

Priester

DLDD

0.0.3c

Subklassen

1) Der Pfad des Schamanen

Blutling

Druide

2) Der Pfad des Predigers

Keriker

Prophet

Inhalt

1. Bewegungspunkte (Priester & Subklassen)	S. 4
2. Werte: Primär- Sekundärattribute; Kampf & Fähigkeiten (zu Spielbeginn & Stufenaufstieg)	
2.1 Priester	S. 5
2.2 Blutling	S. 8
2.3 Druide	S. 11
2.4 Kleriker	S. 14
2.5 Prophet	S. 17
3. Fähigkeiten Blocks	
3.1 Erster Priester-Block	S. 21
3.2 Zweiter Priester -Block	S. 29
3.3 Blutling-Block	S. 33
3.4 Druide-Block	S. 37
3.5 Kleriker-Block	S. 41
3.6 Prophet-Block	S. 45
4. Auren	S. 50
5. Talente	S. 52

Bewegungspunkte

Der **Priester** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 3 C) 3,5 D) 4**

Der **Blutling** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 3 C) 3,5 D) 4**

Der **Druide** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 3 C) 3,5 D) 4**

Der **Kleriker** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 1,5 B) 2 C) 2,5 D) 3,5**

Der **Prophet** bestimmt die **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 1,5 B) 2 C) 2,5 D) 3,5**

Siehe System: Alle 15 Punkte Geschicklichkeit erhöhen sich die Bewegungspunkte pro Runde um 1.

Priester

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 10;

KON: 6;

GES: 6;

ST: 6

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

D: +1 (+1 Disziplingrad/ Versuche)

RI: +2 (+4 RI BON W20; +1 Resilienzklasse [RIk])

K: +1

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 WE & +1 INT je Stufenaufstieg
- -1 ST alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Stärke)

Kampf – Priester (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 3/6
- Grundsätzliche Chance, im Nahkampf nicht zu treffen: 2/6

Spielbeginn - Fernkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Fernkampfwaffen und Energie-Stäben +1 Schaden
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
! Ausnahme Energiestäbe: 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6
! Ausnahme Energiestäbe: 4/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
! Ausnahme Energiestäbe: 0/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Magie; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Priester hat gute Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt magisch nutzen kann, um bspw. die eigene Leistung zu verbessern oder die eines anderen zu reduzieren.
- Der Priester kann Energiepartikel seines Umfelds für Lichtzauber nutzen.

Fähigkeiten – Priester (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 9 Fähigkeiten aus dem Ersten Priester-Block & 5 aus dem Zweiten Priester-Block bei Spielstart.
- +1 Talent oder +1 Aura zu Spielbeginn aus dem jeweiligen Block „Talente – Priester“; „Auren – Priester“.
- Startet zusätzlich mit dem Talent: „Arkane Wahrnehmung“ (siehe Talente – Priester).

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Priester-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Priester-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents/ der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl des Talents/der Aura.
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent der bisherigen Talent-Wahl oder eine neue Aura der bisherigen Aura-Wahl hinzugefügt werden.

Blutling

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 6;

KON: 10;

GES: 6;

ST: 6

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

A: +2 (=> Ausdauerfaktor: +1)

K: +2 (=> Konzentrationsfaktor: +1)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 KON & +1 INT je Stufenaufstieg
- -1 ST alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Stärke)

Kampf - Blutling (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 3/6
- Grundsätzliche Chance, im Nahkampf nicht zu treffen: 2/6

Spielbeginn - Fernkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Fernkampfwaffen und Energiestäben +1 Schaden
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
! Ausnahme Energiestäbe: 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6
! Ausnahme Energiestäbe: 4/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
! Ausnahme Energiestäbe: 0/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Magie; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Blutling hat gute Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt magisch nutzen kann, um bspw. die eigene Leistung zu verbessern oder die eines anderen zu reduzieren.
- Der Blutling kann Energiepartikel seines Umfelds für Blutzauber nutzen.

Fähigkeiten – Blutling (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Priester-Block, 5 aus dem Blutling-Block & 5 aus dem Zweiten Priester-Block bei Spielstart.
- +1 Talent zu Spielbeginn aus dem jeweiligen Block „Talente – Priester“
- Startet zusätzlich mit dem Talent: „Arkane Wahrnehmung“ (siehe Talente – Priester).

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Priester-Block; Blutling-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Priester-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents 10 Stufen nach Wahl des Talents
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent der bisherigen Talent-Wahl hinzugefügt werden.

Druide

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 10;

KON: 10;

GES: 6;

ST: 6

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen: Startet das Abenteuer mit

A: +2 (=> Ausdauerfaktor: +1)

D: +2 (+1 Resilienz; +2 Versuche/Disziplingrad)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 WE & +1 KON je Stufenaufstieg
- -1 ST alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Stärke)

Kampf - Druide

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 3/6
- Grundsätzliche Chance, im Nahkampf nicht zu treffen: 2/6

Spielbeginn - Fernkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Fernkampfwaffen und Energie-Stäben +1 Schaden
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
! Ausnahme Energiestäbe: 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6
! Ausnahme Energiestäbe: 4/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
! Ausnahme Energiestäbe: 0/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Magie; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Druide hat gute Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt magisch nutzen kann, um bspw. die eigene Leistung zu verbessern oder die eines anderen zu reduzieren.
- Der Druide kann Energiepartikel seines Umfelds für Naturzauber nutzen.

Fähigkeiten – Druide

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Priester-Block, 5 aus dem Druide-Block & 5 aus dem Zweiten Priester-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren – Priester“.
- Startet zusätzlich mit dem Talent: „Arkane Wahrnehmung“ (siehe Talente – Priester).

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Priester-Block; Druide-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Priester-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura.
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Aura-Wahl hinzugefügt werden.

Kleriker

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 12;

WE: 8;

KON: 6;

GES: 6;

ST: 6

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Ez: +2 (=> Effizienzfaktor: +1)

K: +2 (=> Konzentrationsfaktor: +1)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +2 INT je Stufenaufstieg
- -1 ST alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Stärke)

Kampf – Kleriker

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 3/6
- Grundsätzliche Chance, im Nahkampf nicht zu treffen: 2/6

Spielbeginn - Fernkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Fernkampfwaffen und Energie-Stäben +1 Schaden
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
! Ausnahme Energiestäbe: 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6
! Ausnahme Energiestäbe: 4/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
! Ausnahme Energiestäbe: 0/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Magie; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Kleriker hat gute Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt magisch nutzen kann, um bspw. die eigene Leistung zu verbessern oder die eines anderen zu reduzieren.
- Der Kleriker kann Energiepartikel seines Umfelds für Schock- und Heilzauber nutzen.

Fähigkeiten – Kleriker

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Priester-Block, 5 aus dem Kleriker-Block & 5 aus dem Zweiten Priester-Block bei Spielstart.
- +1 Talent zu Spielbeginn aus dem jeweiligen Block „Talente – Priester“
- Startet zusätzlich mit dem Talent: „Arkane Wahrnehmung“ (siehe Talente – Priester).

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Priester-Block; Kleriker-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Priester-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents 10 Stufen nach Wahl des Talents.
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent der bisherigen Talent-Wahl hinzugefügt werden.

