

Magie & Wunder

Der Sog

2W6 Auswirkung

- | | |
|------------------------------|---|
| 2 <i>Ausgelaugt</i> | Willenskraftwurf -2 sonst permanenter Verlust eines Würfels seiner Arkanen Fertigkeit. Des Weiteren kann der Zauberer seine Mächte für 1W6 Tage nicht nutzen. |
| 3 <i>Großer Verlust</i> | Der Charakter erleidet automatisch eine Wunde. Er verliert für 1W4 Tage die Fähigkeit, seine Mächte zu nutzen. |
| 4 <i>Mittlerer Verlust</i> | Der Charakter erleidet für 10 Minuten eine Erschöpfungsstufe und kann keine seine Mächte 24 Stunden lang nicht mehr benutzen. |
| 5 <i>Geringer Verlust</i> | Der Charakter erleidet für 10 Minuten eine Erschöpfungsstufe und kann keine seine Mächte 1W6 Stunden lang nicht mehr benutzen. |
| 6-8 <i>Temporäre Störung</i> | Der Charakter ist angeschlagen und kann keine seine Mächte 1W6 Runden lang nicht mehr benutzen. |
| 9-10 <i>Geringer Entzug</i> | Der Charakter ist angeschlagen und kann keine seine Mächte 1W4 Runden lang nicht mehr benutzen. |
| 11 <i>Magischer Schock</i> | Der Charakter ist angeschlagen. |
| 12 <i>Machtschub</i> | Der Charakter zapft eine besonders ergiebige Magiequelle an und erhält für 24 Stunden einen Bonus von +2 auf alle Proben seiner Arkanen Fertigkeit. |

Bei einem Wurf von 1 mit dem Würfel der Arkanen Fertigkeit 2W6 würfeln, bei einem kritischen Fehler mit 3W6 würfeln und die niedrigsten beiden zählen.

Hrimmagier

Modifikator Temperatur (C)

- 1 über 0°
- +0 0° bis -10°
- +1 -11° bis -21°
- +2 -22° bis -32°
- +4 -33° bis -44°
- +6 -45° oder weniger

Helfrosteffekt

Modifikator Temperatur (C)

- 1 0° bis -10°
- 2 -11° bis -21°
- 3 -22° bis -32°
- 4 -33° bis -44°
- 5 -45° oder -55°
- 6 -56° oder weniger

Druiden

Modifikator

Ort

- +1 Völlig natürlich (Höhle, Wüste, Wald)
- +0 Ländlich (kleines Dorf, bearbeitete Höhle, eine Mine)
- 1 Städtisch (in einem Dorfgebäude, mitten in der Stadt, innerhalb geschlossener künstlicher Strukturen)

Kräuterzubereitung

Modifikator

Zeitraum

- 2 1W6 Runden
- 1 1W6 Minuten
- 0 1W6 Stunden
- +1 2W6 Stunden
- +2 4W6 Stunden
- +4 1W6 Tage

Aufrechterhalten von Zaubersprüchen

Ein Zauberwirker kann eine Anzahl an Zaubern gleichzeitig aufrechterhalten, die der Hälfte seiner Arkanen Fertigkeitwürfel entspricht.

Wenn nicht anders angegeben, können Zauber solange aufrechterhalten werden, wie er bei Bewusstsein ist, er in der Lage ist, jede Runde eine freie Aktion durchzuführen und seine Konzentration nicht gestört wird

Aufrechterhaltene Zauber können jederzeit als freie Aktion fallen gelassen werden. Die Wirkung des Zaubers wird dadurch *sofort* beendet.



HELLFROST

Kalender Jahreszeiten

Monat	Übersetzung	Herdlande	Niedere Winterlande	Hohe Winterlande
Snaermonan	Schneemonat	Winter	Winter	Winter
Frostmonan	Frostmonat	Winter	Winter	Winter
Eostremonan	Eostres Mond	Winter/Frühling	Winter	Winter
Plohmonan	Pflugmonat	Frühling	Winter/Frühling	Winter
Sowanmonan	Saatmonat	Frühling	Frühling	Winter/Frühling
Werremonan	Kriegsmonat	Frühling	Frühling	Frühling
Sceranmonan	Schermonat	Sommer	Sommer	Sommer
Hegmonan	Heumonat	Sommer	Sommer	Herbst
Haerfestmonan	Erntemonat	Sommer	Herbst	Winter
Falmonan	Herbstmonat	Herbst	Herbst	Winter
Huntianmonan	Jagdmonat	Herbst	Winter	Winter
Fogmonan	Nebelmonat	Herbst	Winter	Winter
Wulfmonan	Wolfsmonat	Winter	Winter	Winter

Winter/Frühling: In dieser Zeit nimmt Eostra langsam überhand gegenüber dem Winter. Die ersten zwei Wochen dieses Monats sind üblicherweise noch eher winterlich, die späteren Tage eher mild.

