

HELDENLIED

das Rollenspiel aus Âlencia

ALMANACH DER MAGIE

geschrieben von Manuel Schmitt
veröffentlicht Februar 2018

unter der

Creative Commons
Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung
3.0 Deutschland Lizenz

bei Fragen oder Anregungen:
admin@alencia.com

1. Vorwort

Die Magie ist erst seit dem Sturz des Mondes in Âlencia existent. Damit sind bisher alle Versuche, sie auszuüben mehr als stümperhaft. Wenn es jemandem gelingt, genug Energie zu kanalisieren, um einen spürbaren Effekt zu erzielen, so passiert das mehr noch aus Zufall denn aus freien Willen.

Die Magie in Âlencia geht von Energieströmen aus, die seit dem Aufprall des Mondes durch ganz Âlencia fließen und wahrscheinlich ihren Ursprung im Zentrum des toten Landes Hina-Uarth haben.

Diese Unberechenbarkeit der Magie wird auch in Heldenlied abgebildet, ebenso die Weiterentwicklung über die Zeit. Zaubersprüche werden nach Jahren nach dem Fall des dritten Monats sortiert. Befindet sich Dein Charakter im ersten Jahr nach dem Fall, so stehen im lediglich die Zaubersprüche 1 bis 8 zur Verfügung.

Lies bitte den Abschnitt „Die Magie in Âlencia“ aus dem Regelbuch, um die Spiel-Mechanik der Magie in Heldenlied zu verstehen.

2. Magie aus dem ersten Jahr

HEISSER DAMPF



Die Fläche um den Verzauberten wird in Dampf eingehüllt. Alle betroffenen bekommen den Status-Effekt: REDUZIERTE SICHT. Dauer: X Minuten

LIED DES REGENS



Es beginnt zu regnen, für X Minuten.

LANGSAME HEILUNG



Das Zeil extrahiert Lebensenergie aus der Umgebung und erhält für X Runden 3 HP zurück.

ERDBEBEN



Mit dem Zaubernden im Zentrum entsteht ein Erdbeben, welches eine Probe auf GEW von allen Umstehenden (nicht dem Zaubernden) erfordert. Bei Verfehlen der Probe wird der Status-Effekt GESTÜRZT für eine Runde angewendet.

WAND AUS STEIN



Eine unzerstörbare Wand aus Wurzel und Stein entsteht für X Runden.

LICHTKUGEL



Eine Lichtkugel entsteht zwischen den Händen des Zaubernden und hält für X Minuten an.

3. Magie aus dem zweiten Jahr

FEUERATEM



Ein Feuerstrahl welcher 4*X Schaden verursacht. Kann mit einer Probe +X auf AW ausgewichen werden.

LAVABODEN



Geschmolzenes Gestein bricht unter dem Ziel hervor und verursacht jede Runde 2*X Schaden, wenn sich das Ziel nicht fortbewegt.

WASSERATEM



Der Verzauberte kann für X Minuten unter Wasser atmen. Er bekommt den Status-Effekt FISCH.

GLÜHENDE DORNEN



Das Ziel wird mit X glühenden Dornen beschossen. Jeder Dorn macht X Schaden. Das Ziel kann eine um X erschwerte Probe auf Ausweichen AW versuchen. RÜ wird bei GLÜHENDE DORNEN nicht angewendet.

KNORRIGE FESSEL



Das Ziel wird für X Runden von knorrigen Wurzeln umschlungen und hält ihn fest. Der oder die Gefangene kann eine Probe auf Stärke+X absolvieren, um vorzeitig aus dem Zauber auszubrechen.

STEINERNES ANTLITZ



Das Ziel bekommt eine Haut aus Stein und erhält für X Runden den Status-Effekt STEINERNE HAUT.

WASSERDRACHE



Das Ziel erhält den Status-Effekt
WASSERDRACHE: INT +2, WIL +2, STR -2,
AUS-2

4. Magie aus dem dritten Jahr

FEUERSCHILD



Um den Zaubernden herum bildet sich ein
Feuerkreis, der Nahkampf-Angreifern X
Schaden verursacht und X Runden anhält.

HEISSSPORN



Das Ziel bekommt für X Runden den Status-
Effekt HEISSSPORN: GEW +2, REF +2

SCHNELLE HEILUNG



Das Ziel erhält 3*X HP zurück.

EISENHITZE



Bei Erfolg wird die Waffe des Zieles für X
Runden so heiß, dass er sie fallen lassen muss.

GEYSIR



Ein heisser Geysir bricht aus dem Boden hervor
und verletzt das Ziel mit 2*X. RÜ wird hierbei
nicht berechnet.

FEUERDRACHE



Das Ziel erhält den Status-Effekt
FEUERDRACHE: STR+3, AUS+3 für X Runden.