1 AP	2 AP	Nach Beschreibung
Einen Schritt gehen (Hex-Feld)	Angriff	Aktive Fähigkeit einsetzen
Pfeil einlegen (aus Köcher)	Bolzen einlegen (*)	Ausprägung nutzen
Etwas aufheben / fallenlassen	Etwas werfen (****)	Zauber weben
Abwarten	Etwas übergeben (****)	Rune einsetzen
Waffe ziehen (*)		Spruchrolle einsetzen
Gegnerwechsel (**)		
Änderung der Kampfhaltung (***)		
Etwas fangen (****)		
Etwas entgegennehmen (****)		

Weitere Aktionen müssen durch den Spielleiter und die Abenteuergruppe abgestimmt und dürfen auch gerne als Vorschlag eingereicht werden.

(\*) **Waffen:** Es besteht die Möglichkeit, dass Waffen einen **eigenen Aufwand** mitbringen. Beispielsweise benötigen manche Armbrüste mehr als 2AP, um einen neuen Bolzen einzulegen.

(\*\*) **Agil:** Einige Klassen oder Völker haben diese passive Fähigkeit. Sie bietet den Vorteil, einen **Gegnerwechsel** mit einer anderen, auf den Gegner bezogenen Aktion zusammen auszuführen.

(\*\*\*) **Flink:** Einige Klassen oder Völker haben diese passive Fähigkeit. Sie bietet den Vorteil, die Änderung der **Kampfhaltung** mit einer anderen, auf den Gegner bezogenen Aktion zusammen auszuführen.

(\*\*\*\*) **Interaktion:** In diesen Spezialfällen sind zwei KTN beteiligt. Wenn der aktive Spieler etwas an einen passiven Spieler – der nicht am Zug ist – übergibt, muss der passive Spieler, der den Gegenstand entgegennimmt, ebenfalls 1AP aufbringen. Der aktive KTN setzt den AP zuerst ein, der passive danach. Er könnte auch die Aktion verweigern, sodass der Gegenstand auf den Boden fällt.

## Kampfbeginn

Der Kampf beginnt mit Sichtung des ersten Gegners. Die Gruppe kann aber bei einseitiger Sichtung entscheiden, den Kampf noch nicht zu beginnen. Wird sie dann allerdings gesehen oder gehört, entscheidet der direkte Initiative-Vergleich des Helden und des Gegners, welche die *Angreifende Partei* ist. Ein höherer Wert ist besser. (Vgl. Ablauf eines Gefechts) Der *Quellenmeister* kann, stellvertretend für einen Gegner, ebenfalls den Kampf beginnen, sollte die Gruppe z. B. an einem Hinterhalt vorbeikommen.

---

## Proben im Gefecht

### **Attacke bei Nah- und Fernkampf**

Um eine Attacke (AT) auszuführen, wird der entsprechende Kampfwert (KW) vom Charakterbogen genutzt. Führt der Held eine Waffe, die er nicht explizit in einer Ausprägung erlernt hat, ist alleine dieser KW maßgebend. Das Ergebnis der Kampfprobe wird direkt mit diesem Wert verglichen. Ist es  $\leq$  dem KW, war die AT erfolgreich. Nun hat der Gegner die Chance auf eine Parade (PA). (→ Parade-Proben)

Sollte der Held eine Ausprägung zur geführten Waffe erlernt haben, gilt dieser Abschnitt: Ausprägung und Kampfhaltung

Auch beim Angriff geschehen unerwartete Dinge. Durch die Anzahl der Würfel kann Folgendes eintreten:

- Glücklicher Wurf → AT erfolgreich; der Gegner hat keine PA.
- Kritischer Erfolg → AT erfolgreich; der Gegner hat keine PA; Schaden mit doppelter Anzahl Würfel im SW.
- Kritischer Fehlschlag → Ein SW gegen sich selbst, ohne RS; Ein Ereignis mit der Waffe tritt ein. (→ Kritischer Fehlschlag bei einer Kampfprobe)

### **Parade-Proben**

Eine Parade ist nur möglich, wenn der Verteidiger, den Angreifer ebenfalls fo-kussiert. Es gibt allerdings Passive Fähigkeiten, die eine Parade auch von anderen Angreifern erlauben. Um eine Parade (PA) auszuführen, wird der entsprechende Kampfwert (KW) vom Charakterbogen genutzt. Führt der Held eine Waffe, die er nicht explizit in einer Ausprägung erlernt hat, ist alleine dieser KW maßgebend. Das Ergebnis der Kampfprobe wird direkt mit diesem Wert verglichen. Ist es  $\leq$  dem KW, war die PA erfolgreich. Wenn die Parade erfolgreich ist, erleidet der Charakter keinen Schaden.

Sollte der Held eine Ausprägung zur geführten Waffe erlernt haben, gilt dieser Abschnitt: Ausprägung und Kampfhaltung

**Besonderheit Fernkampf:** Eine PA ist nur mit *Schild* oder der Ausprägung *Fernkampfabwehr* möglich. Alternativ besteht die Möglichkeit, mit der Ausprägung *Ausweichen* den Schaden zu vermeiden.  
 ( → *QPnP 08 Die Macht der Gewöhnlichen* > *Schild -Verteidigung* )  
 ( → *QPnP 03 Erschaffung eines Helden* > *Ausprägungen* )

Auch bei einer Parade geschehen unerwartete Dinge. Durch die Anzahl der Würfel kann Folgendes eintreten:

- Glücklicher Wurf → Direkter Gegenschlag; SW ohne Möglichkeit zur PA, aber mit RS.
- Kritischer Erfolg → Direkter Gegenschlag, SW ohne Möglichkeit zur PA ohne RS.
- Kritischer Fehlschlag → Ein SW gegen sich selbst, ohne RS; Ein Ereignis mit Waffe/Schild tritt ein. ( → Kritischer Fehlschlag bei einer Kampfprobe )

## Ausprägung und Kampfhaltung

Führt der Held eine Waffe, die über eine Ausprägung verfügt, hat er mehr Möglichkeiten, den Angriff zu beeinflussen.

Vor dem Eingriff in den Kampf oder beim Waffenwechsel kann der Held den Ausprägungswert (AUW) zur Modifikation von AT, PA oder Schaden+ festlegen. Dadurch kann er entweder seine Chance auf einen Treffer verbessern, den Schaden bei einem Treffer erhöhen oder die Parade verbessern. Je nachdem wie der AUW investiert wird, nimmt der Held eine Kampfhaltung ein, die ihm weitere Vorteile bringt. ( → *QPnP 05 Gefecht und Arsenal* > *Kampfhaltung* )

## Kritischer Fehlschlag bei einer Kampfprobe

### WURF EREIGNIS

<b>1-2</b>	Waffe ist irreparabel zerstört*
<b>3-5</b>	Waffe ist reparabel zerstört*
<b>6-7</b>	Waffe wurde fallengelassen
<b>8-12</b>	Waffe bleibt wie zuvor

\* Es gilt immer die Regel der Waffe, falls eine angegeben ist. Magische Waffen werden nie zerstört, sondern für einen Sonnenlauf ab diesem Zeitpunkt aufgrund magischer Überladung unbrauchbar.

## Magie-Proben

Magiebegabte Heldenklassen haben Zauber, die sie im Kampf nutzen. Die Zauberfertigkeiten sind an die Ausprägungen angelehnt. Der Kampfwert *Magiebasis* wird für jede Zauberprobe im Kampf genutzt. Diese heißt Zauberattacke (AZ, *Attacke mit Zauber*).

Magiekundige können statt der *Kampfhaltung* den Zauberfertigkeitswert (ZfW) nutzen, um den Zauber in einer *um eins erhöhten Stufe* zu weben. Ebenso ist es möglich, einen Zauber, den der Zaubernde auf Stufe 2 gesteigert hat zugunsten des verringerten Energieverbrauchs und der reduzierten Aggro in niedrigeren Stufen zu weben. Dabei wird die Probe nicht verändert aber damit lässt sich der Schaden und die verursachte Aggro regulieren, ähnlich der *Kampfhaltung* bei konventionellen Angriffen.

### Beispiel

Travin webt den Zauber *Gedankenblitz*, den er auf Stufe 0 mit einem ZfW=4 erlernt hat. Sein Magiebasiswert beträgt 11.