Heah Sumor Daeg (Hochsommertag): Fällt auf den ersten Sunnandaeg im Schermonat

Haeh Wyntr Daeg (Hochwintertag): Fällt auf den dritten Sunnandaeg im Wolfsmonat

Mondphasen nach Tagen

Tag	1. Woche	2. Woche	3. Woche	4. Woche
Haefoddaeg	Weaxansicol	Weaxangibbus	Waniangibbus	Waniansicol
Waescdaeg	Weaxansicol	Weaxangibbus	Waniangibbus	Waniansicol
Marketdaeg	Weaxansicol	Weaxangibbus	Waniangibbus	Waniansicol
Monandaeg	Weaxansicol	Weaxangibbus	Waniangibbus	Waniansicol
Sunnandaeg	Weaxanhealf	Fulmonan	Waneanhealf	Deorcmonan
Healfdaeg	Weaxanhealf	Fulmonan	Waneanhealf	Deorcmonan
Milcdaeg	Weaxanhealf	Fulmonan	Waneanhealf	Deorcmonan
Endedaeg	Weaxanhealf	Fulmonan	Waneanhealf	Deorcmonan

Wochentage

Heafoddaeg (Kopftag)
Waescdaeg (Waschtag)
Marketdaeg (Markttag)
Monandaeg (Montag)
Sunnandaeg (Sonntag)
Healfdaeg (Halbtag)
Milcdaeg (Milchtag)
Endedaeg (Endtag)

Die letzten zwei Tage eines Monats sind Feiertage und werden als Raestdaeg (Ruhetag) und Sangdaeg (Gesangstag) bezeichnet.

Verschiedenes

Göttliche Hilfe

Kleriker

+2	...hat das Talent <i>Jünger</i>
-1	...hat eine <i>kleine Sünde</i> begangen
-2	...hat eine <i>große Sünde</i> begangen
N/A	...hat eine <i>Todsünde</i> begangen

Opfer *

+4	Opfer von Tieren oder Gütern im Wert von 1.000 oder mehr gs
+2	Opfer von Tieren oder Gütern im Wert von 500 oder mehr gs
+1	Opfer von Tieren oder Gütern im Wert von 250 oder mehr gs

Mehrfaches Ersuchen *

-1	Pro zusätzlichem Versuch dieses <i>Jahr</i>
-2	Pro zusätzlichem Versuch diesen <i>Monat</i>
-4	Pro zusätzlichem Versuch in diesem <i>Abenteuer</i>
-6	Pro zusätzlichem Versuch an diesem <i>Spielabend</i>

* Es gilt nur der jeweils höchste Modifikator

Umwerfen

1 oder weniger Stufen	kein Effekt
2 oder 3 Stufen	Opfer wird um 1" zurückgedrängt und fällt um
4 bis 7 Stufen	Opfer wird um 1W4" zurückgedrängt und fällt um
8 bis 11 Stufen	Opfer wird um 1W8" zurückgedrängt und fällt um
12 oder mehr Stufen	Opfer wird um 2W6" zurückgedrängt und fällt um

Beutetabelle

Beutestufe

Beutewert

Fundgrube	1W10 x 1000 gs
Reich	1W10 x 100 gs
Wertvoll	1W10 x 10 gs
Spärlich	1W10 x 1 gs

Tabelle mit Ruhmestaten

Erzähler

Ist Skalde	+1
Besitzt negativen Ruhm	-2

Höchster Charakterrang

Fortgeschritten	-1
Veteran	-2
Heldenhaft	-4
Legendär	-6

Anzahl der Feinde

Ihr wart zahlenmäßig überlegen	-1
Sie waren Euch mehr als 2 zu 1 überlegen	+1
Sie waren Euch mehr als 4 zu 1 überlegen	+2
Sie waren Euch mehr als 10 zu 1 überlegen	+4

