

# Vedymin

## VEDYMIN

Vedymin oder Hexer, wie sie von einigen Völkern aufgrund ihrer pseudomagischen Fähigkeiten genannt werden, sind die Antwort von Menschen auf die Vielzahl gefährlicher Monster und ihnen überlegener Völker, die in dieser Welt leben. Nach Jahrhunderten von Experimenten wurde ein Weg gefunden die Körper von Kindern durch Mutation so zu verändern, dass sie eine gute Chance im Kampf gegen diese haben. Dieser extrem schmerzhaftes Mutationsprozess, der Kräuterprobe genannt wird, kostet nicht nur die meisten Kinder das Leben, sondern macht jene die ihn überleben auch lebenslang unfruchtbar und nimmt ihnen angeblich auch jegliche Gefühle.

Im Gegenzug erhalten sie gesteigerte Kraft, Geschwindigkeit und Reflexe, Nachtsicht und allgemein verbesserte Sinne, eine starke Resistenz gegenüber Krankheiten und Giften, ein extrem verlängertes Leben, sowie die Fähigkeit schwache Magie einzusetzen.

Jene Kinder, die die Kräuterprobe überleben müssen sich weiteren Experimenten, sowie einer harten und erbarmungslosen Ausbildung unterziehen, die sie den Kampf gegen Monster aller Art lehrt. Im Kampf verlassen sich Vedymin neben ihren Silberschwertern und ihrer Magie auch auf ein Vielzahl an Tränken und Ölen, deren Herstellung ebenfalls Teil ihrer Ausbildung ist.

## VERBOTENE GRUNDKLASSEN

mit einem X markierte Grundklassen sind diesem Volk nicht zugänglich

KRI	SPÄ	Hei	Zau	Schw	BlutHex	NatHex	Runen	Schatt	Silber	Spiel	Trick
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

**Vedymin können nur die gleichnamige Grundklasse wählen.**

# VOLK VOLKSFÄHIGKEITEN

	<b>FÄHIGKEIT</b>	<b>EFFEKT</b>	<b>VP</b>
1.	<b>Geschärfte Sinne</b>	Nachtsicht, aber auch besseres Gehör und Geruchssinn, als ein Mensch.	+1
2.	<b>Langlebig</b>	Angehörige dieses Volkes altern nur langsam, wenn sie erwachsen sind. So besitzen sie auch eine vergleichsweise längere Lebenserwartung.	+0
3.	<b>Resistent</b>	Dieses Volk ist besonders widerstandsfähig gegen Gifte, Krankheiten und Temperatur. Es erhält einen Bonus von +3 auf die entsprechenden Proben diesen zu trotzen.	+1
4.	<b>Verabscheuungswürdig</b>	Angehörige dieses Volkes werden von anderen Völkern verabscheut und gemieden. Sie verkaufen Waren nur zögerlich oder gegen extremen Aufpreis an dieses Volk. Ausrüstung und andere Dienstleistungen kosten das Doppelte.	-1
5.	<b>Alchemicus</b>	Dieses Volk ist dafür berühmt besonders geschickt in der Herstellung von magischen Tränken, Giften und ähnlichem zu sein. Angehörige dieses Volkes erhalten auf alle Proben solche herzustellen einen Bonus von +2. Ebenso wird die Brauzzeit um 10% verkürzt, allerdings wird immer noch das Talent Alchemie benötigt, damit dieser Bonus wirkt.	+1
oder	<b>Aufmerksam</b>	Dieses Volk ist immer wachsam und auf der Hut. Es erhält auf Proben wie Bemerken, Erwachen, Suchen und ähnlichen Proben, bei denen es um Wachsamkeit geht, einen Bonus von +2.	+1
oder	<b>Einschüchternd</b>	Dieses Volk wirkt einschüchternd auf alle anderen Völker statt zu Feilschen oder zu Flirten kann es auf Einschüchtern (KÖR+AU oder GEI+ST) werfen und erhält auf entsprechende Proben einen Bonus von +2.	+1
oder	<b>Geschwind</b>	Das Volk erhält +2 auf Initiative.	+1
oder	<b>Kampferprobt</b>	Angehörige dieses Volkes sind geübt im Umgang mit Waffen und erhalten +1 auf Schlagen.	+1