Prophet - Primär- & Sekundärattribute

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 10;

KON: 6;

GES: 6;

ST: 6

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

D: +1 (+1 Disziplingrad/ Versuche)

RI: +1 (+2 RI BON W20)

Ez: +1

Cha: +1 (+2 CHA BON W20)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 WE & +1 INT je Stufenaufstieg
- -1 ST alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Stärke)

Kampf - Prophet

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 3/6
- Grundsätzliche Chance, im Nahkampf nicht zu treffen: 2/6

Spielbeginn - Fernkampf:

- Verrichtet mit verzauberten Fernkampfwaffen und Energie-Stäben +1 Schaden
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
! Ausnahme Energiestäbe: 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6
! Ausnahme Energiestäbe: 4/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
! Ausnahme Energiestäbe: 0/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Magie; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Prophet hat gute Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt magisch nutzen kann, um bspw. die eigene Leistung zu verbessern oder die eines anderen zu reduzieren.
- Der Prophet kann Energiepartikel seines Umfelds für Wissenszauber nutzen.

Fähigkeiten – Prophet (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Priester-Block, 5 aus dem Prophet-Block & 5 aus dem Zweiten Priester-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren – Priester“
- Startet zusätzlich mit dem Talent: „Arkane Wahrnehmung“ (siehe Talente – Priester).

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Priester-Block; Kleriker-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Priester-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura.
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Aura-Wahl hinzugefügt werden.

Fähigkeiten- Blöcke

Fähigkeiten - Erster Priester-Block

Resilienzklasse verleihen (INT)

Der Charakter stärkt die Resilienz einer verbündeten Zieleinheit, weswegen sie für (2 + Effizienzfaktor) Runden lang +1 auf ihre Resilienzklasse (*nicht nur Resilienzstufe*) führt. Der Charakter erlangt nun für alle Geisteszauber, welche die Zieleinheit in dieser oder kommender Runde blockt, jeweils +40 Energie für den kommenden Zug der eigenen Fraktion (Max. Energie unverändert). (Kosten: 30 Energie; Kann nicht gleichzeitig auf 2 verschiedene Verbündete angewendet werden; Keine Kosten pro Runde).

Kampfesegen (INT)

Der Charakter segnet eine verbündete Zieleinheit, weswegen sie für ihre kommende direkte Angriffshandlung eine um 1/6 erhöhte Wahrscheinlichkeit führt, in einer direkten Angriffshandlung einen kritischen Treffer zu erzielen und für 2 Runden eine Rüstungsklasse von +1 erfährt (Kosten: 35 Energie; Kann nicht gleichzeitig auf 2 verschiedene Verbündete angewendet werden; Kritischer-Treffer-Wahrscheinlichkeit kann durch diese Fähigkeit nicht über 4/6 steigen).

Energetischer Angriff

Der Charakter sammelt die Energien aus seinem Umfeld und formt aus ihr eine bestimmte Anzahl potenter Energiebälle (in Höhe der Stufe des Effizienzfaktors), mindestens aber einen, welche er auf eine Zieleinheit seiner Wahl in 8 FE Reichweite schleudert. Jeder Energieball verrichtet 1 W8 Magischen Schaden.

(Kosten: 70 Energie). Zauberkategorie III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Blitzlicht (INT) (Nur zugänglich für Priester in Grundform)

Der Charakter beschwört ein grelles beißendes Licht und blendet damit 2 nebeneinanderstehende Einheiten (Beide Ziele sind max. in 2 FE Abstand zueinander).

Der Spieler würfelt auf INT W20 für den Erfolg und die Intensität des Blitzlichts.

Würfelt der Spieler $INT\ W20 > 12$, gelingt der Zauber.

Beide Zieleinheiten sehen das Schlachtfeld daraufhin nur noch verschwommen & erhalten für ihre kommenden direkten Angriffshandlungen den Statuseffekt „Verschwommene Sicht“. (Kosten: 30 Energie, Licht-Zauberklasse II).

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse II geblockt.

Verteidigungswurf auf Ph. WK W20 möglich gegen Statuseffekt „Verschwommene Sicht“.

Verteidigungswurf Ph WK $W20 > 17$ => Wirkung des Zaubers schlägt fehl.

Exkurs Statuseffekt „Verschwommene Sicht“

Führt eine Einheit unter „Verschwommene Sicht“ eine direkte Angriffshandlung aus, so beträgt die Chance kritisch fehlzuschlagen +2/6.

Die Chance, daneben zu schlagen oder ggf. normal zu treffen, ist somit um 2/6 reduziert.

Kanalisierender Angriff

Der Charakter formt einen Energieball und schleudert ihn auf eine Zieleinheit in 6 FE-Reichweite.

Die gegnerische Einheit erleidet $1W6-1 + 1W4$ Schockschaden.

(Kosten: 50 Energie).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Gottgewollte Steigerung

Der Charakter verdoppelt die Magische (Arkane) Rüstungsklasse (*nicht aber die normale RK*) einer verbündeten Zieleinheit für die nächste Runde (Hat keinen Effekt, wenn die Zieleinheit über keine Magische Rüstungsklasse verfügt) (Kosten: 45 Energie).

Lichtschild – Fähigkeit (Nur zugänglich für Priester in Grundform)

Der Charakter kann eine (oder mehrere) Einheit(en) in 5 FE Reichweite auf dem Schlachtfeld mit einem Schild aus Lichtenergie umhüllen.

Der Schild erhöht die Rüstungsklasse und die Zauberschutzklasse der Einheit um 1.

Wird die Einheit angegriffen und ist der Schadenswert höher als die Rüstungsklasse, absorbiert der Lichtschild einen Teil der Schadenssumme, bevor die Zieleinheit getroffen wird.

Wie viel Schaden der jeweilige Lichtschild absorbieren kann, wird beim Einsetzen der Fähigkeit durch 1 W4 (*ausgewürfelt durch den Priester*) bestimmt.

Der Charakter kann maximal auf 3 verschiedene Einheiten „Lichtschild“ gleichzeitig wirken. (Kosten: 75/60/45 Energie. Kosten pro Runde: 10/40/90).

Werte	1. Lichtschild	2. Lichtschild	3. Lichtschild	Extra Lichtschild
Grundkosten bei Einsatz der Fähigkeit	75 Energie	60 Energie	45 Energie	Nur über Talent „Lichtschild - Initiativephase“ auf sich selbst möglich. 0 Energie
Erhaltungskosten pro Schild pro Runde	10 Energie	20 Energie	30 Energie	Nur über Talent „Lichtschild - Initiativephase“ auf sich selbst möglich. 0 Energie

Zu den Energiekosten: Der Lichtschild fordert jede Runde Energie vom Charakter, damit er bestehen bleibt.

Setzt der Charakter ein zweites Lichtschild ein, sinken die Energiekosten für den Einsatz der Fähigkeit und es steigen die Erhaltungskosten pro Schild um 10 Energie.

Dies geschieht erneut, wenn der Charakter ein drittes Lichtschild einsetzt und mit den anderen beiden gleichzeitig aufrechterhalten möchte.

Der Effizienzfaktor reduziert je Stufe die Energiekosten pro Runde bei mehreren Schildern, die gleichzeitig aufrechterhalten werden (mindestens 2), insgesamt um 10 Energie.

Göttliche Bestätigung

Der Charakter erschüttert eine gegnerische Zieleinheit in ihrem Glauben und festigt seinen eigenen, weshalb er ihr für ihren kommenden Zug 1W4 x 10 Energie abzieht. Der Charakter gewinnt in Abhängigkeit von seinem Konzentrationsfaktor einen Teil oder ein Vielfaches der abgezogenen Energie für seinen kommenden Zug

(Kosten: 30 Energie).

Zauberklasse IV

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse IV geblockt.

Konzentrationsfaktor

K-f 1: 25%, mindestens aber 10 Energie

K-f 2: 50%, mindestens aber 10 Energie

K-f 3: 100%

K-f 4: 200%

K-f 5: 250%

K-f 6: 300%

Geprüfter Glaube

Reichte die Resilienzklasse des Charakters aus, um einen Geisteszauber zu blocken, welcher auf ihm oder ihr wirken sollte, dann erhält der Charakter +80 Energie und + 40 maximal verfügbare Energie für den kommenden Zug. Gelingt ein Verteidigungswurf W20 RI im Kampf, erhält der Charakter +40 Energie und +20 maximal verfügbare Energie für den kommenden Zug (Passiv).