Höchste gegnerische Robustheit

4 oder weniger	-1
5 bis 6	+0
7 bis 10	+1
11 bis 15	+2
16 bis 20	+4
21 und mehr	+6

WildCards

Pro WildCard	+1
Pro namhafter WildCard	+2
Pro WildCard, die mit einem Schlag erledigt wurde	+4

Arkane Hintergründe

Gegner hatte arkanen Hintergrund mit 5 oder weniger Mächten	+1
Gegner hatte arkanen Hintergrund mit 6 bis 10 Mächten	+2
Gegner hatte arkanen Hintergrund mit 1 und mehr Mächten	+4

Temperaturen & Reisen

Temperaturtabelle

Herdlande	Niedere Winterlande	Hohe Winterlande	Helfrost	Temperatur	Konstitution
Sommer	—	—	—	12 bis 20	Kein Malus
Frühling/Herbst	Sommer	—	—	1 bis 11	Kein Malus
Winter	Frühling/Herbst	Sommer	—	0 bis -10	-1
—	Winter	Frühling/Herbst	—	-11 bis -21	-2
—	—	Winter	—	-22 bis -32	-3
—	—	—	Rand	-33 bis -44	-4
—	—	—	Zentrum	-45 bis -55	-5
—	—	—	Zentrum (Nachts)	-56 und weniger	-6

Konstitutionsproben

Mod.	Häufigkeit
-1	4 Stunden
-2	2 Stunden
-3	1 Stunde
-4	30 Minuten
-5	15 Minuten
-6	1 Minute

Wettertabelle

W20	Wetter
1-3	Klarer Himmel
4-8	zu 10 % Regen, ansonsten Bewölkt (klarer Himmel im Glitzersand)
9-10	zu 25 % Regen, ansonsten Bewölkt (2% im Glitzersand)
11-12	zu 50 % Regen, ansonsten Bewölkt (5% im Glitzersand)
13-14	zu 75 % Regen, ansonsten Bewölkt (10% im Glitzersand)
15	Leichter Nebel
16	Dichter Nebel
17	Warmes Wetter
18	Kälteeinbruch
19	Dichter Schneefall
20	Schneesturm

Reisegeschwindigkeit

Jeder Charakter oder jedes Reittier kann pro 2 Stunden eine Entfernung in Kilometer zurücklegen, die ihrem Wert in Bewegungsweite entspricht. Die Bewegungsweite wird nach folgender Liste modifiziert.

	Gelände
+1	Straße oder Ebene
0	Schleichpfad oder Feldweg
-1	Normales Gelände ohne Weg oder Pfad, schwieriges Terrain mit Pfad oder Weg
½ Bewegungsweite	Schwieriges Gelände ohne Pfad oder Weg
	Dunkelheit
-1	Düster
-2	Dunkel
-4	Totale Dunkelheit
	Wetter
-1	Regen oder Schnee
-2	Sturm
-4	Schneesturm oder Unwetter

Kommen genug negative Modifikationen zusammen, um die Bewegungsweite unter 1 Kilometer pro Stunde zu drücken, werden die übrigen Modifikatoren auf die Zeit aufgeschlagen, die man für 1 Kilometer benötigt.

Beispiel: Ein Charakter mit Bewegungsweite 6 kann in zwei Stunden normalerweise 6 Kilometer zurücklegen. Reist er im Dunkeln während eines Sturms durch einen Wald ohne Weg (Schwieriges Terrain), kann er nur noch einen Kilometer pro 4 Stunden zurücklegen (Bewegungsweite auf 3 halbiert wegen dem schwierigen Gelände, -2 für Dunkelheit, ergibt zusammen eine 1. Die -2 durch den Sturm werden auf die Zeit aufgeschlagen, was sie von 2 auf 4 Stunden erhöht).