## KULTURBESONDERHEITEN

KULTUR	HERKUNFT	GRATIS TALENT	VOLKSBONUS	BESONDERHEIT	SPRACHE
Bärenschnle	?	Brutaler Hieb Einstecker Kämpfer	ST oder HÄ	Kraftakt +2 Krankheit trotzen +1	Sprache der Menschen
Greifenschnle	?	Charmant Schütze Zauber auslösen	VE oder AU	Flirten +2 Wissen +1	Sprache der Menschen
Katzenschnle	?	Ausweichen Heimlichkeit Eleganter Stich	BE oder GE	Klettern +2 Schleichen +1	Sprache der Menschen
Vipernschnle	?	Alchemie Gezieltes Gift Zwei Waffen	BE oder VE	Gift trotzen +2 Verbergen +1	Sprache der Menschen
Wolfsschnle	?	Alchemie Ausweichen Kämpfer	ST oder GE	Krankheit trotzen +1 Spuren lesen +2	Sprache der Menschen

## KULTURTALENTE

Bärenschnle	Greifenschnle	Katzenschnle
Athleten [Set] Kraft [Set] Zorn [Set]  Gerüstet (I/2 LP) Rüstträger (V/1 LP)	Arkan [Set] Fernkämpfer [Set]  Charmant (III/1 LP) Zauber auslösen (I/2 LP)	Athleten [Set] Gewieft [Set]  Eleganter Stich (I/2 LP) Flink (III/1 LP) Ich muss weg! (I/2 LP)
Vipernschnle	Wolfsschnle	
Athleten [Set] Kriminell [Set]  Waffenkenner: Dolch (I/1 LP) Zwei Waffen (V/2 LP)	Athleten [Set] Wildnis [Set] Zäh [Set]	

# Vedymín

Vedymín nutzen die ihnen gegebenen Fähigkeiten um Monster aller Art zu suchen und auszumerzen. Dabei verlassen sie sich jedoch nicht nur auf das blanke Schwert, sondern auch auf Alchemie, in Form von Tränken und Waffenölen, sowie Magie in Form ihrer Magiezeichen.

<b>ERLAUBTE RÜSTUNGEN</b>							
<b>Rüstung</b>	<b>Stoff</b>	<b>Leder</b>	<b>Kette</b>	<b>Platte</b>	<b>Helme</b>	<b>Schienen</b>	<b>Schilde</b>
Klasse	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Alle	Nein

<b>BONI</b>		
<b>Klasse</b>	<b>Klassenbonus</b>	<b>Vertrautenbonus</b>
Vedymín	ST oder GE +1	ST oder AU

<b>HELDENKLASSEN</b>
Alchemiehexer Schwerthexer Zeichenhexer

# TALENTE

STUFE 1	STUFE 4	STUFE 10
<p>                     Alchemie 1 (V)                      Anknurren 1 (III)                      Ausweichen 1 (III)                      Bildung 1 (III)                      Diener der Dunkelheit 1 (III)                      Diener des Lichts 1 (III)                      Einstecker 1 (V)                      Genesung 1 (V)                      Glückspilz 1 (III)                      Hexerzeichen 1 (III)                      Jäger 1 (V)                      Kämpfer 1 (III)                      Magieresistent 1 (III)                      Monstertöter 1 (III)                      Parade 1 (III)                      Reiten 1 (III)                      Schlitzohr 1 (III)                      Schnelle Reflexe 1 (III)                      Schwimmen 1 (III)                      Standhaft 1 (III)                      Waffenloser Meister 1 (I)                      Wahrnehmung 1 (V)                      Wissensgebiet 1 (III)                 </p>	<p>                     Akrobat 4 (III)                      Brutaler Hieb 4 (III)                      Charmant 4 (III)                      Eleganter Stich 4 (III)                      Handwerk 4 (III)                      Heimlichkeit 4 (III)                      Hexerschläue 4 (III)                      In Deckung 8 (III)                      Instrument 4 (III)                      Rüstträger 4 (III)                      Verletzen 4 (III)                      Waffenkenner 4 (I)                 </p>	<p>Heldenglück 10 (III)</p>
		STUFE 12
		<p>Aderschlitzer 12 (III)</p>
	STUFE 8	STUFE 15
	<p>                     Diebeskunst 8 (III)                      Flink 8 (III)                      Perfektion 8 (I)                      Schütze 8 (III)                 </p>	<p>                     Meister seiner Klasse 15 (I)                      Vernichtender Schlag 15 (III)                 </p>
		STUFE 16
		STUFE 20
		<p>Meister aller Klassen 20 (I)</p>