Kriegsgebet

Der Charakter erhält +10 Energie im Zug seiner Fraktion für alle gegnerischen Einheiten, die in der vorherigen Runde einen kritischen Treffer erlitten haben **und +30 Energie für alle Gegner, die in der vorherigen Runde gestorben sind.**

(Passiv).

Der Spieler kann die Information vom Spielleiter abfragen, wie viele kritische Treffer an Gegner verteilt wurden).

Gespür

Der Charakter würfelt auf INT W20.

Erlangt der Charakter INT W20 > 14, dann enttarnt er den Wert der magischen Rüstungsklasse einer gegnerischen Zieleinheit in 6 FE Reichweite und reduziert sie im selben Zuge um 1 für die kommenden 3 Runden.

Der Konzentrationsfaktor des Charakters bestimmt dabei je Stufe: +3 auf den Wurf W20 INT (Kosten: 25 Energie).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Begeisterte Gefährten

Der Charakter verleiht allen verbündeten Zieleinheiten in 3 FE-Radius einen anscheinend gottgewollten Bonus von +9 bis +20 Energie (wird bestimmt durch $1 \times W12$) für den kommenden Zug und hat beim Wurf W12 eine 25% Chance: bei den ausgewählten Zieleinheiten die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen, um $1/6$ zu erhöhen (bei $W12 > 9 = + 1/6$; Die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen, kann bei keiner Einheit - durch Einberechnung dieses Bonus - über $5/6$ steigen) (Kosten: 70 Energie).

Arkaner Hagel

Der Charakter verteilt in einem 6-FE Radius an allen Einheiten (Ob Freund oder Feind) Magischen Schaden, nur sich selbst nicht. Verbündete aus der eigenen Fraktion erleiden 1 Magischen Schaden. Alle gegnerischen Einheiten erleiden 2 Magischen Schaden und pro Konzentrationsfaktor des Charakters: +2 Magischen Schaden (Kosten: 110 Energie).

Missgunst der Götter

Der Charakter streut Zweifel an dem Wohlwollen der göttlichen Mächte gegenüber der gegnerischen Zieleinheit mit einem Wurf auf CHA W20 > RI W20. Ist der Charakter erfolgreich, so steigt die Wahrscheinlichkeit des Gegners in der nächsten direkten Angriffshandlung (insofern sie binnen der nächsten 2 Runden erfolgt) einen kritischen Fehlschlag zu erzielen um +1/6 bis zu +2/6 (50/50) und die Wahrscheinlichkeit, einen normalen Treffer zu leisten in einer direkten Angriffshandlung reduziert sich um 1/6 bis 2/6. (Kritische Fehlschlag-Chance kann hierdurch nicht > 4/6 werden; Kann auf bis zu *Stufe des Effizienzfaktors* gegnerischen Zieleinheiten gleichzeitig wirken; Kosten: 45 Energie). Der Konzentrationsfaktor erhöht je Stufe den Wurf CHA W20 um +2.

Missionieren

Der Charakter beeinflusst eine gegnerische organische, nicht-tierische Einheit (Reichweite 4 Felder), sodass diese bei erfolgreichem Wurf auf Cha W20 +2 > RI W20 dem Glauben des Priesters folgt und die kommenden 2 Runden lang den Priester und seine Verbündeten nicht angreifen möchte. Das hat zur Folge, dass die erfolgreich missionierte Einheit nichts Aktives wirkt, weswegen die Gruppe Schadenspunkte erfahren würde und einen Gelegenheitsangriff gegen die Fraktion des Charakters nicht nutzt, wenn sie es könnte. Solang eine Einheit von Missionieren betroffen ist, kann nicht eine andere ebenfalls missioniert werden. (Kosten: 60 Energie).

Arkane Gabe

Der Charakter würfelt auf INT W20.

Würfelt der Charakter INT W20 > 10, erhöht er die Magische Rüstungsklasse einer beliebigen Zieleinheit in 3 FE-Reichweite um 1 für die **nächsten 1-2 Runden** (Kosten: 25 Energie).

Flexibler Verteidigungsbonus

Der Charakter erhöht einen beliebigen Verteidigungswurf W20 eines Verbündeten aus der eigenen Fraktion für 2 Runden um 3. Der Charakter wählt ob Resilienz, Reflex oder Physische Widerstandskraft. Es kann weder derselbe Verteidigungswurf mehrmals noch verschiedene Verteidigungswürfe derselben Figur zeitgleich durch „Flexibler Verteidigungsbonus“ erhöht werden (Kosten: 30 Energie).

Ferner Glaube

Der Charakter verrichtet **1W10+ Konzentrationsfaktor*2** gewöhnlichen Schaden an einer gegnerischen Einheit in 8 FE-Reichweite (maximal aber in der eigenen Sichtweite). **Der Charakter hat eine 33% Chance, magischen Schaden, statt gewöhnlichen Schaden zu leisten** (Kosten: 55 Energie).

Ist der Effizienzfaktor > 2, so verschwindet der Schadensmalus (=> 1W4 + Konzentrationsfaktor Schaden).

Zauberklasse II

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse II geblockt.

Heilen

Der Charakter heilt eine/einen Verbündeten in **6 FE-Reichweite** direkt um 1 x W4 + **Konzentrationsfaktor*2** (Kosten: 60 Energie).

Kognitionsverlust

Der Charakter sammelt Energie und verrichtet an einem beliebigen Ziel in 5 FE- Reichweite **1W4 Magischen Schaden** und fügt der Zieleinheit den Statusseffekt: „Dement“ für 2 Runden hinzu.

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf, welcher bei **RI W20 > 14** erfolgreich ist und den Statusseffekt: „Dement“ blockt (Energie: 50).

Je Konzentrationsfaktor: + 1,5 Schaden

Je Effizienzfaktor: +2 Grenzwert Erfolg Verteidigungswurf Resilienz W20

Exkurs Statusseffekt: „Dement“

Alle Sekundärattribute von Weisheit (D; RI; CHA) werden um 1 Stufe zurückgesetzt.

Zusätzlich muss in einem Kampfszenario in jedem eigenen Fraktionszug gewürfelt werden, ob die eigene Fraktion oder eine gegnerische Fraktion angegriffen wird (50:50).

Fähigkeiten - Zweiter Priester-Block

Magischen Trick entdecken

Der Charakter kann mit einem Wurf auf **A. Wa W20** sein Umfeld, in einem 8 (+ eigene Arkane Sichtweite) FE-Radius, auf magisch getarnte Gegenstände überprüfen und bei erfolgreichem Wurf eben jene wahrnehmen, jedoch nicht enttarnen.

Die Intensität des Wurfs bestimmt, ob der Charakter ebenfalls den Gegenstand auf 3 bestimmte Ursprünge untersuchen kann, welche ggf. für die Verschleierung zuständig sind. Der Charakter erkennt bei Erfolg, ob es sich um Lichtzauber; Glovenzauber oder Naturzauber handelt, erfährt allerdings nichts, wenn andere Tarnkräfte am Werk sind. Des Weiteren kann er magisch geführte Verschlüsselungen und Fesseln wahrnehmen, jedoch nicht entschlüsseln/ nicht entsperren. Der Grenzwert für den Erfolg der Fähigkeit ist situationsbedingt und nicht von vorneherein vorgegeben.