Spruchliste 1

Spruch	Rang	Reichweite	Wirkungsdauer	Effekt
Ablenken	A	Berührung	Aufrechterhalten	-2 Abzug auf gegnerische Angriffswürfe, -4 bei Steigerung
Albtraum	F	Verstand x 1km	Speziell	Opfer muss Willenskraftprobe (Steigerung -2) ablegen, bei Fehlschlag auf Furchttabelle würfeln. Zauberer muss Namen kennen & etwas vom Opfer besitzen
Angst	A	Verstand x 2	Augenblicklich	Ziele in großer Schablone müssen Furchtprobe ablegen, bei Steigerung mit -2
Anhaltender Flächenangriff	V	24/48/96	Aufrechterhalten	Ziele in mittlere Schablone erleiden jede Runde 2W6 Schaden, -1 für große Schablone, -1 für 3W6 Schaden, -2 für beides
Arkane Resistenz	F	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel erhält Talent Arkane Resistenz, bei Steigerung Stärkere Arkane Resistenz
Arkane entdecken/verbergen	A	Sicht	Speziell	Entdeckt/verbirgt übernatürliche Wesen, Gegenstände und Effekte
Aura	F	Berührung	Aufrechterhalten	Wesen um das Ziel herum erhalten jede Runde nach der Bewegung des Ziels 2W6 Schaden. Das Ziel selbst ist nie betroffen.
Bannen	F	Verstand	Augenblicklich	Hebt magische Effekte auf, auch als Gegenzauber. -2 bei fremder Magieart.
Bannfeld	V	Verstand	Aufrechterhalten	Jeder Spruch, der innerhalb einer mittleren Schablone gewirkt wird, wird automatisch gebannt, -2 für eine große Schablone
Barriere	F	Verstand	Aufrechterhalten	Erschafft eine Barriere, 1" breit, mit Robustheit 10; -1 pro weitere 2"
Beben	V	Verstand x 3	Augenblicklich	Verursacht ein Erdbeben im Bereich einer großen Schablone
Beistand	A	Berührung	Augenblicklich	Beseitigt eine Stufe Erschöpfung, zwei bei einer Steigerung
Beschleunigen	A	Berührung	Aufrechterhalten	Bewegungsweite wird verdoppelt, Steigerung negiert Sprintabzug
Brücke	F	Verstand	Aufrechterhalten	Erschafft eine Brücke, jedes Teilstück ist 2" breit und 1/2" lang. -1 pro weiterem Teil
Charismatische Aura	A	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel erhält +1 Charisma, +2 bei einer Steigerung
Dämon beschwören	V	Verstand x 2	Aufrechterhalten	Beschwört einen Dämon (siehe S.135/136)
Eigenschaft stärken/schwächen	A	Verstand	Aufrechterhalten	Erhöht oder senkt eine Eigenschaft um eine Stufe, zwei Stufen bei Steigerung
Einblick	A	Berührung	Augenblicklich	Kurzen Einblick in die Vergangenheit einer Person/eines Gegenstandes erhalten
Eingebung	V	Speziell	Augenblicklich	Magier kann am Beginn der Runde nach dem Spruch zwei Aktionskarten beliebig neu zuordnen, vier bei einer Steigerung. Es darf noch niemand agiert haben
Element manipulieren	A	Verstand x 2	Augenblicklich	Kleine Manipulation des gewählten Elements
Elementar beschwören	V	Speziell	Aufrechterhalten	Beschwört einen Elementar
Elementargestalt	V	Selbst	Aufrechterhalten	Ziel erhält die speziellen Merkmale eines Elementarwesens
Entdecken/Verbergen	A	Verstand x 2	Augenblicklich	Erlaubt dem Magier, einen Gegenstand zu verstecken/entdecken
Erschöpfung	F	12/24/48	Augenblicklich	Ziele im Bereich einer mittleren (Steigerung: großen) Schablone müssen eine vergleichend Konstitutionsprobe bestehen oder werden erschöpft
Fesseln	A	Verstand	Speziell	Ziel erleidet -2 B, -2 auf STR- und GES-Fertigkeiten, komplett gefesselt bei Steigerung. Modifikatoren für Bereich (mittel -1, groß -2) oder Größe (-2 für riesige Kreatur)