# TALENTBUCH

## STUFE 1

TALENT	EFFEKT	RANG
Alchemie	<p>Dieses Talent wird benötigt, um magische Tränke zu brauen (siehe Seite 101).</p> <p>Jeder Talentrang reduziert die Zubereitungsdauer von Tränken und gibt +1 auf Proben, um diese herzustellen oder zu identifizieren (siehe Seite 47).</p>	V
Anknurren	<p>Einmal pro Talentrang alle 24 Stunden kann der Charakter als Aktion einen einzelnen Gegner in Laufen-Distanz anknurren oder eine bedrohliche Geste in seine Richtung machen. Das Ziel muss GEI+AU würfeln, modifiziert um seine Stufe oder GH als Bonus, minus der Stufe des Charakters.</p> <p>Misslingt der Wurf, sind alle Aktionen des Ziels für Talentrang x 2 Kampfrunden um den Talentrang erschwert.</p> <p>Dieses Talent erzeugt einen Furchteffekt und wirkt nicht auf geistesimmune Ziele.</p>	III
Ausweichen	<p>Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.</p>	III
Bildung	<p>Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben. Im Gegensatz zu dem Talent Wissensgebiet, welches nur einzelne Themengebiete umfasst, erhält man durch das Talent Bildung einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen oder das Lösen von Rätseln geht.</p>	III
Diener der Dunkelheit	<p>Der Charakter dient den Mächten der Dunkelheit. Er erhält auf alle Angriffe gegen Wesen/Diener des Lichts einen Bonus von +1 pro Talentrang. Gleiches gilt für seine Abwehr gegen Schaden von Lichtzaubern.</p> <p>Charakter mit diesem Talent können nicht das Talent Diener des Lichts erlernen.</p>	III
Diener des Lichts	<p>Der Charakter dient den Mächten des Lichts. Er erhält gegen alle Angriffe von Wesen/Dienern der Dunkelheit einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr. Gleiches gilt bei Schaden von Schattenzaubern.</p> <p>Charaktere, die gegen die Prinzipien des Lichts verstoßen (beispielsweise sinnlos Morden) verlieren Talentränge ersatzlos. Charaktere mit diesem Talent können nicht das Talent Diener der Dunkelheit erlernen.</p>	III