Sprachkunde (INT)

Der Charakter verfügt über eine gute Sprachkunde, sodass er alle Sprachen der zivilisierten Völker von Menschen, Zwergen und Elben versteht. Da wilde Clans oftmals einen sehr starken Dialekt sprechen, ist der Charakter im Verständnis eingeschränkt (Spieler erweitert seine Sprachen durch: Handelssprache, Elbisch und Zwergisch).

Lesen & Schreiben (Möglich: Priester Grundform; Kleriker; Prophet)

Der Priester kann Texte lesen, welche in den Sprachen geschrieben wurden, die der Charakter beherrscht. Der Priester kann in allen Sprachen, die er beherrscht, Texte verfassen.

Lichtquelle

Der Charakter kann eine Lichtquelle heraufbeschwören, welche die Umgebung beleuchtet.

- Jeder Figur im Raum wird der – durch Dunkelheit entstandene – Malus auf die Sichtweite entfernt.
- Boni auf Dunkelsicht sind um die Hälfte reduziert.

- Die Lichtquelle kann schnell bewegt werden, sodass versucht werden kann, eine Figur mit der Lichtquelle für einen kurzen Moment zu blenden. Die Figur erhält zuerst einen Verteidigungswurf auf Reflex W20, welcher bei $R\ W20 > 11$ erfolgreich ist und bei Reflex-Erfolg den Statuseffekt „Geblendet“ blockt. Bei $R\ W20 < 11$, erhält die Figur einen weiteren Verteidigungswurf auf Physische Widerstandskraft, welcher bei $Ph.\ WK\ W20 > 12$ die blendende Wirkung eines rasch auftauchenden Lichts ebenfalls blockt.

Exkurs: Statuseffekt „Geblendet“

Die eigene Begabung, zu sehen ist minimal bis extrem eingeschränkt (je nach Intensität des gescheiterten Verteidigungswurfs). Die eigene Sichtweite ist für eine kurze Zeit (5 - 15 Sekunden Spielzeit) um 8 FE reduziert.

Runenkunde (Möglich: Priester Grundform; Blutling; Druiden)

Der Charakter ist geübt darin, Runen zu identifizieren und zu deuten. Der Priester kann den Wert und die potenzielle Stärke einer Rune mit einem Wurf auf Runenkunde $W20 + INT - BON$ abschätzen und kann so die Preise von Händlern für runenbesetzte Gegenstände besser einordnen.

Der Charakter kann auch gelegte Runen und Ritualplätze zu arkanen Zwecken identifizieren (Fähigkeit beinhaltet keinerlei Begabung für die „Tote Sprache“).

Heilkunde

Der Charakter kann außerhalb eines Kampfszenarios die verwundeten Begleiter versorgen und zur Heilung ihrer Verletzungen beitragen. So können alle durch „Heilkunde“ behandelten Begleiter sich vor Beginn eines neuen Tages um 1 W6 Lebenspunkte regenerieren.

Verschleierungstrick lösen

Der Charakter kann mit einem Wurf auf **A. Wa W20** magisch getarnte Gegenstände enttarnen und für alle im Raum sichtbar machen. Dabei benötigt er selbst (oder sie selbst) zuerst einmal einen erfolgreichen Wurf auf „Magischen Trick entdecken“ A. Wa W20. Der zu erreichende Grenzwert ist situationsbedingt und somit flexibel.

Benötigt Fähigkeit: „Magischen Trick entdecken“

Magische Mechanismen identifizieren

Der Charakter kann magische Geheimgänge oder magische Mechanismen mit einem erfolgreichen Wurf auf A. Wa W20 identifizieren und ggf. aufdecken.

Des Weiteren kann er magisch geführte Verschlüsselungen und Fesseln entschlüsseln/entsperren. Dabei benötigt er selbst (oder sie selbst) zuerst einmal einen erfolgreichen Wurf auf „Magischen Trick entdecken“ A. Wa W20. Der Grenzwert für den Erfolg der Fähigkeit ist situationsbedingt und nicht von vorneherein vorgegeben.

Benötigt Fähigkeit: „Magischen Trick entdecken“

Schriftenkunde (Möglich: Priester, Kleriker, Prophet)

Der Charakter kann versuchen alte Schriften seiner Muttersprache zu lesen und zu deuten und stellt den Erfolg mit einem Wurf auf W20 INT fest. Dabei ist es so, dass der Charakter mit der Fähigkeit „Sprachkunde“ auch alte Schriften bearbeiten kann, welche nicht seiner oder ihrer Muttersprache entsprechen. Auch ein geringfügiges Verständnis für die „Tote Sprache“ ist vorhanden, welches mit einem kritischen Wurf auf INT W20 auch Teil-Übersetzungen ermöglicht (Bedingt „Lesen & Schreiben“).

Religionskunde

Der Charakter verfügt über grundsätzliches bis tiefgreifendes Wissen über seine wie auch alle anderen, wilden wie zivilisierten, Religionen. Der Charakter kann mit einem Wurf auf INT W20 Ritualplätze entdecken und sie deuten. Der Charakter kann mit einem Wurf auf INT W20 Ritualstätten, Gebäude oder andere Errichtungen einer Religion oder sogar einem Volk zuordnen.

Blutling-Fähigkeiten-Block

Eigenschaft hinzugefügt: Statt Energie aufzuwenden, kann er auch mit Lebenspunkten zahlen.

Wiederholungskosten eines Zaubers können nun ebenfalls mit 4 Lebenspunkten, statt 40 Energie beglichen werden.

Blutspiel

Der Blutling zieht sich selbst (4 – Ausdauerfaktor) Lebenspunkte ab, um einem Gegner in **8 FE-Reichweite $1W10 + \text{Ausdauerfaktor}$** Lebenspunkte abzuziehen und trotz dabei der (magischen) Rüstungsklasse des Gegners.

Der Blutling verliert bei Ausdauerfaktor = 4 oder > 4 keine Lebenspunkte.

Der Blutling fügt, ab einem Ausdauerfaktor von 4, der Zieleinheit den Statureffekt „Blutend“ hinzu.

(Kosten: 45 Energie oder weitere 5 Lebenspunkte).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Exkurs Statureffekt: „Blutend“

- Zieleinheit erleidet 2 DPR
- Verliert ein Bewegungspunkt
- Resistenzen sind um 20% reduziert
- (Nicht kumulativ, nur erneuerbar)

Lebenselixier

Der Charakter verzaubert das Blut eines Verbündeten. Sollte er daraufhin in dieser oder der nächsten Runde unter seine eigene 1-Lebenspunkte-Grenze rutschen, kann er noch vor dem Rettungswurf W20 KON auf eine Extrachance würfeln.

Der Verbündete hat eine 60% Chance, statt zu sterben, mit seinen maximalen Lebenspunkten wieder am Kampfgeschehen teilnehmen zu können

Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Kampfszenario angewendet werden [auch wenn der Verbündete in der darauffolgenden Runde nicht unter 1 Lp gerutscht ist].

(Kosten: 6 Lebenspunkte oder 60 Energie).

Blutrüstung

Der Charakter verliert 6 Lebenspunkte und verbessert dafür die eigene Magische Rüstungsklasse oder die eines Verbündeten um 3 für die kommenden 2 Runden (Kosten: 0 Energie).

Lebenskraft anzapfen

Der Charakter wandelt die eigene Lebenskraft in Energie um, welche ihm in derselben Runde noch zur Verfügung steht. Der Spieler tauscht einen Lebenspunkt gegen 10 Energie. Er kann maximal 7 Lebenspunkte in einem Zug gegen Energie tauschen. Dabei kann der Effizienzfaktor des Charakters den Energiegewinn noch weiter erhöhen (Kosten: -40 Energie).