Spruchliste 2

Spruch	Rang	Reichweite	Wirkungsdauer	Effekt
Festmahl	A	Verstand	Augenblicklich	Erschafft pro Rang Nahrung für 5 Personen, kein Wasser. Hält bis Mitternacht.
Flächenschlag	F	24/48/96	Augenblicklich	Ziele in mittlere Schablone erleiden 2W6 Schaden, -1 für große Schablone, -1 für 3W6 Schaden, -2 für beides
Flicken	V	Berührung	Augenblicklich	Repariert 1 Wunde an einem Holzgefährt, 2 bei einer Steigerung
Fliegen	V	Berührung	Aufrechterhalten	Charakter fliegt mit einfacher Bewegungsweite, bei Steigerung mit der doppelten
Gabe des Kriegers	A	Berührung	Aufrechterhalten	Gewährt ein Kampftalent, der Zauberwirker muss die Ranganforderungen erfüllen, sonst gelten keine Anforderungen. -2 für verbesserte Versionen (z.B. Harter Block)
Gedankenritt	V	Verstand	Aufrechterhalten	Kann die Sinne einer anderen Person nutzen, unfreiwillige Ziele: Willenskraftprobe gegen die arkane Fertigkeit. Achtung: Rückwirkung bei Schaden auf das Ziel (S.139/140)
Gegner analysieren	F	Sicht	Augenblicklich	Verschafft Übersicht über Talente, Handicaps, spezielle Merkmale, Kampfkompetenz
Geschoss	A	12/24/48	Augenblicklich	Fernkampfangriff mit 2W6 Schaden, -1 für 2W8 Schaden, -2 für 2W10 Schaden Es können bis zu 3 Geschosse gleichzeitig erzeugt werden.
Gestaltwandel	Spez.	Selbst	Aufrechterhalten	Anwender kann sich in ein anderes Wesen verwandeln (S.140/141)
Gesteigerte Sinne	A	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel erhält Wärmesicht oder Nachtsicht, bei einer Steigerung beides
Glück/Pech	V	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel wirft bei allen Proben 2 Würfel und nimmt das bessere resp. schlechtere Ergebnis
Glückskind	F	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel kann fehlgeschlagene Benniewürfe wiederholen
Glyphe	V	Speziell	Speziell	Speichert einen Zauber, bis die Bedingungen erfüllt sind (S.142)
Graben	A	Verstand x 2	Aufrechterhalten	Unterirdische Bewegung innerhalb Reichweite, kann Überraschungsangriff versuchen
Grabsprech	F	Berührung	Aufrechterhalten	Magier kann eine Leiche befragen
Heilung	A	Berührung	Augenblicklich	Heilt eine Wunde, die in der letzten Stunde erlitten wurde, oder zwei bei Steigerung
Heilungsritual	V	Berührung	Augenblicklich	Heilt alte Wunden und Verletzungen
Herold beschwören	H	Willenskraft	Speziell	Beschwört einen göttlichen Herold
Immunität gegen Energie	F	Berührung	Aufrechterhalten	Schützt vor einer Energieart oder Ausprägung; Halber Schaden bei Erfolg, kein Schaden bei Steigerung
Immunität gegen Waffen	F	Berührung	Aufrechterhalten	Schützt vor einer bestimmten Art Waffe; Halber Schaden bei Erfolg, kein Schaden bei Steigerung
Klingenbrecher	F	Verstand	Augenblicklich	Vergleichender Wurf gegen den Schadenswürfel einer Waffe, um diese zu zerstören
Kopieren	A	Willenskraft	Aufrechterhalten	Erlaubt dem Magier, einen Spruch des Ziels zu kopieren
Körperlos/Körperlich	F	Verstand	Aufrechterhalten	Macht Ziel körperlos, bzw. ein körperloses Wesen körperlich
Kraft der Untoten	V	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel erhält ein Attribut oder eine Fähigkeit eines Untoten, zwei bei einer Steigerung
Krankheit	F	Willenskraft	Speziell	Opfer muss eine vergleichende Konstitutionsprobe (bei Steigerung -2) gegen die arkane Fertigkeit des Magiers bestehen oder wird krank
Kriegsbaum beleben	H	Berührung	Aufrechterhalten	Baum wird als Kriegsbaum belebt, bei Steigerung gilt der Baum als WildCard