Einstecker	Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.	V
Genesung	War ein Charakter vorübergehend tot und hat dadurch Punkte des Attributs KÖR eingebüßt, kann pro Talentrang +1 KÖR wiederhergestellt werden. Es ist mit diesem Talent nicht möglich, KÖR über den ursprünglichen Wert zu steigern.	V
Glückspilz	Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen. Sollte der neue Wurf ebenfalls ein Patzer sein, man aber über mehr als einen Talentrang verfügt, kann dieser ebenfalls ausgeglichen werden.	III
Hexerzeichen	Pro Talentrang erlernt der Charakter zwei der bekannten Hexerzeichen (Aard, Axi, Igni, Quen, Yrden) und kann diese entsprechend oft (siehe Tabelle) pro Tag einsetzen und erhält einen Bonus von +1 pro Talentrang um diese zu wirken. Zudem kann er pro Talentrang einmal pro Tag eines von allen Zeichen wirken, selbst wenn dessen Tagesbeschränkungen bereits erreicht sind. Zeichen werden gewirkt wie die Zauber denen sie entsprechen. Es muss jedoch nicht zwischen den Zeichen wie zwischen Zaubern gewechselt werden und sie haben auch keine Abklingzeit/verbrauchen kein Mana.	III
Jäger	Der Charakter wandert oft durch die Wildnis und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll. Pro Talentrang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).	V
Kämpfer	Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.	III
Magieresistent	Gegen den Charakter gerichtete Zauber werden um +2 pro Talentrang erschwert. Dies gilt jedoch nicht für Zauber, die Elementarschaden (beispielsweise mit Blitzen, Eis oder Feuer) verursachen.	III
Monstertöter	Der Charakter erhält den Talentrang auf alle Angriffe und auf Abwehr gegen Kreaturen, die mindestens eine Größenkategorie größer sind als er selbst.	III
Parade	Der Charakter hat gelernt, die Nahkampfangriffe seiner Gegner zu parieren. Sofern er eine Nahkampfwaffe gezogen hat, erhält der Charakter pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegen jeden Nahkampfangriff, dessen er sich bewusst ist und der nicht von hinten erfolgt.	III

Reiten	<p>Charaktere mit diesem Talent haben reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reittieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen (siehe Seite 92).</p> <p>Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder die Geschwindigkeit um mehr als einen Schritt zu wechseln, einen Bonus von +2.</p> <p>Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.</p>	III
Schlitzohr	<p>Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.</p>	III
Schnelle Reflexe	<p>Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative.</p> <p>Zusätzlich kann man pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.</p>	III
Schwimmen	<p>Der Charakter kann schwimmen (siehe Seite 93) und erhält pro Talentrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.</p>	III
Standhaft	<p>Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft-Grenze, ab der ein Charakter bewusstlos wird, um jeweils 3.</p> <p>Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst mit -9 LK bewusstlos, statt schon bei Null.</p> <p>Alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass man so viele negative LK auch überleben kann (siehe Seite 42).</p>	III
Waffenloser Meister	<p>Der Kampfmönch ist ein Meister des waffenlosen Kampfes, der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang.</p> <p>Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um 1 gesenkt wird.</p> <p>Außerdem erhält ein waffenloser Meister +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang, sofern er keinen Schild und keine Art von Rüstungen bis auf Stoff trägt.</p>	I
Wahrnehmung	<p>Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Bemerken-Proben erhält er +2 pro Talentrang.</p>	V
Wissensgebiet	<p>Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Alte Sagen, Mathematik, Naturkunde, Sternenkunde, Zwergische Religion usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststang III erworben werden.</p> <p>Man beherrscht das jeweilige Wissensgebiet und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Wissensgebiet erworben hat.</p>	III
<b>STUFE 4</b>		
<b>TALENT</b>	<b>EFFEKT</b>	<b>RANG</b>
Akrobat	<p>Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.</p>	III



Brutaler Hieb	<p>Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.</p> <p>Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.</p>	III
Charmant	<p>Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts sogar +3).</p>	III
Eleganter Stich	<p>Der Charakter weiß eine Klinge trefflich zu führen und tödliche Treffer anzubringen, nicht mit roher Kraft, sondern mit Geschick und Präzision. Einmal pro Tag pro Talentrang kann er AGI auf einen Schlagen-Angriff hinzuaddieren.</p> <p>Der Charakter kann mehrere Talentränge in einem Schlag vereinen.</p> <p>Das Talent kann nicht mit Brutaler Hieb zusammen eingesetzt werden.</p>	III
Handwerk	<p>Dieses Talent wird für jede Handwerksart (Bogenbauer, Schreiner, Steinmetz, Waffenschmied usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststrang III erworben werden.</p> <p>Man beherrscht das jeweilige Handwerk und erhält auf alle diesbezüglichen Proben, sei es um Gegenstände herzustellen oder beschädigte Ausrüstung zu reparieren (siehe Seite 88), einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Handwerk erworben hat.</p>	III
Heimlichkeit	<p>Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden.</p> <p>Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl.</p>	III
Hexerschläue	<p>Beim Einsatz von Hexerzeichen (zur Berechnung von Distanz, Dauer o.ä.) wird der VE-Wert um +2 pro Talentrang erhöht.</p>	III
In Deckung	<p>Der Charakter versteht es, im Kampf geschickt in die Defensive zu gehen.</p> <p>Pro Talentrang werden in jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, alle Angriffe gegen ihn um 2 gesenkt, sofern er sich ihrer bewusst ist.</p>	III
Instrument	<p>Dieses Talent wird für jedes Instrument (Flöte, Mandoline, Harfe, Trommel usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststrang III erworben werden.</p>	III
Rüstträger	<p>Der Charakter ist es gewohnt, schwere Rüstung zu tragen und sich in ihr zu bewegen. Der durch Rüstung verursachte Malus auf Laufen wird pro Talentrang um 0,5m gemindert.</p>	III
Verletzen	<p>Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichsten Körperpartien seines Gegenübers:</p> <p>Die Abwehr des Gegners wird gegen die Nahkampfangriffe des Charakters mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.</p>	III