Bei der ersten AZ webt er den Zauber auf Stufe 0: Mit 2W12 kann er Werte von 2 bis 24 würfeln. Die AZ ist bestanden, wenn das Ergebnis  $\leq 11$  ist. Allerdings stehen ihm 4 ZfW zur Korrektur zur Verfügung. Damit sind die Ergebnisse von 2 bis 15 ein Erfolg!

Beim zweiten Angriff webt er den Zauber für 4 ZfW eine Stufe höher und hat keine Möglichkeit den Wurf zu korrigieren. Damit sind die Ergebnisse von 2 bis 11 ein Erfolg! Er hat allerdings den Nutzen der höheren Stufe des Zaubers.

Auch beim Weben von Zaubern können unvorhergesehene Effekte auftreten. Durch die Anzahl der Würfel kann Folgendes geschehen:

- Glücklicher Wurf → AZ erfolgreich; es werden 2AP weniger benötigt.
- Kritischer Erfolg → AZ erfolgreich; der Magiewiderstand (MW) des Gegners, wird ignoriert; Bei Schadenszaubern, wird die doppelte Anzahl Würfel im SW genutzt. Bei allen Zaubern gilt die angegebene Regel, falls eine vorhanden ist.
- Kritischer Fehlschlag → Bei Schadenszaubern wird ein SW gegen sich selbst, ohne MW ausgeführt; ein Ereignis mit dem Zaubernden tritt ein.  
(→ Kritischer Fehlschlag bei einer Zauberprobe)

## Kritischer Fehlschlag bei einer Zauberprobe

### WURF EREIGNIS

<b>1-2</b>	Zaubernder ist kurz benommen (8AP)
<b>3-5</b>	Zaubernder verliert alles Mana
<b>6-7</b>	Zaubernder verliert doppeltes Mana
<b>8-12</b>	Zaubernder nutzt zwei zusätzliche AP

Es gilt immer die Regel des Zaubers, falls eine angegeben ist. In diesem Fall werden die entsprechenden Zeilen in der Tabelle ersetzt. Meist existiert eine Formulierung wie folgende: *Der Zaubernden ist der halbierten Wirkung des Zaubers ausgesetzt. Bei Veränderungen des Zustands durch den Zauber wird die Wirkung meist umgekehrt. (z. B. Beschleunigen → Verlangsamen)*

---

## Ablauf eines Gefechts

### Vorbereitung

- Zunächst werden die Farbmarker der Kampfteilnehmer, getrennt nach *Angreifender Partei* und *Reagierender Partei*, auf das *Reihenfolge-Tableau* gestellt.
- Über die Reihenfolge entscheidet der Initiative-Wert jedes einzelnen KTN. Hinten (ganz links) steht jeweils der Teilnehmer mit der höchsten Initiative. Bei gleicher Initiative gilt folgende Reihenfolge anhand der ausgerüsteten Angriffsmethode (Fernkampf → Magie → Nahkampf). Herrscht weiterhin Gleichstand, wird gewürfelt. Der höhere Wert greift zuerst an.

### Ausgerüstete Angriffsmethode

Grundsätzlich gilt die Waffe als *ausgerüstet*, die standardmäßig genutzt wird und entsprechend schnell erreichbar ist (Gehänge, Gürtel, in der Hand getragen, Schnellöffner auf dem Rücken für Zweihandwaffen). Sollte der Bogen oder die Armbrust abgespannt auf dem Rücken getragen werden, gilt sie nicht als *ausgerüstet*. Bei magiebegabten Klassen kommt es beispielsweise darauf an, wie die Waffe gerade getragen wird. Wird z.B. der Magierstab in der Hand getragen, gilt der Magierstab als *ausgerüstet*. Entsprechend würde Nahkampf gelten, ansonsten die Angriffsmethode *Magie*, da kein Waffenwechsel notwendig ist, um einen Zauber zu weben.

Für magiebegabte Heldenklassen gibt es die Ausprägung **Waffenzauber**, mit dieser Fähigkeit ist es möglich, die Zauber mittels geführter Waffe oder einhändig zu weben, sodass trotz ausgerüsteter Waffe die Initiative für Magie gilt. Für andere magische Heldenklassen gibt es ähnliche Ausprägungen.

## Aktionen im Gefecht

### Bewegungen und Bereitmachen

- Zuerst werden häufig AP in Bewegung investiert. Ein KTN kann mit 3AP bis zu drei Felder weit gehen.
- Alternativ kann eine Waffe kampfbereit gemacht werden (Pfeil einlegen, Waffe ziehen, etc.)

### Held-Gegner-Interaktion

Ein Held greift aktiv – mit einer, einen Gegner betreffenden, Aktion – in den Kampf ein:

- Festlegen des Gegners (Fokus)
- Festlegen der Kampfhaltung durch Verteilung der **AUP** der genutzten Angriffsmethode (Waffe/Zauber). Der Marker zur Markierung der Kampfhaltung wird sichtbar ausgelegt.
- Vorrücken auf dem Reihenfolge-Tableau.
- Held (Nahkampf): Angriffswurf mit 2W12
  - → Bei Erfolg: → Gegner: Paradewurf
  - → Bei Fehlschlag: Der nächste KTN ist an der Reihe.
  - Gegner: Paradewurf
    - → Bei Fehlschlag: → *Held: Schadenswurf*
    - → Bei Erfolg: Der nächste KTN ist an der Reihe.
  - Held: Schadenswurf
    - → Gegner erleidet Schaden, abzüglich des Rüstungsschutzes.
- Held (Fernkampf): Angriffswurf mit 2W12
  - → Bei Erfolg: → Gegner: Ausweichen oder Gegner: Fernkampfabwehr
  - → Bei Fehlschlag: Der nächste KTN ist an der Reihe.
  - **Gegner: Ausweichen/Fernkampfabwehr** (wenn erlernt und Fokus auf dem Angreifer, Zauber wird unterbrochen)
    - → Bei Fehlschlag: → *Held: Schadenswurf*
    - → Bei Erfolg: Der nächste KTN ist an der Reihe.
  - Held: Schadenswurf
    - → Gegner erleidet Schaden, abzüglich des Rüstungsschutzes.

- Held (Magie): Angriffswurf mit 2W12
  - → Bei Erfolg: → Gegner: Magiestärke
  - → Bei Fehlschlag: Der nächste KTN ist an der Reihe. Held zahlt halbe ME für Zauber.
  - **Gegner: Magiestärke** (Optional: abhängig vom Zauber)
    - → Bei Fehlschlag: → *Held: Schadenswurf*
    - → Bei Erfolg: Der nächste KTN ist an der Reihe. Held zahlt halbe ME für Zauber.
  - Held: Schadenswurf
    - → Gegner erleidet Schaden, abzüglich des Werts für eventuellen magischen Schutz (Zauberreduktion durch Magiewiderstand?, Schutzzauber, Schutzgegenstände, Völker...). Held zahlt volle ME für Zauber.

### Kurzgefasst: Reaktionen der Helden auf einen Angriff

- Nahkampf (AT)
  - Parade → Probe auf *Parade* + ggf. Verbesserung aus Kampfhaltung
  - Ausweichen\* → Probe auf *Kontrolle*, erschwert um 3
  - Ausprägungen → Ausweichen, Parieren, Abwehr, Blockade, ...
- Fernkampf (AT)
  - Parade → Nur mit ausgerüstetem Schild ( $\geq$  Ritterschild), wie Nahkampf, aber erschwert um 3
  - Ausweichen\* → Probe auf *Kontrolle*, erschwert um 6
  - Ausprägung → Fernkampfabwehr
- Magie (AZ)
  - Zauberabwehr → Möglich bei einem Zauber, der gegen *Magiestärke* ausgeführt wird. (Probe auf *Magiestärke*)
  - Zauberreduktion → Passiv: *Magiewiderstand*, Schutzgegenstände, etc.. (Reduktion: ABRUNDEN(*Magiestärke*/2) ?)

\* Möglich, wenn der Held den Gegner ebenfalls fokussiert. Ein laufender Zauber wird unterbrochen.