Spruchliste 3

Spruch	Rang	Reichweite	Wirkungsdauer	Effekt
Kriegsbegabung	A	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel erhält ein Anführertalent, zwei bei einer Steigerung. Das Ziel muss nur Talent-Voraussetzungen erfüllen.
Kriegslied	F	Speziell	Aufrechterhalten	Ziele in mittlerer (-2 für große) Schablone erhalten das Berserkertalent, bei Steigerung löst das Talent sofort aus. Unfreiwillige Ziele machen vergleichende Willenskraftprobe
Leibwächter	A	Angrenz. Feld	Speziell	Ein Leibwächter erscheint, bei Steigerung ist es eine WildCard
Leichensinne	F	VER x 100m	Aufrechterhalten	Magier kann seine Sinne durch eine Leiche benutzen, die er selbst animiert hat
Licht	A	Berührung	Speziell	Erschafft Licht in einer großen Schablone
Mächtige Untote	H	WIL x2	Speziell	Erschafft Gruftgänger, Mumien und ähnliches
Marionette	V	Verstand	Aufrechterhalten	Kontrolliert ein anderes Wesen, vergleichende Willenskraftprobe zum Widerstehen
Nebelwolke	V	Selbst	Aufrechterhalten	Reduziert Sichtverhältnisse in Radius von 1 km pro Rang um den Magier um eine Stufe, zwei bei einer Steigerung. Zauberdauer 4 Runden!
Niederwerfen	F	Kegelschablone	Augenblicklich	Stärkeprobe oder das Ziel wird um 1W4“ nach hinten und zu Boden geworfen und bei einer 1 (ohne WildCard-Würfel) ist das Ziel angeschlagen
Opfer	V	Selbst	Speziell	Denkendes Wesen opfern, um einen Bonus auf arkane Fertigkeit zu erhalten (S.148)
Panzerung	A	Berührung	Aufrechterhalten	+2 Panzerung, +4 mit Steigerung kumulativ zu mundänder Panzerung
Regenerieren	H	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel kann bei Verwundung einmal auf Schaden wegstecken würfen, -2 ohne Steigerung
Schlaf	F	Verstand x 2	Aufrechterhalten	Willenskraftprobe (-2 bei Steigerung), sonst Schlaf. Modifikatoren möglich für Bereich (mittel -2, groß -4) oder Zielgröße (groß -2, riesig -4)
Schließen/Öffnen	A	Berührung	Augenblicklich / Speziell	Öffnet ein Schloss oder erschwert das Öffnen augenblicklich
Schnelligkeit	F	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel handelt zweimal pro Runde, bei Steigerung Neuziehen von Aktionskarten unter 8
Schock	A	12/24/48	Speziell	Ziele in mittlerer Schablone müssen Konstitutionsprobe (bei Steigerung mit -2) bestehen, sonst sind sie Angeschlagen
Schutz vor Naturgewalten	A	Berührung	Aufrechterhalten	Atmet und bewegt sich normal, geringer Schutz vor den Naturgewalten
Schutzkreis	F	Speziell	Aufrechterhalten	Hält eine bestimmte Art Kreatur davon ab, in den Bereich einer mittleren Schablone hineinzugelangen (große Schablone bei einer Steigerung)
Segen/Panik	F	Willenskraft	Aufrechterhalten	Ziel erhält +2 auf Mummproben, +4 bei einer Steigerung, Panik gibt identische Abzüge
Sicherer Schritt	A	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel behandelt schwieriges Terrain wie normales Gelände
Sphäre der Macht	V	Verstand	Aufrechterhalten	Erschafft eine bewegliche Sphäre der Macht (siehe Beschreibung)
Spinnengang	A	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel kann an Wänden und Decken laufen
Sprache verstehen	A	Berührung	Aufrechterhalten	Eine andere Sprache sprechen, lesen und schreiben, Steigerung für speziellen Dialekt
Springen	A	Berührung	Aufrechterhalten	Sprungweite verdoppelt (Steigerung: vervierfacht) sich