Waffenkenner	<p>Pro Talentrang kann der Charakter besondere Kenntnisse im Umgang mit einer bestimmten Art von Nahkampfwaffe erlangen (beispielsweise Dolche, Langschwerter oder Streitäxte).</p> <p>Er erhält im Kampf mit dieser Waffenart Schlagen +1 und die Abwehr des Gegners wird um 1 gesenkt. Es ist nicht möglich, Waffenkenner mehrmals für ein und dieselbe Waffenart zu erlangen, jedoch kann der Talentrang mit Hilfe des Talents Perfektion weiter ausgebaut werden.</p>	I
--------------	---	---

## STUFE 8

TALENT	EFFEKT	RANG
Diebeskunst	Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren, Schlösser zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.	III
Flink	Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1m erhöht.	III
Perfektion	Der Charakter kann die Boni auf Schlagen und Gegnerabwehr eines bereits erworbenen Waffenkennertalents für eine einzelne Waffenart pro Talentrang um +1 steigern.	I
Schütze	Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen und Zielzauber einen Bonus von +1 pro Talentrang.	III

## STUFE 10

TALENT	EFFEKT	RANG
Heldenglück	<p>Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.</p> <p>Sollte das neue Wurfergebnis ebenfalls nicht gefallen, kann man erneut die Probe wiederholen, sofern man noch über weitere Talentränge verfügt.</p>	III

## STUFE 12

TALENT	EFFEKT	RANG
Aderschlitzer	Wird bei einem Angriff mit einem Messer, Dolch oder Einhandschwert bzw. mit einer Schusswaffe ein Würfelergebnis erzielt, welches gleich oder kleiner als der Talentrang in Aderschlitzer ist, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.	III






## STUFE 15

TALENT	EFFEKT	RANG
Meister seiner Klasse	Der Charakter kann das primäre Attribut seiner Klasse um +1 steigern: Krieger steigern KÖR, Späher steigern AGI und Zauberwirker steigern GEI.	I
Vernichtender Schlag	Pro Talentrang kann der Krieger einmal alle 24 Stunden mit einem Nahkampfangriff einen vernichtenden Schlag ausführen, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird. Der vernichtende Schlag muss vor dem Würfeln der Schlagen-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit maximal einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise Brutaler Hieb) kombiniert werden.	III

## STUFE 20

TALENT	EFFEKT	RANG
Meister aller Klassen	Der Charakter kann eines seiner drei Attribute (KÖR, AGI oder GEI) um +1 steigern.	I