**Kurzgefasst: Reaktionen der Gegner auf einen Angriff (QM-Info)**

- Nahkampf
  - Parade → Probe auf *Parade*
  - Ausweichen → Probe auf KW *Parade* -3
- Fernkampf
  - Parade → Nur mit ausgerüstetem Schild ( $\geq$  Ritterschild), wie Nahkampf, aber erschwert um 3
  - Ausweichen → Probe auf KW *Parade* -6
- Magie
  - Zauberabwehr → Möglich bei einem Zauber, der gegen *Magiestärke* ausgeführt wird. (Probe auf *Magiestärke*)
  - Zauberreduktion → Passiv: ABRUNDEN(*Magiestärke*/2)

\* Möglich, wenn der Gegner den Helden ebenfalls fokussiert. Ein laufender Zauber wird unterbrochen.

---

## Aggro im Kampf (Zielauswahl der NPC)

### Umsetzung

- Jeder Held hat 12 Holzperlen seiner Farbe.
- Jeder Gegner hat ein leeres Glasröhrchen am Spielfeldrand.
- Produziert ein Held Aggro, wirft er eine seiner Holzperlen in das entsprechende Röhrchen.
- Ein Held mit den meisten Holzperlen seiner Farbe, hat die Aggro des Gegners → wird angegriffen.
- Bei gleicher Anzahl bleibt die vorherige Farbe führend.
- Ist ein Glas eines Gegners mit 10 Holzperlen gefüllt, hat sich der Gegner *festgebissen* und greift keinen anderen Gegner mehr an, bis das Glas geleert wird. (Fähigkeit/Ausprägung/Zauber)
- Ist ein Glas voll, verfallen übrige Holzperlen.
- Sollte die letzte Holzperle einen Gleichstand herbeiführen, bleibt der Gegner auf dem vorherigen Helden.
- Hat ein Held keine Holzperlen mehr, wird sein Schaden um 2 reduziert und er verursacht keine Aggro mehr. Bis er durch den Tod eines Gegners oder einer ausgeführten Fähigkeit wieder welche zurückbekommt.
- Muss ein Gegner aufgrund der Aggro einen anderen Helden angreifen müssen, wird die erzwungene Aktion *Gegnerwechsel* zusammen mit der eigentlichen Aktion in einem Zug ausgeführt.

## Das Aggro-Management

- Jeder Treffer **gewöhnlicher Angriffe** produziert Aggro am Gegner, auch wenn der Schaden auf 0 reduziert ist.
  - *defensiv* = +0 ( → Modifikation **-1** )
  - *normal* = +1 ( → keine Modifikation )
  - *aggressiv* = +2 ( → Modifikation **+1** )
- Bei **Magieanwendungen** (Zaubern/Runen/Schriftrollen/Worten der Macht/...) zählt die Aggro-Kategorie (1-3).
- Kritische Treffer (allgemein)
  - Bei **Nahkampf** und **Fernkampf** produzieren kritische Treffer aller Art eine Aggro von 3.
  - Kritische **Magieanwendungen** erhöhen die Aggro auf den doppelten Wert der Aggro-Kategorie.
- Fähigkeiten (allgemein)
  - Jede **heilende Fähigkeit** produziert Aggro an *allen* Gegnern. (1-2 Holzperlen)
  - Eine **aggro-generierende** Fähigkeit fügt 1-3 eigene ein oder leert sogar das Röhrchen eines oder mehrerer Gegner.
  - Eine **aggro-reduzierende** Fähigkeit fügt 1-3 Holzperlen jeder Farbe bis auf der eigenen (und unbenutzten) in das Glas ein. Die Holzperlen werden nach höchster Initiative jeweils einzeln eingefügt. Bei Gleichstand greift der Gegner, den am nächsten stehenden (Bei gleicher Entfernung den mit der niedrigeren Initiative, sonst SL) an, nicht aber den Helden, der die Fähigkeit eingesetzt hat. Ist der Gegner zu weit entfernt (>10 Felder), wird die nächste Anzahl einer Farbe genommen.
  - Fähigkeiten wie *Entweichen*, *Entwinden*, *Losreißen* wechseln die Farbe der Holzperlen des Helden zu einer unbenutzten. Der Gegner greift anschließend den Helden mit den meisten Holzperlen an. Ist der Held zu weit entfernt (>10 Felder), wird die nächste Anzahl einer Farbe genommen. Bei Gleichstand oder keiner Aggro, den am nächsten stehende Held. (Bei gleicher Entfernung den mit der niedrigeren Initiative, sonst SL.)

## Kampfhaltung

Die Verteilung des Ausprägungswerts (**AUW**) wird zu Beginn des Kampfes festgelegt (bzw. beim ersten Eingriff in den Kampf). Diese Verteilung spiegelt die Haltung wider, ob man *aggressiv*, *ausgeglichen* oder *defensiv* im Kampf agiert. Beim Wechsel der Angriffsmethode (Waffen, Zauber, Fähigkeit) kann der AUW neu verteilt werden. (Wer immer mit derselben Waffe angreift oder denselben Zauber nutzt, kann nur mit Einsatz von AP neu verteilen.)

Hat ein Held keine AUP für die genutzte Waffe, ist die Kampfhaltung immer *ausgeglichen* und es kann auch kein *Schaden+* genutzt werden.

## Definitionen

- Defensive Kampfhaltung
  - mind. 3 Punkte mehr in PA als in TA und S+ zusammen
  - reduzierte aggro-generierung → Keine Holzperle in das Aggro-Gläschen des angegriffenen Gegners.
- Aggressive Kampfhaltung
  - mind. 4 Punkte mehr in TA und S+ zusammen als in PA
  - gesteigerte aggro-generierung → Zwei Holzperlen in das Aggro-Gläschen des angegriffenen Gegners.
- Ausgeglichene Kampfhaltung
  - Alle anderen Kombinationen
  - keine Boni
  - normale Aggro-Generierung

Einige Klassen haben die passive Fähigkeit **Spontan**, mit der die Kampfhaltung vor jedem Angriff neu festgelegt werden kann. Andere Klassen bekommen z.B. bei defensiver Haltung einen extra Bonus auf PA oder RS oder generieren mehr oder weniger Aggro. (**Überlegt, Robust, Aggressiv, Heimlich**) (Siehe [QPnP 02 Heldenklassen](#))

Für die Kampfhaltung werden folgende Marker genutzt:



## Zaubern im Kampf

Magiekundige müssen, wenn sie während eines Zaubervorgangs (>3AP) getroffen werden, eine Probe auf *Kontrolle* (oder die Ausprägung *Zauberfokus*) ablegen, um den Zauber nicht abbrechen zu müssen. Aus einem Abbruch resultiert der halbe bisher erfolgte Verbrauch an ME (abgerundet). Sollte der Verbrauch abhängig vom Schaden sein, wird dieser noch nicht mit einberechnet. Gelingt die Probe auf *Zauberfokus*, wird der Zauber nicht unterbrochen und es geht ohne Folgen weiter.

## Verwundung, Malus und Tod im Kampf

- **LE < 50%** → +1AP pro Zug
  - **LE < 25%** → Doppelte AP für ausgeführte Aktionen.
  - **LE = 0-2** → Ein Held ist bewusstlos und erholt sich nach dem Kampf innerhalb von kurzer Zeit wieder (15min, eine Feuerzeit).
  - **LE < 0** → Ein Held ist tot. Er kann im Tempel oder durch einen Zauber eines Gefährten wiederbelebt werden.
  - **LE < -5** → Ein Held muss durch die Gunst der Götter in einem Tempel ins Leben zurückgeholt werden. Danach ist ein Aufenthalt im Tempel zur Pflege und Erholung von mind. 1 Woche notwendig. Dies lassen sich die Priestera gut bezahlen. Evtl ist eine Bezahlung auch durch Unterstützung bei Problemen möglich.
- 

## Besondere Kampfregeln - Kampfstile

### Kampf mit zwei Waffen

Grundsätzlich ist es möglich, zwei 1-Hand-Waffen zu nutzen. Erforderlich dafür ist eine **Stärke von 6** und ein **Geschick von 7**. Dabei hat der Held zwei Angriffswürfe in einem Zug. Allerdings dauert der Zug dann 3AP statt 2AP. Zudem erleidet ein Held Abzüge auf Angriff und Parade. Um die Abzüge zu verringern, kann die Ausprägung Beidhändig erlernt werden. Die Abzüge starten wie folgt: Haupthand -3, Nebenhand -5. Die Abzüge gelten für die AT, die PA ist unbeeinflusst. Ab einem **AUW** von 9 ist die Haupthand frei von Abzügen und mit einem AUP von 15 kann der Held beide Waffen ohne Abzüge einsetzen.