Spruchliste 4

Spruch	Rang	Reichweite	Wirkungsdauer	Effekt
Stille	F	Berührung	Aufrechterhalten	Negiert alle Geräusche innerhalb mittlerer Schablone (große Schablone bei Steigerung)
Stimme im Wind	A	VER x 50km	Augenblicklich	Magier kann eine Nachricht aus 10 Worten pro Rang in die Ferne schicken
Sturm	F	10 km Ø	Aufrechterhalten	Erschafft einen Sturm
Telekinese	F	Verstand	Aufrechterhalten	Bewegt Kreaturen und Objekte
Teleport	F	Speziell	Augenblicklich	Teleportiert bis zu 20“ pro Erfolg/Steigerung, -2 wenn nicht in Sicht, 4 wenn unbekannt Mitnahme: Stufe Erschöpfung (1 Stunde) pro Passagier
Tier beschwören	V	WIL x 10m	Aufrechterhalten	Beschwört ein natürliches Tier
Tierfreund	F	VER x 100m	Aufrechterhalten	Mit Tieren sprechen und sie lenken. Modifikatoren nach Größe und für Schwärme
Unsichtbarkeit	F	Selbst	Aufrechterhalten	-4 auf Proben zum Entdecken, -6 bei Steigerung
Unterschlupf	F	Verstand	12 Stunden	Erschafft einen Unterschlupf (+2 auf Konstitutionsproben gegen Kälte, Steigerung: +4)
Untote schwächen	V	Willenskraft	Aufrechterhalten	Negiert die speziellen Merkmale von Untoten
Untote stärken	F	Verstand	Speziell	Gewährt Untoten ein Talent
Verbannen	V	Willenskraft	Augenblicklich	Schickt eine außerweltliche Kreatur auf ihre Heimatebene zurück
Verlangsamten	F	Verstand x 2	Aufrechterhalten	Opfer muss vergleichende Willenskraftprobe bestehen oder zieht eine Aktionskarte weniger, bzw. zieht zwei und nimmt die schlechtere (Ignorieren bei Joker)
Verteidiger des Glaubens	F	Selbst	Aufrechterhalten	Ziel erhält das Talent Heiliger Krieger oder Auserwähler
Verwirrung	F	Verstand x 2	Aufrechterhalten	Vergleichende Willenskraftprobe des Ziels oder -2 (-4 bei Steigerung) auf alle Proben
Verwüstung	F	Verstand x 2	Augenblicklich	Ziele in mittlerer Schablone werden herumgeschleudert
Viperwaffe	F	WIL x 2	Aufrechterhalten	Verwandelt eine Waffe in eine Giftschlange
Wache	F	Verstand x 2	Speziell	Erschafft eine geisterhafte Woche oder platziert einen Alarm auf einem Objekt
Wachsen/Schrumpfen	F	Verstand x 2	Aufrechterhalten	Verändert die Größe des Ziels
Waffe verbessern	A	Berührung	Aufrechterhalten	+2 Schaden, +4 bei Steigerung
Wandernde Sinne	A	Verstand x 10	Aufrechterhalten	Magier kann seine Sinne 6“ pro Runde wandern lassen
Wärmeschleier	F	Berührung	Aufrechterhalten	Negiert Wärmesicht
Wasserlauf	A	Berührung	Aufrechterhalten	Ziel kann über Wasser laufen
Weitblick	A	Berührung	Aufrechterhalten	+2 Wahrnehmung auf kurze Reichweite, kann in bis zu 5 km Entfernung Details sehen
Wind	A	Eigenes Schiff	Aufrechterhalten	Beschleunigung und Maximalgeschwindigkeit erhöht um 25%, +1 auf Handhabung
Windstille	A	Sicht	Aufrechterhalten	Halbiert Beschleunigung und Maximalgeschwindigkeit um 25%, +2 Seefahrt in Stürmen
Wirbelwind	F	Verstand	Aufrechterhalten	Jeder in mittlerer Schablone: Stärkeprobe um nicht zu Boden geworfen zu werden
Zielen	A	Berührung	Aufrechterhalten	+2 auf Fernkampfwaffen, +4 bei Steigerung
Zuflucht	A	Speziell	Augenblicklich	Spruchwirker kehrt zu einem sicheren Ort zurück
Zombie	V	Verstand	Speziell	Erschafft Zombie für eine Stunde (Steigerung: 1 Tag), -1 pro weiteren Zombie