Effizienzfaktor

Ez-faktor 1: keinen Bonus

Ez-faktor 2: +5 Energie pro Lebenspunkt

Ez-faktor 3: +10 Energie pro Lebenspunkt

Ez-faktor 4: +15 Energie pro Lebenspunkt

Ez-faktor 5: +20 Energie pro Lebenspunkt

Ez-faktor 6: +25 Energie pro Lebenspunkt

Ritual des Blutlings

Der Charakter kann am Ende seines Zugs bis zu 5 Intelligenzpunkte in Lebenspunkte umwandeln oder bereits umgewandelte Punkte zurückwandeln. Dafür ist kein Wurf auf den Erfolg nötig. Der Charakter kann insgesamt bis zu 15 in Lebenspunkte umgewandelte Intelligenzpunkte führen. (Kosten: 15 Energie. Keine Blutkosten möglich).

Geschosse der Lebenskraft

Der Blutling verliert 1W10 Lebenspunkte und teilt dieselbe Menge an magischem Schaden jeweils an 2 Zieleinheiten in 7 FE-Reichweite aus.

(Kosten: 0 Energie).

Kann nicht durch die Zauberschutzklasse geblockt werden.

Blutverkostung (Keine Kampffähigkeit; NF)

Der Charakter kann bei dem Fund einer Blutspur oder einer Blutlache das Blut kosten und mit einem erfolgreichen Wurf auf Wa (Wahrnehmung) W20 + INT-BON Aussagen darüber machen, welche Spezies dieses Blut verloren hat. Mit einem hohen Erfolg lassen sich auch Aussagen gewinnen, vor wie langer Zeit das Blut verloren wurde und aus welchem Grund das Wesen Blut gelassen hat.

Diese Fähigkeit kann nur alle 5 Heldenstufen anstatt einer Nutzfähigkeit aus dem Zweiten Priester-Block gewählt werden, nicht aber alle 2 Stufen an Stelle einer Kampffähigkeit.

Blutfeuer

Der Charakter verliert 1W12 Lp und verwertet die gewonnene Energie so, dass die Waffen der Verbündeten aus der eigenen Fraktion binnen eines 4 FE-Radius auf magische Weise zu glühen beginnen, sodass sie +2 Feuerschaden verrichten für die kommenden 3 Runden (Kosten: 80 Energie).

Blutverkostung (Keine Kampffähigkeit; NF)

Der Charakter kann bei dem Fund einer Blutspur oder einer Blutlache das Blut kosten und mit einem erfolgreichen Wurf auf Wa (Wahrnehmung) W20 + INT-BON Aussagen darüber machen, welche Spezies dieses Blut verloren hat. Mit einem hohen Erfolg lassen sich auch Aussagen gewinnen, vor wie langer Zeit das Blut verloren wurde und aus welchem Grund das Wesen Blut gelassen hat.

Diese Fähigkeit kann nur alle 5 Heldenstufen anstatt einer Nutzfähigkeit aus dem Zweiten Priester-Block gewählt werden, nicht aber alle 2 Stufen an Stelle einer Kampffähigkeit.

Verblute!

Leidet ein Ziel unter dem Statuseffekt: „Blutend“, verrichtet die Fähigkeit „Geschosse der Lebenskraft“ 150% (+50%) des vorgesehenen Schadens (Passiv).

Exkurs Statuseffekt: „Blutend“

- Zieleinheit erleidet 2 DPR
- Verliert ein Bewegungspunkt
- Resistenzen sind um 20% reduziert
- (Nicht kumulativ, nur erneuerbar)

Herzattacke

Der Blutling denkt sich mit einem Wurf auf Intelligenz in das Blut des Gegners und bringt mit erfolgreichem Wurf auf INT W20 > 13 dessen Herz zum Rasen. Daraufhin erleidet der Gegner für 2 Runden den Statuseffekt „Panisch“.

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf auf Physische Widerstandskraft (*Nicht Resilienz wie üblich bei Panik*) und trotzt der Panik mit Ph. WK W20 > 14 (Kosten: 70 Energie).

Exkurs Statuseffekt: „Panisch“

Panische Einheiten versuchen vom Kampfgeschehen zu fliehen und wählen den Weg, der sie am weitesten FE von den Gegnern wegbringt. Sie verbrauchen ihre maximalen Bewegungsaktionen und in jeder Bewegungsaktion die maximalen Bewegungspunkte.

Druide – Fähigkeiten-Block

Einwurzeln

Der Charakter ruft mit einem Wurf auf WE W20 > 11 die Wurzeln der Erde zu Hilfe und verwurzelt eine gegnerische Zieleinheit, welche daraufhin alle Bewegungspunkte, 70 Energie, 3 Reflexstufen und 3 Initiativestufen für diese und 1-2 weitere Runden verliert (Kann nur in der Natur und nicht auf See angewendet werden; 65 Energie).

Die Zieleinheit erhält einen Verteidigungswurf auf Physische Widerstandskraft, welcher bei Ph. WK W20 > 16 erfolgreich ist, sodass die Zieleinheit lediglich 35 Energie verliert, die restlichen Effekte aber blockt.

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die **Zauberschutzklasse III** geblockt.

Adleraugen (KF & NF)

Der Charakter würfelt auf Kon W20.

Ergibt der Wurf KON W20 > 9, so ist der Wurf erfolgreich, sodass sich der eigene visuelle Fokus durch angeeignete Adleraugen schärft.

Der Charakter erhält +6 FE-Sichtweite und +6 auf Reflex W20 Verteidigungswürfe (Im Kampf – Kosten: -30. Energiekosten pro Runde: 10).

Der Charakter kann während eines rundenbasierten Szenarios nur binnen seines Zugs wieder in seinen normalen Zustand zurückkehren.

Der Charakter kann Adleraugen mit einer weiteren druidischen Veränderung des Körpers kombinieren, nicht aber mit mehreren.

Der Charakter erhält +2 auf den KON W20 Wurf je Stufe des Ausdauerfaktors.

Giftzahn der Weißlippenkobra

Der Charakter würfelt auf KON W20.

Ergibt der Wurf KON W20 > 9, so ist der Wurf erfolgreich, sodass der Charakter sich einen Giftzahn der Weißlippenkobra wachsen lässt.

Der Charakter verrichtet mit seinen direkten Angriffshandlungen +4 DPR Giftschaden, welche die kommenden zwei Runden lang auf ihn wirken.

Kosten: Energie: -30.

Energiekosten pro Runde: 10.

Der Charakter kann während eines rundenbasierten Szenarios nur binnen seines Zugs wieder in seinen normalen Zustand zurückkehren.

Der Charakter kann Giftzahn der Weißlippenkobra mit einer weiteren druidischen Veränderung des Körpers kombinieren, nicht aber mit mehreren.

Der Charakter erhält +2 auf den KON W20 Wurf je Stufe des Ausdauerfaktors.

Bärenklauen

Der Charakter würfelt auf KON W20.

Ergibt der Wurf KON W20 > 9, so ist der Wurf erfolgreich, sodass der Charakter seine Hände verschwinden lässt, um sich Bärenklauen wachsen zu lassen, mit denen er sich in den Nahkampf stürzen kann.

Mit den „Bärenklauen“ steigt die grundsätzliche Chance einen kritischen Treffer im Nahkampf zu erzielen um 1/6.

Der Charakter verrichtet +1-3 Schaden in einer direkten Angriffshandlung mit seinen Bärenklauen und verleiht, bei einem kritischen Treffer, der Zieleinheit den Statureffekt „Offene Wunden“ für diese und eine weitere Runde.

Kosten: Energie: -30.

Energiekosten pro Runde: 10.

Der Charakter kann während eines rundenbasierten Szenarios nur binnen seines Zugs wieder in seinen normalen Zustand zurückkehren.

Erreicht der Charakter KON W20 > 28, dann verrichtet er den doppelten Schaden mit seinen Bärenklauen (+3-6).