### Kampf mit Waffe und Schild

Grundsätzlich ist es möglich, eine 1-Hand-Waffe mit Schild zu nutzen. Erforderlich dafür ist eine **Stärke von 7** und eine Agilität **von 6**. Dabei hat der Held mehr RS ohne Bedingungen. Allerdings erleidet ein Held Abzüge auf Attacke und Parade. Die Abzüge sind der Tabelle zu entnehmen. Um die Abzüge zu verringern oder die PA zu verbessern, kann die Ausprägung Schildkampf erlernt werden.

SCHILD	RS	PA*	AT*	MAX. AUP
<b>BUCKLER</b>	1	0	-2	6
<b>RUNDSCHILD</b>	2	-1	-3	9
<b>RITTERSCHILD</b>	3	-2	-4	12
<b>TURMSCHILD</b>	4	-3	-5	15

\* Wenn der **AUW** bis zum Maximum (oder darüber) erlernt wurde, wird aus dem Malus ein PA-Bonus. So dass mit jedem Schild ein PA-Bonus von +2

trainiert werden kann. Bei dem **Max. AUW** ist für diesen Schildtyp der maximale Bonus für PA erreicht, auch wenn der **AUW** höher ist.

## Kampf mit Zweihandwaffen

Stabwaffen sind von dieser Regel ausgenommen, da sie immer zweihändig geführt werden, dadurch aber keinen erhöhten Schaden im Vergleich zu 1-Hand-Waffen haben.

Grundsätzlich ist es möglich, zweihändige Waffen zu führen. Erforderlich dafür ist eine **Stärke von 7** und eine **Agilität von 6**. Es gibt weiterhin einen Angriffs-wurf pro Zug. Allerdings erleidet ein Held Abzüge auf Attacke und Parade. Um die Abzüge zu verringern, kann die Ausprägung Zweihändig erlernt werden. Die Abzüge starten wie folgt: AT -2, PA -4. Ab einem **AUW** von 6 ist die AT frei von Abzügen und mit einem **AUW** von 12 kann ein Held die Waffe ohne Abzüge einsetzen und hat einen AT-Bonus von +2.



## Arsenal und Ausprägungen

Waffengattungen können optional erlernt werden. Wird eine Waffe genutzt, die nicht erlernt wurde, wird der Grundwert (z. B. Nahkampf) zur Probe genutzt und es ist nicht möglich eine Kampfhaltung einzunehmen oder Schaden+ zu machen.

### Tabellarische Übersicht

#### **Spezialisierungen der Waffengattungen**

Alle aufgeführten Ausprägungen erfordern eine zugelassene Waffe und keine weiteren Eigenschaften des Helden. Der Effekt jeder Ausprägung liegt darin, dass man mit dieser Waffengattung die Kampfhaltung nutzen kann, was sonst nicht möglich ist.

Ausprägung	Kategorie
<b>Fernkampf</b>	
Jagdbogen	Fernkampf
Langbogen	Fernkampf
Kompositbogen	Fernkampf
Armbrust	Fernkampf
Repetierarmbrust	Fernkampf
Schleudern	Fernkampf
Wurfwaffen	Fernkampf
Belagerungswaffen	Fernkampf
<b>Nahkampf</b>	
Einhändige Schwerter	1Hand
Einhändige Hiebwaffen	1Hand
Einhändige, Stumpfe	1Hand
Zweihändige Schwerter	2Hand
Zweihändige Hiebwaffen	2Hand
Zweihändige, Stumpfe	2Hand
Speere, Stäbe & Stangenwaffen	2Hand
Stichwaffen	1Hand
Kettenwaffen & Flegel	1Hand

#### *Besonderheit Belagerungswaffen*

Hier gibt es keine Kampfhaltung. Mit dieser Ausprägung ist es möglich ein Ziel einzugrenzen und gibt die Chance dieses zu treffen. Ansonsten ist die Nutzung von Belagerungswaffen fast ausschließlich dem Zufall überlassen.

## ***Waffenarsenal***

Hier nur einige Beispiele.

### ***Waffenlose Ausprägungen mit Beispielen***

<b>Boxen</b>	Keine Sonderform
<b>Ringen</b>	Keine Sonderform
<b>Kampfkunst</b>	Ryūjin Kensei Tenshō Shinrai

- Ryūjin  
Bedeutet „Drachengeist“ und vermittelt Stärke und Weisheit, passend für eine kraftvolle und zugleich spirituelle Kampfkunst.
- Kensei  
Bedeutet „Schwertheiliger“, kann aber auch metaphorisch für eine waffenlose Kunst stehen, die die Präzision und Disziplin eines Schwertkämpfers widerspiegelt.
- Tenshō  
Bedeutet „Himmlische Bewegung“ und beschreibt eine fließende, elegante und zugleich kraftvolle Technik.
- Shinrai  
Bedeutet „Vertrauen“ oder „Glauben“ und steht für eine Kampfkunst, die auf innerer Stärke und mentaler Kontrolle basiert.

### ***Nahkampf-Ausprägungen***

<b>Schwerter</b>	Schwert	Zweihänder	Bastardschwert
<b>Hiebwaffen</b>	Streitkolben	Dornenkeule	Spechtschnabel Stabsichel
<b>Stichwaffen</b>	Dolch	Degen	Florett Rapier
<b>Lanzen</b>	Jagdspieß	Leichte Lanze	Schwere Lanze
<b>Stäbe</b>	Kampfstab	Magierstab	Eisenstab
<b>Kettenwaffen</b>	Eisenkette	Kettenstab	Flegel
<b>Äxte</b>	Beil	Kriegsaxt	Doppelseitige Axt 2-Hand Axt

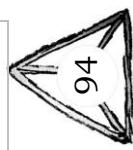
### ***Fernkampf-Ausprägungen mit Beispielen***

<b>Bogen</b>	Kurzbogen	Langbogen	Reiterbogen
<b>Arm-brust</b>	Armbrust	Taschen-Armbrust	Präzisions-Armbrust
<b>Schleuder</b>	Hirten-schlinge	Steinschleuder	Stabschleuder Wurfschleuder
<b>Wurfwaf-fen</b>	Wurfmesser	Wurfstern	Bumerang (Jagdbummerang) Schlachtbummerang
<b>Speere</b>	Jagdspeer	Wurfspeer	
<b>Blasrohr</b>	Blasrohr		

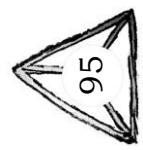


### Kampftalente und Kampfstile

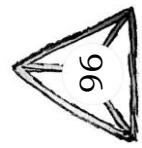
Ausprägung	Kategorie	Probe	AP	Effekt	Erfordert	Anmerkungen
<b>Kampfstile</b>						
Schildkampf	Kampfstile	-	-	Nutzung von 1H-Waffe + Schild	zugel. Waffe	
Beidhändig	Kampfstile	-	-	Nutzung von 2H-Waffe	zugel. Waffe	
Zweihändig	Kampfstile	-	-	Nutzung von zwei 1H-Waffen	zugel. Waffe	
Waffenzauber	Kampfstile	-	-	Vorteile bei ausgerüsteter Waffe: Weben von Zaubern möglich, Initiatiive-Kategorie <i>Magie</i>	Klasse: Magiebe-gabte Helden-klasse	
<b>Kontrolle</b>						
Zauberfokus	Verteidigung	Magie	-	Keine Unterbrechung durch Treffer.	-	Schaden erlitten.
Ausweichen	Verteidigung	Kontrolle	-	Verhindert den Schaden. Bei Fernkampf AT um 3 erschwert.	-	Statt Paradewurf nutzbar. Nächste AT um 3 erschwert.