Namen 1

Tavernen	Saxa - Männlich	Anari - Männlich	Finnar - Männlich	Tuomi - Männlich
1 Zum grünen Henker	Agdi	Argius	Arto	Achivir
2 Zum stinkenden Schwertmeister	Cynric	Bron	Kaiju	Arcois
3 Zum fröhlichen Drachen	Edwin	Bovert	Konsta	Bili
4 Zur singenden Tänzerin	Gautrek	Delbaeth	Taneli	Brude
5 Das blaue Kräuterweiblein	Leofric	Emeric	Tove	Canaul
6 Zum durstigen Esel	Penda	Gaidon	Vilho	Gart
7 Zum höflichen Steinmetz	Runolf	Garth		Volas
8 Zur grinsenden Witwe	Seaxwulf	Howel		
9 Die kräftige Hanna	Skuli	Patris	Finar - Weiblich	Tuomi - Weiblich
10 Zum mageren Troll	Ventar	Rochad	Esko	Aniel
11 Das zwinkernde Einhorn	Wiglaf	Serin	Hannu	Bannatia
12 Der furchtsame Elf		Thosa	Kaari	Breth
13 Zum durstigen Hafenarbeiter	Saxa - Weiblich	Anari - Weiblich	Merja	Cailis
14 Der traurige Engro	Aalfwynn	Aife	Pirkka	Ila
15 Der störrische Wirt	Eadgifu	Armide	Tyko	Olfinecta
16 Das hungrige Wiesel	Eldrid	Branwen		Tamia
17 Die schwarze Henne	Gytha	Elianor		
18 Das torkelnde Wildschwein	Isgerrd	Emer	Finar - Nachnamen	Tuomi - Stämme
19 Zur blauen Schlange	Skjalf	Liaze	Aho	Argentocoxus
20 Der hässliche Krieger	Thorgerd	Lusiane	Hietanen	Bliesblituth
21 Zum tanzenden Hengst	Wulfwynn	Tangwenn	Jarnefelt	Canutulachama
22 Zum ruhigen Skalden	Ysra	Ursanne	Paatalo	Deocilunon
23 Der humpelnde Esel		Anari - Traditionell	Petelius	Muircholaich
24 Zum blauen Fischer	Saxa - Nachnamen	ap-[Name des Vaters]	Stenvall	Tolgarggan
25 Zur lustigen Hanna	Name des Vaters mit Suffix:	<i>Emer Ap-Garth</i>	Utrio	
26 Zum verschlafenen Elf	-sunu („sons)	<i>Patris Ap-Rochad</i>	Waltari	keine Nachnamen, sondern
27 Zum kleinen Frost	-sdothor („daughter)	Anari - Modern		Spitznamen und Stamm
28 Freos Rast		Handwerksname		
29 Verdandis Freud'	<i>Eldrid Skulisdothor</i>	<i>Ursanne Weber</i>	<i>Pirkka Waltari</i>	
30 Zum blutigen Nachtwächter	<i>Wiglaf Pendasunu</i>	<i>Serin Fischer</i>	<i>Konsta Hietanen</i>	<i>Breth die Tapfere aus dem</i>
31 Das lachende Roß	<i>Cynric der Kleine</i>	Selbstausedachtes	<i>Tove der Kühne</i>	<i>Stamm der Tolgarggan</i>
32 Das torkelnde Huhn	<i>Gytha Schlangenzunge</i>	<i>Aife Emliane</i>	<i>Merja die Sture</i>	<i>Gart der Kahle aus dem Stamm</i>
33 Zum zornigen Raben		<i>Bovert Serwenor</i>		<i>der Bliesblituth</i>

Namen 2

Frostzwerg - Männlich

Ari
Bardi
Geirstein
Grom
Hord
Ljot
Olvir

Frostzwerg - Weiblich

Asleif
Herdis
Svala
Thyra

Frostzwerg - Clannamen

Feindesbeil
Goldbart
Hellhammer
Stahlhand
Wundsiegel

Frostblut

Eisschneide
Frostmähne
Kältesucher
Reifhand
Schneeläufer

Taigaelf

Blattfinder
Eisschimmer
Flockenreiter
Frostmähne
Nachtauge
Schattenweber
Schneespringer

Herdelf

Ailinnil
Elleneirlir
Lilime
Measion
Niellan
Sinrilli

Herdelf - Familiennamen

Astläufer
Blattrascheln
Morgentau
Schrillpfiß

Engro - Männlich

Bertrem
Jym
Odbert
Oxbow
Rodgar

Engro - Weiblich

Daisy
Foxglove
Petunia
Rose

keine Nachnamen

Spitznamen

Axtschwinger
Barbein
Einhänder
Frostklinge
Geizhals
Graumantel
der Jäger
Klatschmaul
der Kleine
Kriegszahn
der Kühne
der Mickrige
Pelzbacke
der Pfau
Pfleger
Schlangenzunge
der Schmied
der Störenfried
der Sture
der Tapfere
der Tiefsinnige
der Weise
...töter (bspw. Orktöter)