Der Charakter kann Bärenklauen mit einer weiteren druidischen Veränderung des Körpers kombinieren, nicht aber mit mehreren.

Der Charakter erhält +2 auf den KON W20 Wurf je Stufe des Ausdauerfaktors.

Exkurs: Offene Wunden (Statureffekt)

Der Schadenswert von sämtlichem eingehenden DPR verdoppelt sich.

Schlammtotem

Der Charakter beschwört ein Schlammtotem, welches er in seiner Sichtweite auf einem freien Feld platziert.

Das Schlammtotem reduziert die Bewegungspunkte aller Einheiten, die nicht zur eigenen Fraktion gehören – egal ob feindselig oder nicht – in 3 FE-Radius um 1 (Kann nicht auf See angewendet werden; 40 Energie. Kosten pro Runde: 15).

Naturtotem

Der Charakter beschwört ein Naturtotem, welches er in seiner Sichtweite platziert. Das Totem passt sich dem Untergrund an und wird auf Wasser zu einem Wassertotem, auf Waldboden zu einem Waldtotem oder auf Felsen zu einem Gebirgstotem. Das Totem verleiht allen verbündeten Zieleinheiten in 3 FE-Radius je nachdem:

+1 Kälteschaden bei direkten Angriffshandlungen (Wassertotem; funktioniert auch mit Feuertotem zusammen) ;

+2 Bewegungspunkte auf Waldboden (Waldtotem) oder

+20% auf alle Resistenzen (Gebirgstotem).

(40 Energie. Kosten pro Runde: 15).

Schadenswandel (Temperatur)

Der Charakter bedient sich an seiner arkanen Expertise für die Natur und dessen Kräfte und wandelt den Hitze- oder Feuerschaden einer verbündeten oder gegnerischen Zieleinheit in 5 FE-Reichweite für die nächsten 4 Runden in Kälte- oder Eisschaden um oder tut eben genau das, nur andersherum (von Kälte -> Hitze) (Kosten: 20 Energie).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Haiflossen (KF & NF)

Der Charakter würfelt auf KON W20. Ist der Wurf KON W20 >9, so lässt sich der Charakter Flossen und Kiemen wachsen, mit denen er gut und schnell unter Wasser schwimmen kann (Im Kampf – Kosten: -10 Energie. Energiekosten pro Runde: 10).

Kann mit einer anderen druidischen Erweiterung des Körpers, aber nicht mit Bärenklauen kombiniert werden.

Der Charakter kann während eines rundenbasierten Szenarios nur binnen seines Zugs wieder in seinen normalen Zustand zurückkehren.

Der Charakter erhält +2 auf den KON W20 Wurf je Stufe des Ausdauerfaktors.

Feuertotem

Der Charakter beschwört ein Feuertotem, welches er in seiner Sichtweite platziert. Das Totem verleiht Verbündeten in 3 FE-Radius +1 Feuerschaden in direkten Angriffshandlungen und verrichtet an allen Einheiten aus anderen Fraktionen in 3 FE-Radius 1 DPR-Feuerschaden jede Runde (Funktioniert nicht mit Wassertotem zusammen; 60 Energie. Kosten pro Runde: 15).

Geschulter Druide

- Der Charakter verrichtet +1 Schaden unter dem erfolgreichen Einfluss von „Bärenklauen“ (Bei KON W20 > 28, +2 Schaden).
 - Der Charakter erhält zusätzlich +2 auf Reflex W20 Verteidigungswürfe unter dem erfolgreichen Einfluss von „Adleraugen“.
 - Der Charakter zahlt 5 Energie weniger pro Runde für jedes Totem. (Passiv)
-

Kleriker-Fähigkeiten-Block

Segen des Klerikers

Der Charakter segnet die Zieleinheit und verleiht ihr dabei +1 Magische Rüstungsklasse für 2 Runden. Führt die gesegnete Figur ein „Lichtschild“, verrichten kritische Treffer an ihr in derselben Runde automatisch 0 Schaden und in der Runde drauf nur 50% des Schadens (Kosten: 40 Energie).

Desinfektion

Der Charakter reduziert den - auf der verbündeten Zieleinheit wirkenden - DPR um eine Runde und einen Schadenspunkt (30 Energie).

Fortgeschrittener Heiler

Alle heilenden Effekte, die aus dem Wirken des Charakters her resultieren, steigern sich je nach Effizienzfaktor des Charakters (Passiv). *Die Fähigkeit bezieht sich auf direkte Heilungen und keine indirekten (indirekte wie bspw. Desinfektion).*

Effizienzfaktor – Fortgeschrittener Heiler

Ez-Faktor 1: +1 Lp

Ez-Faktor 2: +1W4 Lp

Ez-Faktor 3: +4 Lp

Ez-Faktor 4: +1W6 +1 Lp

Ez-Faktor 5: +7 Lp

Ez-Faktor 6: + 1W10+2 Lp

Energieschub des Klerikers

Der Charakter verleiht der verbündeten Zieleinheit $1W4 \times 10 + 15$ Energie. Sollte die Zieleinheit den „Lichtschild“ führen, wird dieser wieder auf den anfänglich/ursprünglich bestimmten Wert +1 aufgefüllt (Kosten: 30 Energie).

Kleiner Blitz

Der Kleriker sammelt die Energien aus seinem Umfeld und lässt elektrische Spannungen erzeugen, aus welchen er einen Blitz beschwört und auf zwei gegnerische Zieleinheiten in 6 FE-Reichweite schleudert. Der Charakter macht damit jeweils $1W4 +$ Konzentrationsfaktor Schockschaden (50 Energie).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Schockanfälligkeit

Der Charakter zieht einer gegnerischen Zieleinheit, mit einem erfolgreichen Wurf auf INT $W20 > 15$, 40% Resistenzen gegenüber Elektrizitätsschaden ab und fügt sie sich selbst und allen Verbündeten aus der eigenen Fraktion in 2 FE-Radius für 2 Runden hinzu (Kosten: 40 Energie).

Der Gegner erhält keinen Verteidigungswurf.

Zauberklasse II

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse II geblockt.

Energieverbundenheit

- Fordert eine Fähigkeit Energiekosten pro Runde, dann muss der Kleriker 10 Energie weniger pro Runde je Fähigkeit (bspw. Lichtschild) aufbringen als gefordert.
- Der Kleriker verrichtet mit den Fähigkeiten „Energetischer Angriff“ & „Kanalasierender Angriff“ (Erster Priester-Block) +2 Reinen Schaden (Passiv).

Erbarmungsloser Kleriker

Der Charakter fügt einer gegnerischen Zieleinheit mit erfolgreichem Wurf auf INT W20 > 18 den Statureffekt „Doppeltes Leid“ für die Anzahl von * Aktueller Effizienzfaktor* Runden (maximal aber 3 Runden) hinzu.

Der gegnerischen Einheit steht ein Verteidigungswurf auf Ph. WK W20 zu, welcher bei Ph. WK W20 > 17 erfolgreich ist.

Je Stufe des Konzentrationsfaktors erhält der Charakter auf den INT W20 Angriffswurf +2. (Kosten: 40 Energie). Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Exkurs: Doppeltes Leid (Statureffekt)

Schaden, der an einem selbst, durch direkte Angriffshandlungen, verrichtet wird (ausgenommen DPR), verdoppelt sich.

Arkaner Schock

Der Charakter sammelt die Energiepartikel um sich herum und schleudert sie auf eine Zieleinheit in 6 FE-Reichweite, dabei verrichtet er 1W6 Elektrizitätsschaden an einer gegnerischen Einheit und fügt ihr mit einem erfolgreichen Wurf auf INT W20 > 11, den Statureffekt „Geschockt“ für diese und zweit weitere Runden hinzu (Kosten: 50 Energie).