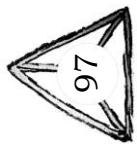
Schildparade	Verteidigung	Kontrolle	-	Verhindert den Nahkampf-Schaden.	Schild
1-Hand Parade	Verteidigung	Kontrolle	-	Verhindert den Nahkampf-Schaden.	zugel. Waffe
2-Hand Parade	Verteidigung	Kontrolle	-	Verhindert den Nahkampf-Schaden.	zugel. Waffe
Abwehr	Verteidigung	Kontrolle	-	PA +3, Kampfhaltung bleibt unverändert, nächste AT entfällt.	Schild, Stab&Stange
Blockade	Verteidigung	Kontrolle	-		Schild, zugel. Waffe
Fernkampfabwehr	Verteidigung	Kontrolle	-	Wehrt ein Geschoss mit Schild ab.	Schild
Schnelles Handeln	Bewegung	Kontrolle	-	Mehr als 3AP in einem Zug nutzbar. Für jeden genutzten AP über - 4 ist die Probe um je 3 erschwert. (+1AP=3, +2AP=6, ...)	Die Probe wird vor dem Einsatz der AP in diesem Zug gewürfelt.
Innehalten	Erholung	Kontrolle	3AP	Regeneration MA	-
Durchatmen	Erholung	Kontrolle	2AP	Regeneration AU	-
Kurze Erholung	Erholung	Kontrolle	5AP	Regeneration LE	-



Ausprägung	Kategorie	Probe	AP	Effekt	Erfordert	Anmerkungen
(Kampfwerte)						
<b>Herrschaft</b>						
Kriegsschrei	Unterstützung	Herrschaft	3AP	Die nächste AT oder ZA ist um 2 erleichtert und kostet - 1AP.	Typ: Nahkämpfer	
Kampfschrei	Stärkung	Herrschaft	2AP	Die nächsten 3 AT sind um 2 erleichtert.	Typ: Nahkämpfer	
Verhöhnen	Aggro-Kontrolle	Herrschaft	3AP	Fügt im Umkreis von 5 Feldern allen Gegnern X Perlen der eigenen Farbe hinzu.	Typ: Nahkämpfer	
Ablenken	Aggro-Kontrolle	Herrschaft	3AP	Fügt einem Gegner im Umkreis von 5 Feldern X Perlen der eigenen Farbe hinzu und setzt ihn 1AP vor.	Typ: Alle	
Entziehen	Aggro-Kontrolle	Herrschaft	3AP	Fügt einem Gegner jeweils eine Perle jedes Helden hinzu.	Typ: Alle	
Losreißen	Aggro-Kontrolle	Herrschaft	2AP	Fügt dem fokussierten Gegner so viele Perlen eines anderen Helden hinzu, dass dieser Held die gleiche Anzahl Perle	Typ: Alle	



			hat, wie der aktive. Nun wird dieser angegriffen.
Verschwinden	Aggro-Kontrolle	Herrschaft	Fähigkeit <b><i>wechselt die Farbe</i></b> der Perlen des Helden Typ: Dieb zu einer unbenutzten.
Ortswechsel	Heimlich	Herrschaft	Ist nur sinnvoll, wenn Gegner einen im Vorbeigehen treffen Typ: Dieb können. (?)
Hinterhalt	Heimlich	Herrschaft	Die 3AP ersetzen die AP der AT, dafür kann der Gegner nicht parieren und der Schaden beträgt +2
Sprint	Bewegung	Herrschaft	2AP 4 Felder weit ziehen Typ: Alle
Fliehen	Bewegung	Herrschaft	1AP* nicht unterbrechbar, ein direkter weg zu einem der Fluchtpunkte Typ: Alle



## 06 Magie und Zauberei

- Magiebegabte Heldenklassen
- Wichtige Werte
  - Kampf
  - Widerstand
  - Abwehr
- ...

### Übersicht Magie

Die magischen Heldenklassen bieten ein magisches Spielerlebnis und bieten viele Abwechslung. Wer die mächtigen Zaubersprüche der Schulmagie entfesseln möchte, erlernt dies als menschliche Magiae oder Kultisten des Echsenvolkes. Die Priester und Barden machen sich den göttlichen Beistand der Zwölfen zu Nutze, um zu Heilen und die Gruppe zu stärken. Zuletzt sorgen Druiden und Hexen für allerlei Überraschungen, indem sie Sich die Kraft der Natur zu eigen machen.

[QPnP 02 Heldenklassen > Magiebegabte](#)

### Magie im Spiel

#### Magie-Proben

Magiebegabte Heldenklassen haben Zauber, die sie im Kampf nutzen. Die Zauberfertigkeiten sind an die Ausprägungen angelehnt. Der Kampfwert *Magiebasis* wird für jede Zauberprobe im Kampf genutzt. Diese heißt Zauberattacke (AZ, *Attacke mit Zauber*).

Magiekundige können statt der *Kampfhaltung* den Zauberfertigkeitswert (ZfW) nutzen, um den Zauber in einer *um eins erhöhten Stufe* zu weben. Ebenso ist es möglich, einen Zauber, den der Zaubernde auf Stufe 2 gesteigert hat zugunsten des verringerten Energieverbrauchs und der reduzierten Aggro in niedrigeren Stufen zu weben. Dabei wird die Probe nicht verändert aber damit lässt sich der Schaden und die verursachte Aggro regulieren, ähnlich der *Kampfhaltung* bei konventionellen Angriffen.

#### Beispiel

Travin webt den Zauber *Gedankenblitz*, den er auf Stufe 0 mit einem ZfW=4 erlernt hat. Sein Magiebasiswert beträgt 11.

Bei der ersten AZ webt er den Zauber auf Stufe 0: Mit 2W12 kann er Werte von 2 bis 24 würfeln. Die AZ ist bestanden, wenn das Ergebnis  $\leq 11$  ist. Allerdings stehen ihm 4 ZfW zur Korrektur zur Verfügung. Damit sind die Ergebnisse von 2 bis 15 ein Erfolg!

Beim zweiten Angriff webt er den Zauber für 4 ZfW eine Stufe höher und hat keine Möglichkeit den Wurf zu korrigieren. Damit sind die Ergebnisse von 2 bis 11 ein Erfolg! Er hat allerdings den Nutzen der höheren Stufe des Zaubers.

Auch beim Weben von Zaubern können unvorhergesehene Effekte auftreten. Durch die Anzahl der Würfel kann Folgendes geschehen:

- Glücklicher Wurf → AZ erfolgreich; es werden 2AP weniger benötigt.
- Kritischer Erfolg → AZ erfolgreich; der Magiewiderstand (MW) des Gegners, wird ignoriert; Bei Schadenszaubern, wird die doppelte Anzahl Würfel im SW genutzt. Bei allen Zaubern gilt die angegebene Regel, falls eine vorhanden ist.
- Kritischer Fehlschlag → Bei Schadenszaubern wird ein SW gegen sich selbst, ohne MW ausgeführt; ein Ereignis mit dem Zaubernden tritt ein.  
( → Kritischer Fehlschlag bei einer Zauberprobe)

## Magieanwendungen / Zauber

Für magiebegabte Heldenklassen stehen zusätzlich zu den Fähigkeiten und Ausprägungen noch Zauber zur Verfügung. Um sie zu erlernen, werden ebenfalls FP benötigt.

Bei jeder magiebegabten Heldenklasse ist definiert, welche Zauber bei der Erstellung gewählt werden können und wie viel FP diese kosten. Zusätzlich kann es von dem Werdegang abhängig sein, welche Zauber verfügbar sind.

## **#tbc EXCEL Liste mit Zaubern, oder Verweis.**

### Übersicht Zauber

- **Magierzauber** (Mana, Schulmagie)
- **Naturzauber** (Vita, Druidische Magie)
- **Priesterzauber** (Glaubenskraft)
  - Gebete
  - Bitten
  - Lieder und Gesänge

## 07.1 Zaubertricks an der Akademie

### **Magischen Rang in QPnP einarbeiten**

#### Übersicht

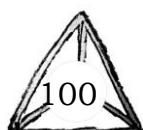
Als Schulmagie wird die Magie genannt, die von einem magie-durchwobenen Lebewesen, einem *Magum*, gewebt wird. Dabei nutzt das Magum die bereits in ihm vorhandene magische Energie, welche als *Mana* bezeichnet wird. Der Grund, warum sich das Mana in manchen Lebewesen ansammelt, ist bis heute nicht geklärt. Um die angesammelte Energie in einem Lebewesen zu kontrollieren und zu nutzen, muss eine umfangreiche Ausbildung an einer Magier-Akademie absolviert werden. Es gibt auch Berichte von Individuen, die keine Akademie besucht haben und dennoch ihre Magie unter Kontrolle haben, doch sind häufigere Fälle bekannt, in denen die Individuen der Macht der Magie erlegen sind oder vom Cud'lunii, dem dunklen Gott, verführt wurden und nun als Dunkelmagier Chaos und Schrecken über die Welt bringen.