# HEXERZEICHEN

ZAUBER	ART	ZB	DISTANZ	DAUER	NUTZUNG	EFFEKT
<b>Aard</b> (Stolpern)		- (AGI+AU) /2 des Ziels	VE x 5 m	Augenbl.	2/Tag	Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, stürzt augenblicklich zu Boden. Misslingt ihm außerdem eine Probe auf AGI+GE, lässt er alles Gehaltene fallen.
<b>Axii</b> (Freund)		-(GEI+VE) /2 des Ziels	VE x 2 m	VE Min	1/Tag	Bei Erfolg hält das Ziel den Zauberwirker (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund. Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.
<b>Igni</b> (Feuerstrahl)		+1	VE x 5 m	Augenbl.	5/Tag	Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.
<b>Quen</b> (Magische Rüstung)		+0	Selbst	Augenbl.	3/Tag	Die Lebenskraft des Charakters erhöht sich um das Wurfresultat. Erhält der Zauberwirker Schaden, kostet ihn das zuerst immer die (nicht heilbare) Lebenskraft der magischen Rüstung, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK der magischen Rüstung bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind, oder wenn der Charakter den Zauber abermals anwendet.
<b>Yrden</b> (Netz)		-(AGI+ST) /2 des Ziels	VE x 5 m	PE/2 KR	2/Tag	Ein Netz aus klebriger Astralmasse mit einem Radius von VE/2 in Metern erscheint. Vom Netz getroffene Wesen, welche keine Abwehr dagegen würfeln dürfen, halbieren für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen.  Der Zauber wirkt nicht gegen Wesen, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind.

# HELDENKLASSENBUCHER

ALCHEMIEHEXER	SCHWERTHEXER	ZEICHENHEXER
<p>Alchemiehexer verlassen sich in erster Linie auf die von ihnen gebrauten Tränke, um die eigenen Fähigkeiten zu verstärken, sowie Gifte und Waffenöle, um den Schaden an ihren Feinden zu maximieren.</p> <p><b>STUFE 10</b></p> <p>Alchemie 10 (X)            Jäger 10 (X)            Kräuterexperte 10 (III)            Zaubерwasser 10 (III)</p> <p><b>STUFE 12</b></p> <p>Gezieltes Gift 12 (III)            In Deckung 12 (V)            Schnelles Brauen 12 (III)            Waffenölkenner 12 (III)</p> <p><b>STUFE 14</b></p> <p>Trank-Kombination 14 (III)</p> <p><b>STUFE 16</b></p> <p>Heldenglück 16 (V)            Mächtige Tränke 16 (III)</p>	<p>Schwerthexer halten sich nicht mit irgendwelchem Schnickschnack auf. Ihr Körper und eine scharfe Klinge ist alles was sie brauchen, um auch die größten Monster zu Fall zu bringen.</p> <p><b>STUFE 10</b></p> <p>Ausweichen 10 (V)            Kämpfer 10 (V)            Parade 10 (V)            Schnelle Reflexe 10 (V)</p> <p><b>STUFE 12</b></p> <p>Brutaler Hieb 12 (V)            Eleganter Stich 12 (V)</p> <p><b>STUFE 14</b></p> <p>Verletzen 14 (V)</p> <p><b>STUFE 16</b></p> <p>Aderschlitzer 16 (V)            Sehnenschneider 16 (III)</p>	<p>Zeichenhexer haben sich dem Studium der Magie verschrieben und versuchen so ihre schwachen magischen Fähigkeiten weiter auszubauen.</p> <p><b>STUFE 10</b></p> <p>Magieresistent 10 (V)            Verstärkte Zeichen 10 (V)            Zauber auslösen 10 (III)            Zeichenmeister 10 (III)</p> <p><b>STUFE 12</b></p> <p>Glückspilz 12 (V)            Ich muss weg! 12 (III)</p> <p><b>STUFE 16</b></p> <p>Verbessertes Aard 16 (I)            Verbessertes Axii 16 (I)            Verbessertes Igni 16 (I)            Verbessertes Quen 16 (I)            Verbessertes Yrden 16 (I)</p>