Die Zieleinheit erhält einen Verteidigungswurf gegen den Statureffekt „Geschockt“ auf Physische Widerstandskraft, welcher bei Ph. WK W20 > 12 die Effekte halbiert und bei Ph. WK W20 > 15 den Statureffekt blockt.

Exkurs Statureffekt „Geschockt“ (geändert in 0_0_3c)

-4 auf Reflex W20 Verteidigungswürfe; -50 Energie und maximale Energie pro Runde und -40 % Elektrizitätsresistenz.

Göttliche Immunität

Der Charakter verleiht allen Verbündeten aus seiner eigenen Fraktion und auch sich selbst +100% Immunität gegen Elektrizitätsschaden.

Die Immunität dauert so lange an, bis die eigene Fraktion ihren Zug in der Runde abgibt.

(Kosten: 20 Energie).

Blitzregen

Der Charakter lässt in einem kleinen Feld von 2x2 FE Blitze regnen, weshalb alle Einheiten dort, aus der eigenen und allen anderen Fraktionen, (1W12 + Konzentrationsfaktor des Charakters) Elektrizitätsschaden erfahren.

(Kosten: 160 Energie).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird für Einheiten mit Zauberschutzklasse III geblockt.

Prophet-Fähigkeiten-Block

K-F = Konzentrationsfaktor; Ez-F = Effizienzfaktor

Tiefsinnige Gabe (KF & NF)

Der Charakter verdoppelt die Stufe der eigenen Arkanen Wahrnehmung oder die Stufe einer verbündeten Zieleinheit für 30 Minuten (Zeit im Abenteuer) oder 3 Runden (Im Kampf – Kosten: 15 Energie; Arkane Wahrnehmung kann dadurch dennoch nicht über die Maximalstufe hinausgehen).

Apokalyptische Prophezeiung

Der Charakter führt einen Wurf auf INT W20 aus.

Der Zauber wird vom Charakter gewirkt, falls $INT\ W20 > 12$.

Der Zauber erschwert den Verteidigungswurf auf Resilienz um 3, falls $INT\ W20 > 28$.

Der Charakter versetzt eine gegnerische Zieleinheit, welche kein Geist oder Schatten ist und Angst erfahren kann, für die Dauer von 2 Runden in Panik.

Panische Einheiten versuchen vom Kampfgeschehen zu fliehen und setzen all ihre Bewegungsaktionen ein, um sich vom Kampfgeschehen zu entfernen

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird für Einheiten mit **Zauberschutzklasse III** geblockt.

Die Zieleinheit erhält einen Verteidigungswurf auf Resilienz W20.

Gelingt der Wurf auf Resilienz mit $RI\ W20 > 16$, dann schlägt der Zauber fehl.

(Kosten: 45 Energie).

Arkane Schutzmauer

Der Charakter errichtet eine 3 FE x 1 FE arkane Mauer aus reiner Energie, welche, einmal dort platziert, für 4 Runden den magischen oder Elementarschaden von Zaubern bzw. magischen Geschossen um 50 % reduziert, welche durch diesen Bereich fliegen müssten, um ihre Zieleinheit oder ihren Zielpunkt zu treffen (Kosten: 65 Energie; Kosten pro Runde: 10 Energie)

Vision

Der Charakter führt einen W20 Wurf auf Weisheit aus.

Der Zauber wird vom Charakter gewirkt, falls WE W20 > 12.

Der Zauber erschwert den Verteidigungswurf auf Resilienz um 3, falls WE W20 > 28.

Der Charakter erfährt bei erfolgreichem Wirken der Vision, was gegnerische Einheiten in ihrem nächsten Zug in 7 FE-Reichweite für Fähigkeiten einsetzen wollen **und ebenso, wie und wo sie eingesetzt werden.**

Dabei bestimmt der Effizienzfaktor, von wie vielen Einheiten der Charakter eine Vision erhält.

Der Konzentrationsfaktor erleichtert den Wurf.

Die Zieleinheit erhält einen Verteidigungswurf auf Resilienz W20.

Gelingt der Verteidigungswurf auf Resilienz mit RI W20 > 16, dann schlägt der Zauber fehl.

(Kosten: -10 Energie)

K-F: +2 auf den Wurf WE W20 je Konzentrationsfaktor;

Ez-F: je Faktor +1 Gegner (Ez-F: 0 => 1 Gegner)

Zauberklasse IV

Die Wirkung des Zaubers wird für Einheiten mit Zauberschutzklasse IV geblockt.

Gewitter des niedrigen Kriegstalents

Der Charakter führt einen Wurf auf INT W20 aus.

Der Zauber wird vom Charakter gewirkt, falls INT W20 > 12.

Der Zauber erschwert den Verteidigungswurf auf Resilienz um 3, falls INT W20 > 28.

Der Charakter lässt die Wahrscheinlichkeit aller Gegner in einem 4 FE-Radius um seine Person, einen kritischen Treffer in direkten Angriffshandlungen zu erzielen, für die kommenden (1 + Konzentrations-Faktor) Runden um 1/6 reduzieren, weshalb ihre Chance, normal zu treffen um 1/6 steigt (**Fernkampf & Nahkampf; Kosten: 70 Energie**).

Zauberklasse II

Die Wirkung des Zaubers wird für Einheiten mit Zauberschutzklasse II geblockt

Durchdringender Blick

Der Charakter führt einen W20 Wurf auf Weisheit aus.

Der Zauber wird vom Charakter gewirkt, falls WE W20 > 12.

Der Zauber erschwert den Verteidigungswurf auf Resilienz um 3, falls WE W20 > 28.

Der Charakter kann bei erfolgreichem Wirken des Durchdringenden Blicks **eine der folgenden** Eigenschaftsgruppen der Zieleinheit lesen und/oder deren Werte in Erfahrung bringen:

- **Aktuelle** Rüstungsklasse & **Aktuelle** Zauberschutzklasse
- **Aktuelle** Resistenzen & **Aktueller** Physische Widerstandskraft **W20 Bonus**
- **Aktueller** Reflex **W20 Bonus** & **Aktueller** Resilienz **W20 Bonus**
- **Ängste**
- **Besondere Schwächen**

Dabei bestimmt der Effizienzfaktor, von wie vielen Einheiten der Charakter die ausgewählte Eigenschaftsgruppe gleichzeitig zu durchdringen versucht und wie viele somit zum Resilienz-Wurf W20 gezwungen werden, lediglich bei Ängsten und besonderen Schwächen kann immer nur ein einziges Ziel fokussiert werden; der Konzentrationsfaktor erleichtert den Wurf. Der Charakter erfährt bei erstmaligem Wiederholen der Fähigkeit in derselben Runde keine Wiederholungskosten. Erst bei der zweiten Wiederholung steigen die Kosten von -30 Energie auf 10 Energie (Wiederholungskosten sind immer +40).

(Kosten: -30 Energie)

Die Zieleinheit erhält einen Verteidigungswurf auf Resilienz W20.

Gelingt der Wurf auf Resilienz mit RI W20 > 16, dann schlägt der Zauber fehl.

K-F: +2 auf den Wurf WE W20 je Faktor;

Ez-F: je Stufe +1 Gegner (es sei denn, es werden Ängste oder Besondere Schwächen gelesen).

Zauberklasse IV

Die Wirkung des Zaubers wird für Einheiten mit Zauberschutzklasse IV geblockt.

Flexibler Verteidigungszug

Der Charakter reduziert einen beliebigen Verteidigungswurf W20 des Gegners für 2 Runden um 3.