Durch den immerwährenden Zugewinn an Mana, ist ein Magum in der Lage im Laufe seines Lebens immer aufwendigere und machtvollere Zaubер zu weben. Damit dies möglich ist, müssen allerdings Rituale ausgeführt werden, um in den nächsten magischen Rang aufzusteigen. Erst dann kann das Magum das volle Potenzial entfalten.

#### Magischer Rang

Ein Magum nimmt im Laufe seines Alters immer mehr Mana aus der Umgebung auf und die maximale Manareserven des Körpers steigen stetig an. Der *Magische Rang* spiegelt die Macht wider, die ein Magum nutzen kann. Zwar steigt das Mana durchgehend an, das volle Potenzial eines Ranges kann aber erst nach dem Aufstiegsritual genutzt werden. Erst dann ist genug magische Energie verfügbar, um aufwendigere und kraftvollere Zauber zu weben. Alles verfügbare Mana kann allerdings bereits für Zauber des aktuellen Ranges verwendet werden. Die Regeneration der Manareserven pro Zeit nimmt nicht zu, sodass ältere Magiae länger brauchen, um sich vollständig zu erholen. Zauber höherer Ränge müssen durch einen Lehrmeister des entsprechenden magischen Kreises unterrichtet werden.

Travin: *Sutroms Schwert dagegen ist von Magie durchdrungen, allerdings in derart unbekannten Strukturen, dass die magische Aura, die das Schwert stetig umgibt, ohne genaue Analyse nicht von einem Magier meines Rangs wahrgenommen werden kann.*



## Aufstieg in den nächsten Rang

Um das hinzugewonnene Mana des Alters auch effizient nutzen zu können, muss das Magium mithilfe eines Rituals in einen höheren Rang aufsteigen. Dieses Ritual kann ein Magium alleine ausführen, sofern es die benötigten Zaubersprüche und Beschwörungsformeln kennt. Alle 7 Jahre kann ein Aufstiegsritual durchgeführt werden, um den nächsten Rang zu erhalten. Dabei ist das erste Ritual, die *Öffnung des Zugangs zur kontrollierten Schulmagie* ab einem Alter von 7 Jahren möglich. Zauber vorheriger Ränge fallen dem Magium leichter und verbrauchen weniger Mana.

Magischer Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mindestalter	7	14	21	35	42	49	56	63	70	77

## Magische Kreise der Schulmagie

Die *Schulmagie* ist in Kreise unterteilt und die Zauber aus den verschiedenen Kreisen haben einen unterschiedlichen Focus. Jede Akademie hat sich einem Kreis verschrieben und entsprechend legt sich jedes Magium ebenfalls auf einen Kreis fest, der sein Leitkreis wird. Zauber aus diesem Kreis fallen dem Magium leichter als übrige Zauber. Allerdings gibt es immer einen gegensätzlichen Kreis. Aus diesem können keine Zauber erlernt werden. Allerdings können Runen oder mit Zaubern dieses Kreises belegte Gegenstände genutzt werden.

- Es gibt in jedem Kreis Zauber,
  1. → die Schaden verursachen und im Kampf nützlich sind,
  2. → sowie Zauber, die spezielle Fähigkeiten haben, um Situationen zu beeinflussen.
- Erstere werden nur in den höheren Rängen gelehrt und der Zugang muss von dem Rat der Universität oder Akademie freigegeben werden.

Zahl	Kreis	Gegensatz	Bedeutung	Adjektiv
1	Erkenntnis	!(Täuschung)	Erkenntniszauber	
2	Hellsicht	!(Verwirrung)	Gedankenlesen	
3	Herrschaft	!(Chaos)	Physische Kontrolle	
4	Wandlung	!(Beschwörung)	Veränderung von Materie	
5	Beschwörung	!(Wandlung)	Herbeirufung von Kreaturen	
6	Chaos	!(Telekinese)	Verdrehung der Elemente	
7	Verwirrung	!(Hellsicht)	Mentale Kontrolle	
8	Täuschung	!(Erkenntnis)	Schelmische Magie	

## Akademien der magischen Künste

### **Akademie der unbeständigen Materie zu Goldfels**

Beschreibung

n/a

Schwerpunkte

Neben dem magischen Wissen wird an dieser Akademie

---

### **Akademie der gelehrt Täuschung zu Geiersfurth**

Beschreibung

Layana, die Hofmagierin zu Goldfels, hat diese Akademie besucht.

Schwerpunkte

Neben dem magischen Wissen wird an dieser Akademie

---

### **Akademie der materiellen Veränderung zu Tiefstein**

Beschreibung

Travin hat diese Akademie besucht.

Schwerpunkte

Neben dem magischen Wissen wird an dieser Akademie

---

## Heldenklassen

Wer die mächtigen Zaubersprüche der Schulmagie entfesseln möchte, erlernt dies als menschliche Magiae oder Kultisten des Echsenvolkes.

[QPnP 02 Heldenklassen > Magiebegabte](#)

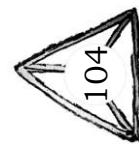
---



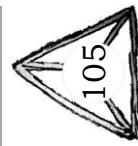
## Magierzauber

**Die Exceltabelle ORPG - Charakterbogen-Magier.xlsx beinhaltet bereits Zauber mit einigen Beschreibungen und Zuordnungen.**

Name	Kreis	Rang	Zauberart	AP	MP	Wirkung	Dauer	TW	Stufe	Aggro+	Probe
Dunkler Pfeil	Chaos	1	Phy. Schaden	2	4	2W6	4s	3	1	1	
Kalter Vorhang	Chaos		Elem. Status								2
Stärkung	Chaos		Phy. Einfluss								
Energiestoß	Chaos		Phy. Schaden								
Vere Acnosis	Erkenntnis	1	Analyse								
Manageschoss	Erkenntnis	1	Arkaner Schaden								
Sternengeschoss	Hellsicht	1	Geist Schaden								
Verlangsamung	Herrschaft		Phy. Einfluss								
Schwäche	Herrschaft		Phy. Einfluss								
Beschleunigung	Herrschaft		Phy. Einfluss								
Flammendolch	Herrschaft		Elem. Schaden								
Windschneide	Herrschaft		Elem. Schaden								
Verschwinden	Täuschung	3	Illusion								
Wirbelsturm	Veränderung		Elem. Status								
Erdstoß	Veränderung		Phy. Schaden								
Windstoß	Veränderung		Phy. Schaden								
Feuerstoß	Veränderung		Phy. Schaden								
Stabfeuer	Veränderung	3	Phy. Schaden								
Schlaf	Verwirrung	1	Psy. Kontrolle								
Blenden	Verwirrung	1	Psy. Kontrolle								



<b>Gedankenstoß</b>	Verwirrung	2	Geist Schaden	
<b>Verwirren</b>	Verwirrung		Psy. Kontrolle	Gegner +2AP
<b>Einflieren</b>	Wandlung	2	Phy. Einfluss	
<b>Säureball</b>	Wandlung	3	Ellem. Schaden	
<b>Feuerball</b>	Wandlung	2	Ellem. Schaden	
<b>Regen</b>	Wandlung	3	Ellem. Status	
<b>Doppelgänger</b>	Täuschung	2	Illusion	
<b>Flucht</b>	Täuschung		Illusion	
<b>Scheinangriff</b>	Täuschung	1	Illusion	
<b>Unsichtbarkeit</b>	Täuschung	3	Illusion	
<b>Geisterruf</b>	Beschwörung	2	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre VI.
<b>Disterruf</b>	Beschwörung	2	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre VIII.
<b>Untoter Krieger</b>	Beschwörung	3	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre IX.
<b>Engelskrieger</b>	Beschwörung	4	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre IV.
<b>Feurelementar I</b>	Beschwörung	4	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre X.
<b>Wasserelementar I</b>	Beschwörung	4	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre X.
<b>Erdelementar I</b>	Beschwörung	4	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre X.
<b>Luftelementar I</b>	Beschwörung	3	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre X.
<b>Feurelementar II</b>	Beschwörung	6	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XI.
<b>Wasserelement. II</b>	Beschwörung	6	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XI.
<b>Erdelementar II</b>	Beschwörung	6	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XI.
<b>Luftelementar II</b>	Beschwörung	6	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XI.
<b>Dämon</b>	Beschwörung	6	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XII.
<b>Feurelementar III</b>	Beschwörung	8	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XII.
<b>Wasserelement. III</b>	Beschwörung	8	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XII.
<b>Erdelementar III</b>	Beschwörung	8	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XII.
<b>Luftelementar III</b>	Beschwörung	8	Herbeirufung	Ruf aus der Sphäre XII.