# NEUE TALENTE

## ALCHEMIEHEXER

TALENT	EFFEKT	RANG
Kräuterexperte	Der Charakter erhält einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Proben zum Finden von Kräutern. Nach dem Kräutersuchen darf er zudem einmal pro Talentrang und Tag einen Würfelwurf wiederholen, um vielleicht doch andere Kräuter zu finden. Er kann sich aussuchen, ob er das neue oder das alte Ergebnis wählt.	10 (III)
Zauberwasser	Der Charakter kann einen Trank improvisieren (Auswahl DS4 S. 96/97, max. im Wert von 500GM), indem er seine Zauberkraft in ein Behältnis mit Wasser strömen lässt, was eine Aktion und eine TränkeBrauen-Probe erfordert. Nach doppeltem Talentrang in Runden wird der improvisierte Trank jedoch wieder zu Wasser.  Seine Wirkung endet augenblicklich, auch wenn er bereits getrunken wurde. Hat der Trank einen finalen Effekt (z.B. Berserkertrank) tritt er nun in Effekt.	10 (III)
Schnelles brauen	Der Charakter kann einmal pro Tag pro Talentrang die Brauzzeit eines beliebigen Trankes statt Tagen in Stunden berechnen.	12 (III)
Waffenölkenner	Der Alchemiehexer weiß welche Waffenöle (siehe Bruder Grimms <i>Bomben und Waffenöle</i> ) gegen welche Kreaturen besonders wirksam sind.  Aufgetragene Waffenöle geben pro Talentrang +1 auf Angriff und -1 auf GA.	12 (III)
Trank-Kombination	Dem Charakter ist es möglich, die Wirkungen einer Anzahl von verschiedenartigen Tränken in Höhe des Talentrangs +1 in einer Trank-Kombination aufzuaddieren.  Hierfür führt er eine normale Tränke Brauen-Probe mit den zu kombinierenden Tränken (keine Mächtigen Tränke oder Trank-Kombinationen) als Zutaten aus (S.101), bei deren Misslingen die Tränke verdorben sind. Gleiche Tränke stapeln weiterhin keine Effekte.	14 (III)
Mächtige Tränke	Dem Charakter ist es möglich, die Wirkungen einer Anzahl von gleichartigen Tränken in Höhe des Talentrangs +1 in einem Mächtigen Trank aufzuaddieren. Hierfür führt er eine normale Tränke Brauen-Probe mit den zusammenzuführenden Tränken (keine Mächtigen Tränke oder Trank-Kombinationen) als Zutaten aus (S.101), bei deren Misslingen die Tränke verdorben sind.	16 (III)

## ZEICHENHEXER

TALENT	EFFEKT	RANG
Verstärkte Zeichen	Der Vedymin erhält +2 pro Talentrang auf Proben, um seine Hexerzeichen zu wirken.	10 (V)
Zeichenmeister	Der Zeichenhexer verbraucht beim Einsatz von Zeichen weniger Energie und kann diese daher öfter einsetzen. Pro Talentrang kann er jedes Zeichen eine zusätzliche Tageseinheit oft einsetzen. (Ein Zeichenmeister II könnte Igni also 15 mal pro Tag wirken.)	10 (III)
Verbessertes Aard	Ein von Aard getroffenes Ziel wird zusätzlich Probenergebnis/3 Meter weit fortgeschleudert und lässt alles Gehaltene fallen. Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe Seite 85), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt.	16 (I)
Verbessertes Axii	Ein Ziel, das unter der Kontrolle von Axii steht ist dem Hexer vollkommen hörig. Es führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder -verstümmelung) und würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.	16 (I)
Verbessertes Igni	Feinde, die von Igni getroffen werden brennen. Bei einem Immersieg löst es eine Explosion aus, wodurch der Schaden um 2W20 Punkte erhöht wird.	16 (I)
Verbessertes Quen	Während Quen auf den Zeichenhexer (solange noch „Puffer-LK vorhanden sind) wirkt, erhalten Angreifer im Nahkampf die Hälfte von abgewehrtem Schaden, selbst als nicht abwehrbaren Schaden.	16 (I)
Verbessertes Yrden	Ein von Yrden getroffenes Ziel hat für die Wirkdauer einen Laufen-Wert von 0. Es muss außerdem eine Probe auf AGI+ST bestehen, um in einer Runde überhaupt handeln zu können. Zudem wird die Wirkdauer verdoppelt.	16 (I)