Der Charakter wählt ob Resilienz, Reflex oder Physische Widerstandskraft. Es kann weder derselbe Verteidigungswurf mehrmals noch verschiedene Verteidigungswürfe derselben Figur zeitgleich durch „Flexibler Verteidigungszug“ reduziert werden (Kosten: 30 Energie). Der Gegner erhält keinen Verteidigungswurf.

Zauberklasse IV

Die Wirkung des Zaubers wird für Einheiten mit Zauberschutzklasse IV geblockt.

Mimikspiel (NF)

Der Charakter kann die Aussagen einer anderen Person auf deren Wahrheitsgehalt überprüfen. Dafür führt der Charakter einen Wurf auf INT W20 aus. Der Charakter kann die Aussagen mit erfolgreichem Wurf auf INT W20 > RI W20 (*Angriffswurf Intelligenz W20 muss höher sein als Verteidigungswurf Resilienz W20 für Erfolg der Fähigkeit*) erfolgreich überprüfen.

Erfahrene Lügner (*alle mit der Fähigkeit „Lügen“*) bekommen einen Bonus von +3 auf ihren RI W20 Wurf.

Sehr niedrige Würfe auf INT W20 können zur Folge haben, dass der Gegenüber bemerkt, wie skeptisch der Charakter ihm gegenüber ist und zu Sympathieverlust führen.

Kritische Fehlschläge führen nicht selten zur totalen Missgunst.

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf den Wurf INT W20.

Diese Fähigkeit kann nur alle 5 Heldenstufen anstatt einer Nutzfähigkeit aus dem Zweiten Priester-Block gewählt werden, nicht aber alle 2 Stufen an Stelle einer Kampffähigkeit aus dem Ersten Priester-Block.

Hand des Propheten

Der Charakter kann mit erfolgreichem Wurf auf INT W20 > 11 die Rüstungsklasse einer verbündeten Einheit in magische Rüstungsklasse für (1 + K-Faktor) Runden umwandeln (Bis zu 3 Verbündete gleichzeitig; Kosten: 40 Energie).

K-F: Je Konzentrationsfaktor +1 Runde; **Ez-F:** je Faktor -10 Energiekosten

Bannendes Gespräch (NF)

Der Charakter zieht durch seine Worte die Aufmerksamkeit einer bestimmten Person oder einer Menge Personen auf sich (insofern die Zielgruppe die Sprache des Charakters versteht).

Dabei bestimmt er über einen Wurf auf Charisma, wie sehr die ausgewählte(n) Person(en) an seinen Lippen kleben bleiben.

CHA W20 < 4 => Umgebung nimmt den Propheten nicht ernst.

CHA W20 > 3 < 11 => Die Aufmerksamkeit der Betroffenen wird auf den Charakter gezogen und die Würfe auf Wa W20, INI W20 und R W20 sind um 3 reduziert.

CHA W20 > 11 => Die Aufmerksamkeit der Betroffenen wird auf den Charakter gezogen und die Würfe auf Wa W20, INI W20 und R W20 sind um 5 reduziert.

Den Betroffenen steht ab Resilienzstufe 1 ein Verteidigungswurf auf RI W20 zu, welcher im Regelfall bei RI W20 > 14 erfolgreich ist. Bei einem kritischen Erfolg Erfolg auf den Angriffswurf Charisma W20, erfordert es einen kritischen Erfolg auf den Verteidigungswurf RI W20, um sich dem Bannenden Gespräch zu entziehen.

Diese Fähigkeit kann nur alle 5 Heldenstufen anstatt einer Nutzfähigkeit aus dem Zweiten Priester-Block gewählt werden, nicht aber alle 2 Stufen an Stelle einer Kampffähigkeit aus dem Ersten Priester-Block.

Schützende Prophezeiung (Neu hinzugefügt)

Der Charakter kann die erste direkte Angriffshandlung aus allen verfeindeten Fraktionen hervorsehen (das sind Fraktionen, welche bereits Schaden an Mitgliedern der eigenen Fraktion oder negative Statureffekte an Mitgliedern der eigenen Fraktion ausgeübt haben), weshalb er entsprechende Verbündete warnen kann, sodass sich ihre Boni auf Ausweichen gegenüber diesem Angriff verdoppeln und der Angreifer eine um 1/6 erhöhte Chance hat, einen gewöhnlichen Fehlschlag zu erzielen und eine um 1/6 reduzierte Chance hat, einen gewöhnlichen Treffer zu erzielen (Passiv).

Auren

Auren – Priester

Aura der Resilienzklasse

Der Charakter hat vor jeder Kampfphase die Möglichkeit, die Resilienzklasse seiner gesamten Gruppe (sich selbst ausgeschlossen) um 1 zu erhöhen. Die Erfolgchance beträgt 50%. Der Charakter würfelt in der Initiativephase einen geeigneten Würfel.

Aura der Heilung

Der Charakter würfelt jede zweite Runde in der Kampfphase während seines Zugs einen W4 und heilt alle Begleiter und Begleiterinnen in 3 FE Radius um 2-3 Lebenspunkte.

Aura der Disziplin

Der Charakter erhöht den Disziplingrad der gesamten Gruppe um 1 (sich selbst ausgeschlossen).

Aura der Weisheit

Der Charakter erhöht die Weisheit von allen aus der Abenteurergruppe um +4.

Aura der maximal verfügbaren Energie

Der Charakter erhöht die maximal verfügbare Energie eines jeden Begleiters um +30.

Talente

Talente - Priester

Glücksfall - Priesterstäbe

Der Priester hat eine 33%ige Chance, dass sich die Boni eines Priesterstabs bei einem Waffenfund um +100% erhöhen. Der Wurf dafür muss direkt beim Waffenfund erfolgen.

Lichtschild – Initiativephase (Nur zugänglich für Priester in Grundform)

Der Charakter beendet die Initiativephase mit einem Lichtschild Stufe 2 auf sich (auch wenn er die dazugehörige Fähigkeit nicht erlernt hat).

Der Charakter würfelt 1W6 für den Wert des Schilds noch in der Initiativephase selbst, bevor die Figur mit der höchsten eigenen Initiative ihren ersten Extra-Zug spielt.

Der Charakter zahlt keine Energie pro Runde, um das Schild aufrechtzuerhalten.

Der Schild erlischt, wenn der Wert des Schilds absorbiert wurde.

Wurde die Fähigkeit „Lichtschild“ gewählt, können weitere 3 Lichtschilder eingesetzt werden. Weitere Details dazu, wie der Schild funktioniert: siehe „Lichtschild“ (Erster Priester-Block).

Flexible Robe

Jeder zweite gewöhnliche Punkt auf Rüstungsklasse wird der magischen Rüstungsklasse angerechnet, statt der normalen Rüstungsklasse.

Kritischer Treffer - Fähigkeiten

Der Charakter erhält eine 1/12 Chance, bei Fähigkeiten, die magischen oder durchdringenden Schaden verrichten, kritisch zu treffen und den Schadenswert somit um +100% zu erhöhen.

Heilkundler unter sich

Der Charakter bekommt bei Händlern, die medizinische Salben und Tränke verkaufen, stets auch Einblicke in die besseren Produkte, welche für einfache Käufer gar nicht angeboten würden.

Kritischer Treffer – Direkte Angriffshandlung

Der Charakter verändert seine grundsätzlichen Chancen, einen kritischen Treffer bei einer direkten Angriffshandlung zu erzielen.

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance, im Nahkampf nicht zu treffen: 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 1/6

Arkane Wahrnehmung (Bereits zu Spielbeginn freigeschaltet; Steigt nicht alle 10 Heldenstufen)

Der Charakter erhält das Sekundärattribut „Arkane Wahrnehmung“, was nun in Abhängigkeit von Intelligenz skaliert.

Zu Spielbeginn ist das Sekundärattribut auf Stufe 1.