## Runen

### **Erschaffung von Runen**

Magiearten - Schulmagie

Magiearten - Natürliche Magie

### **Zitate**

*einige Runen, in denen Zauber eingebettet werden konnten*

---

## Magierstab

Voraussetzungen für das Ritual:

- Gewisse Manareserve wird permanent verbraucht und geht in den Stab über.
- Zauberspruch eines bestimmten Ranges muss erlernt werden.
- Anschließend kann das Ritual ausgeführt werden.
- Nach dem Ritual ist das Magium in der Regel für 5-7 Tage magisch erschöpft, sowie 1-2 Tage körperlich erschöpft.

### **Bindungsrituale**

Magiearten - Schulmagie

Magiearten - Natürliche Magie

### **Bindung des Magierstabs**

## 07.2 Magie mit der Natur

- Magiebegabte Heldenklassen
- Wichtige Werte
  - Kampf
  - Widerstand
  - Abwehr
- Zauber aus EXCEL integrieren
- Einteilung der
  - natürlichen Zauber
- ...

Heldenklassen

Druide

### Übersicht

Bei Zaubern der natürlichen Magie wird natürliche Energie benötigt, weitläufig als **Vita** bezeichnet. Sie wird direkt bei der Anwendung aus der Umgebung abgesaugt und umgewandelt. Dies bietet eine enorme Menge an verfügbarer Energie, macht aber das Zaubern in Gebäuden und steinernen Höhlen schwer. Die meisten Anwender natürlicher Magie verfügen über einen magischen Gegenstand, der es zumindest in begrenztem Umfang erlaubt, Energie aus der Natur aufzunehmen und später zu nutzen.

*QPnP 07.1 Zaubertricks an der Akademie > Natürliche Zauber*

Die natürliche Magie zieht ihre Macht aus der umgebenden Natur. Sie kann ohne gespeicherte Energie nicht in Räumen ohne Natur ausgeführt werden. Diese Magie wird von folgenden *magiebegabten Lebewesen* genutzt:

- *Druiden*
- *Hexen*
- *Fakire*
- *Schamanen*
- *Medizinfrau*

Allmählich ließ meine druidische Kraft nach

### Vita, druidische Magie

#### Übersicht Ursprünge

jeder Zauber hat einen Ursprung. Es ist möglich, dass andere Lebewesen der natürlichen Magie diese Zauber ebenfalls lernen, doch gibt es zu jedem Ursprung einen Gegensatz. Dem gegensätzlichen Ursprung ist es nicht möglich

diesen Zauber zu erlernen. Es ist jedoch möglich solch einen gegensätzlichen Zauber mit einer Spruchrolle, Rune oder ähnlichem Objekt auszuführen.

Zahl	Ursprung	Gegensatz	Bedeutung	Adjektiv
1	Druide	!(Hexen)	Veränderung von Leben Herbeirufung von Kreaturen	
2	Schamane	!(Medizinfrauen)	Gedankenlesen Mentale Kontrolle	
3	Medizinfrau	!(Schamanen)	Physische Kontrolle Physische Kontrolle	
4	Hexe	!(Druiden)	Erkenntniszauber Verdrehung der Elemente	

### Naturzauber

Name	Kreis	Zauberart	AP	MP	Wirkung	Dauer	TW+	TW Stufe	Aggro+	Probe
<b>Blütenzauber</b>		Druide								
<b>Wurzelgriff</b>		Druide								
<b>Wasserstrahl</b>		Druide								
<b>Besentanz</b>		Hexe								

*Verursachte Aggro: Zauberstufe + Aggro+*

## 07.3 Götter, Gebete und Gesänge

### Übersicht Götter

Zahl	Gottheit	Element	Bedeutung	Adjektiv
1	Suzne	Das Sein	Göttin der Natur, des Lebens, oberste Göttin	lebendig
2	Jinsil	Feuer	Gott der Tapferkeit	flammend
3	Ecilareon	Erde	Gott der Gerechtigkeit	gerecht
4	Ajbell	Liebe	Göttin der Leidenschaft	betörend
5	Caresch	Hass	Gott des Krieges	wütend
6	Deutéra	Luft	Göttin des Handwerks	fleißig
7	Nisacci	Wasser	Göttin der Gesundheit	heilsam
8	Zil'Intya	Die Leere	Göttin des Todes	nichtig

### Übersicht Zauber

- **Priesterzauber** (Glaubenskraft)
  - Gebete
  - Bitten
  - Lieder und Gesänge

## Gebete und Bitten der Priestera

Liste der Stoßgebete, die jede Priestera zu seinem Gottum als Fähigkeit wirken kann. Stoßgebete zu der gegensätzlichen Gottheit können nicht erbeten werden.

### GOTTHEIT

SUZNE	Zil'Intya
JINSIL	Nisacci
ECILAREON	Deutéra
AJABELL	Caresh
CARESH	Ajbell
DEUTÉRA	Ecilareon
NISACCI	Jinsil
ZIL'INTYA	Suzne

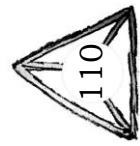
### GEGENSATZ

Name	Gottum	Zauberart	AP	MP	Wirkung	Dauer	TW+	TW Stufe	Aggro+	Probe
Stoßgebet Suzne	Suzne	Heilung	2AP							
Stoßgebet Jinsil	Jinsil	Angriff	2AP							
Stoßgebet Ecilareon	Ecilareon	Stärkung	2AP							
Stoßgebet Ajbell	Ajbell	Gegnerkontrolle	2AP							
Stoßgebet Caresh	Caresh	Angriff	2AP							
Stoßgebet Deutéra	Deutéra	Stärkung	2AP							
Stoßgebet Nisacci	Nisacci	Heilung	2AP							
Stoßgebet Zil'Intya	Zil'Intya	Schwächung	2AP							

Venursache Aggro: Zauberstufe + Aggro+

13. Januar 2026

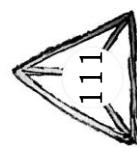
Created by Uwe Elbling



## Lieder und Gesänge der Spielleute

Name	Herkunft	Zauberart	AP	MP	Wirkung	Dauer	TW+	TW Stufe	Aggro+	Probe
<b>Heilsamer Gesang</b>	Barde	Heilung	2AP		Gruppe: Regeneration LE					
<b>Reinigendes Lied</b>	Troubadour	Heilung	2AP		Gruppe: Regeneration LE					
<b>Antreibender Spruch</b>	Zigeuner	Stärkung	2AP		Ein Held: Schaden+					
<b>Lobruf</b>	Troubadour	Stärkung	2AP		Ein Held: AT+					
<b>Stärkender Gesang</b>	Barde	Stärkung	2AP		Ein Held: PA+					
<b>Liederwoge</b>	Zigeuner	Angriff	2AP		Schaden, 1 Gegner					
<b>Liedersturm</b>	Troubadour	Angriff	2AP		Schaden, 1-3 Gegner					
<b>Schwindelig</b>	Zigeuner	Gegnerkontrolle	2AP		Gegner AT-					
<b>Betörende Melodie</b>	Zigeuner	Gegnerkontrolle	2AP		2 Aggro in jedes Gläschen					
<b>Milde Melodie</b>	Troubadour	Gegnerkontrolle	2AP		Gegner AP+1					
<b>Aufruhr</b>	Barde	Gegnerkontrolle	5AP		Leeren aller Aggro-Gläschen					
<b>Einschüchterndes Lied</b>	Barde	Gegnerkontrolle	2AP		Ein Gegner 1 Feld zurück					

Voraussetzung: Zauberstufe + Aggro+



## 08 Die Macht der Gewöhnlichen

Fähigkeiten aller nicht-magischen Helden

**FRAGE: WAS IST EINE AUSPRÄGUNG UND WAS IST EINE FÄHIGKEIT**

**FRAGE2: SIND FÄHIGKEITEN D. BARDEN & PRISTERA DEREN ZAUBER?**

### Passive Fähigkeiten

- → Beschreibungen: Passive Fähigkeiten
- Teilweise von der Klasse abhängig.
- Teilweise als Fähigkeit einer Spezies
- Teilweise für alle erlernbar
- Kosten keine (AP)
- Kosten keine (AU)

### Aktive Fähigkeiten

- → Beschreibungen: Aktive Fähigkeiten
- Ersetzen Trefferzonen (verlangsamten, festhalten...)
- Bringen erweitertes Gameplay und Spezialisierungen auch für Helden ohne Magie.
- nur für gewöhnliche Helden erlernbar?
  - Magier? Stab?
  - Priester? Ja -> Kriegshammer
  - Druide? Ja -> Keulen, Stäbe
  - Hexen? Besen?

### Fernkampf

#### Pfeil & Bolzen

- Gezielter Schuss
- Verlangsamender Schuss
- Unterbrechender Schuss
- Überspannen

#### Bogen

- Doppelpfeil
- Schnellschuss

#### Armbrust

- Zwillingsbolzen

#### Schleudern

- Doppelschlag

#### Wurfwaffen

- Festnageln
- Verlangsamten

## Nahkampf

### **Einhändige, Klingenwaffen 35cm**

(Schwerter, Äxte, Säbel, Hiebwaffen, Sicheln, Langdolche (mind. 35cm Gesamtlänge))

- Waffenwurf
- Geduckter Angriff
- Gegenschlag
- Stürmen
- Sturmangriff
- Klingenwirbel
- Klingentanz
- Knaufschlag

### **Einhändige, Stumpfe**

(Streithammer, Morgenstern, Keule)

- Waffenwurf
- Geduckter Angriff
- Gegenschlag
- Stürmen
- Sturmangriff
- Betäuben

### **Zweihändige Klingenwaffen**

(Schwerter, Hiebwaffen, Äxte)

- Presche
- Stürmen
- Sturmangriff
- Sichelschlag

### **Zweihändige, Stumpfe**

(Hiebwaffen, Streithammer, Morgenstern, Keule...)

- Presche
- Zerschmettern
- Beben

### **Speere, Stäbe & Stangenwaffen**

- Blockade
- Niederwerfen
- Speerstoß
- Stabwirbel

## Stichwaffen

- Geduckter Angriff
- Gegenschlag
- Durchbohren
- Doppelschlag
- Klingentanz

## Kettenwaffen & Flegel

- Windmühle
- Doppel-Mühle (nur beidhändig)
- Schwingen

## Schild -Angriff

- Presche
- Wilde Wand
- Umstoßen

## Schild -Verteidigung

- Abwehr
  - Parade +2, nächste AT entfällt, nur einfache AT
- Blockade (Schild, oder zugelassene Waffe)

## Bewegung

- Sprint
- Fliehen

## Gegnerkontrolle durch Fähigkeiten (Zusammenfassung)

### Fernkampf

- Verlangsamender Schuss (*Pfeil & Bolzen*)
- Unterbrechender Schuss (*Pfeil & Bolzen*)
- Festnageln (*Wurfwaffen*)
- Verlangsamen (*Wurfwaffen*)

### Nahkampf

- Knaufschlag (*Einhändige, Klingenwaffen 35cm*)
- Betäuben (*Einhändige, Stumpfe*)
- Beben (*Zweihändige, Stumpfe*)
- Niederwerfen (*Speere, Stäbe & Stangenwaffen*)
- Umstoßen (*Schild*)

## Gesänge und Lieder

(Barde, Troubadour, Zigeuner)

### Heilung

- Heilsamer Gesang
- reinigendes Lied

### Stärkung

- Antreibender Spruch
- Lobruf

### Angriff

- Liederwoge
- Liedersturm
- Schwindelig
- betörende Melodie

### Gegnerkontrolle

- Milde Melodie
- Aufruhr

## Ausprägungen

### QPnP 03 Erschaffung eines Helden > Ausprägungen

- Kontrolle
  - → Kampfkontrolle?
  - Ich-Bezogene Aktionen
- Herrschaft
  - → Kampfmeister? Kampfkunst? Schlachtmeister? Strategie? Übersicht?
  - Herrschaft auf dem Schlachtfeld
    - Aggro-Management
    - Beeinflussung von Anderen
      - → Stärkung der Verbündeten
      - → Schwächung der Gegner

## Liste

- **Fernkampf**
  - Bogen
  - Armbrust
  - Schleudern
  - Wurfwaffen
- **Nahkampf**
  - Einhändige, Klingenwaffen
  - Einhändige, Stumpfe
  - Zweihändige Klingenwaffen
  - Zweihändige, Stumpfe
  - Speere, Stäbe & Stangenwaffen
  - Stichwaffen
  - Kettenwaffen & Flegel
  - Schild (Verteidigung)
    - Umstoßen
    - Fernkampfabwehr
- **Kontrolle**
  - Kampfstile
    - Schildkampf
    - Beidhändig
    - Zweihändig
  - Verteidigung
    - Ausweichen
    - Parieren
  - Erholung
    - Innehalten
    - Durchatmen
    - Kurze Erholung
    - Stoßgebet
- **Herrschaft**
  - Aggro-Management
    - Entziehen
    - Verhöhnen
    - Verschwinden
  - Bewegung
    - 
    - 
    - Ablenkung
  - Stärkung
    - Kriegsschrei
    - Kampfschrei
  - Heimlich
    - Ortswechsel
    - Hinterhalt

## Beschreibungen: Passive Fähigkeiten

→ Alle Beschreibungen in der EXCEL Tabelle **Heldenbrief Jäger**  
 Erläuterungen zur Kampfhaltung vgl. [QPnP 05 Gefecht und Arsenal > Kampfhaltung](#).

### durch Spezies

Die folgenden Fähigkeiten sind verfügbar, wenn eine bestimmte Spezies gewählt wurde.

#### **Agil**

Diese Fähigkeit bietet den Vorteil, einen **Gegnerwechsel** mit einer anderen, auf den Gegner bezogenen Aktion zusammen auszuführen.

#### **Flink**

Diese Fähigkeit bietet den Vorteil, die Änderung der **Kampfhaltung** mit einer anderen, auf den Gegner bezogenen Aktion zusammen auszuführen.

#### **Kräftig**

Bei *aggressiver Kampfhaltung*, wird der Nahkampf-Schaden mit Stumpfen Hieb- oder Stabwaffen um 2 erhöht.

#### **Robust**

Bei *defensiver Kampfhaltung* einen extra Bonus auf RS (+2).

#### **Wendig**

Flink bietet den Vorteil, die Änderung der **Kampfhaltung** mit einer anderen, auf den Gegner bezogenen Aktion zusammen auszuführen.

---

#### **Zäh**

Hoher Widerstand gegen Verwundungen/Bluten

magie-durchwoben

(Magier, Kultist)

### durch Heldenklassen

Die folgenden Fähigkeiten sind verfügbar, wenn eine bestimmte Heldenklasse gewählt wurde.

#### **Aggressiv**

Bei Aggressiver Kampfhaltung, Aggro-Produktion +1.

#### **Besonnen**

Durch überlegtes Handeln können bis zu 4AP in einem Zug genutzt werden, anstatt 3AP. Jede Nutzung des vierten AP kostet Ausdauer.

**Heimlich**

Bei *aggressiver Kampfhaltung*, Aggro-Produktion wie bei ausgeglichener Kampfhaltung.

**Spontan**

Diese Fähigkeit erlaubt es, die Kampfhaltung vor jedem Angriff neu festzulegen.

**Überlegt**

Bei *defensiver Kampfhaltung* einen extra Bonus auf PA (+2).

---

**Erhaben (nicht in Excel)**

(Schildwache, Schildmaid)

Bei erfolgreichem Treffer (keine Parade, Blockade, etc.) wird ein AP weniger verbraucht. (Nach der AT zurücksetzen. Dabei wird der nächste freie Platz genommen, selbst, wenn der Held ein zweites Mal an der Reihe ist. Beim zweiten Mal tritt der Effekt der passiven Fähigkeit nicht ein.)

**selbstüberzeugt, egozentrisch, ...**

(Barde)

**Feuerfest**

(Reisender Schmied)

**Wetterfest**

(Seemann/Matrosin)

**Beschreibungen: Aktive Fähigkeiten**

→ Alle Beschreibungen in der EXCEL Tabelle **Heldenbrief Jäger**

© 2026 Uwe Engling. Alle Rechte vorbehalten.

Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechts bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Autors bzw. Erstellers. Das Kopieren und Herunterladen dieser Seite ist nur für den privaten, nicht-kommerziellen Gebrauch gestattet.